BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Menurut KBBI kata efektif berarti mempunyai efek, pengaruh, mempunyai akibat atau berhasil guna. Efektivitas merupakan keberhasilan suatu kegiatan, proses, sistem, kebijakan, prosedur rencana dan lain sebagainya. Jadi efektivitas merupakan adanya kesesuaian antar orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Prinsip keefektifan dapat ditinjau dari dua dimensi, yaitu proses dan produk. Dimensi proses mengacu pada keefektifan proses pembelajaran sebagai *real curriculum* (keefektifan guru mengajar dan keefektifan peserta didik belajar). Adapun dimensi produk mengacu pada hasil yang ingin dicapai peserta didik (Arifin, 2011:33).

Efektivitas suatu pembelajaran merupakan suatau hal yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Wragg dalam Asep dan Abdul (2010: 12) pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama atau suatu hasil belajar yang diinginkan. Senada dengan Wragg, Nieveen dalam Iif dan Sofan (2011: 10) berpendapat bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang secara operasional memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan. Selanjutnya Saadi (2013:4) menjelakan bahwa pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan instruksional khusus yang dicanakan banyak tercapai. Paradigma efektifitas

bertumpu pada pengukuran yang valid atas kinerja dalam suatu organisasi. Kinerja yang diukur merupakan hasil kerja yang telah dicapai dari tujuan atau sasaran yang telah ditentukan sebelumnnya. Pelaksanaan suatu program dikatakan efektif jika hasil nyata mendekati hasil yang diharapkan. Dengan demikian, pembelajaran dikatakan efektif apabila tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai. Efektifitas model pembelajaran dikatakan efektif menurut Saadi dilihat dari beberapa hasil seperti:

a) Model pembelajaran dikatakan efektif jika dapat meningkatkan hasil belajar siswa apabila secara statistik hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal dengan pemahaman setelah pembelajaran selesai.
b) Model pembelajaran jika dapat meningkatkan minat atau motivasi siswa apabila setelah pembelajaran siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih giat.

Wotruba dan Wright (Yusufhadi Miarso, 2004), menyatakan bahwa indikator yang dapat digunakan untuk menentukan efektivitas dalam proses pembelajaran yaitu: (1) pengorganisasian materi yang baik; (2) komunikasi yang efektif; (3) penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran; (4) sikap positif terhadap siswa; (5) pemberian nilai yang adil; (6) keluwesan dalam pendekatan pembelajaran; (7) hasil belajar siswa yang baik. Efektivitas pembelajaran dapat juga dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan

yang dapat dicapai suatu proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

2. Model *Outdoor Learning*

Program pendidikan terutama SMK tidak hanya memberikan bagaimana cara memperoleh kemampuan pengetahuan, namun SMK berupaya meningkatkan keterampilan, sikap serta perkembangan diri siswa. Kemampuan atau kompetensi tersebut dapat dicapai melalui proses pembelajaran salah satunya *outdoor learning. Outdoor learning* dapat menghubungkan antara teori di dalam buku dan kenyataan yang ada di lapangan. Pembelajaran tersebut juga memberikan tantangan kepada siswa dalam meningkatkan pencapaian belajar dan membangun ketrampilan bersosialisasi dan menjadi personal yang lebih baik. *Outdoor learning* dapat dilakukan kapan saja sesuai dengan program yang dirancang oleh guru seperti saat kegiatan belajar mengajar di sekolah, saat program praktek kerja lapangan atau sesudah kegiatan belajar mengajar selesai.

Proses pembelajaran konvensional di ruang kelas, cenderung membuat siswa jenuh, sehingga suatu waktu guru dapat menciptakan situasi belajar mengajar di luar ruangan. Menurut Husamah (2013:19) kejenuhan ini yang kemudian mendorong berkembangnya konsep pembelajaran di luar kelas (*outdoor learning),* dimana guru mengajak siswa belajar di luar ruangan untuk melihat peristiwa langsung di lapangan. Senada dengan pendapat di atas, Vera (2012:17) mengungkapkan metode *outdoor study* merupakan upaya mengajak siswa untuk lebih dekat dengan sumber belajar yang sesungguhnya yaitu alam dan masyarakat yang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Memanfaatkan lingkungan

sekitar merupakan salah satu sumber ilmu yang bersifat konkret dengan memciptakan belajar menjadi lebih aktif, kreatif dan variatif.

Outdoor learning dijadikan sebagai alternatif baru dalam meningkatkan pengetahuan dalam pencapaian hasil belajar. *Outdoor learning* melibatkan pengalaman yang membutuhkan partisipasi siswa untuk mengikuti aktivitas di luar kelas sehingga siswa menjadi lebih aktif. Kegiatan di luar kelas tersebut bertujuan agar siswa dapat beradaptasi dengan lingkungan dan alam sekitar untuk mengetahui pentingnya keterampilan hidup dan pengalaman hidup (Priest,1986). Diperkuat oleh Vera (2012:22-25) mengungkapkan tujuan utama kegiatan belajar di luar kelas antara lain mengarahkan siswa dalam mengembangkan kreatifitas, potensi serta bakat di alam terbuka, apresiasi dan pemahaman terhadap lingkungan, meningkatkan ketrampilan dan keingintahuan, dan memberikan kontribusi penting dalam mendekatkan hubungan siswa dengan guru.

Outdoor learning sangat efektif mengembangkan karakter dan wawasan anak, karena merupakan miniatur dari kehidupan yang sesungguhnya (Anna, 2012:214). Proses pembelajaran secara *outdoor* dihadapkan dengan keadaan yang sebenarnya yang bersifat alami dan meningkatkan keaktifan anak karena pendekatan *outdoor learning* dapat dilakukan dengan cara seperti mengamati, bertanya atau wawancara, mendemostrasikan, membuktikan, menguji fakta dan lainnya (Husamah, 2013:20). Tània Costa (2014), menyebutkan *outdoor learning* akan menghasilkan pengalaman belajar untuk berdisplin dalam ilmu tertentu dan dilengkapi dengan melibatkan simulasi yang disediakan pembelajaran akademik. Mengintegrasikan pembelajaran dan pengalaman di luar kelas melalui bermain di

lapangan langsung atau petualangan, memberikan relevansi dan kedalaman dalam proses pembelajaran, (Learning And Teaching Scotland, 2010).

Siswa akan menjadi lebih cerdas, lebih mudah bekerja sama dengan teman, lebih sehat, lebih gembira ketika mereka diberi banyak kesempatan secara teratur untuk pembelajaran yang bersifat *free and unstructured play in the out of door* (Burdette and Whitaker, 2005). Ruang terbuka hijau dan pemandangan hijau alami akan menimbulkan rasa damai, kendali diri, dan disiplin diri bagi anak-anak (Taylor, Kuo, and Sullivan, 2001). Tanaman-tanaman dan pemandangan hijau serta bermain di lingkungan alami dapat mengurangi stress bagi anak (Wells and Evans, 2003). Berdasarkan paparan di atas, *outdoor learning* mendorong siswa untuk terlibat dalam interaksi dengan alam dan membawa sejumlah manfaat dalam segala hal seperti pengetahuan, keterampilan, sikap sosial serta menghilangkan kejenuhan.

Learning and Teaching Scotland (2010) mengungkapkan bahwa pengalaman belajar di luar kelas sering diingat untuk seumur hidup. Pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman akan disimpan dalam memori ingatan yang tidak mudah dilupakan karena dengan mengamati, mendengar, dan merasakan secara langsung fenomena yang terjadi di lingkungan. *Outdoor learning* akan membangun pemahaman dan penerapan materi yang diberikan melalui kegiatan yang mereka lakukan sendiri maupun dengan orang lain (O'brien, 2009). Hal yang dipelajari di sekolah perlu diintergrasikan dengan dunia nyata, misalnya meminta peserta didik untuk merefleksikan pengalaman meraka di sekolah dan mengaitkan tugas atau proyek yang telah diberikan. Tujuan yang dihasilkan dari pembelajaran di luar kelas menurut O'brien (2009) sebagai berikut: (a) meningkatkan harga diri dan

kepercayaan diri; (b) meningkatkan keterampilan bersosialisasi; (c) berkontribusi untuk pengembangan kemampuan berbahasa dan berkomunikasi; (d) meningkatkan motivasi dan mendorong konsentrasi dalam belajar; (e) berkontribusi pada pengetahuan dan pemahaman; (f) meningkatkan kemampuan *skill.* Selanjutnya Sibthorp et al., (2007) mengungkapkan enam tujuan yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran Outdoor Leadership School, yaitu: (a) keterampilan; (B) komunikasi: (c) kepemimpinan; (d) *smallgroup behavior*; (e) kesadaran lingkungan; dan (g) *outdoor skills*

Dumouchel (Amini dan Munandar, 2010:15) menyatakan bahwa model *outdoor learning* dapat meningkatkan kesadaran siswa terhadap (a) diri sendiri melalui masalah sehari-hari yang ditemui, (b) orang lain melalui permasalahan kelompok dan dalam pengambilan keputusan, (c) alam melalui pengamatan secara langsung. Kegiatan-kegiatan yang difokuskan dengan menerapkan model *Outdoor Learning* mencakup sebagai berikut (Rickinson, 2004:15): (a) belajar tentang alam, (b) belajar tentang masyarakat, (c) belajar tentang interaksi dengan alam dan masyarakat, (d) belajar tentang diri sendiri dan orang lain dan (e) belajar tentang ketrampilan baru. Selanjutnya Vera (2012: 95-104) menyebutkan kegiatan pembelajaran di luar kelas memiliki lima konsep utama yaitu : (a) konsep proses belajar, melalui konsep ini siswa daoat menggabungkan antara teori dengan dunia nyata (b) konsep aktivitas luar kelas, konsep ini memberikan kesempatan kepada siswa menguasi keterampilan, sikap, serta apresiasi terhadap berbagai hal yang ada di alam, (c) konsep lingkungan, konsep ini membuat siswa lebih menghargai lingkungan serta memanfaatkan lingkungan dengan baik, (d) konsep

eksperimentasi, konsep ini membuktikan teori yang dipelajari dari buku dan mengaplikasikannya ke dunia nyata, dan (e) konsep kekeluargaan, konsep ini mempererat hubungan guru dan siswa.

Model *outdoor learning* tidak hanya memiliki keunggulan tetapi memiliki kekurangan juga. Menurut Sudjana (2010:208) model *outdoor learning* memiliki keunggulan yakni siswa menjadi tidak bosan, belajar menjadi lebih menarik, motivasi siswa dalam belajar menjadi lebih tinggi, hakekat belajar akan lebih berkmakna, bahan yang di pelajari lebih kaya dan faktual sehingga kebenarannya akurat, kegiatan belajar menjadi lebih komprehensif dan aktif. Selanjutnya Rini (2015), menyebutkan bahwa keunggulan *outdoor learning* yakni menumbuhkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran; memungkinkan guru untuk melakukan layanan, inspirator, fasilitator, pendamping, konsultan, pelatih, motivator siswa sampai menghasilkan tindakan kreatif dan membuat proyek; dapat mengembangkan penguasaan materi dan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah lingkungan; meningkatkan kemauan siswa melaksanakan rancangan tindakan kreatif yang telah dibuat kelompoknya; dan melatih siswa dapat bekerja sama dalam kerja kelompok.

Penggunaan model *outdoor learning* tidak hanya memiliki keunggulan tapi juga memiliki kendala-kendala dalam pengimplementasiannya. Namun kendala tersebut dapat di atasi sehingga tidak berdampak terhadap kegiatan belajar mengajar. Berikut kendala-kendala yang terjadi dengan menggunakan *outdoor learning* dan cara mengatasinya dengan melihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kendala menggunakan model *outdoor learning*

No	Kendala Belajar Di Luar Kelas	Cara Mengatasinya
1.	Siswa dapat keluyuran kemana - mana karena berada di alam bebas (di luar kelas)	Guru memperhatikan siswa dengan membentuk kelompok sehingga pengawasannya lebih mudah.
2.	Gangguan konsentrasi	Guru harus pandai memilih objek belajar yang membuat siswa merasa nyaman dan senang. Misalnya, ketika guru menjelaskan materi kewirausahaan dalam bidang jasa guru mengajak siswa mencari alat kelistrikan yang rusak di lingkungan sekitar. Hal tersebut dapat mengasah kemampuan siswa dalam bidang perbaikan listrik dan membantu siswa bersosialisasi terhadap masyarakat sekitar sehingga siswa disibukkan dengan pelaksanaan tugas dan membuat siswa lebih berkonsentrasi.
3.	Kurang tepat waktu (waktu akan tersita)	Guru membuat jadwal secara matang baik segi tempat, waktu dan pelaksanaannya.
4.	Pengelolaan kelas lebih sulit	Guru dapat mengajak guru pendamping (wakil), sehingga penggelolaan belajar di luar kelas lebih efektif
5.	Lebih banyak pratik minim teori	Guru memberikan teori dan praktik. Misalnya, satu minggu belajar di dalam kelas untuk mempelajari teoru dan satu minggu belajar di luar kelas untuk praktik. Dengan begitu teori dan praktik menjadi seimbang.

(Adelia Vera, 2012:47-51)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *outdoor learning* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran kewirausahaan karena dapat menambah wawasan siswa mengenai lingkungan yang berkaitan dengan ketenagalistrikan sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan penerapan konsep kewirausahaan serta jiwa kewirausahaan siswa salah satunya dalam bidang jasa.

2.1 Langkah-langkah Pembelajaran *Outdoor Learning*

Pembelajaran dengan menggunakan model *outdoor learning* menekankan kepada siswa untuk mengamati hal-hal yang telah diatur dalam pembelajaran agar

mudah dalam memahami materi pembelajaran (Broda, 2011:76). Pengamatan dapat dilakukan bersama-sama atau secara individu untuk memecahkan suatu masalah. Pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan menggunakan model *outdoor learning* harus dipersiapkan secara matang dengan memperhatikan setiap prosedur atau langkah-langkah pembelajaran agar tujuan dapat tercapai. Adapun langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *outdoor learning* menurut (Rios dan Brewer, 2014) adalah sebagai berikut: *(a) observing; (b) classifying; (c) measuring; (d) communicating;* dan *(e) infering.*

Terdapat beberapa langkah lain menurut (Sudjana & Rivai , 2013:214-217) dalam melaksanakan *outdoor learning* yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai tempat dan sumber belajar memiliki beberapa langkah dalam pengaplikasiannya yaitu:

a. Langkah perencanaan, biasanya dilakukan oleh guru yang memiliki prosedur diantaranya mempersiapkan materi, tujuan pembelajaran, menentukan objek pembelajran, menentukan lokasi pembelajaran di luar kelas, membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, membuat panduan belajar peserta didik di luar kelas (lembar kegiatan peserta didik) serta perlengkapan alat dan bahan.
b. Langkah pelaksanaan, biasanya dilakukan oleh guru dan siswa yang memiliki prosedur diantaranya mengajak peserta diri untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya, memberi salam dan mengabsen siswa, memberi motivasi kepada peserta diidik tentang pentingnnya lingkungan sebagai sumber belajar, memberikan panduan kepada masing-masing kelompok disertai dengan penjelasan. Berikutnya setiap kelompok berpencar pada lokasi untuk

melaksanakan proses pembelajaran, setelah siswa telah menyelesaikan tugasnya langkah selanjutnya mengajak mereka kembali mendiskusikan hasil tugasnya. Guru memandu siswa dalam melakukan diskusi dan memberi kesempatan memberi tanggapan serta memberi kesempatan untuk mengungkapkan kesulitan/hambaran yang di alami selama proses pembelajaran dan kemudian membuat kesimpulan.

c. Langkah tindak lanjut / evaluasi, merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk mengevaluasi setiap aktivitas siswa, motivasi, partisipasi peserta dan pencapaian materi selama pembelajaran. Pada langkah ini, siswa mengumpulkan hasil tugas dan bentuk laporan tertulis.

Ketiga langkah tersebut harus diperhatikan oleh guru ketika menerapkan model *outdoor learning*. Selanjutnya secara lebih rinci langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *outdoor learning* yang diadaptasi dari (Rios dan Brewer, 2014 dan Sudjana & Rivai , 2013:214-217) dapat dijelaskan pada tabel 2:

Tabel 2. Langkah – langkah model outdoor learning

Sintaks	Deskripsi dan Langkah
Introduction	Membuka pelajaran dengan salam, berdoa dan menjelaskan secara singkat kegiatan yang dilakukan
Grouping	Mengelompokkan siswa dalam beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 sampai 6 siswa
Leading out of the classrom	Membawa siswa keluar kelas dan berkumpul berdasarkan kelompoknya dan mengenak tiap anggota kelompok secara detail
Giving the esensial question	Memberikan bahan diskusi esensial tentang hubungan antara teori dengan lingkungan sekitar. Pertanyaan yang diajukan dapat berupa tugas atau pertanyaan pada siswa

Working in small group	Bekerja dalam kelompok kecil, siswa berkumpul bersama kelompoknya untuk berdiskusi sesuai dengan materi dari guru
Presenting the results	Mempresentasikan hasil di depan teman-teman dan guru
Evaluating simulation results	Mengevaluasi hasil simulasi yang dbuat (dengan melihat kekurangan dan kelebihan) untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran atau sintaks yang sudah dipaparkan di atas meskipun memiliki nama atau istilah berbeda namun memiliki persamaan pada setiap tahapannya. Peran serta guru selama mengikuti pembelajaran menggunakan *outdoor learning* yaitu membangun kepercayaan diri siswa untuk ikut terlibat dalam pembelajaran dan mengembangkan keterampilan yang dimiliki oleh siswa (Singal&Swann, 2011). Guru berperan juga sebagai fasilator dan pembimbing dalam menentukan dan mengendalikan diskusi dalam susatu keterbukaan dan kesetaraan secara intelektual (Beames, Higgin & Nicol, 2019:9). Pelaksaan model *outdoor learning* dalam pembelajaran menuntut guru untuk dapat mengubah pesepsi siswa terhadap lingkungan sekitar (Rios dan Brewer, 2013). Oleh sebab itu, diperlukan partisipasi aktif dari guru dalam memberikan bimbingan dan mengevaluasi kesulitan siswa ketika terdapat proses pemecahan masalah yang belum selesai.

Dampak dari penggunaan model *outdoor learning* dalam pembelajaran kewirausahaan yaitu dapat meningkatkan pemahaman dan penerapan konsep tentang kewirausahaan serta membentuk jiwa kewirausahaa siswa. Dampak penggunaan model *outdoor learning* pada aspek kognitif berupa pengetahuan

ketika siswa mengamati, mengukur dan bertanya tentang objek yang diamati kemukan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya untuk menafsirkan hasil dari pengamartannya. Hal tersebut akan meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari. Selanjutnya dampak penggunaan model *outdoor learning* pada pembentukan jiwa kewirausahan yaitu dapat meningkatkan jiwa kewirausahaan siswa seperti aspek percaya diri, kreatifitas dan inovasi, kepemimpinan, berkomunikasi atau bersosialiasi, pengambilan resiko atau keputusan dan berorientasi pada masa depan.

3. Kemapuan Kognitif

Belajar merupakan suatu perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam keseluruhan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman, Wittig (Syah, 2003:65-66). Menurut Trilling & Fadel (2009:95), belajar merupakan perjalanan seumur hidup, sehingga memerlukan tujuan dalam pikiran dan sarana untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Sudjana (2010:5) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan yang muncul sebagai hasil dari proses belajar ditunjukkan dengan berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan yang ada pada individu yang belajar selama mengikuti pembelajaran (Moran,2010).

Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Suprijono, 2009:6-7). Hasil belajar dapat dilihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku perserta didik (Hamalik, 2012:123). Menurut Zaenal (2009:12) hasil belajar hal yang

penting karena mempunyai fungsi utama, yakni : (1) indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa; (2) lambang keingintahuan; (3) bahan informasi dalam inovasi pendidikan; (4) indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan; (5) indikator daya serap atau kecerdasan siswa.

Hasil belajar siswa berkaitan dengan aspek ilmu pengetahuan sebagai hasil dari proses pembelajaran di kelas. Hasil belajar juga merupakan gambaran tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi tertentu yang diperoleh didalam suatu proses belajar setelah dilakukan evaluasi. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari dua sisi yaitu siswa dan guru, dimana dari sisi siswa diartikan sebagai perubahan diri siswa setelah pembelajaran sedangkan dari sisi guru menyangkut kemampuan guru dalam menyelesaikan bahan pelajara sehingga siswa menguasai bahan yang diberikan (Majid, 2015:28). Perubahan diri siswa sebagai hasil dari proses belajar dapat digunakan untuk menilai ketercapaian dari tujuan pembelajaran dan pengajaran yang dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah disusun guna melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap suatu program pembelajaran (Jurick, 2012). Hasil belajar digunakan sebagai bentuk pertanggungjawaban sekolah terhadap kemajuan siswa selama mengikuti pembelajaran (Werquin, 2012).

Tolak ukur keberhasilan siswa dalam konteks hasil belajar biasanya berupa nilai yang diperoleh setelah proses pembelajaran dengan mengikuti sebuah tes. Kemudian dari tes tersebut guru dapat menentukan presetasi hasil belajar siswa-siswanya. Dalam proses belajar, apabila siswa belum mengalami suatu peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, maka siswa tersebut belum mengalami proses

belajar yang berdampak pada hasil belajar. Kunandar (2015:1) mengungkapkan bahwa penilaian terhadap hasil belajar dikatakan berhasil apabila selama mengikuti proses belajar mengajar hasil yang didapatkan siswa dalam *test* masih di atas KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang telah di tetapkan. Dengan demikian, hasil belajar tercapai apabila guru mempersiapkan rencana pembelajaran dan instrumen *test* yang didalamnya terdapat motivasi dan permasalahan sehingga siswa fokus dan berusaha mempelajari materi tersebut.

Mc Ashan (Wina Sanjaya, 2011:6) berpendapat bahwa *"a knowledge, skills, and abilities or capabilities that a person achieves, which became part of his or her being to the exent he or she can satisfatorily perform particular cognitive, afective, and physcomotor behaviors".* Senada dengan pendapat tersebut, pada Kurikulum 2013 SKL dikembangkan menjadi tiga aspek yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), keterampilan (psikomotor). Hasil belajar kognitif mencakup pengetahuan konseptual berupa fakta dan konsep, pengetahuan prosedural berupa tindakan dan manipulasi yang diperlukan saat pembelajaran (Voulgari et al, 2014). Senanda dengan pernyataan di atas, Landy (2010:317) menjelaskan bahwa hasil belajar kognitif merupakan jenis hasil belajar yang mencakup pengetahuan yang bersifat deklaratif atau pengetahuan tentang aturan, fakta dan prinsip mengenai sesuatu.

Kemampuan kognitif mencakup penilaian yang dilakukan terhadap pencapaian atau penguasaan siswa dengan enam jenjang proses berpikir berdasarkan Taksonomi. Berdasarkan Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl dalam Ridwan Abdullah Sanni (2014:18) terdiri dari 6 tingkatan yaitu mengingat *(remembering),* memahami *(understanding),*

mengaplikasikan *(applying),* menganalisis *(analysing),* mengevaulasi *(evaluating),* dan mencipta *(creating).* Moore (2015:196) menyatakan bahwa *"objectives in the cognitive domain are concerned with students thingking and reasoning".* Martinis (2005:27) menyatakan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan siswa untuk berorientasi pada kemampuan berfikir, mencakup kemampuan intelektual sederhana, seperti mengingat, sampai pada kemampuan untuk memecahkan masalah yang menuntun siswa untuk menggabungkan dan menghubungkan gagasan, dan prosedur yang sebelumnya telah dipelajari. Pendapat tersebut sesuai dengan kualifikasi kemampuan kognitif lulusan SMK dalam kurikulum 2013 yaitu memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab serta dampak fenomena dan kejadian. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aspek kognitif adalah kemampuan yang melibatkan aktivitas otak untuk menyelesaikan suatu masalah. Penilaian kemampuan kognitif siswa pada penelitian ini akan didasarkan pada SKL Kurikulum 2013 yaitu, mengetahui, memahami, menerapkan, menganilisa, mengevaluasi dan mencipta.

4. Jiwa Kewirausahaan

Kewirausahaan memiliki peranan yang sangat penting bagi pertumbuhan ekonomi seperti di abad ke 21 saat ini. Menurut Kasmir (2011:21) bahwa secara sederhana arti wirausahawan *(entrepreneur)* adalah orang yang berjiwa berani mengambil resiko untuk membuka usaha dalam berbagai kesempatan. Berjiwa berani mengambil resiko, artinya bermental mandiri dan berani memulai usaha,

tanpa diliputi rasa takut atau cemas sekalipun dalam kondisi tidak pasti. Seorang wiarusahawan dalam pikirannya selalu berusaha mencari, memanfatkan serta menciptakan peluang usaha yang dapat memberikan keuntungan. Jiwa kewirausahaan mendorong minat seseorang untuk mendirikan dan mengelola usaha secara professional. Hartanti (2008) juga mengungkapkan bahwa jiwa kewirausahaan dapat terinternalisasi melalui karakter, sifat dan watak seseorang yang mampu memujudkan ide atau gagasan yang inovatif ke dunia nyata secara kreatif.

Ciputra (2009:61) mengatakan bahwa seorang *entrepreneur* sejati lahir melalui proses yang panjang dalam kehidupannya, yang sepatutnya sudah dialami ketika belajar saat di sekolah. Guru memegang peranan penting dalam menanamkan sikap kewiraushaan bagi peserta didik, sehingga midset peserta didik berubah dari "lulus mencari pekerjaan" menjadi "lulus menciptkan lapangan pekerjaan". Sikap wirausaha merupakan respon evauatif terhadap aspek wirausaha, utamanya bisnis. Sikap wirausaha ditandai oleh kemauan keras untuk mencapai tujuan dan kebutuhan hidup, memiliki keyakinan kuat atas kekutan diri, jujur dan bertanggung jawab, mental, ketekunan dan keuletan dalam bekerja, pemikiran kreatif dan konstruktif, berorientasi ke masa depan dan berani mengambil resiko dengan latihan nyata. Oleh karena itu, guru dapat merubah sikap peserta didik salah satunya melaui desain pembelajaran berorientasi kewirausahaan di SMK melalui pembelajaran di luar kelas dengan berinteraksi dengan lingkungan sekitar

Helpen (2011) mengemukakan bahwa seseorang dikatakan memiliki jiwa *entrepreneur* sebagai berikut: (a) bertanggung jawab; (b) terobsesi dalam

mendayagunakan sebuah peluang; (c) bertoleransi terhadap resiko; (d) tingkat percaya diri yang tinggi; (e) fleksibilitas dan kreatif; (f) semangat yang tinggi; (g) beroroentasi pada masa depan. Hal senada diungkapkan Geoffrey (1996:5) bahwa ciri -ciri dan sifat-sifat yang memiliki profil seorang wirausaha dapat dilihat pada tabel 3:

Tabel 3. Ciri-ciri dan Sifat Kewirausahaan

Ciri- Ciri Wirausaha	Sifat Wirausaha
Percaya diri	Orang yang memiliki kepercayaan diri adalah orang yang memiliki kematangan dalam jasmani dan rohani dimana karakteristik kematangannya yaitu orang yang bertanggung jawab, obyektif, kristis, ketidakketergantungan, optimis dan penuh komitmen. Percaya diri dalam menentukan sesuatu, percaya diri dalam menjalanakan sesuatu, percaya diri bahwa kita dapat mengatasi resiko dan optimis untuk terus maju.
Berorientasikan tugas dan hasil	Seorang wirausahawan yang berhasil akan melakukan seuatu berdasarkan kebutuhan atas prestasi, berorientasi laba, ketekunan, ketabahan, tekad dan kerja keras, mempunyai dorongan kuat, energik, dan inisiatif
Pengambilan resiko	Seorang wirausahawan akan sering bertemu dengan hal-hal yang memiliki resiko seperti persaingan, harga naik turun atau barang yang tidak laku dan menyukai sebuah tantangan. Semua resiko tersebut tentunya harus dihadapi berbagai perhitungan yang matang dan tidak serampangan.
Kepemimpinan	Seorang pemimpin yang baik harus berani menerima kritikan dari berbagai pihak dan respontif pada tiap masalah yang dikritik dan dapat berteman dengan baik.
Keorisinilan	Orisinal berarti tidak hanya sekedar mengikuti pada apa yang sudah ada, kemampuan menciptakan ide yang kreatif dan inovatif
Berorientasi ke masa depan	Mempunyai pandangan yang maju terhadap masa depan Seorang wirausahawan akan berpandang jauh ke depan dan merencanakan secara matang setiap apa yang akan dilaksanakan dimasa yang akan datang.

Sumber: Geoffrey G. Meredith et al., 1996, Kewirausahaan Teori dan Praktek

Berdasarkan paparan di atas, karakteristik jiwa kewirausahaan dalam penelitian ini difokuskan pada kepercayaan diri, berorientasi pada *action*, persepsi kepada kemungkinan berhasil, preferensi kepada resiko, keinginan untuk berprestasi, keingintahuan serta tanggung jawab, dan orientasi pada masa depan.

5. Orientasi Pendidikan Kejuruan

Pendidikan merupakan salah satu pilar terpenting dalam meningkatkan kualitas manusia. Pendidikan adalah tempat belajar anak didik bagaimana belajar untuk hidup dan mengembangkan bakatnya, sehingga kelak dapat hidup yang layak di masyarakat. Oleh karena itu pembangunan pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan dan peningkatkan mutu pendidikan dalam menghadapai tantangan nasional dan global. Menurut Winch (2007:62) pendidikan kejuruan menjadi upaya dalam mengembangkan percepatan sosial ketenagakerjaan, peningkatan dan pemeloharaan kualitas tenaga kerja guna meningkatkan produktivitas masyarakat. Begitu juga dengan Rauner (2009:1451) menyatakan bahwa pendidikan kejuruan berbeda dari semua jenis pendidikan lainnya di sekolah dalam pembelajaran seperti proses kerja, hal tersebut tak terpisahkan dari pengembangan kompetensi profesional. Dikatakan demikian karena kelompok pelajaran atau program hanya dipilih oleh orang-orang yang memiliki minat khusus yang mempersiapkan dirinya untuk memasuki lapangan pekerjaan.

Pendidikan kejuruan adalah salah satu bentuk dari sistem pedidikan yang ada di Indonesia yang mempersiapkan peserta didik memasuki dunia kerja atau profesi tertentu yang berhubungan dengan jabatan atau pekerjaan. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)

didefenisikan sebagai: “Pendidikan kejuruan merupakan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu”. Lebih lanjut dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tujuan penyelanggaraan SMK adalah: “Pendidikan kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap professional”. Pendidikan kerjuruan sebagai salah satu bagian dari sistem pendidikan nasional memainkan peranana penting yang sangat strategis bagi terwujudnya angkatan kerja nasional yang terampil. SMK memiliki peran penting bagi pencapaian tujuan menyiapkan siswa dengan ketrampilan dan sikap professional hingga siap memasuki lapangan kerja.

Berkaitan dengan konsep pendidikan kejuruan, Thompson (1973: 111) menyatakan bahwa: “*Vocational education as education designed to develop skills, abilities, understandings, attidues, work habits, and appreciation needed by works to enter and make progress in employment on useful and productive basis”.* Dari pernyataan tersebut pengertian pendidikan kejuruan pada dasarnya direncanakan untuk mengembangkan ketrampilan, kemampuan, pemahaman, sikap, kebiasaan kerja, dan pengetahuan bagi pekerja untuk memenuhi dan mengembangkan serta meningkatkan ketrampilan kerja agar merka mampu menjadi pekerja yang berguna dan produktif. Sejalan dengan beberapa pendapat di atas, Djojonegoro (1998:34) merumuskan pendidikan kejuruan sebagai program pendidikan yang secara langsung dikaitkan dengan penyiapan seseorang untuk suatu pekerjaan tertentu dan untuk persiapan tambahan karier seseorang.

Menurut Djojonegoro (1998:37) bahwa karakteristik pendidikan kejuruan adalah: 1) pendidikan kejuruan diarahkan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki dunia kerja, 2) pendidikan kejuruan didasarkan atas "*demam driven*" atau kebutuhan dunia kejra, 3) fokus isi pendidikan kejuruan ditekankan pada penguasaan pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai-nilai yang dibutuhkan dunia kerja, 4) penilaian yang sesungguhnya terhadap kesuksesan peserta didik harus pada "*hands on*" atau perfoma dalam dunia kerja, 5) hubungan yang erat dengan dunia kerja merupakan kunci sukses pendidikan kejuruan, 6) pendidikan kejuruan yang baik harus memiliki sifat responsive dan antisipatif terhadap kemajuan teknologi, 7) pendidikan kejuruan seharusnya lebih menekankan pada "*learning by doing*" dan "*hands on experience*", 8) pendidikan kejuruan memerlukan fasilitas mutakhir untuk kegiatan praktif, dan 9) pendidikan kejuruan memerlukan biaya investasi dan operasional yang lebih besra dibandingkan pendidikan umum lainnya.

SMK merupakan jenjang pendidikan yang menitikberatkan pembelajaran pada praktik. Siswa dibekali materi-materi pembelajaran yang sesuai dengan peminatan agar memiliki kompetensi yang baik sesuai dengan kualifikasi yang dibutuhkan di industri. Kompetensi-kompetensi yang telah dirumuskan harus dikuasai oleh siswa agar nantinya terbentuk lulusan yang mampu bersaing dalam dunia usaha dunia industri (DUDI). Menurut Sudira (2012), pembelajaran berbasis kompetensi adalah pembelajaran berorientasi hasil terstandar (*outcome based education*). Hasil terstandar yang dimaksud adalah tercapainya Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada setiap masing-masing siswa. Kompetensi yang harus dicapai oleh setiap siswa sekolah kejuruan meliputi kompetensi sikap, pengetahuan, dan

keterampilan. Ketiga kompetensi tersebut memiliki kualifikasi yang terangkum dalam Permedikbud No. 54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah.

SMK memiliki empat kelompok mata pelajaran yang harus dijalani oleh setiap peserta didik. Empat kelompok mata pelajaran yang dimaksud meliputi kelompok normatif, kelompok adaptif, kelompok produktif, serta kelompok muatan lokal dan pengembangan diri. Berdasarkan empat kelompok mata pelajaran tersebut, mata pelajaran yang sesuai dengan kompetensi keahlian terletak pada kelompok mata pelajaran produktif. Materi-materi yang diajarkan pada mata pelajaran produktif disesuaikan dengan kebutuhan program keahlian untuk dapat memenuhi kompetensi keahlian kerja di dunia usaha dunia industri.

Selain hal tersebut yang jelaskan di atas, SMK juga harus mampu membekali siswa tentang kewirausahaan. Kewirausahaan bukan saja diperlukan siswa untuk persiapam terjun dalam dunia kerja, tetapi mampu membuka lapangan kerja. Dunia kerja semakin Hal ini jelas betapa pentingnya peran pendidikan kejuruan dalam menyiapkan generasi yang terampil, cerdas, takwa dan disiplin di negara kita. Untuk itu perlu berbagai inovasi pembelajaran pendidikan kejuruan yang relevan dengan permasalahan, kebutuhan dan pengembangan daera agar lembaga pendidikan kejuruan menyiapkan tenaga yang terampil yang memicu terciptanya peluang kerja baik di industry maupun bekerja mandiri (berwirausaha).

6. Pembelajaran Kewirausahaan di SMK

Pembelajaran kewirausahaan merupakan program yang diajarkan kepada siswa SMK. Pembelajaran kewirausahaan pada dasarnya merupakan suatu

pembelajaran tentang nilai (*value*), kemampuan (*ability*) dan perilaku (*attitude*) dalam menghadapi tantangan hidup untuk memperoleh peluang dengan berbagai risiko yang dihadapi. Pembelajaran kewirausahaan dalam ranah pendidikan, tidak hanya dikembangkan untuk menghasilkan manusia terampil intelektual, tetapi juga yang inspiratif-pragmatis. Pembelajaran kewirausahaan sangat penting untuk membentuk sikap berwirausaha siswa dengan memasukan kewirausahaan sebagai mata pelajaran kejuruan di SMK. Untuk itu pembelajaran kewirausahaan di SMK harus menjadi alternatif dalam mempersiapkan lulusan yang mampu menciptakan lapangan kerja sendiri.

Pembekalan dibidang kewirausahaan diharapkan menjadi salah satu jawaban bagi pendidikan di SMK untuk mengatasi masalah ketenagakerjaan di Indonesia. Hal tersebut dikarenakan pembekalan kompetensi kewirausahaan diarahkan untuk mempersiapkan anak didik dalam rangka menciptakan lapangan kerja, mengentaskan masalah pengangguran, kemiskinan, keterpurukan ekonomi dan secara politis dapat mengangkat harkat dan martabat sebagai bangsa yang mandiri. Menurut Wei (2010:1) bahwa pembelajaran kewirausahaan bertujuan untuk melatih dan mengembangkan serangkai pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai dan pemahan kretivitas siswa. Melalui konsep kurikulum kewirausahaan ini diharapkan siswa SMK dapat memiliki bekal keterampilan *softskill* dan *hardskill* berwirausaha melalui pembelajaran kewirausahaan.

Pada kurikulum 2103 edisi revisi pembelajaran kewirausahaan terdapat mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) sebanyak 7 JP (jam pelajaran) dan termasuk ke dalam kelompok pelajaran C3 untuk semua bidang keahlian pada

kelas X, XI dan XII. Pencantuman mata pelajaran PKK bertujuan untuk menumbuhkembangkan kemampuan sikap, pengetahuan dan ketrampilan siswa dalam mendesain karya-karya/produk dengan kreatif dan inovatif. Mata pelajaran PKK juga dapat dijadikan modal dasar dalam mengembangkan jiwa kewirausahaan sehingga ketika lulus sekolah siswa menjadi *entrepreneur* muda yang handal dengan kompetensi keahliannya masing-masing. Menurut Thobroni (2013:431) tujuan mengembangkan jiwa kewirausahaan sebagai berikut: (a) meningkatkan jumlah wirausaha yang berkualitas; (b) mewujudkan kemampuan wirausaha untuk memajukan kesejahteraan; (c) menumbuhkembangkan kesadaran dalam berwirausaha yang tangguh dan kuat kepada siswa; dan (d) membudayakan semangat sikap, perilaku dan kemampuan berwirausaha dikalangan pelajar.

Modul PKK terdiri dari 4 esensi. yaitu perilaku wirausaha dan peluang usaha; pengetahuan tentang produk barang dan jasa; media promosi dan pemasaran; serta laporan keuangan. Alur dari 4 esensi tersebut adalah: peserta mampu mengidentifikasi peluang usaha, selanjutnya memiliki pengetahuan tentang memproduk peluang usaha tersebut, melakukan upaya-upaya promosi, hingga pada penyusunan laporan keuangan untuk mengetahui omzet. Kompetensi dasar PKK yang akan diajarkan kepada siswa saat penelitian berlangsung yaitu menerapkan metode perakitan produk barang/jasa dan melakukan perakitan produk barang/jasa. Dengan demikian sesuai dengan KD di atas pembelajaran pada mata pelajaran PKK merupakan kegiatan dalam menemukan berbagai permasalahan mengenai kerusakan alat-alat kelistrikan yang belum ditemukan saat melakukan praktik di sekolah. Dalam pelaksanaannya mata pelajaran PKK dapat dilakukan dengan cara;

- Dilakukan oleh guru KWU yang kompeten dan guru produktif;
- 2 JP oleh guru KWU dan 5 JP oleh guru produktif;
- Pembagian kelas menjadi 2 kelas yaitu kelas KWU dan kelas produktif.

Selanjutnya pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan di SMK menurut *Learning Cycle* ada empat siklus yang saling berhubungan yaitu, (Sidje. Et. Al. 2008:1): (a) pengalaman secara konkret (dengan cara melakukan dan mengalami); (b) refleksi (pengalaman); (c) konseptualisasi (belajar dari pengalaman); (d) eksperimentasi (membawa apa yang dipelajari ke dalam praktik). Melalui kegiatan tersebut siswa di ajarkan bagaimana konsep berwirausaha, sikap berwirausaha, penyusunan laporan, sampai praktek usaha kecil bidang jasa. Tujuan yang diharapkan dari pembelajaran kewirausahaan di SMK yaitu siswa mampu memiliki pemahaman dan penerapan konsep tentang kewirausahaan agar mampu membuka peluang usaha setelah lulus dari jenjang pendidikan SMK.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sulaiman dan Azlan (2011), yang menyebutkan bahwa lingkungan belajar yang kondusif sangat penting untuk meningkatkan konsentrasi pada peserta didik atau fokus dalam proses pembelajaran. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, penelitian ini menyatakan keterampilan guru dan berbagai metode mengajar menjadi penting. Selanjutnya, kepuasaan belajar didapatkan dari lingkungan belajar yang santai dan tidak membosankan. Semua hal tersebut dicapai melalui *Outdoor Learning*. Melalui penelitian yang dilakukan, disimpulkan bahwa sebagai besar responden tampak senang beradaptasi dengan lingkungan sekitar, ini menunjukan bahwa

Outdoor Learning merupakan komponen penting dalam meningkatkan kualitas dan minat belajar dalam proses pembelajaran.

Penelitian lain yang serupa yang dilakukan oleh Tayeb Brahimi dan Akila Sarirete (2015) yang memaparkan tentang *Outdoor Learning Through MOOCS* dengan tujuan untuk memahami bagaimana siswa mempersepsikan pembelajaran di luar kelas melalui media sosial, kursus online, website sekolah, dan les privat. *Outdoor Learning* memiliki dampak positif tentang pendidikan bahwa " 44,52% mengatakan mereka sangat setuju dengan pernyataan tersebut dan 51,61% mengatakan mereka setuju hanya sementara 2,58% tidak setuju.

Penelitian yang akan menjadi acuan dilakukan oleh Rini Astuti (2015) tentang pengembangan pembelajaran di luar kelas melalui project based learning dengan bertujuan mengembangkan pembelajaran di luar kelas berbasis proyek untuk meningkatkan kretivitas siswa dalam penanganan limbah. Dalam penelitian ini juga mendukung menumbuhkembangkan kepribadian siswa dalam berjiwa wirausaha dan mempunyai kecakapan hidup. Hasil dari penelitian ini bahwa pembelajaran diluar kelas dapat memberi peningkatan dalam ketrampilan berpikir kreatif. Hal ini dapat dilihat dari perolehan saat posttest mempunyai rata-rata 81,17 dengan standar deviasi 2,84 dan skor maksimum 85 serta skor minimum 75. Nilai yang didapatkan lebuh baik dari nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan.

Penelitian selanjutnya dari Yahini (2015), tentang efektifitas metode *outdoor study* dalam meningkatkan minat belajar siswa SMK kelas 2 dalam mata pelajaran Kewirausahaan. Metode *outdoor study* berhasil meningkatkan minat belajar siswa

kelas 2 pada materi pelajaran Kewirausahaan. Hasil dari penelitian tersebut adalah bahwa metode *outdoor study* menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar, lebih berkonsentrasi pada materi, mem-buat daya pikir siswa lebih berkembang, suasana belajar lebih nyaman, siswa lebih dapat memahami materi pelajaran, siswa lebih berani mengemukakan pendapat dan membuat siswa lebih aktif.

C. Kerangka Berpikir

Pada era globalisasi tenaga di bidang teknik ketenagalistrikan terlihat makin banyak diperlukan. Hampir di setiap aktivitas kehidupan, keperluan terhadap listrik seperti menggunakan barang-barang elektronik, komputer serta mesin pendingin bukan lagi merupakan barang mewah. Meskipun dahulu dikategorikan sebagai kebutuhan tersier tetapi saat ini barang-barang tersebut sudah menjadi kebutuhan sekunder. Berbagai permasalahan di bidang ketenagalistrikan seperti pada instalasi rumah tangga, alat-alat elektronika, AC ataupun mesin-mesin pendingin lainnya sangat mutlak diperlukan. Kondisi ini menuntut penyediaan kebutuhan SDM yang mampu memecahkan masalah yang handal dalam ketenagalistrikan.

Model pembelajara *outdoor learning* menerapkan pada pemberian pengalaman langsung dengan lingkungan sekitar serta mendorong peserta didik untuk aktif dan mempunyai rasa ingin tahu. Dengan demikian pembelajaran pada mata pelajaran PKK merupakan kegiatan dalam menemukan berbagai permasalahan mengenai kerusakan alat-alat kelistrikan yang belum ditemukan saat melakukan praktik di sekolah. Kegiatan *outdoor learning* bertujuan agar peserta didik mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan mengetahui pentingnya keterampilan dan pengalaman hidup serta membangun kemampuan yang memadai

sebagai wirausahawan yang handal dalam memberikan jasa sebagai tenaga professional. Selain itu melalui *outdoor learning* siswa dapat membangun makna (*input*), kemudian prosesnya melalui struktur kognitif sehingga berkesan lama dalam ingatan atau memori (terjadi rekonstruksi). Dalam hal ini kegiatan pengamatan langsung dapat memperkuat daya retensi pengetahuan jika dibandingkan dengan hanya mendengar, sehingga siswa membantu siswa menguasai pemahaman dan penerapan konsep pada pembelajaran kewirausahaan sehingga mampu meningkatkan pengetahuan dalam berwirausaha.

Pelaksanaan model *outdoor learning* dalam penelitian dilakukan melalui kegaiatan pengabdian masyarakat. Kegiatan pengadian masyarakat dilakukan di lingkungan sekitar sekolah agar dapat dijangkau oleh guru dan dapat diawasi sehingga siswa tetap terbimbing dengan tugas yang diberikan guru. Terlaksananya kegiatan di luar kelas ini sesuai dengan jadwal yang telah disepakati oleh guru, kepala sekolah dan warga sekitar dan berjalan dengan baik. Kegiatan pembelajaran di luar kelas memberi pengalaman langsung serta mendorong siswa untuk aktif dan mempunyai rasa ingin tahu. Kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menemukan alat kelistrikan yang sudah rusak di rumah-rumah warga.

Langkah pertama dalam pembelajaran *outdoor learning* yang dilakukan oleh guru bersama siswa adalah menetapkan tujuan pembelajaran, mempersiapkan sarana pendukung dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan oleh siswa. Kegiatan pembelajaran luar kelas didasari atas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran ini memandu kegiatan yang dilakukan siswa di luar kelas tersebut. Hasil pembelajaran diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau

proyek dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada aspek **berorietansi tujuan dan hasil**.

Langkah selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan permasalahan mengenai kelistrikan di lingkungan masing-masing. Siswa diberikan kesempatan berkunjung ke rumah warga untuk memperoleh alat yang rusak atau yang akan di service. Hal ini bertujuan untuk membuat siswa lebih **percaya diri dan bertanggung jawab** dalam mengatasi permasalahan yang mereka tentukan sendiri serta percaya terhadap kemampuan yang dimilikinya untuk dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik.

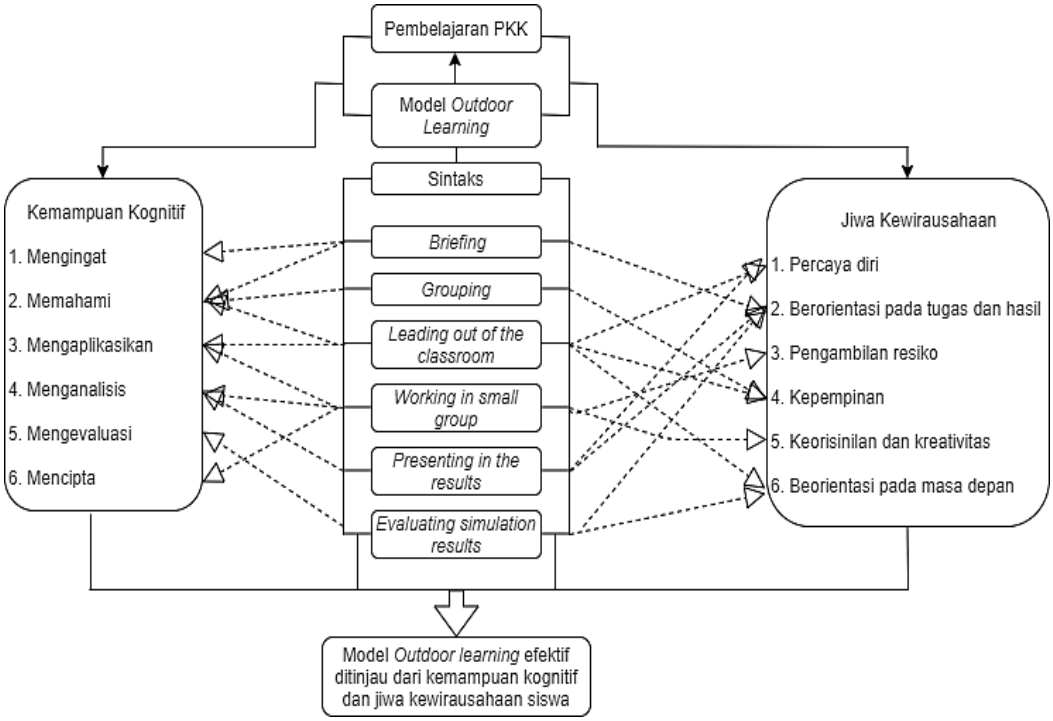
Tempat-tempat yang dapat dikunjungi oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajarandi luar kelas adalah tempat-tempat yang dapat mendukung pemahaman materi yang dipelajari di sekolah. Tempat-tempat tersebut beserta kegiatannya diperlukan sebagai bentuk relasi dengan masyarakat. Oleh karena itu, tempat beserta kegiatannya di luar kelas memberikan inspirasi terhadap peserta untuk memiliki **orientasi ke masa depan,** contohnya dengan membuka jasa reparasi atau service alat listrik.

Berikutnya guru membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 5 atau 6 orang dan di pimpin oleh salah satu dari lima orang tersebut. Ketua dan anggota kelompok memiliki tugas dan peran masing-masing. Pemimpin yang dipilih bertugas mengkoordinasi setiap kegiatan yang dilakukan agar kegiatan berjalan dengan baik dan terkordinir, sedangkan anggota bertugas mempersiapkan keperluan-keperluan selama berlangsungnya kegiatan. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan sifat kepemimpinan serta sebuah tanggung jawab atas setiap peran yang dimiliki siswa.

Melalui kegiatan tersebut, bertujuan untuk dapat menumbuhkan **sifat kepemimpinan** dari siswa.

Langkah berikutnya, setelah mendapatkan alat yang rusak guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengatasi permasalahan yang mereka temukan sendiri sesuai dengan yang *jobsheet* yang sudah diberikan. Siswa diberikan kebebasan memilih cara yang paling tepat dalam memperbaiki alat listrik yang rusak tersebut sesuai dengan kreativitas dan *skill* yang mereka miliki. Siswa dihadapkan pada ketidakpastian apakah usaha atau cara yang mereka lakukan dalam memperbaiki alat tersebut akan berhasil atau gagal karena disini guru hanya menjadi fasilitator. Hal ini bertujuan agar siswa mampu mengasah *skill* yang mereka dapatkan ketika melakukan praktek di sekolah. Tujuan tersebut akan memberikan inspirasi kepada siswa untuk memiliki jiwa kewirausahaan tentang **"pengambilan resiko dan kreativitas ".**

Dari langkah-langkah yang dipaparkan di atas diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep tentang kewirausahaan dan membentuk jiwa kewirausahaan siswa sehingga proses kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Penelitian ini direncanakan dengan pendekatan penelitian quasi eksperimen atau eksperimen semu. Berikut gambaran kerangka pikir pada penelitian ini yang bisa dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, kajian penelitian yang relevan dan kerangka berpikir yang sudah dipaparkan di atas, maka hipotesis yang peniliti ajukan adalah sebagai berikut:

1. Terdapat efektivitas model *outdoor learning* terhadap peningkatan kemampuan kognitif kewirausahaan siswa SMKN 2 MDN.
2. Terdapat efektivitas model *outdoor learning* terhadap peningkatan kemampuan kognitif kewirausahaan siswa SMKN 1 PST.
3. Tidak ada perbedaan efektivitas model *outdoor learning* terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa SMKN 2 MDN dan SMKN 1 PST.
4. Terdapat efektivitas model *outdoor learning* terhadap peningkatan jiwa kewirausahaan siswa SMKN 2 MDN.
5. Terdapat efektivitas model *outdoor learning* terhadap peningkatan jiwa kewirausahaan siswa SMKN 1 PST