

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Mindset Berwirausaha

a. Definisi Mindset Berwirausaha

Mindset terdiri dari kata mind dan set dimana mind diartikan sebagai sumber pikiran dan memori yang menghasilkan perasaan, pikiran, ide dan penyimpan pengetahuan. Adapun kata set mempunyai arti mendahulukan peningkatan kemampuan dalam suatu kegiatan. Jadi dapat disimpulkan bahwa mindset adalah sekumpulan cara berpikir atau kepercayaan yang menentukan perilaku, sikap, dan pandangan akan masa depan seseorang (Gunawan, 2007: 14).

Adapun kata wirausaha berasal dari dua kata wira yang berarti pahlawan dalam artian sikap berani dan usaha yang bermakna melakukan kegiatan bisnis. Jadi dapat disimpulkan bahwa wirausaha adalah seseorang yang melakukan kegiatan bisnis dengan gigih untuk mencapai tujuan yang sudah direncanakan dengan hasil yang membanggakan (Sukirno, 2004: 367). Sedangkan menurut Lambing dan Kuehl, 2007: 16 wirausaha merupakan orang yang berusaha membuat kombinasi yang baru baik dari proses, produk, pasar pemasok maupun struktur organisasi. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa mindset berwirausaha adalah cara berpikir wirausaha yang mempengaruhi sikap dan perilakunya dalam mencapai tujuan hidupnya khususnya dalam menjalankan usahanya. Kewirausahaan merupakan pola pikir yang terbentuk sejak usia dini.

Oleh karena itu pendidikan di sekolah sangat berkontribusi untuk menumbuhkan pola pikir kewirausahaan, mulai dari sekolah dasar sampai tingkat universitas (Raposo dalam Jarle Sjøvoll, 2014: 19)

Menurut Dweck (2006: 20-21) terdapat dua macam mindset: 1) mindset berkembang (*growth mindset*) yaitu mindset yang mendasarkan pada kepercayaan bahwa kualitas dasar seseorang dapat diolah, berubah dan berkembang melalui perlakuan, pengalaman dan upaya-upaya tertentu. 2) mindset tetap (*fixed mindset*) didasarkan pada kepercayaan bahwa kualitas-kualitas seseorang sudah ditetapkan.

Menurut Hendro (2011: 165-166), sikap seorang wirausahawan adalah:

- 1) Sikap selalu berpikir positif dalam menghadapi segala hal (*positive thinking*)
- 2) Respons yang positif dari individu terhadap informasi, kejadian, kritikan, cercaan, tekanan, tantangan, cobaan, dan kesulitan
- 3) Sikap yang berorientasi jauh ke depan, berpikiran maju, bersifat prestatif dan tidak mudah terlena oleh hal-hal yang sudah berlalu
- 4) Sikap tidak gentar saat melihat pesaing (*competitor*)
- 5) Sikap yang selalu ingin tahu, selalu mencari jalan keluar bila ingin maju
- 6) Sikap yang ingin memberi yang terbaik buat orang lain
- 7) Sikap yang penuh semangat dan berjuang keras (pantang menyerah) sehingga menimbulkan dampak yang baik untuk dunia sekelilingnya
- 8) Punya komitmen yang kuat, integritas yang tinggi, dan semangat yang kuat untuk meraih impiannya.

b. Indikator Mindset Berwirausaha

Indikator ketercapaian mindset berwirausaha dapat ditunjukkan dengan terbentuknya beberapa karakter wirausaha. Adapun dalam penelitian ini karakter wirausaha yang akan dikembangkan adalah percaya diri, tanggungjawab dan berpikir kreatif.

1) Percaya Diri

Menurut Hakim (2002: 63) percaya diri berasal dari bahasa Inggris yakni *self confidence* yang artinya percaya pada kemampuan, kekuatan dan penilaian diri sendiri. Jadi dapat dikatakan bahwa penilaian tentang diri sendiri adalah berupa penilaian yang positif. Rasa percaya diri merupakan keberanian menghadapi tantangan karena memberi suatu kesadaran bahwa belajar dari pengalaman jauh lebih penting daripada keberhasilan atau kegagalan (Marjanti, 2015: 2). Sedangkan menurut Ormrod (2008: 20) percaya diri adalah penilaian seseorang akan kemampuannya untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk menjalankan perilaku. Seorang individu akan memiliki kepercayaan diri yang berasal dari kesadaran dan tekad untuk melakukan apapun, sampai tujuan yang ia inginkan tercapai (Angelis, 2003: 10).

Menurut Mastuti (2008: 14-15) ciri-ciri individu yang memiliki rasa percaya diri adalah:

- a) Percaya akan kompetensi atau kemampuan diri hingga tidak membutuhkan pujian, pengakuan, penerimaan atau rasa hormat dari orang lain.

- b) Tidak terdorong untuk tidak menunjukkan sikap konformis demi diterima oleh orang lain atau kelompok.
- c) Berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain dan berani menjadi diri sendiri.
- d) Memiliki pengendalian diri yang baik
- e) Memiliki *internal locus of control* dimana seseorang memandang keberhasilan atau kegagalan tergantung dari usaha sendiri dan tidak mudah menyerah pada nasib atau keadaan serta tidak tergantung dan mengharapkan bantuan dari orang lain.
- f) Mempunyai cara pandang yang positif terhadap diri sendiri, orang lain dan situasi di luar dirinya.
- g) Memiliki harapan yang realistis terhadap diri sendiri, sehingga apabila harapan tersebut tidak terwujud maka seseorang tetap mampu melihat sisi positif dirinya dan situasi yang terjadi

Adapun ciri-ciri kepercayaan diri menurut Lauster dalam Ghufron dan Rini Risnawati (2010: 35-36) menjelaskan aspek-aspek yang berhubungan dengan kepercayaan diri adalah:

- a) Keyakinan pada Kemampuan Diri
Keyakinan kemampuan diri adalah sikap positif seseorang tentang dirinya. Ia mampu secara sungguh-sungguh akan apa yang dilakukannya.
- b) Optimis
Optimis adalah sikap positif yang dimiliki seseorang yang selalu berpandangan baik dalam menghadapi segala hal tentang diri dan kemampuannya.
- c) Objektif
Orang yang memandang permasalahan atau sesuatu sesuai dengan kebenaran yang semestinya, bukan menurut kebenaran pribadi atau menurut dirinya sendiri.

- d) Bertanggung Jawab
Bertanggung jawab adalah kesedihan orang untuk menanggung segala sesuatu yang telah menjadi konsekuensinya.
- e) Rasional dan Realistis
Rasional dan realistis adalah analisis terhadap suatu masalah, sesuatu hal, dan suatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang dapat diterima oleh akal dan sesuai dengan kenyataan.

Menurut Mulyasa (2014:147) indikator percaya diri adalah:

- a) berani
- b) mengutamakan usaha sendiri
- c) berpenampilan tenang

Faktor-faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri menurut Angelis (2003: 4) adalah sebagai berikut:

- a) Kemampuan pribadi: rasa percaya diri hanya timbul pada saat seseorang mengerjakan sesuatu yang memang mampu dilakukan.
- b) Keberhasilan seseorang: keberhasilan seseorang ketika mendapatkan apa yang selama ini diharapkan dan cita-citakan akan memperkuat timbulnya rasa percaya diri.
- c) Keinginan: ketika seseorang menghendaki sesuatu maka orang tersebut akan belajar dari kesalahan yang telah diperbuat untuk mendapatkannya.
- d) Tekat yang kuat: rasa percaya diri yang datang ketika seseorang memiliki tekat yang kuat untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut Hakim (2002: 170) cara-cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri adalah

membiasakan untuk memberanikan diri, membangkitkan kemauan yang keras, selalu berpikir positif, membiasakan untuk berinisiatif, bersikap mandiri, mau belajar dari kegagalan, tidak mudah menyerah, bersikap kritis dan objektif, dan pandai membaca situasi, serta pandai menempatkan diri.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa percaya diri adalah sikap mental seseorang yang sadar akan kemampuan, kekuatan yang ada dalam dirinya dan selalu memiliki tekad untuk melakukan apapun, sampai tujuan yang ia inginkan tercapai dengan penuh tanggung jawab.

2) Tanggung Jawab

Menurut Mustari (2011: 21) bertanggung jawab adalah perilaku dan sikap seseorang untuk melaksanakan kewajiban dan tugasnya sebagaimana yang seharusnya dilakukan. Sedangkan menurut Asmani (2009: 118), tanggung jawab adalah sikap dan perilaku lahir yang dalam keadaan apapun selalu memprioritaskan tugasnya dengan penuh kesungguhan dan tanpa pamrih. Tanggung jawab harus tertanam pada setiap diri manusia untuk menunaikan tugasnya dengan penuh tanggungjawab.

Adapun indikator bertanggung jawab menurut Zuriyah (2010: 232) adalah 1) menyerahkan tugas tepat waktu, 2) mengerjakan sesuai petunjuk dan 3) mengerjakan tugas berdasarkan hasil karya sendiri. Menurut Fitri (2012: 43) berdasarkan indikator keberhasilan

pendidikan karakter, indikator nilai tanggung jawab dalam proses pembelajaran mencakup mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik, bertanggung jawab terhadap setiap perbuatan, melakukan piket sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan dan mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab adalah perilaku atau sikap seseorang untuk melakukan tugas dan kewajibannya dengan penuh kesungguhan dan tanpa pamrih.

3) Berpikir Kreatif

Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus diselesaikan. Berpikir merupakan satu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah kepada suatu tujuan (Purwanto, 2010: 43). Pada hakikatnya, pengertian berpikir kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada (Daryanto, 2009: 146). Berpikir diasumsikan secara umum sebagai proses kognitif yaitu suatu aktivitas mental yang lebih menekankan penalaran untuk memperoleh pengetahuan.

Kreatif adalah berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan

sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada (Rachmawati, 2010: 13).

Adapun indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Munandar (2009: 21) adalah sebagai berikut:

- a) *Fluency* (Keterampilan Berpikir Lancar)
Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Adapun perilaku *fluency* adalah mengajukan pertanyaan, menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan, mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah, bekerja dengan cepat, dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu objek atau situasi.
- b) *Flexibility* (Keterampilan Berpikir Luwes)
Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi dan dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. Perilaku *flexibility* adalah memberikan macam-macam interpretasi terhadap suatu gambar, cerita atau masalah, menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda. Jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan macam-macam cara yang berbeda untuk memecahkannya.
- c) *Originality* (Keterampilan Berpikir Orisinal)
Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, mampu membuat kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. Perilaku *originality* adalah memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain, mempertanyakan cara-cara lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru, memiliki cara berpikir lain daripada yang lain dan lebih senang mensintesis daripada menganalisis situasi.
- d) *Elaboration*
Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik. Perilaku *elaboration* adalah mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci, mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain, mencoba menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh, mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana dan menambahkan garis-garis atau warna-warna dan detail-detail terhadap gambarnya sendiri atau

orang lain. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap pemecahan masalah dengan melakukan langkah yang terperinci

e) Keterampilan Mengevaluasi

Menentukan patokan evaluasi sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat atau suatu tindakan bijaksana. Mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya. Perilaku keterampilan adalah memberikan pertimbangan atas dasar sudut pandangnya sendiri. Menganalisis masalah atau penyelesaian secara kritis dengan selalu menanyakan “mengapa?”, mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan untuk mencapai suatu keputusan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah proses mental seseorang yang lebih dari sekedar mengingat dan memahami untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Sesuatu yang baru disini tidak harus berupa hasil/ciptaan yang benar-benar baru, tetapi dapat berupa hasil pengembangan konsep yang sudah ada.

c. Faktor yang Mempengaruhi Mindset Berwirausaha

Faktor yang mempengaruhi minat wirausaha Alma (2011: 7-8)

mengungkapkan latar belakang wirausaha yang dapat mempengaruhi minat berwirausaha:

a. Lingkungan

Salah satu faktor pendorong seseorang untuk berwirausaha adalah lingkungannya. Individu pada setiap tahapan merintis usaha selalu membutuhkan dukungan dari lingkungan terdekat. Dukungan dari keluarga, saudara, teman akan menjadi sumber kekuatan ketika menghadapi permasalahan.

b. Kepribadian

Kebutuhan berprestasi atau disebut *need for achievement* mendorong seseorang untuk selalu menghasilkan yang terbaik. Seorang wirausaha membutuhkan kepribadian yang mendukung minat berwirausaha, mengukur tingkat keberhasilannya, dan mengevaluasi pekerjaan yang dilakukan. Hal ini karena tindakan yang dilakukan selalu mengambil risiko yang telah diperhitungkan dengan baik untuk memperoleh keuntungan yang sebesar-besarnya.

d. Dampak Mindset Berwirausaha

Mindset berwirausaha adalah seseorang yang mempunyai kerangka berpikir yang berorientasikan entrepreneurial. Individu tersebut lebih memilih untuk menjalani ketidakpastian daripada menghindarinya, melihat segala sesuatu lebih sederhana daripada orang lain, dan mau belajar untuk mengambil resiko (McGrath & MacMillan, 2000: 2).

Setiap siswa perlu mengembangkan mindset berwirausaha. Mindset berwirausaha yang dimaksud bukan berarti kemudian siswa diharuskan menjadi pengusaha tetapi mempunyai pola pikir wirausaha. Perlu disadari bahwa di era saat ini mempunyai pengetahuan akademis dengan predikat yang sangat baik saja tidaklah cukup untuk menjadi bekal di masa depan. Namun harus dilengkapi juga dengan kemampuan atau keahlian yang lain.

Mindset berwirausaha akan memberikan motivasi hidup yang kuat untuk mencapai sesuatu, tidak mudah menyerah, mampu

mengembangkan dirinya, berpikir secara luas dan dalam, lebih fokus serta lebih menikmati hidupnya. Perasaan dan cara berpikir semacam ini akan sangat kondusif bagi datangnya kreatifitas, inovasi, dan lebih dari itu juga akan lebih mudah membangun semangat serta kegigihan dalam menjalani kehidupan.

2. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2003: 13) pembentukan pribadi dan perilaku individu dipengaruhi oleh salah satu faktor yang sangat penting yakni belajar. Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Hamalik (2008: 154) adanya perubahan tingkah laku disebabkan adanya proses belajar yang memuat latihan dan pengalaman. Belajar merupakan proses yang direncanakan, dilakukan dengan sengaja dan sesuai dengan struktur tertentu agar mencapai hasil yang diinginkan. Menurut Baharudin dan Esa NW (2010: 11) belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah cara diri seseorang dalam melakukan kegiatan mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan

lingkungannya untuk menghasilkan perubahan tingkah laku untuk melakukan perubahan pada sikap dan pengetahuan.

Adapun hasil belajar menurut Nana Sudjana (2004: 22) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Rusmono (2012: 10) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku individual yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Suprijono (2010: 5-6) berpendapat bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan yang berupa: (1) informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, (2) keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang atau kemampuan melakukan aktivitas *kognitif* bersifat khas, (3) strategi *kognitif* yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas *kognitif* nya sendiri, (4) keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani, dan (5) sikap adalah kemampuan menginternalisasi dan mengeksternalisasi nilai-nilai. Belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar-mengajar, dan hasil belajar.

b. Indikator Hasil Belajar

Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* (Sudjana, 2010: 22-23) membagi menjadi 3 ranah yaitu ranah afektif, kognitif, psikomotor.

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisi, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yang meliputi penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar yang berupa ketrampilan dan kemampuan bertindak, meliputi enam aspek yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perceptual, ketepatan, keterampilan kompleks, dan gerakan *ekspresif* dan *interpretative*.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada diluar diri siswa. Menurut Syah (2011: 132), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu:

- 1) Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.

2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.

3) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi, media, metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.

d. Dampak Hasil Belajar

Hasil belajar dinyatakan dalam wujud perubahan tingkah laku dari individu yang belajar. Klasifikasi hasil belajar menurut Purwanto (2014: 42) terbagi dalam tiga ranah yaitu: (1) ranah kognitif, (2) ranah afektif, dan (3) ranah psikomotor. Ketiga ranah dirinci menjadi aspek-aspek berikut: Ranah kognitif prosesnya mengakibatkan perubahan aspek berpikir. Ranah afektif mengakibatkan perubahan kemampuan merasakan. Ranah psikomotor memberikan hasil belajar berupa keterampilan. Untuk aspek kognitif Bloom (dalam Uno, 2008: 35) menyebutkan enam tingkatan, yaitu: 1) pengetahuan, 2) pemahaman, 3) pengertian, 4) aplikasi, 5) analisis, 6) sintesis, dan 7) evaluasi.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dampak hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Ranah kognitif merupakan sasaran hasil yang berhubungan dengan daya ingat tentang pengetahuan yang di peroleh oleh siswa seperti pemahaman tentang materi yang di berikan oleh guru. Mendapatkan pengetahuan mengenai pelajaran yang diajarkan oleh guru. Siswa bisa menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan pelajaran tertentu dan lain-lain. Kedua, ranah afektif merupakan sasaran hasil yang menguraikan

perubahan-perubahan di dalam minat, sikap dan nilai-nilai, penyesuaian diri serta pengembangan penghargaan yang diperoleh siswa. Ranah psikomotor yang diperoleh siswa seperti adanya kesiapan materi yang dilakukan oleh siswa. Adanya kreativitas mengenai pelajaran yang di sampaikan oleh guru sehingga siswa dapat memodifikasi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Pada penelitian ini berfokus pada ranah kognitif yang dapat dilihat dari nilai hasil belajar.

3. Strategi untuk Meningkatkan Mindset Berwirausaha dan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

a. Hakekat Pembelajaran

Pembelajaran menurut Kusnadi (2008: 18) pada hakekatnya adalah suatu proses yang kompleks yang tersusun dari unsur-unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran menurut Yamin dan Bansu I. Ansari (2009: 84) yaitu kemampuan dalam mengelola secara operasional dan efisien terhadap komponen-komponen yang berkaitan dengan pembelajaran, komponen-komponen tersebut antara lain guru, siswa, pembina sekolah, sarana prasarana dan proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2008: 58) tujuan pembelajaran yaitu tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil

pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang dilakukan oleh pendidik dengan cara mengelola komponen-komponen yang berkaitan dalam pembelajaran untuk membelajarkan peserta didik agar terjadi perubahan tingkah laku.

b. Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dapat digolongkan ke dalam pengetahuan *transcience-knowledge*. *Transcience-knowledge* mengandung dua makna yakni 1) mengembangkan pengetahuan dan melatih keterampilan kecakapan hidup berbasis seni dan 2) teknologi berbasis ekonomis. Pembelajaran prakarya dimulai dengan melatih kemampuan ekspresi kreatif yakni kemampuan untuk menuangkan gagasan yang dapat dirasionalisasikan dengan teknologi dalam memanfaatkan lingkungan. Namun yang perlu diingat dalam memanfaatkan lingkungan harus tetap memperhatikan dampak ekonomis, ekosistem dan manajemen.

Secara keseluruhan tujuan prakarya dan kewirausahaan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Memfasilitasi peserta didik mampu berekspresi kreatif melalui keterampilan teknik berkarya ergonomis, teknologi dan ekonomis.
2. Melatih keterampilan mencipta karya berbasis estetis, artistik, ekosistem dan teknologis

3. Melatih memanfaatkan media dan bahan berkarya seni dan teknologi melalui prinsip ergonomis, higienis, tepat-cekat-cepat, ekosistemik dan *meta kognitif*.
4. Menghasilkan karya jadi maupun apresiatif yang siap dimanfaatkan dalam kehidupan, maupun bersifat wawasan dan landasan pengembangan *apropriatif* terhadap teknologi terbaru dan teknologi kearifan lokal.
5. Menumbuhkembangkan jiwa wirausaha melalui melatih dan mengelola penciptaan karya (produksi), mengemas, dan usaha menjual berdasarkan prinsip ekonomis, ekosistemik dan ergonomis

Sifat mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan adalah menyesuaikan dengan potensi dan kondisi yang ada di lingkungan sekitar sehingga lingkup materinya disesuaikan dengan potensi sekolah maupun potensi daerah setempat. Penyesuaian ini berangkat dari pemikiran ekonomis, budaya dan sosiologis. Ekonomis, karena pada tingkat usia remaja sudah harus dibekali dengan prinsip kewirausahaan agar tidak tertinggal konsep kemandirian pasca sekolah. Budaya, karena prakarya sebenarnya adalah pengembangan materi kearifan lokal yang telah dapat diidentifikasi dalam sejarah arkeologis mampu mengangkat nama Indonesia ke dunia internasional. Sosiologis, karena teknologi tradisi ternyata mempunyai nilai-nilai kecerdasan kolektif bangsa Indonesia. Namun demikian sedapat mungkin dilaksanakan berdasarkan kebutuhan utama daerah tersebut, agar membekali secara

keteknikan maupun wawasan ide yang berasal dari teknologi kearifan lokal. Dasar teknologi dan estetika lokal ini mempunyai nilai etnik dan nilai keterjualan, oleh karenanya dikembangkan berdasarkan sistem teknologi terbaru sehingga memperoleh efektivitas dan efisiensi.

Prinsip prakarya dan kewirausahaan adalah karya yang mempunyai nilai keterjualan oleh karenanya karya tersebut harus memenuhi standar pasar, yaitu: menyenangkan pembeli, nilai kemanfaatan, kreatif serta bertanggungjawab terhadap ciptaannya berdasarkan logika matematis maupun pengetahuan estetis. Secara garis besar dapat dilakukan melalui:

- 1) Mengamati lingkungan sekitar baik fisik maupun pasar yang menjadi bahan eksplorasi, ekspreimentasi dan eksperienasi, melalui kegiatan melihat, membaca, mendengar, mencermatinya, meneliti berbagai objek alami maupun artifisial dengan metoda dan strategi kunjungan lapangan, kajian pustaka, dan benda artifisial berteknologi tradisional maupun modern dan mencipta karya visual;
- 2) Mendorong keingintahuan peserta didik setelah melakukan pengamatan berbagai gejala alami, artifisial maupun sosial dengan merumuskan pertanyaan berdasarkan kaitan, pengaruh dan kecenderungannya;
- 3) Mengumpulkan data dan menciptakan karya dengan merumuskan daftar pertanyaan berdasarkan hasil identifikasi, menentukan indikator keterjualan, kelayakan penampilan (estetik-ergonomis)

dengan melakukan wawancara dan atau mengeksplorasi alam dan gejala preferensi pasar (*marketable*) sebagai inspirasi menciptakan karya;

- 4) Melakukan analisis dan merekonstruksi hasil ciptaannya berupa fakta, konsep, prosedur dan dalil baik yang bersifat tradisional berbasis kearifan lokal, maupun modern, dan produktif dan reproduktif yang bermanfaat bagi kehidupan dan berkehidupan.
- 5) Menampilkan kembali hasil ciptaannya secara oral dan karya secara protfolio berdasarkan hasil olahan secara pribadi, kelompok maupun projektif sehingga mempunyai nilai keterjualan serta mempunyai wawasan pasar yang sesuai dengan lingkungan daerah maupun nasional.
- 6) Merekonstruksi karya Prakarya secara teknologi, seni dan ekonomis (efisiensi dan efektivitas) yang dapat dimanfaatkan untuk mengapresiasi karya teknologi terbaru dan keterjualan.

c. Strategi Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Meningkatkan Mindset dan Hasil Belajar

Strategi pembelajaran berhubungan dengan cara menyampaikan materi pelajaran agar seseorang bisa belajar. Cara-cara yang dipilih harus direncanakan secara sistematis untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Strategi pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Strategi pembelajaran menjelaskan komponen-komponen umum dari prosedur suatu set bahan pembelajaran

yang akan digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Sumiati dan Asra (2009: 3) mengelompokkan komponen-komponen pembelajaran dalam tiga kategori utama, yaitu: guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa. Interaksi antara tiga komponen utama melibatkan metode pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

Sependapat dengan Sumiati, Suparman dalam Said mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu yang terdiri dari urutan kegiatan, metode, dan prosedur yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa untuk mencapai tujuan belajar. Dalam penelitian ini komponen yang dipilih untuk meningkatkan mindset dan hasil belajar adalah melalui media pembelajaran.

Media pembelajaran dikembangkan dengan pendekatan konstruktivistik. Menurut Woolfoolk (2007: 347), pendekatan konstruktivistik yaitu pembelajaran yang menekankan pada peran aktif siswa dalam membangun pemahaman dan memberi makna terhadap informasi atau peristiwa yang dialami. Artinya, dalam mempelajari ilmu pengetahuan peserta didik tidak hanya bersifat pasif, tetapi senantiasa mencari dan menggali pengetahuan baru. Esensi pandangan konstruktivisme dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) belajar sebagai

proses membangun gagasan dari pada sekedar proses memperoleh pengetahuan, (2) pembelajaran merupakan proses pembangunan pengetahuan berdasarkan interpretasi peserta didik secara personal, (3) belajar merupakan proses aktif peserta didik dari pada hanya sekedar mengkomunikasikan pengetahuan, (4) pembelajaran berlangsung secara kolaboratif.

Menurut Sutiah (2003: 94) dalam pendekatan konstruktivistik pengetahuan merupakan hasil konstruksi setelah melakukan kegiatan. Pengetahuan merupakan ciptaan manusia yang dikonstruksikan dari pengalaman. Cruickshank (2005: 73) mengemukakan beberapa hal penting yang menjadi karakteristik dari pembelajaran konstruktivistik yang dapat diintegrasikan dalam bahan ajar khususnya yang digunakan dalam pada program SPJJ yaitu:

- 1) *Prepare students for Learning*
- 2) *Present information logically and clearly*
- 3) *Connect information to that learner already know*
- 4) *Vary the way information is presented*
- 5) *Get learners to review or rehearse information*
- 6) *Have students process - think about and use - new information*
- 7) *Provide students with assistant when needed*
- 8) *Help students summarize what is learned*
- 9) *Help students apply what is learned.*

Menurut Gagnon dan Collay (2001: 7), desain sistem pembelajaran konstruktivistik ada enam komponen penting dalam pembelajaran konstruktivistik yaitu: (1) *situations*, (2) *groupings*, (3) *bridges*, (4) *questions*, (5) *exhibits*, (6) *reflections*.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa secara umum pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran memiliki prinsip bahwa pembelajaran yang dilakukan menekankan kepada: 1) belajar adalah proses aktif mengkonstruksi pengetahuan, 2) aktif membentuk keterkaitan (link) antara pengetahuan yang telah dimiliki siswa dengan pengetahuan yang sedang dipelajari, 3) melakukan interaksi dengan siswa yang lain.

d. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Arsyad, 2010: 3). Sadiman (2006: 7) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan

materi kepada siswa guna merangsang siswa agar dapat belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Suprihatiningrum (2013: 320-321) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki enam fungsi utama sebagai berikut:

- a) Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut.
- b) Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar.
- c) Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain.
- d) Fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.
- e) Fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik.
- f) Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespons pembelajaran.

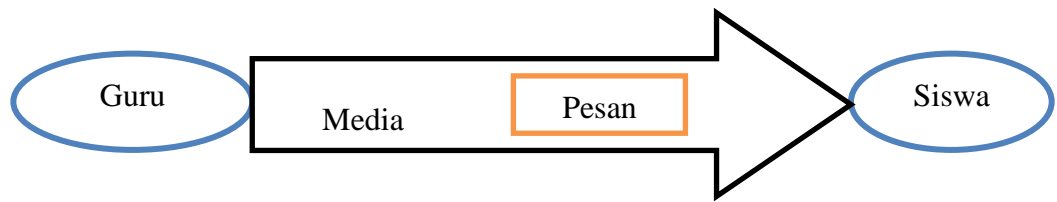
Selain memiliki berbagai fungsi, media pembelajaran juga memiliki berbagai manfaat. Suprihatiningrum (2013: 321) mengungkapkan bahwa media pembelajaran juga memiliki manfaat antara lain: memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan aktivitas siswa, meningkatkan efisiensi dalam waktu

dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di tempat mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif, mengkonkretkan materi yang abstrak, membantu mengatasi keterbatasan panca indera manusia, menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas, dan meningkatkan daya retensi siswa terhadap materi.

Media pembelajaran secara umum mempunyai kegunaan, antara lain (Daryanto, 2013: 5-6):

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra
- c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
- e) Memberi rangsangan, pengalaman dan persepsi yang sama

Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber menuju penerima. Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2013: 8).



Gambar 1. Fungsi Media Pembelajaran

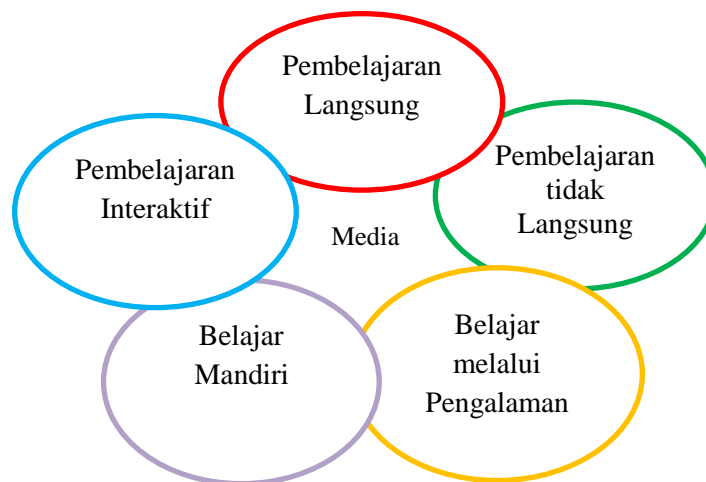
Selain itu, Aqib (2013: 51) mengungkapkan manfaat umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Menyeragamkan penyampaian materi
- b) Pembelajaran lebih jelas dan menarik
- c) Proses pembelajaran lebih interaksi
- d) Efisiensi waktu dan tenaga
- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar
- f) Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja
- g) Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar
- h) Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis, mengatasi keterbatasan, memberi rangsangan yang dapat menyamakan pemahaman siswa serta dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien karena belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

3) Posisi Media Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, sehingga media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Tanpa media proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Posisi Media pembelajaran sebagai komponen komunikasi (Daryanto, 2013: 7) ditunjukkan pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Posisi Media Pembelajaran

4) Dampak Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu strategi untuk membantu guru meningkatkan mindset. Sadiman (2006: 7) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat

serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajarn sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar (Ali, 2009: 12)

Media pembelajaran merupakan hal yang penting untuk berlangsungnya suatu pembelajaran di kelas, pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan inovatiflah yang dapat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar tersirat makna keaktifan yakni sebagai penyalur, penyampai, dan penghubung (Munadi, 2008: 37). Tanpa media proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Dalam hal ini kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Djamarah, Bahri, & Zain (2010: 120).

Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang sangat mendukung dalam pengembangan ilmu

pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang, terutama dalam proses pembelajaran di sekolah. Sehingga pihak sekolah hendaknya memperhatikan dan menyediakan media pendidikan secara lengkap agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan efektif, karena siswa lebih termotivasi untuk belajar jika pelajaran dijelaskan dengan disertai praktek secara langsung. Selain itu, pelajaran juga lebih mudah dipahami sehingga pada saat ulangan harian dan ujian semester siswa dapat menjawab soal-soal ujian. Wirawan (2017: 85).

4. Media Pembelajaran dengan Aplikasi Android "M-Learning"

a. Aplikasi Android

1) Definisi Android

Sistem operasi android merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti (Purwantoro, 2013: 177). Android adalah *software* untuk perangkat *mobile* yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti. Android dilengkapi dengan android SDK (*Software Development Kit*) yang menyediakan *tools* dan mendukung kebutuhan API (*Application Programming Interface*) yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada *platform* android dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.

Aplikasi android ditulis dalam bahasa pemrograman Java, yaitu kode Java yang terkompilasi bersama-sama dengan data dan file *resources* yang dibutuhkan oleh aplikasi yang digabungkan oleh *aapt*

tools menjadi paket android, sebuah file yang ditandai dengan suffix *.apk*. File ini didistribusikan sebagai aplikasi dan diinstal pada perangkat *mobile* (Nugroho, 2008: 6).

2) Komponen Android

Komponen aplikasi merupakan bagian penting dari sebuah *android*. Setiap komponen mempunyai fungsi yang berbeda dan saling berhubungan. Komponen android yang utama antara lain:

- a) *Activities*. *Activity* merupakan satu halaman antarmuka yang bisa digunakan oleh *user* untuk berinteraksi dengan aplikasi. Biasanya dalam satu *activity* terdapat *button*, *spinner*, *list view*, *edit text*, dan sebagainya. Satu aplikasi dalam *android* dapat terdiri atas lebih dari satu *activity*.
- b) *Services*. *Services* merupakan komponen aplikasi yang dapat berjalan secara *background*, misalnya digunakan untuk memuat data dari *server database*. Selain itu, aplikasi pemutar musik juga memanfaatkan servis supaya aplikasinya bisa tetap berjalan meskipun pengguna melakukan aktivitas dengan aplikasi lain.
- c) *Contact Provider*. Komponen ini digunakan untuk mengelola data sebuah aplikasi, misalnya kontak telepon. Siapapun bisa membuat aplikasi *android* dan dapat mengakses kontak yang tersimpan pada sistem *android*. Oleh karena itu, agar dapat mengakses kontak, user memerlukan komponen *contact provider*.

d) *Broadcast Receiver*. Fungsi komponen ini sama seperti bahasa terjemahannya yaitu penerima pesan. Kasus baterai lemah merupakan kasus yang sering dialami *handphone android*. Sistem *android* dirancang untuk menyampaikan “pengumuman” secara otomatis jika baterai habis. Apabila aplikasi yang dibuat dilengkapi dengan komponen *broadcast receiver*, maka *user* dapat mengambil tindakan menyimpan kemudian menutup aplikasi atau tindakan yang lain (Huda, 2013: 4-5).

3) Kelebihan Android

Pada tanggal 12 November 2007 Google meluncurkan *Android SDK (Software Development Kit)* yang membuat pengguna dapat membuat dan mengembangkan aplikasi-aplikasi *android* mereka sendiri. Seiring berjalannya waktu, *android* menjadi sistem yang banyak diminati oleh pengguna *smartphone* karena mempunyai banyak kelebihan. Namun, dibalik popularitas *platform android* yang disebut sebagai teknologi canggih ini pastilah memiliki kekurangan. Berikut adalah kelemahan dan kelebihan *android*:

a) Lengkap (*complete platform*): para pengembang dapat melakukan pendekatan yang komperhensif ketika sedang mengembangkan *platform Android*. *Android* merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan *tools* guna membangun *software* dan menjadikan peluang untuk para pengembang aplikasi.

- b) *Android* bersifat terbuka (*Open Source Platform*): *android* berbasis linux yang bersifat terbuka atau *open source* maka dapat dengan mudah untuk dikembangkan oleh siapa saja.
 - c) *Free Platform*: *Android* merupakan *platform* yang bebas untuk para pengembang. Tidak ada biaya untuk membayar lisensi atau biaya royalti. *Software android* sebagai *platform* yang lengkap, terbuka, bebas, dan informasi lainnya dapat diunduh secara gratis dengan mengunjungi *website* <http://developer.android.com>.
 - d) Sistem Operasi Merakyat. Ponsel *Android* tentu berbeda dengan *Iphone Operating System (IOS)* yang terbatas pada *gadget* dari Apple, maka *android* punya banyak produsen, dengan *gadget* andalan masing masing.
- 4) Kelemahan *Android*
- a) *Android* selalu terhubung dengan internet. *Handphone* bersistem *Android* ini sangat memerlukan koneksi internet yang aktif.
 - b) Banyaknya iklan yang terpampang diatas atau bawah aplikasi. Walaupun tidak ada pengaruhnya dengan aplikasi yang sedang dipakai tetapi iklan ini sangat mengganggu.
 - c) Tidak hemat daya baterai (Zuliana dan Irwan Padli, 2013: 2).

2. Aplikasi *Android "M-Learning"*

Berdasarkan kajian teori di atas, terlihat bahwa mindset dapat tumbuh dari faktor eksternal. Faktor eksternal dapat berasal dari lingkungan. Lingkungan yang paling berpengaruh bagi siswa tentunya lingkungan

sekolah, baik dari guru maupun teman sebaya. Dalam upaya peningkatan mindset tidak cukup hanya dilakukan ketika di kelas saja. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Media pembelajaran melalui aplikasi android termasuk dalam kategori media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Hal ini sesuai dengan definisi *mobile learning* menurut O'Malley (2003: 6), yaitu suatu pembelajaran yang pembelajar (*learner*) tidak diam pada satu tempat, atau kegiatan pembelajaran yang terjadi ketika pembelajar memanfaatkan teknologi bergerak. Media pembelajaran pada penelitian ini dikembangkan dengan pendekatan konstruktivistik dimana siswa akan memperoleh pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman belajar. Tahapan model pembelajaran konstruktivisme menurut Suyatna (2007: 33-34) adalah:

- a. Fase Eksplorasi
 - 1) Memperlihatkan/membandingkan konsep-konsep pokok.
 - 2) Mangajukan pertanyaan tentang konsep-konsep pokok.
 - 3) Mengeksplorasi dan menampung semua jawaban siswa di papan tulis.
 - 4) Memberi kesempatan kepada siswa untuk memperbaiki jawaban yang tidak sesuai.
- b. Fase Klarifikasi
 - 1) Menjelaskan secara terbuka tentang pokok-pokok materi.
 - 2) Memberi kesempatan kepada siswa dalam kelompok untuk bertanya.
 - 3) Menumbuhkan partisipasi aktif dalam merumuskan pengetahuan siswa.
 - 4) Memberikan masalah kepada siswa untuk dipecahkan.
 - 5) Menumbuhkan keceriaan dan antusias siswa dalam berdiskusi secara berkelompok untuk memecahkan masalah.
 - 6) Memberikan penghargaan terhadap aktivitas dan kreativitas siswa dalam diskusi kelompok.
 - 7) Memberi kesempatan kepada siswa mencari tambahan rujukan.
- c. Fase Aplikasi
 - 1) Memberi kesempatan kepada kelompok untuk melaporkan hasil diskusi.

- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan rekomendasi.
- 3) Memberi tugas kepada siswa untuk membuat tulisan tentang materi yang dibahas.

Pengalaman belajar diperoleh dari mengamati, contoh, bertanya, praktek dan membentuk konsep. Oleh karena itu, untuk membuat pengalaman maka pada aplikasi ini memuat beberapa menu utama, yaitu:

1. *Game*

Game pada aplikasi ini memuat gambar-gambar yang harus diperhatikan oleh siswa. Kemudian siswa diminta untuk menebak gambar. Untuk melanjutkan pada gambar selanjutnya siswa harus membuka *link-link* yang sudah disiapkan. *Link* tersebut terhubung ke materi dan contoh-contoh. (Contoh olahan pengawetan bahan hewani dan link terakhir contoh tentang bisnis plan).

2. *Success Story*

Merupakan ruang yang berisi cerita sukses yang memberikan inspirasi. *Success Story* terdiri dari 5 bagian. Dimulai dari kisah hidup Nick Vujicic, Bob Sadino, Sunny Kamengmau, Robert Budi Hartono dan Chairul Tandjung. Setiap melewati kisah sukses siswa mendapatkan tambahan materi kewirausahaan.

3. *Exercise*

Pada aplikasi ini latihan soal terdiri dari 3 paket. Paket A terdiri dari soal yang mudah, paket B medium dan Paket C dengan soal yang lebih sulit. Setiap melewati paket terdapat kata-kata motivasi.

4. *Practice*

Berisi tentang kegiatan-kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan siswa. Setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan dirancang untuk menumbuhkan sikap percaya diri dan kreatif pada siswa.

5. *Theory*

Materi yang disajikan merupakan materi mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan untuk kelas X. Materi yang dipilih merupakan materi pengolahan bahan pangan hewani.

6. *Dictionary*

Berisi kamus yang dapat menambah kosa kata siswa terkait dengan materi prakarya khususnya pengawetan bahan hewani dan kosa kata tentang kewirausahaan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Elfeky & Masadeh. (2016). *The effect of mobile Learning on students' achievement and conversational skill*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh *mobile learning*, yaitu jenis pembelajaran yang menggunakan perangkat mobile, pengembangan prestasi akademik dan kemampuan berbicara siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan quasi-experimental. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran mobile memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap prestasi akademik dan kemampuan berbicara siswa. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama ingin mengetahui pengaruh mobile learning terhadap hasil belajar. Perbedaannya penelitian yang dilakukan

juga difokuskan pada pengaruh mobile learning terhadap mindset berwirausaha siswa.

2. Jurnal dari Yudanto dan Yusman Wiyatmo (2017) yang berjudul pengembangan media pembelajaran mobile learning pada platform android berbasis app inventor sebagai sumber belajar mandiri untuk meningkatkan hasil belajar fisika siswa SMA N 8 Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran mobile learning pada platform android berbasis App Inventor sebagai media pembelajaran mandiri fisika materi pokok elastisitas, dan (2) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi pokok elastisitas menggunakan media mobile learning pada platform android berbasis App Inventor. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media mobile learning pada gadget berplatform android menggunakan App Inventor untuk pembelajaran fisika pada materi pokok elastisitas dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai gain score 0,54. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama ingin mengetahui pengaruh media pembelajaran mobile learning terhadap hasil belajar. Perbedaannya penelitian yang dilakukan juga ingin mengetahui pengaruh mobile learning terhadap mindset berwirausaha.
3. Jurnal dari Tugiyo Aminoto & Hairul Pathoni (2014) yang berjudul penerapan media e-learning berbasis schoology untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi usaha dan energi di kelas XI SMA N 10 Kota Jambi. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan

hasil belajar siswa kelas XI SMA 10 Kota Jambi. Penyebab utama adalah guru kurang memvariasi media pembelajarannya. Salah satu alternatif yang relevan adalah menggunakan media pembelajaran schoology yang interaktif agar dapat menjadikan siswa aktif dalam mengemukakan ide dan gagasannya secara fleksibel digunakan kapan saja dan dimana saja. Materi dan proses diskusi dapat dipublikasi melalui *Schoology*. Berdasarkan analisis dan pembahasan terhadap data hasil observasi dan evaluasi pada siklus 1 dan siklus 2 dapat disimpulkan bahwa penerapan media schoology dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Kota Jambi dengan peningkatan rata-rata hasil belajar 32% (siklus I 62,81, siklus II 82,81). Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama ingin mengetahui pengaruh media pembelajaran mobile learning terhadap hasil belajar.

4. Ozdamli dan Nadire Cavus (2011) dalam jurnal yang berjudul “*Basic elements and characteristics of mobile Learning*”. Jurnal ini menjelaskan bahwa *mobile learning* merupakan jenis model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja dengan menggunakan teknologi mobile dan internet. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan elemen dasar dan karakteristik pembelajaran bergerak sesuai dengan tren baru dalam pengembangan teknologi.
5. Tosti H.C. Chiang, Stephen J.H. Yang*and Gwo Jen Hwang (2014). *An Augmented Reality-based Mobile Learning System to Improve Students’*

Learning Achievements and Motivations in Natural Science Inquiry Activities. Dalam penelitian ini, *mobile learning system* diusulkan untuk kegiatan pembelajaran *inquiry*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan yang diusulkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Terlebih lagi, ditemukan bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan pembelajaran berbasis *mobile* menunjukkan secara signifikan lebih tinggi motivasi dalam perhatian, kepercayaan diri, dan dimensi relevansi dibanding mereka yang belajar dengan konvensional. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama ingin mengetahui pengaruh media pembelajaran *mobile learning* terhadap hasil belajar. Perbedaannya penelitian yang dilakukan dengan pembelajaran konstruktivistik.

6. Al Hamdani, Dawood Salim. (2013). *Mobile Learning: A Good Practice.* Dengan kemajuan belajar teknologi dan komunikasi, informasi berkembang pesat. Dulu, buku dan guru adalah sumber informasi yang paling sering; Saat ini ada banyak sumber daya yang memungkinkan informasi diakses dari Internet, PC dan perangkat *mobile*. Pembelajaran *mobile* dapat diartikan sebagai penggunaan perangkat *mobile* sebagai mediator dalam proses belajar mengajar. Syarat belajar dari *mobile* menyiratkan penggunaan perangkat ponsel sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran dengan *mobile* menunjukkan penggunaan perangkat *mobile* sebagai alat/alat kognitif untuk mempromosikan

kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti yang dibahas secara lebih rinci di suatu tempat di tulisan ini

7. Berdasarkan hasil penelitian Fikriyah (2016) yang berjudul penggunaan media M-Learning pada kelas eksperimen (X MIA 1) menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode ceramah yang selama ini digunakan di kelas kontrol (X MIA 2). Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 87 dan 76 dengan selisih angka 11 poin, serta hasil uji independent sample t-test yang mana diperoleh $p (0,001) < \alpha (0,05)$. Hal itu membuktikan adanya perbedaan hasil belajar pada siswa yang diajar menggunakan media M-Learning dengan siswa yang tidak menggunakan media M-Learning.

C. Kerangka Pikir

1. Peningkatan Mindset Berwirausaha melalui Media Pembelajaran

Mindset merupakan sebuah kepercayaan sederhana yang memiliki kekuatan untuk dapat mengubah psikologi (pikiran, kesadaran, perasaan, sikap). Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu PW selaku guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan pada tanggal 30 Maret 2017 mindset berwirausaha siswa masih rendah. Menurut ibu PW masih banyak siswa yang kurang kreatif dalam proses belajar kewirausahaan. Pada saat praktek menjual hasil pengolahan bahan pangan nabati disemester satu, siswa hanya dapat menjual sekitar 30%-40% dari produknya sehingga banyak yang hanya sekedar kembali modal, bahkan rugi. Hal ini disebabkan karena kreativitas siswa rendah. Produk yang dibuat masih

sama dengan produk pada umumnya dan untuk pengemasan belum dibuat yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi siswa di kelas pada tanggal 30 Maret 2017 terdapat siswa yang menunjukkan perilaku tidak percaya diri. Pada saat pembelajaran siswa merasa malu untuk menanyakan pelajaran yang ia tidak mengerti selain itu banyak siswa yang mengobrol, bermain handphone dan malas mendengarkan ketika di kelas, begitu juga ketika di rumah siswa juga tidak mempelajari kembali pelajaran yang di sampaikan oleh guru karena menganggap bahwa mata pelajaran ini tidak begitu penting karena tidak di UN kan. Uraian di atas menunjukkan bahwa tanggung jawab yang dimiliki siswa masih rendah.

Media pembelajaran merupakan salah satu strategi untuk membantu guru meningkatkan mindset. Sadiman (2006: 7) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar tersirat makna keaktifan yakni sebagai penyalur, penyampai, dan penghubung (Munadi, 2008: 37). Tanpa media proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

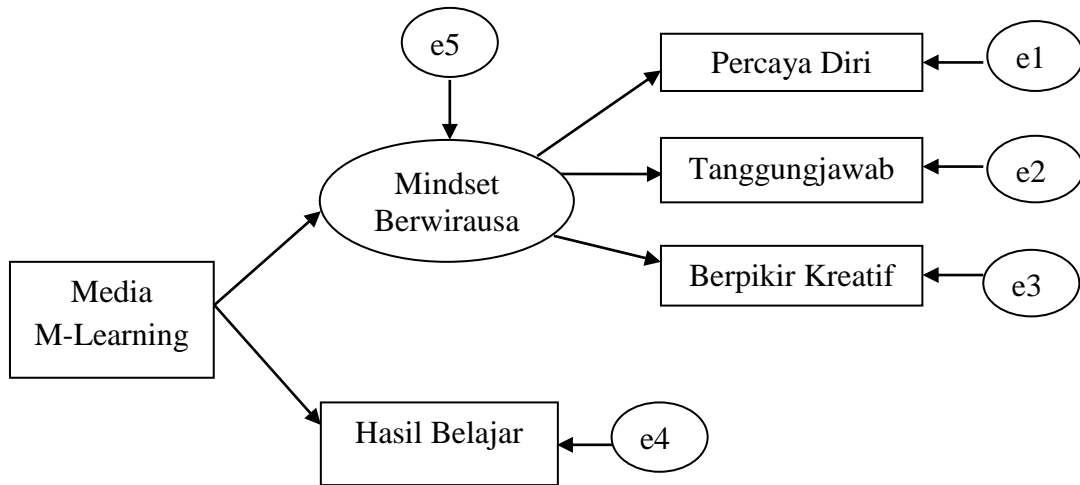
2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Berdasarkan hasil wawancara, hasil belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di kelas X Akuntansi SMK N 1 Bantul masih belum memuaskan, banyak siswa yang nilai ujian semesternya di bawah KKM.

Media pembelajaran merupakan hal yang penting untuk berlangsungnya suatu pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan inovatiflah yang dapat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar/penyalur pesan. Djamarah, Bahri, & Zain (2010: 120).

Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang, terutama dalam proses pembelajaran di sekolah. Sehingga pihak sekolah hendaknya memperhatikan dan menyediakan media pendidikan secara lengkap agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan efektif. Dengan media pembelajaran akan lebih mudah dipahami sehingga pada saat ulangan harian dan ujian semester siswa dapat menjawab soal-soal ujian. Wirawan (2017: 85).

3. Paradigma Penelitian



Gambar 3. Paradigma Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir tersebut, maka hipotesis pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Ho : tidak ada perbedaan mindset wirausaha yang signifikan antara siswa yang menerapkan media pembelajaran “*M-Learning*” dengan yang tidak
Ha : ada perbedaan mindset wirausaha yang signifikan antara siswa yang menerapkan media pembelajaran “*M-Learning*” dengan yang tidak
2. Ho : tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menerapkan media pembelajaran “*M-Learning*” dengan yang tidak
Ha : ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menerapkan media pembelajaran “*M-Learning*” dengan yang tidak