

MEDIA PEMBELAJARAN DAN MINAT BERWIRAUSAHA SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR KEWIRAUSAHAAN

Annisa Maharani¹

Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka No. 58C Tanjung Barat, Jakarta Selatan
e-mail: annisamaharani.am92@gmail.com

Sudjarwo²

Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Pascasarjana
Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis dan menguji kebenaran hipotesis mengenai pengaruh media pembelajaran dan minat berwirausaha terhadap hasil belajar kewirausahaan. Metode penelitian yang digunakan dalam tesis ini adalah metode eksperimen yaitu dengan memberikan jenis perlakuan yang berbeda pada dua kelompok belajar siswa. Populasi penelitian meliputi kelas XI di SMK Negeri 20 Jakarta, SMK Negeri 28 Jakarta dan SMK Negeri 41 Jakarta. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu simple random sampling dan jumlah sampel sebanyak 80 sampel. Analisis data menggunakan Anova Dua Arah. Hasil uji hipotesis menunjukkan: Terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran terhadap hasil belajar kewirausahaan siswa SMK Negeri di Jakarta Selatan. Terdapat pengaruh yang signifikan minat berwirausaha terhadap hasil belajar kewirausahaan siswa SMK Negeri di Jakarta Selatan. Terdapat pengaruh interaktif yang signifikan media pembelajaran dan minat berwirausaha terhadap hasil belajar kewirausahaan siswa SMK Negeri di Jakarta Selatan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Minat Berwirausaha, Hasil Belajar Kewirausahaan

Abstract: The purpose of this study is to analyze and test the truth of hypotheses regarding the effect of instructional media and ask for entrepreneurship on entrepreneurial learning outcomes. The research method used in this thesis is an experimental method by providing different types of treatment in two student learning groups. The study population includes class XI at SMK Negeri 20 Jakarta, SMK Negeri 28 Jakarta and SMK Negeri 41 Jakarta. The sampling technique used is simple random sampling and the number of samples is 80 samples. Data analysis using Two Way Anova. Hypothesis test results indicate: There is a significant effect of learning media on entrepreneurial learning outcomes of vocational high school students in South Jakarta. There is a significant influence of interest in entrepreneurship on the results of entrepreneurship learning at State Vocational School students in South Jakarta.

Keywords: Learning Media, Entrepreneurial Interest, Entrepreneurship Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran disekolah selalu mengalami pembaharuan, terutama dalam pemanfaatan hasil teknologi yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin

hari semakin maju. Guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan sebaik mungkin.

Dalam kaitannya antara media pembelajaran dan pelajaran kewira-usahaan adalah untuk memberikan kreativitas bagi siswa program keahlian bisnis dan manajemen dalam hal menumbuhkan sikap dan perilaku wirausaha dan memberikan pengalaman langsung dalam setiap proses pembelajaran yang positif dan yang dapat meningkatkan hasil belajar kewira-usahaan.

Dimasa mendatang motivasi kewirausahaan diharapkan dapat membudaya dan menjadi salah satu konsep perekonomian nasional dalam hal menciptakan kesempatan kerja, melakukan inovasi dan kreasi baru terhadap produksi barang ataupun jasa yang dibutuhkan masyarakat, menjadi modal sosial dan peningkatan kesetaraan. Karena kewirausahaan memiliki proses yang saling terintegrasi antara satu dengan yang lainnya, yang meliputi seluruh fungsi, aktifitas dan tindakan yang berhubungan dengan perolehan peluang dan penciptaan organisasi untuk mewujudkannya dan kewirausahaan memiliki potensi untuk merealisasikannya.

Terlebih lagi pengembangan kewirausahaan mendapat dukungan penuh dari banyak pihak, termasuk cendekiawan dan decision maker dalam pembangunan. Keberadaan Inpres Nomor 4 Tahun 1995 tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan kewirausahaan (GNMMK) dan pencanaan Gerakan baru yang disebut Gerakan Kewirausahaan Nasional (GKN) serta adanya Rencana Strategi (Renstra) Kementerian Pendidikan Nasional 2010-2014 yang menyatakan bahwa seluruh SMK menyediakan layanan pembinaan pengembangan kewirausahaan, mencerminkan perhatian yang besar terhadap pengembangan kewirausahaan.

Adapun tujuan dikeluarkannya kebijakan ini adalah untuk menumbuhkan kepeloporan dikalangan generasi muda agar mampu menjadi wirausaha. Karena kalangan generasi muda merupakan golongan masyarakat yang bisa menjadi pelaku utama dalam pelaksanaan pembangunan nasional, sebagai bentuk perwujudan dan peningkatan perannya ditengah-tengah masyarakat dan agar kegiatan untuk memasyarakatkan dan membudayakan kewirausahaan dapat berlangsung secara terkoordinasi dan terpadu sebagai gerakan yang bersifat nasional yang melibatkan berbagai instansi pemerintah, dunia usaha/dunia industri dan kelompok-kelompok tertentu dalam masyarakat.

Untuk mewujudkan dan mendukung terciptanya program menumbuhkan semangat kewirausahaan tersebut perlu diciptakan berbagai kegiatan. Dalam struktur kurikulum SMK terdapat mata pelajaran kewirausahaan. Kewirausahaan sengaja diajarkan kepada siswa SMK mengingat tujuan SMK adalah untuk menghasilkan lulusan yang akan menempati lapangan pekerjaan maupun berwirausaha.

Didalam mata pelajaran kewirausahaan upaya mendidik dan membekali siswa untuk memiliki jiwa dan kompetensi berwirausaha. Oleh karena itu kewirausahaan tidak saja diajarkan secara teoritis namun yang lebih penting adalah memberikan pengalaman dalam praktik berwirausaha. Pembelajaran yang disampaikan dalam mata pelajaran kewirausahaan di SMK khususnya kelas XI menekankan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga para siswa menjadi berminat dan antusias dalam belajar kewirausahaan yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar kewirausahaan.

Akan tetapi, kenyataannya dilapangan pendekatan pembelajaran yang disampaikan guru saat ini masih kebanyakan bersifat konvensional, dimana siswa tidak banyak terlibat dalam proses pembelajaran dan keaktifan dikelas, karena sebagian besar proses pembelajaran masih didominasi oleh guru serta tidak didukung oleh media pembelajaran

yang sesuai untuk menumbuhkan semangat kewirausahaan. Selain itu, padatnya kurikulum, kurang tepatnya metode pembelajaran yang dipilih oleh guru, sistem evaluasi yang buruk serta kemampuan guru yang kurang dalam membangkitkan kreativitas belajar siswa dalam belajar kewirausahaan.

Sehingga beberapa siswa beranggapan bahwa dalam mengikuti pelajaran kewirausahaan merupakan pelajaran yang jenuh dan membosankan sehingga prestasi belajarnya pun masih menjadi masalah sampai sekarang ini. Hal ini sangat beralasan karena pada umumnya siswa kurang berminat untuk mempelajari kewirausahaan karena rendahnya kemampuan dan keterampilan dalam merancang media pembelajaran, dan terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar yang optimal, hal ini pula yang menyebabkan pada evaluasi formatif masih ditemukan siswa yang belum mampu mencapai kompetensi dasar standar minimal mata pelajaran kewirausahaan.

Adapun salah satu bentuk kegiatan yang dapat dilakukan dalam meningkatkan prestasi belajar kewirausahaan adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pelajaran kewirausahaan, karena keberadaan media sangat dirasakan penting pengaruhnya dalam proses pembelajaran.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran kewirausahaan di SMK. Dengan tujuan penguatan pembelajaran kewirausahaan SMK yang berorientasi pada pembentukan karakter wirausaha, menyiapkan layanan pembelajaran kewirausahaan berbasis praktik bisnis, menyiapkan rintisan teaching industry di SMK dan menyiapkan lulusan SMK untuk menjadi wirausahawan.

Pada dasarnya media pembelajaran yang dipergunakan di SMK dimaksudkan untuk memberikan kreatifitas bagi siswa program keahlian lingkup bisnis dan manajemen dalam hal menumbuhkan sikap dan perilaku wirausaha dan memberikan pengalaman langsung dalam setiap proses pembelajaran yang positif dan yang dapat meningkatkan prestasi belajar kewirausahaan.

Pemilihan dan penggunaan media yang tepat dapat membuat siswa menjadi lebih antusias dalam belajar kewirausahaan dan dapat membuat siswa lebih semangat dalam mencapai prestasi belajar yang diinginkan, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Siswa dapat memanfaatkan segala media pembelajaran semaksimal mungkin baik media audio, visual dan audio visual. Aktifitas belajarpun akan menyenangkan bagi siswa karena siswa akan semakin antusias dan bertanggung jawab dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain faktor diatas, maka actor lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar kewirausahaan meningkat atau menurun adalah minat berwirausaha. Faktor ini dapat meningkatkan prestasi belajar kewirausahaan apabila para siswa memiliki minat berwirausaha, sehingga mereka akan semakin semangat dalam kegiatan belajar mata pelajaran kewirausahaan. Dan sebaliknya, apabila mereka tidak memiliki minat berwirausaha maka mereka akan menjadi tidak semangat dalam kegiatan belajar pelajaran kewirausahaan.

Minat berwirausaha perlu diketahui oleh guru maupun siswa itu sendiri, mengingat minat berwirausaha ini dapat mengarahkan siswa untuk melakukan pilihan dalam menentukan cita-citanya. Cita-cita merupakan perwujudan dari minat dalam hubungannya dengan proses jangkauan masa depan bagi siswa untuk merencanakan dan menentukan pilihan terhadap pendidikan.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan judul penelitian ini, maka peneliti mengambil lokasi penelitian di SMK Negeri 20 Jakarta, SMK Negeri 28 Jakarta dan SMK Negeri 41 Jakarta. Penelitian ini dilaksanakan selama empat bulan yaitu sejak bulan September 2018 sampai dengan bulan Desember 2018. Penulis menggunakan metode penelitian eksperimen, menurut Suharsimi Arikunto (2013:9)

Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti atau menyisihkan faktor-faktor yang mengganggu. Dalam metode eksperimen ini, kelompok yang satu dijadikan sebagai kelompok eksperimen/percobaan, yaitu diberikan perlakuan pembelajaran Pengantar Kewirausahaan dengan metode studi kasus. Penelitian kewirausahaan ini harus diperluas kedalam penelitian perilaku wirausaha dalam meningkatkan kinerja dan posisi bersaing. Selain itu, metode studi kasus ini dipilih karena studi yang akan dilaksanakan ingin mendapatkan jawaban atas pertanyaan mengapa dan bagaimana orientasi dan perilaku kewirausahaan dibangun. Dalam penelitian ini juga, studi kasus akan digunakan untuk menjelaskan asumsi hubungan yang terlalu kompleks antara metode pembelajaran kewirausahaan dengan orientasi dan aktifitas entrepreneurial.

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan penelitian. Menurut Moh Nazir (2003:11) “Desain penelitian adalah suatu proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, mulai tahap persiapan sampai tahap penyusunan laporan”. Desain penelitian disusun untuk dapat membandingkan hasil metode pembelajaran pada kedua kelompok setelah diberikan perlakuan, yaitu kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian faktorial 2 x 2 dinyatakan sebagai berikut :

Level :	Treatment : Media Pembelajaran (A)		ΣB
Minat Berwirausaha (B)	Inkuiri (A1)	Konvensional (A2)	
Tinggi (B1)	A1-B1	A2-B1	$\Sigma B1$
Rendah (B2)	A2-B2	A2-B2	$\Sigma B2$
ΣA	$\Sigma A1$	$\Sigma A2$	

Keterangan :

- A1 : Kelompok responden yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran inkuiri
- A2 : Kelompok responden yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran konvensional
- B1 : Kelompok responden yang mempunyai minat berwirausaha tinggi
- B2 : Kelompok responden yang mempunyai minat belajar rendah
- A1-B1 : Kelompok responden yang diajar dengan menggunakan metode inkuiri dan mempunyai minat berwirausaha tinggi
- A1-B2 : Kelompok responden yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran inkuiri dan mempunyai minat berwirausaha rendah
- A2-B1 : Kelompok responden yang diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional dan mempunyai minat berwirausaha tinggi
- A2-B2 : Kelompok belajar yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran konvensional dan mempunyai minat berwirausaha rendah

Penelitian ini mengandung 2 validitas, yaitu internal dan eksternal. Validitas internal terkait dengan tingkat pengaruh atribut yang ada terhadap hasil belajar kewirausahaan siswa, yang didasarkan atas ketepatan prosedur dan data yang dikumpulkan serta penarikan kesimpulan. Sedangkan validitas eksternal terkait dengan dapat dan tidaknya kondisi dan karakteristik yang sama.

Validitas internal dalam penelitian ini berkaitan dengan benar tidaknya perubahan hasil belajar siswa dikarenakan faktor media pembelajaran dan minat berwirausaha; tidak disebabkan oleh faktor-faktor atau variable ekstra lainnya.

Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain “randomized control group pretest – posttest design” dan metode analisa data treatment by level untuk mengetahui perbandingan peningkatan hasil belajar kewirausahaan siswa antara siswa yang mendapatkan perlakuan berupa metode pembelajaran inkuiri dengan metode ceramah. Peneliti juga membedakan antara siswa yang memiliki tingkat minat berwirausaha tinggi dan minat berwirausaha rendah. Untuk memudahkan dalam pelaksanaan, alur penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sebagai berikut :

Pengaruh variable sejarah, dikontrol dengan pemberian materi pembelajaran yang sama, dalam jangka waktu yang sama oleh guru yang sama. Bila terjadi peristiwa atau kejadian yang tidak merupakan bagian dari kegiatan eksperimen, mereka harus memiliki kesempatan yang sama pula

Pengaruh variable kematangan, dikontrol dengan cara proses perlakuan dalam interval waktu tidak terlalu lama. Dengan demikian diharapkan mereka memiliki kesempatan perubahan mental maupun fisik yang sama pula. Pengaruh variable pretesting, dikontrol dengan jalan tidak memberikan pretest pada kedua kelompok sampel. Hal ini dimaksudkan agar pengalaman pretest tersebut tidak mempengaruhi penampilan subjek selama proses perlakuan.

Pengaruh variable instrument, dikontrol dengan pemberian tes yang sama pada kelompok eksperimen dan kontrol. Pengaruh variable mortalitas, dikontrol dengan pemberian perlakuan yang sama pada siswa lain yang tidak menjadi anggota sample, sehingga jika terjadi mortalitas dapat secepatnya diganti dengan siswa lain yang setara. Pengaruh variable interaksi antar subjek, dikontrol dengan tidak memberitahukan bahwa sedang dilakukan proses penelitian dan memberikan kegiatan proses pembelajaran yang berbeda

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMKN 20 Jakarta, SMKN 28 Jakarta dan SMKN 41 Jakarta tahun pelajaran 2018/2019 berjumlah 500 siswa.

Sample adalah sebagian yang diambil dari sejumlah populasi. Dengan kata lain sample merupakan penarikan sebagian subjek yang ada pada populasi. Menurut Sugiyono (2010:123) sample adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sample yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sample itu, kesimpulannya akan dapat diberikan untuk populasi, untuk itu sample diambil dari populasi harus betul-betul representative (mewakili).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, penulis memutuskan untuk mengambil populasi penelitian kelas XI SMKN 20 Jakarta dengan 5 kelas dengan jumlah 200 siswa dan kelas XI SMKN 21 jakarta dengan 4 kelas, juga kelas XI SMKN 40 Jakarta. Sehingga

kebenaran populasi adalah 520 siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut, penentuan sample dalam penelitian inipun melalui 2 tahapan yaitu: a) Tahap pertama, pemilihan sekolah yang akan dijadikan sample yaitu SMKN 20 Jakarta, SMKN 28 Jakarta dan SMKN 41 Jakarta; b) Tahap kedua, pengambilan kelas untuk kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan dengan teknik sampling random (sample acak sederhana)

Uji Validitas

Validitas tes menunjuk pada pengertian apakah hasil tes sesuai dengan kriteria yang telah dirumuskan sampai dimana tes itu telah mengukurnya. Validitas yang digunakan dalam instrumen ini adalah validitas *content* (isi), artinya butir-butir soal disusun berdasarkan indikator dari materi pembelajaran yang tertera dalam kurikulum.

Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai pengumpul data, dan apabila digunakan dapat memberikan hasil yang tetap meskipun diteskan berulang-ulang.

Reliabilitas dihitung dengan menggunakan rumus KR-20 (Khuder Richardson):

$$r_{ii} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[\frac{s_t^2 - \sum pq}{s_t^2} \right] \quad (\text{Arikunto, 2006})$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data penelitian di atas dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Hasil pengujian hipotesis pertama, diperoleh $F_{hitung} (4,585) > F_{tabel} (4,062)$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran inkuiri dengan media pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan. Hal ini didukung oleh perolehan rata-rata hasil belajar Kewirausahaan kelompok siswa yang diajar dengan media pembelajaran inkuiri sebesar 65,38 lebih besar dari kelompok siswa yang diajar dengan media pembelajaran konvensional sebesar 59,83. Fenomena ini menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran Kewirausahaan akan meningkat bila siswa diajar dengan media pembelajaran inkuiri. Artinya semakin baik penerapan media pembelajaran inkuiri, maka akan menghasilkan hasil belajar Kewirausahaan yang semakin baik pula.

Hasil pengujian hipotesis kedua, diperoleh $F_{hitung} (4,585) > F_{tabel} (4,062)$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara level minat berwirausaha tinggi dan level minat berwirausaha rendah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan. Hal ini didukung oleh perolehan rata-rata hasil belajar Kewirausahaan kelompok siswa yang memiliki level minat berwirausaha tinggi sebesar 65,38 lebih besar dari kelompok siswa yang memiliki level minat berwirausaha rendah sebesar 59,83. Fenomena ini menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran Kewirausahaan akan meningkat bila siswa memiliki level minat berwirausaha tinggi. Artinya semakin tinggi level minat siswa, maka akan menghasilkan hasil belajar Kewirausahaan yang semakin baik pula.

Hasil pengujian hipotesis ketiga (interaksi) diperoleh $F_{hitung} (30,849) > F_{tabel} (4,062)$. Hal ini menunjukkan terdapat interaksi media pembelajaran dan minat berwirausaha terhadap hasil belajar Kewirausahaan.

Pada kelompok siswa yang diajar dengan media pembelajaran inkuiri, rata-rata hasil belajar Kewirausahaan siswa yang memiliki level minat berwirausaha tinggi (75,33) lebih tinggi dari pada siswa yang memiliki level minat berwirausaha rendah (55,42). Sedangkan pada kelompok siswa yang diajar dengan media pembelajaran konvensional, rata-rata hasil belajar Kewirausahaan siswa yang memiliki level minat berwirausaha rendah (64,25) lebih tinggi dari pada siswa yang memiliki level minat berwirausaha tinggi (55,42).

Pada kelompok siswa yang memiliki level minat berwirausaha tinggi, rata-rata hasil belajar Kewirausahaan siswa yang diajar dengan media pembelajaran inkuiri (75,33) lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan media pembelajaran konvensional (55,42). Sedangkan pada kelompok siswa yang memiliki level minat berwirausaha rendah, rata-rata hasil belajar Kewirausahaan siswa yang diajar dengan media pembelajaran konvensional (64,25) lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan media pembelajaran inkuiri (55,42).

Berdasarkan hal tersebut di atas dapat diambil kesimpulan bahwa siswa yang memiliki level minat berwirausaha tinggi lebih efektif diajarkan dengan media pembelajaran inkuiri daripada media pembelajaran konvensional. Sedangkan untuk mendapatkan hasil belajar Kewirausahaan yang baik, siswa yang memiliki level minat rendah lebih efektif diajarkan dengan media pembelajaran konvensional dari pada media pembelajaran inkuiri.

SIMPULAN

Dari analisis data dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa:

Terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran terhadap hasil belajar kewirausahaan. Hal tersebut dibuktikan dengan $Sig = 0,038 < 0,05$ dan $F_h = 4,585$. Hasil yang diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar kewirausahaan siswa yang memiliki level minat berwirausaha tinggi (75,33) lebih tinggi dari pada siswa yang memiliki level minat berwirausaha rendah (55,42) pada kelompok siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran inkuiri. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran inkuiri akan lebih tinggi hasil belajar kewirausahaannya bila memiliki level minat berwirausaha tinggi dari pada memiliki level minat berwirausaha rendah.

Terdapat pengaruh yang signifikan minat berwirausaha siswa terhadap hasil belajar kewirausahaan siswa SMK Negeri di Jakarta selatan. Hal tersebut dibuktikan dengan $Sig = 0,038 < 0,05$ dan $F_h = 4,585$. Hasil yang diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar kewirausahaan siswa yang memiliki level minat berwirausaha rendah (64,25) lebih tinggi dari pada siswa yang memiliki level minat berwirausaha tinggi (55,42) pada kelompok siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran konvensional akan lebih tinggi hasil belajar kewirausahaannya bila memiliki level minat berwirausaha rendah dari pada memiliki level minat berwirausaha tinggi.

Terdapat pengaruh interaktif yang signifikan media pembelajaran dan minat berwirausaha terhadap hasil belajar kewirausahaan siswa SMK Negeri di Jakarta Selatan. Hal tersebut dibuktikan dengan $Sig 0,000 < 0,05$ dan $F_h 30,849$. Hasil diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar kewirausahaan siswa yang diajar dengan media pembelajaran inkuiri (75,33) lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan media pembelajaran konvensional

(55,42) pada kelompok siswa yang memiliki minat berwirausaha tinggi. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa yang memiliki level minat berwirausaha tinggi akan lebih tinggi hasil belajar kewirausahaanya bila diajar media pembelajaran inkuiri dari pada diajar dengan media pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputro, Kusmini, dkk. (1999). *Kewirausahaan 3*. Jakarta: PT. Yudistira.
- Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Aqib, Z. (2017). *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontektual*. Bandung: CV Yrama Widya
- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ibrahim, H. (2005). *Pembelajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: Unesa University Press.
- Majid, A. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mardiyatmo. (2004). *Kewirausahaan 3*. Jakarta: Yudistira
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pusaka
- Pribadi, A. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rasyad, Aminuddin. (2003). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Uhamka Press.
- Ridwan. (2008). *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Bandung: Alfa Beta.
- Rima, Ega Wati. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Sudijono, Anas. (2013). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Supardi, U.S. (2012). *Aplikasi Statistika dalam Penelitian*. Jakarta: PT Ufuk Publishing House.
- Suparman, I.A (2013). *Aplikasi Komputer dalam Penyusunan Karya Ilmiah*. Tangerang: Pustaka Mandiri.
- Sutikno, M. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect.
- Uno, Hamzah B. (2015). *Belajar dengan Pendekatan PALIKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahid, Sulaiman. (2002). *Jalan Pintas Menguasai SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Yoeningsih. (2010). *Kewirausahaan*. Jakarta : HUP.
- Zahara, Jaafar. 2001. *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta: Subbag Publikasi Sekretariat