

KONTRIBUSI MOTIVASI WIRAUSAHA DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERNET TERHADAP HASIL BELAJAR KEWIRAUSAHAAN

Ade Satria^{1*}, Putra Jaya²

¹Prodi Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

²Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Jl. Prof.Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang

*Corresponding author, e-mail : adesatriya88@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui kontribusi motivasi wirausaha dan pemanfaatan media pembelajaran internet terhadap hasil belajar produk kreatif dan wirausaha siswa kelas XI teknik audio video di SMK Negeri 2 Payakumbuh. Populasi pada penelitian ini berjumlah 52 siswa. Jenis penelitian ini deskriptif korelasional. Didalam penelitian ini menggunakan *Simple Random Sampling* dengan jumlah 47 siswa. Data Hasil belajar diperoleh dari guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Wirausaha di SMK Negeri 2 Payakumbuh. Sementara itu data Motivasi Wirausaha dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Internet didapat dengan menggunakan angket dengan skala likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil analisis data menunjukkan: (1) Motivasi Wirausaha dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Internet secara bersama-sama berkontribusi sebesar 25,00% terhadap hasil belajar; (2) Motivasi Wirausaha berkontribusi sebesar 9,36% terhadap hasil belajar; (3) Pemanfaatan Media Pembelajaran Internet berkontribusi sebesar 10,56% terhadap hasil belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi wirausaha dan pemanfaatan media pembelajaran internet berkontribusi terhadap hasil belajar produk kreatif dan wirausaha di SMK Negeri 2 Payakumbuh.

Kata kunci : Motivasi Wirausaha, Pemanfaatan Media Pembelajaran Internet, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This Research Knows the Contribution of Entrepreneurial Motivation and the Utilization of Internet Learning Media Against the Results of Learning Creative and Entrepreneurial Products for Class XI Students of Audio Video Engineering at SMK Negeri 2 Payakumbuh. The population in this study was a total of 52 students. This type of research is correlational descriptive. In this study using Simple Random Sampling with a total of 47 students. Data on learning outcomes were obtained from Creative and Entrepreneurial Product subject teachers at SMK Negeri 2 Payakumbuh. Meanwhile data on Entrepreneurial Motivation and the Utilization of Internet Learning Media were obtained using questionnaires with Likert scales that had been sponsored validity and reliability. The results of data analysis showed: (1) Entrepreneurial Motivation and the Utilization of Internet Learning Media together contributed 25.00% to learning outcomes; (2) Entrepreneurial motivation contributes 9.36% to learning outcomes; (3) The use of Internet Learning Media contributes 10.56% to learning outcomes. So it can disprove the motivation for entrepreneurial learning and the use of internet learning media contributing to entrepreneurial learning in SMK Negeri 2 Payakumbuh..

Keywords: *Entrepreneurial Motivation, Use of Internet Learning Media, Learning Outcomes.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi seluruh umat manusia, dengan pendidikan manusia memiliki pengetahuan, nilai dan sikap

dalam berbuat untuk ikut menunjang pertumbuhan dan perkembangan pembangunan yang sedang berlangsung. Pembangunan yang sedang berjalan ini membutuhkan manusia yang terdidik. Ini bertujuan

mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara[1].

Upaya pemerintah dalam hal ini dapat dilihat dengan diselenggarakannya pendidikan di sekolah (formal) maupun diluar sekolah (informal). Salah satu pendidikan sekolah yang diselenggarakan pemerintah adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang merupakan sekolah yang mendidik siswanya dengan keahlian dan keterampilan sekaligus mampu memilih karir, berkompotensi serta mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian dan juga menghasilkan lulusan terbaik[2]. Kompetensi tersebut terdiri dari Tingkat Kompetensi dan Kompetensi Inti sesuai dengan jenjang dan jenis pendidikan tertentu[3].

Pelaksanaan Pembelajaran membutuhkan silbus, Rancangan Proses Pembelajaran (RPP), dan sistem penilaian yang merupakan hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi yang sedang dipelajari. Setiap sekolah harus menerapkan standar proses ini demi menghasilkan lulusan yang berkompotensi. Strategi pembelajaran sangat diperlukan dalam menunjang terwujudnya seluruh kompetensi yang dimuat dalam sebuah kurikulum. Kurikulum memuat apa yang diajarkan kepada siswa, sedangkan pembelajaran merupakan bagaimana yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa. Konsep inilah yang dikemas dalam Rancangan Proses Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan oleh guru yang mengacu pada silabus, seperangkat rencana yang menjadi pedoman dalam melaksanakan tahapan pembelajaran baik secara teori maupun praktek.

Pembelajaran tanpa adanya perencanaan cenderung mengalami kendala karena guru tidak memiliki acuan apa yang dilakukan dalam mencapai keberhasilan suatu pembelajaran. Tanpa RPP guru juga akan sulit fokus untuk memberi pelajaran sesuai dengan kompetensi dasar, sulit menganalisis proses pembelajaran, dan akan sulit dalam menganalisa dimana letak kesulitan dalam materi pembelajaran suatu mata pelajaran. Bagi seorang guru, perlu menyadari bahwa seharusnya proses pembelajaran terjadi secara internal pada siswa, akibat adanya stimulus luar yang diberikan guru, teman, dan lingkungan dari siswa itu sendiri. Proses tersebut mungkin pula terjadi akibat dari stimulus dalam diri siswa yang terutama disebabkan oleh rasa ingin tahu.

Dalam proses pembelajaran, guru perlu mengembangkan stimulus dari luar maupun dalam diri siswa. Dan juga guru perlu harus menyediakan pengalaman belajar bagi siswa untuk melakukan

kegiatan yang memungkinkan para siswa mengembangkan potensi yang mereka miliki menjadi kompetensi yang ditetapkan dalam sebuah perencanaan. Oleh karena itu diperlukannya Rancangan Proses Pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar berjalan lebih efektif dan efisien. Keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran ditentukan dari kualitas rancangan yang dibuat. Proses kegiatan pembelajaran yang efektif akan membuat siswa dapat menemukan bidang keahliannya yang sesuai dengan kompetensi dasar pada mata pelajaran yang diikuti.

Pencapaian kompetensi siswa dalam proses pembelajaran dinilai melalui penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk setiap mata pelajaran yang sesuai dengan petunjuk dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP)[4]. Penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) merupakan tahapan awal pelaksanaan proses pembelajaran dan penilaian hasil belajar. KKM merupakan batasan minimal dalam menentukan apakah seorang siswa dapat dikatakan tuntas atau tidak dalam belajar baik dari segi indikator maupun kompetensi dasarnya.

KKM bertujuan untuk acuan bagi guru dalam menilai kompetensi siswa sesuai dengan kompetensi dasar suatu mata pelajaran. Setiap kompetensi dasar diketahui ketercapaiannya melalui KKM yang ditetapkan. Guru harus memberikan respon yang tepat terhadap pencapaian kompetensi dasar dalam bentuk pemberian remedial atau layanan pengayaan. Dan juga KKM bertujuan untuk melakukan evaluasi dari program pembelajaran yang dilaksanakan. Serta siswa dapat melihat sejauh mana kemampuan mereka dalam suatu bidang pelajaran di sekolah.

Penetapan KKM merupakan kegiatan pengambilan keputusan yang dapat dilakukan melalui metode kualitatif dan atau kuantitatif. Metode kualitatif dapat dilakukan melalui *professional judgment* oleh guru dengan mempertimbangkan kemampuan akademik dan pengalaman guru mengajar mata pelajaran. Sedangkan metode kuantitatif dilakukan dengan rentang angka yang disepakati sesuai dengan penetapan kriteria yang ditentukan Dalam penetapan KKM memiliki 3 unsur, yaitu tingkat kompleksitas pengajaran, kesulitan setiap indikator, kompetensi dasar, standar kompetensi yang harus dicapai oleh siswa dan kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran pada masing-masing sekolah serta tingkat kemampuan (*intake*) rata-rata siswa di sekolah yang bersangkutan.

SMK Negeri 2 Payakumbuh merupakan salah satu bentuk sarana pendidikan formal yang menyiapkan siswa untuk berkarir dan mengembangkan diri menjadi seorang wirausaha. SMK Negeri 2 Payakumbuh memiliki pola pelatihan

khusus untuk mengarahkan siswa menjadi lulusan yang siap secara profesional dan ikut bergerak di dunia wirausaha. Salah satu mata pelajaran yang mendukung siswa menjadi lulusan profesional, khususnya jurusan Teknik Audio Video adalah Produk Kreatif dan Wirausaha. Pada mata pelajaran ini siswa akan disugahi mengenai materi yang berkaitan dengan segala hal tentang wirausaha. Yang mana nantinya siswa dapat menentukan di bidang apa mereka akan berwirausaha. Mengingat masih banyaknya masyarakat yang masih belum bekerja dikarenakan terbatasnya lapangan pekerjaan. Oleh karena itu SMK N 2 Payakumbuh menerapkan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan bagi siswa dengan tujuan agar siswa mampu membuka lapangan pekerjaan sendiri yaitu dengan cara bergelut di bidang kewirausahaan.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Payakumbuh untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan Wirausaha, batas Kriteria Ketuntasan Minimal adalah 70. Untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Wirausaha, berikut rekapitulasi hasil belajar siswa pada ujian akhir smester ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018 kelas XI Jurusan Teknik Audio Video di SMK N 2 Payakumbuh.

Tabel 1. Presentase Dari Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Wirausaha Kelas XI TAV 1 dan TAV 2 di SMK Negeri 2 Payakumbuh Tahun ajaran 2017/2018

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Yang Diperoleh		Rata-rata Nilai
			≥70	≤70	
1	XITAV1	29	22(79,31%)	7(24,13%)	71,00
2	XITAV2	23	18(79,16%)	5(20,83%)	70,91
Jumlah		52	40	12	

Sumber: Guru Mata Pelajaran Kewirausahaan

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata hasil ujian akhir semester ganjil kelas XI Jurusan Teknik Audio Video di SMK Negeri 2 Payakumbuh Tahun Pelajaran 2017/2018 pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Wirausaha masih belum optimal, masih terdapat 12 siswa dari 52 siswa yang belum mencapai nilai KKM, dimana 7 siswa dari kelas XI TAV 1 dan 5 siswa dari siswa kelas XI TAV 2.

Data ini memberikan indikasi bahwa unsur kompleksitas pengajaran telah berjalan sesuai dengan standar proses, namun hasil belajar yang diperoleh siswa belum maksimal. Mengacu pada unsur KKM, belum optimalnya hasil belajar perlu diteliti unsur daya dukung dan intake siswa. Kedua unsur ini merupakan faktor internal dan faktor eksternal siswa yang turut mempengaruhi hasil belajar agar menjadi lebih efektif.

Disamping itu faktor lain yang ikut menentukan hasil belajar mata pelajaran Produk Kreatif dan wirausaha adalah motivasi wirausaha[5].

Seseorang yang sukses seringkali disertai dengan adanya motivasi yang kuat dalam menjalani setiap usaha yang dijalannya. Dengan adanya dorongan dari minat dan motivasi, seorang dapat memantapkan cita-cita dan karirnya setelah menamatkan sekolah.

Untuk membentuk siswa yang berjiwa wirausaha, terlebih dahulu perlu ditanamkan motivasi untuk berwirausaha dalam diri. Siswa akan mempunyai dorongan yang kuat untuk berwirausaha apabila menaruh minat yang besar terhadap kegiatan kewirausahaan setelah kelulusannya. Menanamkan motivasi kepada siswa berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu. Motivasi dalam interaksi belajar mengajar juga dapat mendorong siswa mau untuk melakukan semua tuntutan dari pembelajaran yang sedang berlangsung.

Dalam proses di kelas terjadi suatu interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa, dimana guru melakukan pengajaran dan siswa melakukan kegiatan belajar. Dalam interaksi belajar mengajar diperlukan adanya motivasi agar terjadinya proses belajar pada diri siswa sebagaimana yang diharapkan khususnya pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Wirausaha. Penanaman motivasi pada diri siswa saat proses pembelajaran bertujuan untuk menimbulkan dorongan yang kuat dari dalam diri siswa untuk serius dalam menghadapi materi pembelajaran yang diberikan guru di kelas. Dorongan tersebut juga akan menimbulkan efek timbal balik selama proses pembelajaran antara guru yang memberikan materi pembelajaran dan siswa yang akan menerima materi pembelajaran.

Sebagaimana dilihat secara umum, wirausahawan sangat berperan penting dalam kemajuan suatu negara, termasuk Indonesia. Indonesia dikatakan masih menjadi negara berkembang, dikarenakan masih minimnya keberanian masyarakat untuk mulai berwirausaha. Penduduk Indonesia masih banyak yang belum bekerja dan menginginkan pekerjaan, namun motivasi untuk berwirausaha masih kurang.

Hal lain yang menjadi penghambat bagi masyarakat untuk memulai berwirausaha diantaranya adalah kurangnya kehandalan SDM dan tidak kompeten dalam manajerial serta kurangnya pengalaman ketika menjalankan strategi perusahaan, kurangnya pemahaman bidang usaha yang diambil karena tidak dapat memvisualisasikan dengan jelas usaha yang akan digeluti, kurangnya kehandalan dalam pengelolaan administrasi dan keuangan, gagal dalam perencanaan, tempat usaha dan lokasi yang kurang memadai, kurangnya pemahaman dalam pengadaan, pemeliharaan, dan pengawasan bahan baku dan sarana peralatan, ketidakmampuan dalam melakukan peralihan perubahan teknologi, hambatan birokrasi, keuntungan tidak mencukupi, serta gagalnya inovasi.

Hal tersebut terjadi karena masyarakat masih awam dalam hal berwirausaha. Kurangnya Dalam hal ini pendidikan mengenai wirausaha di SMK diharapkan mampu meningkatkan motivasi berwirausaha siswa-nya ataupun menjadi bekal nantinya di dunia usaha.

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk belajar berwirausaha, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran internet. Pemanfaatan media internet terhadap pembelajaran wirausaha sangat baik digunakan untuk mempermudah dalam belajar mengenai pemasaran dalam dunia wirausaha. Hal tersebut dikarenakan internet sudah menjadi media yang lebih efektif dalam hal pemasaran sebuah usaha. Seseorang yang bergerak di bidang kewirausahaan akan lebih mudah dalam mempromosikan usahanya dan akan mempermudah berhubungan dengan masyarakat yang berperan sebagai konsumen. Begitu juga dengan penggunaan internet untuk keperluan pembelajaran yang semakin marak terutama di negara-negara maju, merupakan fakta yang menunjukkan bahwa dengan media ini memang dapat membuat proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Wirausaha menjadi lebih efektif.

Internet sebagai media pembelajaran dapat digunakan siswa untuk mencari informasi lebih mengenai materi yang belum, sedang ataupun yang akan dipelajari di sekolah. Selain itu internet juga merupakan wadah yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempelajari hal-hal baru melalui tips dan trik maupun tutorial mengenai suatu hal yang dapat menambah wawasan siswa. Dalam hal ini siswa diarahkan guru untuk kegiatan inkuiri yang berkaitan langsung dengan topik-topik Produk Kreatif dan Wirasaha misalnya bagaimanakah cara ataupun kiat berwirausaha.

Internet sebagai penyedia informasi memiliki kelebihan dibandingkan dengan buku. Guru bisa menggunakan media ini dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Wirausaha. Siswa dapat membaca, mendengarkan dan menonton video dari internet. Selain itu dengan fasilitas multimedia di internet dapat membantu dan memudahkan siswa untuk lebih memahami materi karena adanya tambahan contoh, gambar, animasi dan sebagainya. Hal ini dapat menghilangkan kejenuhan siswa selama belajar di kelas.

Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, karena internet memberi kemudahan dalam proses pembelajaran. Semoga dengan penggunaan internet dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Wirausaha bisa menumbuhkan motivasi wirausaha pada siswa sehingga setelah mereka lulus dari sekolah itu tidak lantas hanya mencari pekerjaan tetapi bisa membuka usaha sendiri. Karena dengan membuka usaha

sendiri siswa akan dapat belajar bagaimana cara membaca pasar, belajar bagaimana mempersiapkan mental dengan adanya interaksi dengan konsumen, belajar bagaimana melakukan sebuah inovasi, belajar bagaimana cara menarik konsumen, belajar bagaimana memilih media yang cocok untuk mengiklankan produk, serta belajar bagaimana mengatur pengeluaran dan pemasukan.

Dalam hal ini, SMK Negeri 2 Payakumbuh, sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang berupaya membentuk siswa yang tidak hanya menguasai ilmu pengetahuan umum, tetapi juga mengupayakan agar siswa dapat berwirausaha setelah lulus. SMK Negeri 2 Payakumbuh juga berupaya agar siswanya dapat memiliki motivasi untuk belajar menciptakan suatu usaha yang sesuai dengan bidangnya dan juga dapat mengorganisir usahanya tanpa merasa takut terhadap resiko yang akan dihadapi dalam dunia usaha. Di SMK Negeri 2 Payakumbuh khususnya jurusan Teknik Audio Video (TAV) memberikan mata pelajaran tentang produk kreatif dan wirausaha yang bertujuan agar siswa dapat memotivasi dirinya untuk menciptakan dan berwirausaha setelah lulus.

Banyak cara yang dapat dilakukan siswa untuk belajar berwirausaha, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran internet. Internet mempunyai pengaruh besar dalam era globalisasi saat ini. Siswa dapat mengumpulkan segala informasi seputar wirausaha dengan memanfaatkan media internet. Hal ini membutuhkan kesadaran dari setiap siswa yang ingin mencapai cita-cita untuk sukses setelah menamatkan sekolah.

Berdasarkan hasil observasi, sampai saat ini di SMK N 2 Payakumbuh masih belum optimalnya pemanfaatan media internet untuk hal positif seperti mencari informasi tentang kewirausahaan. Siswa lebih cenderung memanfaatkan media internet seperti bermain game, media sosial dan lain sebagainya. Hal ini dikarenakan adanya kesenjangan dalam sikap penyesuaian masyarakat terhadap teknologi. Sehingga pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi masih untuk konsumtif dan belum berdampak untuk pengembangan diri [6].

Pemanfaatan media internet sejatinya memang masih belum optimal. Ini dikarenakan banyaknya sesuatu yang lebih menarik perhatian siswa dibandingkan materi pembelajaran. Di negara berkembang seperti Indonesia mayoritas siswa ataupun masyarakat masih belum mengoptimalkan penggunaan internet sebagaimana mestinya. Maka dari itu, pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan ini, dengan memanfaatkan media internet siswa akan dipermudah dalam pencarian materi pembelajaran dan juga dengan banyaknya video, animasi, ataupun contoh-contoh yang mudah dipahami siswa dapat lebih mengoptimalkan

pemanfaatan media internet sebagai sumber pembelajaran, serta siswa dipersiapkan untuk menghadapi dunia wirausaha. Siswa diharapkan dapat lebih optimal dalam pemanfaatan fungsi internet sebagai media pembelajaran yang nanti akan meningkatkan pencapaian hasil belajar khususnya pada mata pelajaran produk kreatif dan wirausaha.

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan, maka peneliti tertarik dengan judul “Kontribusi Motivasi Wirausaha dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Internet Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Wirausaha Kelas XI TAV SMK N 2 Payakumbuh”.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengungkapkan seberapa besar kontribusi motivasi wirausaha dan seberapa besar kontribusi pemanfaatan media pembelajaran internet secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran produk kreatif dan wirausaha siswa kelas XI program studi teknik audio video di SMK N 2 Payakumbuh, besarnya kontribusi motivasi wirausaha terhadap hasil belajar mata pelajaran produk kreatif dan wirausaha siswa kelas XI program studi teknik audio video di SMK N 2 Payakumbuh, dan besarnya kontribusi pemanfaatan media pembelajaran internet terhadap hasil belajar mata pelajaran produk kreatif dan wirausaha siswa kelas XI program studi teknik audio video di SMK N 2 Payakumbuh.

II. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang bersifat korelasional. Deskriptif korelasional adalah suatu penelitian yang berbeda dalam suatu populasi yang bertujuan untuk mengetahui seberapa pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y) serta bentuk hubungan yang terjadi[7]. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan seberapa besar kontribusi motivasi wirausaha dan pemanfaatan media pembelajaran internet di sekolah sebagai variabel bebas (X₁ dan X₂) dengan hasil belajar pada mata pelajaran produk kreatif dan wirausaha siswa kelas XI program keahlian teknik audio video di SMK Negeri 2 Payakumbuh sebagai variabel terikat (Y) dan seberapa besar hubungan antara kedua variabel bebas (X₁ dan X₂) terhadap variabel terikat (Y).

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI jurusan teknik audio video SMK Negeri 2 Payakumbuh yang berjumlah 53 siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Populasi penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI TAV 1	29
2	XI TAV 2	24
Jumlah Siswa		53

Didalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang akan dilakukan secara random sampling:

Kelas XI TAV 1 = 25,71 dibulatkan menjadi 26

Kelas XI TAV 2 = 21,28 dibulatkan menjadi 21

Tabel 3. Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI TAV 1	26
2	XI TAV 2	21
Total Jumlah Siswa		47

Pendeskripsian data dilakukan untuk menentukan kedudukan data dalam suatu kelompok. Pendeskripsian ini bertujuan untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Serta untuk mengungkapkan mean, modus, median dan standar deviasi guna mengetahui gambaran tentang sebaran data serta tingkatan pencapaian.

Persyaratan untuk uji analisis meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas dan uji multikolinearitas. Sedangkan dalam regresi analisis berganda digunakan untuk menentukan korelasi antar suatu variabel terikat dengan kombinasi dari dua atau lebih variabel bebas.

Menentukan persamaan regresi berganda menggunakan rumus:

$$Y = \alpha + b1X_1 + b2X_2 + b_nX_n \tag{1}$$

Untuk analisa regresi parsial, digunakan untuk mengetahui pengaruh hubungan X dan Y, yang mana variabel satunya lagi dibuat tetap. Analisis regresi parsial dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

1. Menghitung $r_{X_2(X_1Y)}$

$$r_{X_2(X_1Y)} = \frac{r_{X_1Y} - r_{X_2Y} \cdot r_{X_1X_2}}{\sqrt{(1 - r_{X_2Y}^2) \cdot (1 - r_{X_1X_2}^2)}} \tag{2}$$

2. Menghitung $r_{X_1(X_2Y)}$

$$r_{X_1(X_2Y)} = \frac{r_{X_2Y} - r_{X_1Y} \cdot r_{X_1X_2}}{\sqrt{(1 - r_{X_1Y}^2) \cdot (1 - r_{X_1X_2}^2)}} \tag{3}$$

Untuk pengujian hipotesis, dilakukan pengujian signifikan pengaruh variabel bebas (X₁) dan (X₂) terhadap variabel terikat (Y) uji F dan uji t.

Uji F dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat:

$$F_{hitung} = \frac{R^2/k}{(1 - R^2)/(n - k - 1)} \tag{4}$$

Untuk melakukan pengujian hipotesis kedua dan ketiga, dilakukanlah dengan cara menggunakan teknik analisis regresi ganda secara parsial (uji t)[8].

Rumus yang digunakan untuk uji t adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r_{parsial}\sqrt{n-3}}{\sqrt{1-r_{parsial}^2}} \quad (5)$$

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian akan membahas dan menampilkan data yang telah dikumpulkan dari hasil penelitian yaitu: analisa dari hasil uji coba instrumen, deskripsi data variabel bebas yaitu motivasi wirausaha dan pemanfaatan media pembelajaran internet, dan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, dalam pengujian syarat analisis yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, linearitas, uji multikolinearitas, uji hipotesis dan pembahasan.

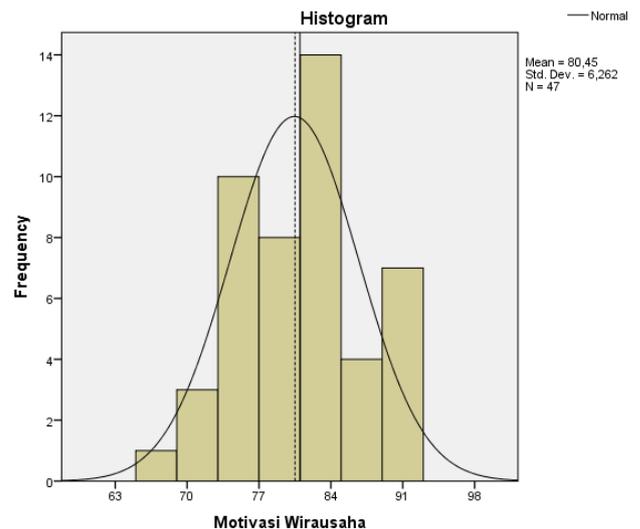
Deskripsi data yaitu mengumpulkan data penelitian tentang berapa jumlah data, mean, modus, median, range, standar deviasi, nilai minimum, nilai maksimum dan varian yang akan melakukan penelitian.

Tabel 4. Deskripsi variabel motivasi wirausaha dan pemanfaatan media pembelajaran internet serta hasil belajar

No	Variabel	Motivasi Wirausaha (X1)	Pemanfaatan Media Pembelajaran Internet (X2)	Hasil Belajar (Y)
1	N	47	47	47
2	Mean	80,45	72,40	73,32
3	Median	81,00	73,00	74,00
4	Mode	82	72	70
5	Std.Deviaation	6,262	7,171	4,654
6	Variance	39,209	51,420	21,657
7	Range	24	33	19
8	Minimum	68	52	65
9	Maksimum	92	85	84
10	Sum	3781	3403	3446

Sumber: SPSS v.23

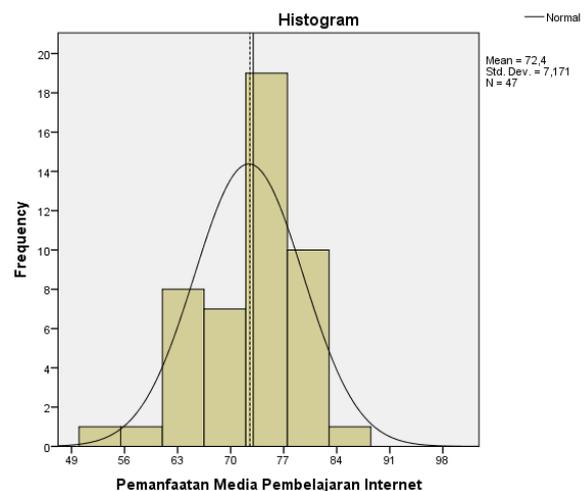
Histogram



Sumber: SPSS v.23

Gambar 1. Histogram dan Kurva Normal Skor Motivasi Wirausaha (X₁)

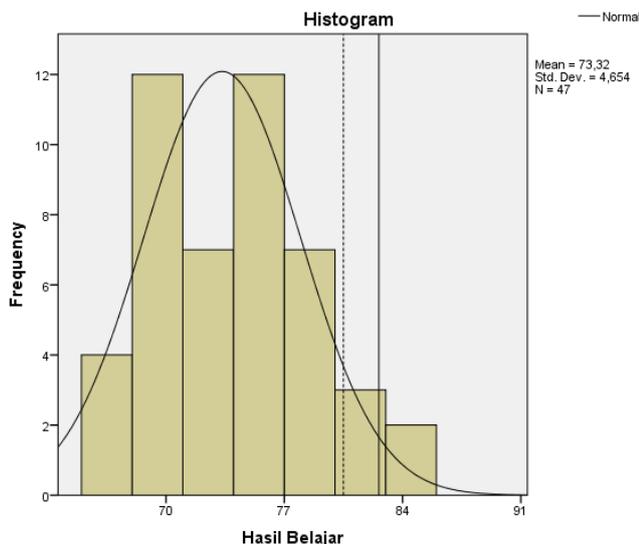
Histogram pada gambar 1 memiliki nilai mean lebih kecil dari pada median, sehingga grafik yang diperoleh condong ke keiri. Data ini memberikan interpretasi bahwa motivasi wirausaha cenderung menurun pada mata pelajaran produk kreatif dan wirausaha di program studi keahlian teknik audio video .



Sumber: SPSS v.23

Gambar 2. Histogram dan Kurva Normal Pemanfaatan Media Pembelajaran Internet (X₂)

Histogram pada gambar 2 memiliki nilai mean lebih kecil dari pada median, sehingga grafik yang diperoleh condong ke keiri. Data ini memberikan interpretasi bahwa pemanfaatan media pembelajaran internet cenderung menurun pada mata pelajaran produk kreatif dan wirausaha di program studi keahlian teknik audio video.



Sumber: SPSS v.23

Gambar 3. Histogram dan Kurva Normal Hasil Belajar (Y)

Histogram pada gambar 3 memiliki nilai mean lebih kecil dari pada median, sehingga grafik yang diperoleh condong ke kiri. Data ini memberikan interpretasi bahwa hasil belajar siswa cenderung menurun pada mata pelajaran produk kreatif dan wirausaha di program studi keahlian teknik audio video.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas dengan perhitungan bahwa skor signifikan probabilitas untuk variabel X_1 berjumlah 0,648, variabel X_2 berjumlah 0,839, dan variabel Y berjumlah 0,137. Yang mana nilai signifikan untuk semua variabel lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data pada variabel motivasi dan pemanfaatan media pembelajaran internet serta hasil belajar berdistribusi normal.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak. Hasil uji homogenitas didapatkan nilai signifikan pada motivasi wirausaha berjumlah 0,082, pada pemanfaatan media pembelajaran internet berjumlah 0,055. Dikarenakan kedua nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varian populasi data tersebut homogen.

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Hasil uji linearitas dilihat pada nilai signifikan motivasi wirausaha berjumlah 0,016 dan pemanfaatan media pembelajaran internet berjumlah 0,007. Dikarenakan nilai signifikan kedua variabel lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel motivasi wirausaha dan pemanfaatan media pembelajaran internet terhadap hasil belajar memiliki hubungan yang linear.

Uji multikolinearitas bertujuan untuk mengetahui apakah pada model regresi ditemukan adanya korelasi variabel independen dengan mencari nilai VIF. Hasil uji multikolinearitas nilai Variance Inflation Factor (VIF) untuk kedua variabel bebas yaitu motivasi wirausaha (X_1) dan pemanfaatan media pembelajaran internet (X_2) terhadap hasil belajar sebesar 1,128 dengan toleransi 0,887. Karena nilai VIF kurang dari 5 maka disimpulkan pada model regresi tidak ditemukannya masalah yang multikolinearitas.

Analisis berganda digunakan untuk mengukur lebih dari satu variabel bebas terhadap variabel terikat. Dan hasil analisis yang didapatkan dari persamaan regresi berganda yaitu :

$$Y = 40,817 + 0,219X_1 + 0,205X_2$$

Hasil analisis diperoleh apabila variabel motivasi wirausaha (X_1) mengalami kenaikan satu-satuan, maka hasil belajar (Y) akan naik sebesar 0,219. Begitupun dengan variabel pemanfaatan media pembelajaran internet (X_2), apabila mengalami kenaikan satu-satuan maka hasil belajar (Y) akan naik sebesar 0,205.

Nilai korelasi simultan X_1 dan X_2 terhadap Y ($R_{X_1X_2Y}$) sebesar 0,500. Sehingga presentase hubungan motivasi wirausaha dan pemanfaatan media pembelajaran internet terhadap hasil belajar dapat dihitung:

$$r^2 \times 100\% = (0,500)^2 \times 100\% = 25,00\%$$

Hasil analisis regresi parsial motivasi wirausaha secara parsial memberikan kontribusi terhadap hasil belajar sebesar $r^2 \times 100\% = (0,306)^2 \times 100\% = 9,36\%$ dan pemanfaatan media pembelajaran internet memberikan kontribusi terhadap hasil belajar sebesar:

$$r^2 \times 100\% = (0,325)^2 \times 100\% = 10,56\%$$

Pengujian hipotesis menggunakan uji regresi secara bersama-sama (uji F) untuk hipotesis pertama dan uji regresi parsial (uji t) untuk hipotesis kedua dan ketiga dengan melihat nilai signifikan.

Hipotesis pertama diuji dengan menggunakan uji analisis korelasi ganda (uji F) terhadap hasil belajar siswa kelas XI program keahlian teknik audio video di SMK N 2 Payakumbuh, diperoleh nilai $F_{hitung} = 7,330$ dengan signifikansi 0,002, dapat dikatakan signifikan apabila $\leq 0,05$ ($0,002 \leq 0,05$), maka H_0 akan ditolak, H_a akan diterima, artinya motivasi wirausaha (X_1) dan pemanfaatan media pembelajaran internet (X_2) secara bersama-sama akan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar (Y).

Hipotesis kedua adalah terdapat kontribusi antara motivasi wirausaha terhadap hasil belajar siswa kelas XI program keahlian teknik audio video di SMK N 2 Payakumbuh. Hipotesis kedua ini

diuji dengan menggunakan uji analisis regresi parsial yang dilanjutkan dengan uji t. Diperoleh nilai t_{hitung} X_1 sebesar 2,128 dengan signifikan 0,039, sehingga dapat dikatakan signifikan $< 0,05$ ($0,039 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya motivasi wirausaha (X_1) secara parsial memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar (Y). Persentase kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar sebesar:

$$r^2 \times 100\% = (306)^2 \times 100\% = 9,36\%$$

Hipotesis ketiga ini diuji dengan teknik probiliti (uji t). Diperoleh nilai t_{hitung} X_2 sebesar 2,280 dengan signifikan 0,027, maka dapat dikatakan signifikan $< 0,05$ ($0,027 < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, maksudnya pemanfaatan media pembelajaran internet (X_2) secara parsial berhubungan signifikan terhadap hasil belajar (Y). Presentasi kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebesar $r^2 \times 100\% = (0,325)^2 \times 100\% = 10,56\%$.

IV. SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Motivasi wirausaha dan pemanfaatan media pembelajaran internet secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 25,00% terhadap hasil belajar mata pelajaran Produk Kreatif dan Wirausaha siswa kelas XI jurusan Teknik Audio Video di SMK Negeri 2 Payakumbuh.
2. Motivasi wirausaha memberikan kontribusi sebesar 9,36% terhadap hasil belajar siswa kelas XI jurusan Teknik Audio Video pada mata pelajaran produk kreatif dan wirausaha di SMK Negeri 2 Payakumbuh.
3. Pemanfaatan media pembelajaran internet memberikan kontribusi yang signifikan sebesar 10,56% terhadap hasil belajar Produk Kreatif dan Wirausaha siswa kelas XI Teknik Audio Video di SMK Negeri 2 Payakumbuh.

V. SARAN

1. Pada Tingkat Pencapaian Responden Motivasi Wirausaha (X_1) ditemukan skor rata-rata tertinggi 4.468 dengan TCR 89,36% dan skor terendah 3.936 dengan TCR 78,72%. Dikarenakan skor terendah yang dapat dilihat pada tingkat pencapaian responden, diperlukannya peningkatan pada indikator inovatif agar hasil belajar dapat lebih optimal lagi dari sebelumnya.
2. Pada Tingkat Pencapaian Responden Pemanfaatan Media Pembelajaran Internet (X_2) ditemukan skor rata-rata tertinggi 4.511 dengan

TCR 90,21% dan skor terendah 4.064 dengan TCR 81,82%. Dikarenakan skor terendah yang dapat dilihat pada tingkat pencapaian responden, diperlukannya peningkatan pada indikator penghubung yang efektif agar hasil belajar dapat lebih optimal lagi dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Website: https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf, diakses tanggal 16 Maret 2019.
- [2] Permendikbud no.32 tahun 2013 tentang Standar Nasional pendidikan. Website: <https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/PP0322013.pdf>, diakses tanggal 16 Maret 2019.
- [3] Kemendikbud. (2016). Permendikbud no.21 tahun 2016 tentang Standar Isi. Website: http://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/06/Permendikbud_Tahun2016_Nomor021_Lampiran.pdf, diakses tanggal 16 Maret 2019.
- [4] Permendikbud no.23 tahun 2016 tentang Standar Penilaian. Website: https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/09/Permendikbud_Tahun2016_Nomor023.pdf, diakses tanggal 16 Maret 2019.
- [5] Budiati. "Minat Mahasiswa Menjadi Wirausaha (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Semarang). *Jurnal Dinamika Sosbud*", 14(1), 89-100, 2012.
- [6] Anonim. (2012). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Belum Maksimal*. Website: https://kominfo.go.id/content/detail/2370/pemanfaatan-teknologi-informasi-belum-optimal/0/sorotan_media, diakses tanggal 6 April 2019.
- [7] Arikunto. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal 313, 2010.
- [8] Riduwan, Kuncoro. *Análisis jalur (Path Análisis)*. Edisi kedua. Bandung: Alfabeta. Hal 248. 2012.