

# Pengaruh Persepsi Atas Pola Asuh Orang Tua dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Ervina Willia Nita<sup>1)</sup>, Sumaryoto<sup>2)</sup>, & Syahid<sup>3)</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

## ABSTRACT

The objectives to be achieved in this research are to find out 1). The effect of parenting and learning motivation on learning achievement of creative and entrepreneurial products; 2). The effect of parenting on the learning achievement of creative and entrepreneurial products; 3). The effect of learning motivation on learning achievement of creative and entrepreneurial products. The sample used was 84 students as the research sample using proportional random sampling technique with multiple linear regression. Based on the results of the hypothesis and data analysis, it can be concluded as follows: 1). There is a significant effect of parenting and motivation to learn together on the learning achievement of creative products and entrepreneurship of East Jakarta Private Vocational School students. This is evidenced by the value of sig  $0.000 < 0.05$  and the value of  $t_{count} = 3.310$ . 3). There is a significant effect of learning motivation on learning achievement of creative products and entrepreneurship of East Jakarta Private Vocational High School students. This is evidenced by the value of Sig.  $0.005 < 0.05$  and the value of  $t_{count} = 2.887$ .

**Key Words:** Creative Product and Entrepreneurship Learning Achievement; Parenting; Learning Motivation

## ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui 1). Pengaruh pola asuh orang tua dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan; 2). Pengaruh pola asuh orang tua terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan; 3). Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan. Sampel yang digunakan 84 siswa sebagai sampel penelitian menggunakan teknik proposional random sampling dengan regresi linier berganda. Berdasarkan hasil hipotesis dan analisis data dapat disimpulkan sebagai berikut : 1). Terdapat pengaruh yang signifikan pola asuh orang tua dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan siswa SMK Swasta Jakarta Timur. Hal ini dibuktikan dengan nilai sig  $0,000 < 0,05$  dan nilai Fhitung = 9,699. 2). Terdapat pengaruh yang signifikan pola asuh orang tua terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan siswa SMK Swasta Jakarta Timur. Hal ini dibuktikan dengan perolehan Sig.  $0,001 < 0,05$  dan nilai = 3,310. 3). Terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan siswa SMK Swasta Jakarta Timur. Hal ini dibuktikan dengan nilai Sig.  $0,005 < 0,05$  dan nilai = 2,887.

**Kata Kunci:** Prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan; Pola Asuh Orang Tua; Motivasi Belajar

**Penulis Korespondensi:** (1) Ervina Willia Nita, (2) Universitas Indraprasta PGRI, (3) Jl. Nangka No. 58 C, Tanjung Barat. Kec. Jagakarsa, Jakarta Selatan, Indonesia, (4) Email: [ervinawilliananita@gmail.com](mailto:ervinawilliananita@gmail.com)

Copyright © 2025. The Author(s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia. This is an open access article licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa. Disamping merupakan kebutuhan kehidupan manusia, pendidikan merupakan salah satu indikator terpenting di dalam suatu negara. Karena suatu negara dapat menjadi negara maju salah satu penyebabnya adalah tingginya kualitas pendidikan di suatu Negara dapat diukur dari kemajuan pendidikan di Indonesia saat ini sangat diperhatikan demi tercapainya tujuan dari pendidikan tersebut. Tujuan pendidikan nasional di Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam Undangundang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan nasional bahwa fungsi dan tujuan pendidikan nasional yaitu : Untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas 2003: 8).

Prestasi belajar merupakan suatu penilaian yang diperoleh dari seluruh kegiatan belajar mengajar siswa dari awal semester hingga akhir semester. Dengan kata lain prestasi belajar merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan dari suatu kegiatan belajar mengajar. Salah satu faktor keberhasilan pendidikan bisa dilihat dari prestasi belajar yang diperoleh peserta didik pada proses pembelajarannya. Jika dalam prestasi belajar peserta didik masih belum mencapai target dari tujuan pendidikan, maka masih ada beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Upaya orang tua dalam mendidik, membimbing, dan mengembangkan segenap potensi anak dapat terwujud jika didukung dengan pola pengasuhan orang tua yang tepat. Pola asuh orang tua merupakan bentuk sikap dan perilaku interaksi dan komunikasi antara orang tua dengan anak selama proses pengasuhan. Pola asuh orang tua menurut Djamarah (2014:51) „adalah kebiasaan yang dilakukan oleh orang tua dalam memimpin, menjaga, dan membimbing anak yang dilakukan secara konsisten sejak anak lahir hingga remaja“.

Anak yang memiliki motivasi belajar akan dapat meluangkan waktu belajar lebih banyak dan lebih tekun dari mereka yang kurang memiliki atau bahkan tidak memiliki motivasi belajar sama sekali. Setelah anak mendapatkan motivasi dalam belajarnya secara tidak langsung akan berdampak baik pada prestasinya, tetapi kenyataannya banyak yang motivasi dalam belajarnya menurun, sehingga hal tersebut juga dapat mempengaruhi pada prestasi belajar anak. Menurut Hamzah B. Uno (2007: 39) bahwa motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi.

Belajar adalah perubahan tingkahlaku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari peraktek dan penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tersebut. Sedangkan motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar. Sehingga tujuan yang dikehendaki oleh individu dapat tercapai. Pola asuh orang dan motivasi belajar merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran agar peserta didik mendapatkan prestasi belajar yang memuaskan. Kedua hal tersebut pada saat ini sudah semakin berkurang pada jiwa peserta didik, terutama di kalangan SMK. Peserta didik SMK yang harusnya sudah memiliki pemikiran dewasa dalam pembelajaran, pada masa sekarang ini masih banyak yang tidak menyadari betapa pentingnya motivasi belajar salah satu mata pelajaran yang sangat membutuhkan dua variable tersebut adalah mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Pada mata pelajaran ini peserta didik dituntut untuk memiliki sifat motivasi belajar yang Jurnal Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial kuat. Mengapa demikian, karena di mata pelajaran ini peserta didik diajarkan untuk bagaimana cara berwirausaha dan memiliki produk yang kreatif dan mampu bersaing di masyarakat ketika lulus nanti. Salah satu SMK Swasta yang menjadi perhatian penulis adalah yang ada di wilayah Jakarta Timur.

Masih banyak SMK Swasta yang memiliki peserta didik yang pasif di kelas sehingga penulis memilih sekolah SMK untuk melakukan penelitian ini. Pada kurikulum SMK tahun ini sudah mengusung kurikulum 2013 revisi 2017 yang dimana terdapat mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang sudah masuk ke dalam kurikulum tersebut. Jika menggunakan kurikulum 2013 revisi sebelum tahun 2017 mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan belum ada di kurikulum tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk membahas dan meneliti lebih dalam mengenai permasalahan tersebut dengan memberi judul penelitian “Pengaruh Persepsi Pola Asuh Orang dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk membahas dan meneliti lebih dalam mengenai permasalahan tersebut dengan memberi judul penelitian “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Motivasi Belajar Terhadap Prestasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan.”

Agar pembatasan masalah tersebut lebih operasional dan dapat dibuktikan melalui pembuktian hipotesis penelitian, maka penulis dalam penelitian ini merumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh pola asuh orang tua dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan SMK Swasta di Jakarta Timur ?
2. Apakah terdapat pengaruh pola asuh orang tua terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan SMK Swasta di Jakarta Timur?
3. Apakah terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan SMK Swasta di Jakarta Timur ?

## METODE

Menurut Sugiyono (2015:2) menyatakan bahwa “Metodologi penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

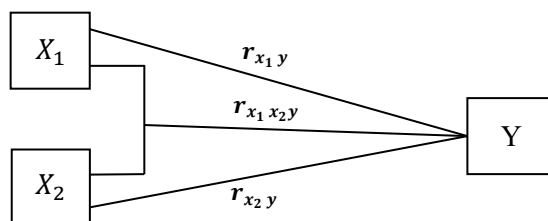
Metode yang penulis gunakan adalah metode survei dengan pendekatan korelasional. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai, yakni ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh antara pola asuh orang tua dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan. Dari masalah yang ditentukan terdapat 3 (tiga) jenis variabel yang diteliti yaitu:

- a. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, yaitu pola asuh orang tua diberi simbol ( $X_1$ )
- b. Variabel bebas adalah variable yang mempengaruhi, yaitu motivasi belajar diberi symbol ( $X_2$ )
- c. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi, yaitu prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan (Y).

## PROSEDUR

Berdasarkan metode penelitian diatas, maka disusunlah metode penelitian sebagai berikut:

- Variabel bebas ( $X_1$ ) : Pola Asuh Orang Tua  
 ( $X_2$ ) : Motivasi Belajar  
 Variabel terikat (Y) : Prestasi Belajar Produk kreatif dan Kewirausahaan



**Gambar 1.** Desain Hubungan Antara Variabel Penelitian

**Keterangan**

- $x_1$  : Pola Asuh Orang Tua
- $x_2$  : Motivasi Belajar
- $y_1$  : Prestasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan
- $r_{x_1y}$  : Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan
- $r_{x_2y}$  : Pengaruh Variabel Motivasi Belajar Terhadap Prestasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan
- $r_{x_1x_2y}$  : Pengaruh Variabel Kreativitas Variabel Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

Adapun data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan cara yang dapat dilihat sebagaimana tampak pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Teknik Pengumpulan Data

Variabel Penelitian	Teknik Pengumpulan Data	Tipe Data
Pola Asuh Orang Tua	Angket	interval
Motivasi Belajar	Angket	interval
Prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan	Penilaian Akhir Semester	interval

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa SMK Pertiwi, SMK Trampil dan SMK Tirta Sari Surya di Jakarta Timur, tepatnya pada siswa kelas XII tahun pelajaran 2020/2021. Pemilihan tempat penelitian didasarkan pada pertimbangan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh pola asuh orang tua dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Penelitian dilakukan dalam dua tahap, tahap pertama dilakukan penelitian pendahuluan yaitu mengumpulkan data terkait dengan jumlah populasi dan jumlah sampel yang akan dijadikan obyek penelitian. Tahap kedua melakukan uji coba instrumen dan ditindak lanjuti dengan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan selama semester ganjil pada tahun ajaran 2020/2021, pada bulan September sampai Januari.

**PARTISIPAN**

Setiap penelitian pasti memerlukan data atau informasi yang didapatkan dari sumber atau informan yang tepat dan dapat dipercaya. Data dan informasi tersebut digunakan untuk menjawab masalah penelitian atau untuk menguji hipotesis penelitian yang dilakukan. Oleh karena itu, data atau informasi tersebut harus didapatkan dari sumber yang jelas dan terpercaya, sebab jika tidak maka data atau informasi yang didapatkan tidak dapat memberikan gambaran atau jawaban dari persoalan penelitian yang akan dijawab. Akibat lebih lanjut adalah sebuah penelitian akan menghasilkan kesimpulan yang salah.

Menurut Arikunto di dalam Riduwan (2009:70) “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.” Sedangkan menurut Riduwan (2009:70) “sampel adalah bagian dari populasi.” Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Apabila subjek kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua,

sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Populasi dalam penelitian ini menjadi dasar penentuan sampel penelitian, yang meliputi:

1. Siswa kelas XII SMK Pertiwi Jakarta pada tahun ajaran 2020/2021 sejumlah 133 siswa.
2. Siswa kelas XII SMK Trampil Jakarta pada tahun ajaran 2020/2021 sejumlah 122 siswa.
3. Siswa kelas XII SMK Tirta Sari Surya Jakarta pada tahun ajaran 2020/2021 sejumlah 269 siswa.

Jumlah populasi yang akan diteliti adalah 524 siswa. Perhitungan jumlah sampel yang akan penulis ambil berdasarkan rumus yang telah ditentukan, menurut Slovin dalam Riduwan (2009:71) rumusnya sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan:

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

d = Presisi (ditetapkan 10%)

Berdasarkan rumus tersebut, kemudian dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

$$n = \frac{524}{524 (0,1^2) + 1}$$

$$n = \frac{524}{6,24}$$

$$n = 83,97 = 84 \text{ responden}$$

Berdasarkan rumus tersebut, peneliti memilih jumlah sampel dengan taraf kesalahan 10%. Sampel yang digunakan oleh peneliti apabila dibagi rata kepada tiga sekolah tersebut adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.** Penentuan Jumlah Sampel pada Penelitian

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Proporsi Sampel (siswa)
1.	SMK Pertiwi	133	$\frac{133}{524} \times 84 = 21 \text{ siswa}$
2.	SMK Trampil	122	$\frac{122}{524} \times 84 = 20 \text{ siswa}$
3.	SMK Tirta Sari Surya	269	$\frac{269}{524} \times 84 = 43 \text{ siswa}$
Jumlah		524	84 Siswa

Kemudian, sampel dalam penelitian ini harus memperhatikan teknik sampling yang digunakan oleh peneliti dalam penelitiannya. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *Simple Random Sampling*. Menurut Sugiyono (2015:82) "*Simple Random Sampling* dikatan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu."

## INSTRUMENTASI

### 1. Variabel Kreativitas

#### a. Definisi Konseptual

Pola asuh orang tua adalah sebuah proses yang terjadi didalam otak manusia dalam menemukan dan mengembangkan sebuah gagasan baru yang lebih inovatif dan variatif.

**b. Definisi Operasional**

Pola asuh orang tua adalah skor penilaian yang diperoleh dari jawaban responden melalui instrumen yang mengukur kreativitas melalui indikator kreativitas.

**c. Kisi-kisi instrument**

Berdasarkan indikator - indikator yang ada pada definisi operasional, selanjutnya disusun kisi-kisi instrumen kreativitas. Instrumen penelitian berupa angket (kuesioner) dengan skala likert. Setiap pernyataan dilengkapi dengan 5 (lima) alternatif jawaban dan diberi skor sebagai berikut:

**Tabel 3.** Skor Jawaban Kuesioner

Skoring	Nilai	
	(+)	(-)
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (ST)	4	2
Ragu-Ragu (RG)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

**Tabel 4.** Kisi-kisi instrumen Pola Asuh Orang Tua

No	Dimensi	Indikator	Nomor Soal		Total
			Positif (+)	Negatif (-)	
1	Kepemahaman orang tua terhadap anak,	Tidak memaksakan anak	1	2	2
		Memiliki keterlibatan yang terhadap anak	3	4	2
2	Mengarahkan anak	Memiliki kebersamaan anak	5	6	2
		Penerapan aturan dan kontrol dari orang tua kepada anak	7	8	2
3	Pandangan orang tua	Penuh percaya kepada anak	9	10	2
		kepercayaan kepada anak untuk melakukan sesuatu	11	12	2
4	Peraturan orang tua	Anak harus mengikuti peraturan orang tua	13	14	2
		Memberikan pengawasan yang sangat longgar	15	16	2
5	Orang tua dan anak saling bekerjasama	Menerima pedapat dari anak	17,18	19,20	4
		Memahami anak dengan baik	21	22	2
6	Latar belakang yang merangsang	Memiliki pola asuh untuk anak	23	24	2
		Mengarahkan anak dalam kegiatan	25	26	2
7	Kecakapan dalam banyak hal	Toleran terhadap ambiguitas	27	28	2
		Bersifat sensitive	29	30	2
<b>JUMLAH</b>			15	15	30

**2. Variabel Minat Belajar**

**a. Definisi Konseptual**

Motivasi belajar adalah suatu keinginan atau rasa ketertarikan untuk belajar yang berasal dari diri sendiri terhadap sesuatu tanpa adanya tekanan atau dorongan dari pihak tertentu.

**b. Definisi Operasional**

Motivasi belajar adalah skor penilaian yang diperoleh dari jawaban responden melalui instrumen yang mengukur minat belajar melalui indikator minat belajar.

**c. Kisi-kisi instrument**

Berdasarkan indikator - indikator yang ada pada definisi operasional, selanjutnya disusun kisi-kisi instrumen motivasi belajar. Instrumen penelitian berupa angket (kuesioner) dengan skala likert. Setiap pernyataan dilengkapi dengan 5 (lima) alternatif jawaban dan diberi skor sebagai berikut:

**Tabel 6.** Skor Jawaban Kuesioner

Skoring	Nilai	
	(+)	(-)
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (ST)	4	2
Ragu-Ragu (RG)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

**Tabel 7.** Kisi-kisi instrumen motivasi belajar

No	Dimensi	Indikator	Nomor Soal		Total
			Positif (+)	Negatif (-)	
1	Kemauan untuk belajar	Kemauan untuk belajar tanpa adanya perintah	1	2	2
		Adanya kemauan dan usaha untuk mempelajari materi pelajaran sebelum atau sesudah pelajaran	3	4	2
2	Ketekunan dalam mengerjakan tugas sekolah	Ketekunan siswa mengerjakan soal soal pelajaran disekolah	5	6	2
		Mengerjakan tugas tepat waktu	7,8	9,10	4
3	Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)	Sikap tidak mudah putus asa terhadap kesulitan belajar dan mengerjakan tugas	11	12	2
		Teliti dalam mengerjakan tugas	13	14	2
4	Keterlibatan	Aktif dalam pembelajaran di kelas	15	16	2
		Selalu memperbaiki kesalahan dalam tugas yang diberikan	17	18	2
5	Keinginan	Siswa dalam mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan	19	20	2
		Siswa memiliki keinginan untuk belajar lebih baik	21	22	2
6	Partisipasi	Siswa rajin bertanya di kelas	23	24	2
		Siswa ingin terlibat dalam semua kegiatan di kelas	25	26	2
7	Perasaan senang	Siswa senang mengikuti pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan	27	28	2
		Siswa senang ketika diberikan tugas	29	30	2
<b>JUMLAH</b>			15	15	30

### 3. Variabel Prestasi Belajar

#### a. Definisi Konseptual

Prestasi belajar adalah hasil penilaian dari kegiatan belajar yang telah dilakukan dan merupakan bentuk perumusan akhir yang diberikan oleh guru untuk melihat sampai di mana kemampuan siswa yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai.

#### b. Definisi Operasional

Prestasi belajar adalah penilaian yang diperoleh dari hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) peserta didik pada mata produk kreatif dan kewirausahaan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021.

## HASIL

### 1. Deskripsi Data

Analisis deskripsi data dilakukan terhadap hasil rekapitulasi data tingkat angket kreativitas dan minat belajar serta nilai penilaian akhir semester yang diperoleh dari dokumen guru pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

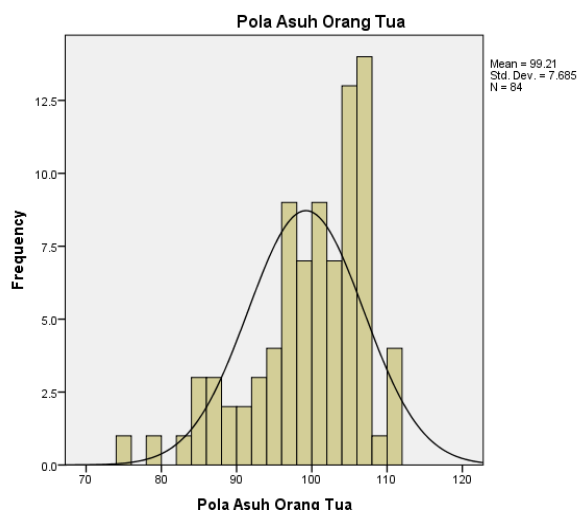
**Tabel 8.** Deskripsi Data Penelitian  
**Statistics**

		Pola Asuh Orang Tua	Motivasi Belajar	Prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan
N	Valid	84	84	84
	Missing	0	0	0
Mean		99.21	103.54	83.62
Median		100.50	104.00	84.00
Mode		106	104 <sup>a</sup>	85 <sup>a</sup>
Std. Deviation		7.685	10.609	4.136
Minimum		75	74	76
Maximum		111	123	92
Sum		8334	8697	7024

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

**a. Analisis Data Variabel Pola Asuh Orang Tua ( $X_1$ )**

Skor atas kreativitas yang diperoleh dari 84 responden mempunyai rata-rata 99,21, dengan simpangan baku 7,685, median sebesar 100,50, modus sebesar 106, skor minimum 75, dan skor maksimum 111, Banyaknya butir pernyataan dalam instrumen kreativitas adalah 25 butir dengan skor maksimum tiap butir pertanyaan adalah 5. Skor simpangan baku 7,685 menunjukkan perbedaan jawaban antar responden termasuk tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas dari responden beragam. Dari deskripsi tersebut juga dapat dilihat bahwa antara nilai rata-rata dan median hampir sama, yaitu 99,21 dan 100,50. Hal ini menunjukkan bahwa data skor kreativitas pada penelitian ini cukup representatif. Sedangkan skor yang berada di atas rata-rata lebih banyak dibanding yang berada di bawah rata-rata menunjukkan bahwa siswa yang mempunyai kreativitas yang tinggi lebih banyak dibanding yang rendah. Sedangkan Histogram dari data tersebut bisa dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 2.** Histogram Data Skor Kreativitas

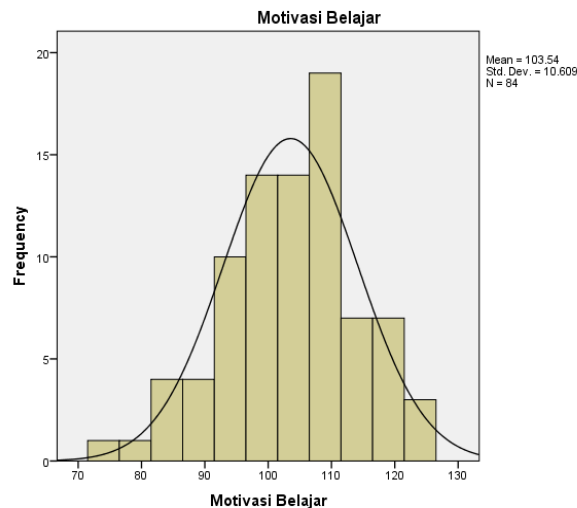
Dari tabel distribusi, serta histogram dan poligon frekwensi dapat disimpulkan bahwa data skor skala kreativitas dalam penelitian ini memiliki sebaran yang cenderung normal.

**b. Analisis Data Motivasi Belajar ( $X_2$ )**

Skor minat belajar yang diperoleh dari 84 responden mempunyai rata-rata 103,45 dengan simpangan baku 10,609, median 104,00, skor minimum 74 dan skor maksimum

123. Skor simpangan baku 10,612 menunjukkan perbedaan jawaban antar responden termasuk tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar dari responden beragam.

Dari deskripsi tersebut juga dapat dilihat bahwa antara nilai rata-rata dan nilai tengah (median) hampir sama, yaitu 103,45 dan 104,00. Hal ini menunjukkan bahwa data minat belajar yang diperoleh pada penelitian ini cukup representative. Sedangkan skor yang berada di atas rata-rata lebih banyak dibanding yang berada di bawah rata-rata menunjukkan bahwa yang mempunyai minat belajar lebih banyak dibanding yang negative, sedangkan Histogram dari data tersebut bisa dilihat pada gambar berikut.



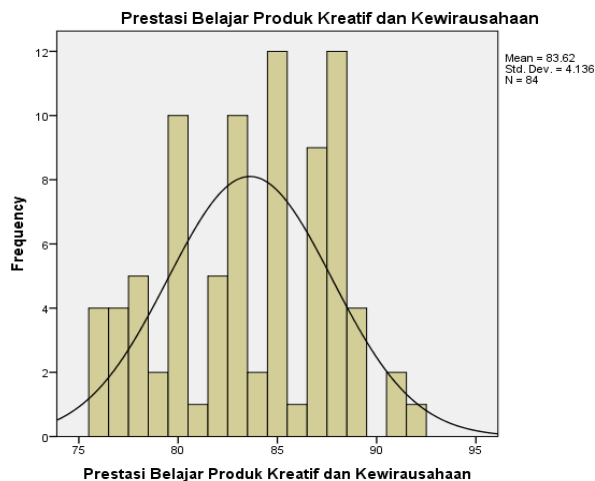
**Gambar 3.** Histogram Data Skor Motivasi belajar

Dari tabel distribusi, serta histogram dan poligon frekuensi dapat disimpulkan bahwa data skor skala minat belajar dalam penelitian ini memiliki sebaran yang cenderung normal.

### c. Analisa Data Prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan (Y)

Data prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan yang diperoleh dari 84 responden mempunyai rata-rata 83,62 dengan simpangan baku 4,136, median sebesar 84,00, skor minimum 76 dan skor maksimum 92. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan dari responden termasuk tinggi. Skor simpangan baku 4,136, menunjukkan perbedaan jawaban antar responden termasuk tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan dari responden cukup beragam.

Dari deskripsi tersebut juga dapat dilihat bahwa antara nilai rata-rata dan nilai tengah (median) hampir sama, yaitu 83,62 dan 84,00. Hal ini menunjukkan bahwa data skor prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan pada penelitian ini cukup representatif. Sedangkan skor yang berada di atas rata-rata lebih banyak dibanding yang berada di bawah rata-rata, menunjukkan bahwa prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan yang berada di atas rata-rata lebih banyak dibanding yang dibawah rata-rata. Sedangkan Histogram dari data tersebut bisa dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 4.** Histogram Data Skor Prestasi Belajar Produk Kreatif Dan Kewirausahaan

Dari tabel distribusi, serta histogram dan poligon frekuensi dapat disimpulkan bahwa data skor skala prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan dalam penelitian ini memiliki sebaran yang cenderung normal.

**2. Pengujian Hipotesis Penelitian**

**Tabel 9.** Hasil Perhitungan Koefisien Korelasi Pengaruh Variabel X<sub>1</sub> dan X<sub>2</sub> terhadap Variabel Y

Model Summary			
R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
.440 <sup>a</sup>	.193	.173	3.761

**Tabel 10.** Rekapitulasi Hasil Perhitungan Persamaan Garis Regresi Pengaruh Variabel X<sub>1</sub> dan X<sub>2</sub> terhadap Variabel Y

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	54.353	6.674		8.144	.000
	Pola Asuh Orang Tua	.178	.054	.330	3.310	.001
	Motivasi Belajar	.112	.039	.288	2.887	.005

**Tabel 11.** Rekapitulasi Hasil Perhitungan Pengujian Signifikasi Koefisien Regresi Pengaruh Variabel X<sub>1</sub> dan X<sub>2</sub> dengan Variabel Y

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	274.321	2	137.161	9.699	.000 <sup>b</sup>
	Residual	1145.488	81	14.142		
	Total	1419.810	83			

Dari ketiga tabel di atas, akan di uji tiga hipotesis sekaligus yaitu:

**a. Pengaruh Pola Asuh Orang Tua (X<sub>1</sub>) dan Motivasi Belajar (X<sub>2</sub>) Secara Bersama-Sama Terhadap Prestasi Belajar Produk Kreatif Dan Kewirausahaan (Y)**

Hipotesis pengaruh ini adalah :

H<sub>0</sub> : β<sub>1</sub> = 0 dan β<sub>2</sub> = 0

H<sub>1</sub> : β<sub>1</sub> ≠ 0 dan β<sub>2</sub> ≠ 0;

artinya :

H<sub>0</sub> : tidak terdapat pengaruh yang signifikan pola asuh orang tua (X<sub>1</sub>) dan motivasi belajar (X<sub>2</sub>) secara bersama-sama terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan (Y)

$H_1$  : terdapat pengaruh yang signifikan pola asuh orang tua ( $X_1$ ) dan motivasi belajar ( $X_2$ ) secara bersama-sama terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan ( $Y$ ).

Dari tabel X di atas terlihat bahwa koefisien korelasi ganda pengaruh variabel bebas pola asuh orang tua ( $X_1$ ) dan motivasi belajar ( $X_2$ ) secara bersama-sama terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan ( $Y$ ) adalah sebesar 0,440.

Perhitungan pengujian signifikansi koefisien korelasi ganda ini bisa dilihat di Lampiran. Dari perhitungan tersebut di peroleh bahwa koefisien korelasi tersebut signifikan, dengan kata lain bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas pola asuh orang tua ( $X_1$ ) dan motivasi belajar ( $X_2$ ) secara bersama-sama terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan ( $Y$ ) adalah sebesar 0,440.

Sedangkan koefisien determinasinya sebesar 19% menunjukkan bahwa besarnya kontribusi kreativitas ( $X_1$ ) dan motivasi belajar ( $X_2$ ) secara bersama-sama terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan ( $Y$ ) adalah sebesar 19,3%, sisanya (80,7%) karena pengaruh faktor lain.

Sedangkan untuk pengujian hipotesis melalui analisis regresi diperoleh hasil perhitungan terlihat pada Tabel 9 dan Tabel 10 Dari Tabel 11 diperoleh persamaan garis regresi yang merepresentasikan pengaruh variabel  $X_1$  dan  $X_2$  terhadap variabel  $Y$ , yaitu  $\bar{Y} = 54,353 + 0,178 X_1 + 0,112 X_2$ .

Sedangkan pengujian signifikansi garis regresi tersebut adalah dengan memperhatikan hasil perhitungan yang ada pada Tabel 11 Menurut ketentuan yang ada, kriteria signifikansi regresi tersebut adalah “jika  $Sig < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak” atau “jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak”, yang berarti bahwa koefisien regresi tersebut signifikan, dengan kata lain terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas  $X_1$  dan  $X_2$  terhadap variabel terikat  $Y$ . Nilai  $Sig$  adalah bilangan yang tertera pada kolom  $Sig$  dalam Tabel XII Nilai  $F_{hitung}$  adalah bilangan yang tertera pada kolom  $F$  dalam Tabel 4.8. Sedangkan nilai  $F_{tabel}$  adalah nilai tabel distribusi  $F$  untuk taraf nyata 5% dengan derajat pembilang ( $k$ ) = 2 dan derajat penyebut ( $n - k - 1$ ) = 82 dimana  $n$  adalah banyaknya responden, dan  $k$  adalah banyaknya variabel bebas.

Dari Tabel 11 terlihat bahwa nilai  $Sig = 0.000 < 0,05$  dan  $F_{hitung} = 9,699$ , maka  $H_0$  di tolak yang berarti bahwa koefisien regresi tersebut signifikan. Dengan kata lain bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas pola asuh orang tua ( $X_1$ ) dan motivasi belajar ( $X_2$ ) secara bersama-sama terhadap variabel terikat prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan ( $Y$ ).

Dari hasil pengujian regresi tersebut maka bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas pola asuh orang tua ( $X_1$ ) dan motivasi belajar ( $X_2$ ) secara bersama-sama terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan ( $Y$ ).

#### **b. Pengaruh Pola Asuh Orang Tua ( $X_1$ ) Terhadap Prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan ( $Y$ )**

Hipotesis pengaruh ini adalah :

$H_0 : \beta_1 = 0$

$H_1 : \beta_1 \neq 0$ ;

artinya :

$H_0$  : tidak terdapat pengaruh yang signifikan pola asuh orang tua terhadap Prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan

$H_1$  : terdapat pengaruh yang signifikan pola asuh orang tua terhadap Prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Untuk membuktikan hipotesis tersebut adalah dengan memperhatikan nilai/bilangan yang tertera pada kolom **t** atau kolom **Sig** untuk baris **pola asuh orang tua** (Variabel  $X_1$ ) pada Tabel 10. Menurut ketentuan yang ada, kriteria signifikansi regresi tersebut adalah “jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak” atau “jika **Sig**  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak”, yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas  $X_1$  terhadap variabel terikat Y. Nilai **Sig** adalah bilangan yang tertera pada kolom **Sig** untuk baris **pola asuh orang tua** (Variabel  $X_1$ ) dalam Tabel 4.7. Nilai  $t_{hitung}$  adalah bilangan yang tertera pada kolom **t** untuk baris **pola asuh orang tua** (Variabel  $X_1$ ) dalam Tabel 10. Sedangkan nilai  $t_{tabel}$  adalah nilai tabel distribusi **t** untuk taraf nyata 5% dengan derajat kepercayaan ( $df = n - 2$ ) = 82 dimana  $n$  adalah banyaknya responden.

Dari Tabel 10. terlihat bahwa nilai **Sig** = 0,002  $< 0,05$  dan  $t_{hitung} = 3,310$ , maka  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas  $X_1$  (pola asuh orang tua) terhadap variabel terikat Y (prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan).

Dari hasil pengujian regresi tersebut maka bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas  $X_1$  (pola asuh orang tua) terhadap variabel terikat Y (prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan).

### c. Pengaruh Motivasi belajar ( $X_2$ ) Terhadap Prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan (Y)

Hipotesis pengaruh ini adalah :

$$H_0 : \beta_2 = 0$$

$$H_1 : \beta_2 \neq 0 \quad ;$$

artinya :

$H_0$  : tidak terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan

$H_1$  : terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan

Untuk membuktikan hipotesis tersebut adalah dengan memperhatikan nilai/bilangan yang tertera pada kolom **t** atau kolom **Sig** untuk baris **motivasi belajar** (Variabel  $X_2$ ) pada Tabel 11. Menurut ketentuan yang ada, kriteria signifikansi regresi tersebut adalah “jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak” atau “jika **Sig**  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak”, yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas  $X_2$  terhadap variabel terikat Y. Nilai **Sig** adalah bilangan yang tertera pada kolom **Sig** untuk baris **motivasi belajar** (Variabel  $X_2$ ) dalam Tabel 11. Nilai  $t_{hitung}$  adalah bilangan yang tertera pada kolom **t** untuk baris **motivasi belajar** (Variabel  $X_2$ ) dalam Tabel 11 Sedangkan nilai  $t_{tabel}$  adalah nilai tabel distribusi **t** untuk taraf nyata 5% dengan derajat kepercayaan ( $df = n - 2$ ) = 82 dimana  $n$  adalah banyaknya responden.

Dari Tabel 9. terlihat bahwa nilai **Sig** = 0,006  $< 0,05$  dan  $t_{hitung} = 2,887$ , maka  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas  $X_2$  (motivasi belajar) terhadap variabel terikat Y (prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan).

Dari hasil pengujian regresi tersebut maka bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas  $X_2$  (motivasi belajar) terhadap variabel terikat Y (prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan).

## DISKUSI

### 1. Pengaruh kreativitas dan minat belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan

Dari deskripsi data setelah dilakukan analisis korelasi diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,440, setelah dilakukan pengujian dengan program SPSS 22 terbukti bahwa koefisien korelasi tersebut signifikan. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh variabel bebas  $X_1$

(kreativitas) dan  $X_2$  (minat belajar) secara bersama-sama terhadap variabel terikat Y (prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan).

Sedangkan dari analisis regresi diperoleh persamaan garis regresi  $\hat{Y} = 54,353 + 0,178 X_1 + 0,112 X_2$ . Nilai konstanta = 55,157 menunjukkan bahwa dengan kreativitas dan minat belajar paling rendah sulit untuk bisa meraih prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan yang baik, sedangkan nilai koefisien regresi sebesar 0,178 dan 0,112 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif variabel bebas  $X_1$  (pola asuh orang tua) dan  $X_2$  (motivasi belajar) secara bersama-sama terhadap variabel terikat Y (prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan). Setelah dilakukan pengujian linieritas garis regresi dengan menggunakan program SPSS 22 diperoleh bahwa garis regresi tersebut linier.

Dari pengujian signifikansi koefisien regresi yang juga dilakukan dengan program SPSS 22 diperoleh bahwa koefisien regresi tersebut signifikan, yaitu ditunjukkan oleh nilai  $Sig = 0,000 < 0,05$ , yang berarti terbukti bahwa terdapat pengaruh yang positif variabel bebas  $X_1$  (pola asuh orang tua) dan  $X_2$  (motivasi belajar) secara bersama-sama terhadap variabel terikat Y (prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan).

Setiap guru harus memperhatikan prestasi belajar siswa berdasarkan prosedur pengukuran dan penilaian yang benar. Agar hasil yang diperoleh baik, hasil yang diharapkan harus dirumuskan dengan jelas, dengan target yang jelas dan cara mencapainya juga harus jelas.

Prestasi belajar siswa dapat diperoleh dari hasil penilaian terhadap siswa dari hasil ini dapat dipakai untuk mengukur tingkat produktivitas proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru berdasarkan ranah kognitif dan afektif. Hanya saja selama ini penilaian dan pengukuran prestasi belajar, khususnya rumus dan unsur penilaian yang direkomendasikan oleh Departemen Pendidikan Nasional kepada setiap sekolah menggunakan rumus dua kali hasil ulangan umum ditambah dengan hasil rata-rata ulangan harian dan nilai tugas yang dikuantitatifkan, kemudian dibagi tiga. Berdasarkan rumus tersebut hasil belajar sejarah masih berada pada aspek penilaian tingkat kognitif siswa, sedangkan aspek afektif dan psikomotor masih luput dari unsur pengukuran maupun penilaian.

Dari teori tentang prestasi belajar dan hal-hal yang berhubungan dengan pola asuh orang tua dan motivasi belajar. Pola asuh orang tua adalah merupakan sebuah proses yang terjadi didalam otak manusia dalam menemukan dan mengembangkan sebuah gagasan baru yang lebih inovatif dan variatif. Motivasi belajar adalah suatu keinginan atau rasa ketertarikan yang berasal dari diri sendiri terhadap sesuatu tanpa adanya tekanan atau dorongan dari pihak tertentu. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya dan dapat pula diwujudkan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.

## 2. Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Dari pengujian hipotesis diperoleh bahwa nilai  $Sig = 0,001 < 0,05$  dan  $t_{hitung} = 3,310$ , maka  $H_0$  di tolak yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas  $X_1$  (pola asuh orang tua) terhadap variabel terikat Y (prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan).

Pola asuh orang tua adalah sebuah proses yang terjadi didalam otak manusia dalam menemukan dan mengembangkan sebuah gagasan baru yang lebih inovatif dan variatif.

Kegiatan belajar mengajar di kelas siswa tidak hanya dituntut mengerti dan paham tentang materi yang diberikan oleh guru, tetapi siswa juga di tuntut untuk memiliki kreativitas dalam dirinya. Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan mengakui kegemaran dan aktivitas yang aktif. Anak dan remaja kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri, mereka lebih berani mengambil resiko dari pada anak-

anak pada umumnya. Artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting, dan disukai, mereka tak telalu menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain, orang yang kreatif berarti berani untuk tampil beda, menonjol, membuat kejutan, atau menyimpang dari tradisi. Maka dari itu rasa kreativitas dalam diri siswa sangat diperlukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan menuntut siswa untuk memiliki sifat kreativitas yang jauh lebih kreatif dari biasanya. Karena mata pelajaran ini siswa lebih banyak membuat produk baru yang nantinya akan di jual ke pasar dan kreativitas merupakan salah satu faktor yang diperlukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

### 3. Pengaruh Motivasi belajar belajar Terhadap Prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Dari pengujian hipotesis diperoleh bahwa nilai  $Sig = 0,006 < 0,05$  dan  $t_{hitung} = 2,310$  maka  $H_0$  di tolak yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas  $X_2$  (motivasi belajar) terhadap variabel terikat  $Y$  (prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan).

Motivasi belajar adalah suatu keinginan atau rasa ketertarikan yang berasal dari diri sendiri terhadap sesuatu tanpa adanya tekanan atau dorongan dari pihak tertentu. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya dan dapat pula diwujudkan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.

Motivasi belajar merupakan faktor yang mendasar bagi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar. Karena motivasi belajar menjadi tolak ukur siswa bersemangat atau tidak ketika di sekolah. Dengan motivasi belajar yang tinggi maka siswa akan bersemangat di kelas, siswa akan lebih aktif bertanya, merespon guru dan mengerjakan tugas dengan baik. Mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan menuntut siswa untuk memiliki ide-ide kreatif untuk berwirausaha ketika lulus nanti. Oleh karena itu mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan harus ditempuh dengan siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi.

## SIMPULAN

1. Terdapat pengaruh yang signifikan pola asuh orang tua dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan siswa SMK Swasta di Jakarta Timur. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai  $Sig. 0,000 < 0,05$  dan  $F_{hitung} = 9,699$ .
2. Terdapat pengaruh yang signifikan pola asuh orang tua terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan siswa SMK Swasta di Jakarta Timur. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai  $Sig. 0,002 < 0,05$  dan  $t_{hitung} = 3,310$ .
3. Terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan siswa SMK Swasta di Jakarta Timur. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai  $Sig. 0,006 < 0,05$  dan  $t_{hitung} = 2,887$ .

## REFERENSI

- Alwi, I. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Jakarta: Saraz Publishing.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dimiyanti dan Mudjiyono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Saiful Bahri. (2004) *Pola Komunikasi Orang Tua & Anak Dalam Keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Esmoda dan Ekawarna.2012. Pola Asuh Orang Tua Demokratis, Interaksi Edukatif, dan Motivasi Belajar. Dalam jurnal Tekno Pedagogi Vol 2 (1). Universitas Negeri Jambi.
- Griffin, R.W dan Ronal, J. E. (2007). *Bisnis Edisi 8*. Jakarta: Erlangga.
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani, H. (2013). *Pengembangan Sistem Pendidikan Indonesia*. Jakarta: CV Pustaka Setia.
- Irawan, A.P. (2017). *Perancangan dan Pengembangan Produk manufaktur*. Yogyakarta: Andi.
- Kasmir. (2016). *Kewirausahaan*. Jakarta:PT Rajagrafindo.
- Khoo,A. (2009). *Iam Gifted So Are You*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Lestari, Putri Suci Budi. (2013) Hubungan antara Pola Asuh Otoritatif dengan Kemandirian pada Siswa Kelas XI Jurusan Akuntansi SMKN 12 Jakarta. Dalam Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis(JPEB) Vol 1 (2). Universitas Negeri Jakarta.
- Riduwan. (2009). *Metode & Tektik Menyusun, Proposal Penelitian*.Bandung: Alfabeta.
- Septiari, Bety Bea. ( 2012 ) Mencetak *Balita Cerdas dan Pola Asuh Orang Tua*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Setiawati, T. & Karpin. (2018). Modul 6 (Produk Kreatif dan Kewirausahaan). Diaksesdari:<http://ejournal.upi.edu/index.php/Boga/article/viewFile/8412/5283> tanggal 30 April 2021 pada pukul 22.15 WIB.
- Subagyo. M., & Bastian, I. (2018). *Akuntansi Manajemen Berbasis Desain*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pres.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: RinekaCipta.
- Suherman, E. (2010). *Desain Pembelajaran Kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, S. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo Perkasa Rajawali.
- Supardi. (2013). *Aplikasi Statistika dalam Penelitian edisi revisi*.Jakarta: Smart.
- Uno, B. Hamzah.,( 2007), *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi.
- Uno, B. Hamzah. (2007), *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis d Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional