

Penerapan Multimedia Dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan

Devi Arumsari (09120011)

Mahasiswa Pendidikan Ekonomi IKIP Veteran Semarang

ABSTRAK

Salah satu kesulitan dari Mata Pelajaran Kewirausahaan pada kelas X Akuntansi di SMK 17 Parakan yaitu para siswa kurang tertarik dan kurang memahami materi pelajaran kewirausahaan yang disampaikan oleh guru sehingga siswa tidak dapat mengimplementasikan kompetensi yang hendak dicapai. Kondisi nyata dari SMK 17 Parakan yang memiliki fasilitas multimedia pembelajaran yang sangat memadai, namun belum diimbangi dengan kegiatan belajar mengajar (KBM) yang kooperatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan multimedia dalam meningkatkan kompetensi siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan kelas X Akuntansi SMK 17 PARAKAN. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang dilaksanakan di SMK 17 Parakan pada semester II tahun pelajaran 2012/2013. Sumber data diperoleh dari para informan dan arsip dokumentasi. Teknik pengumpulan data, yaitu dengan observasi berpartisipasi, wawancara dan dokumentasi. Uji keabsahan data dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data dan verification. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Persiapan proses pembelajaran kewirausahaan dengan menerapkan multimedia sebagai media pembelajaran di kelas X Akuntansi SMK 17 Parakan, yaitu dengan menyusun perangkat pembelajaran dan menentukan serta mempersiapkan multimedia pembelajaran. (2) Proses pembelajaran kewirausahaan di kelas X Akuntansi SMK 17 Parakan, yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru sehingga berimbas pada perhatian dan sikap siswa yang tidak tertarik terhadap materi pelajaran yang disampaikan. (3) Evaluasi pembelajaran Kewirausahaan yaitu dengan teknik tes seperti tes objektif dan tes essay yang dilaksanakan sesudah proses pembelajaran. (4) Hasil kompetensi siswa kelas X Akuntansi di SMK 17 Parakan pada Mata Pelajaran Kewirausahaan, yaitu ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang berkriteria BAIK dan siswa-siswa kelas X Akuntansi di SMK 17 Parakan belum dapat mengaktualisasikan kompetensi sikap dan perilaku wirausaha dengan baik. (5) Kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran kewirausahaan yaitu rendahnya kompetensi pedagogik guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang termuat pada RPP ke dalam proses pembelajaran di kelas dan sistem penilaian praktek kewirausahaan yang kurang relevan dengan tujuan Mata Pelajaran Kewirausahaan. (6) Upaya untuk mengatasi kendala yang dihadapi yaitu dengan mengadakan pelatihan bagi semua guru tentang pembelajaran dengan multimedia interaktif dari MMC Komputer UGM dan untuk mencapai tujuan Pendidikan Kewirausahaan serta meningkatkan kompetensi siswa dalam Mata Pelajaran Kewirausahaan, SMK 17 Parakan mengembangkan model pembelajaran pendidikan kewirausahaan dengan mengembangkan Pusat Bisnis dengan nama Esemka Business Center

Kata Kunci : *kewirausahaan, kompetensi, penerapan multimedia*

PENDAHULUAN

Pemberian bekal kemampuan berwirausaha kepada anak didik menjadi kewajiban bagi institusi/lembaga penyelenggara pendidikan, khususnya pada tingkat atas yaitu pada sekolah menengah kejuruan (SMK). Pembekalan kewirausahaan diharapkan dapat menjadikan peserta didik siap menghadapi kompetisi global. Dalam kompetisi global, tenaga kerja asing dapat dengan mudah masuk ke negara Indonesia. Dengan demikian, bangsa Indonesia harus mampu bersaing dengan cara mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas yang memiliki kemandirian,

kemampuan kerja, mampu beradaptasi, berkompetisi, memiliki kecakapan hidup (*life skill*) dan mampu membuka usaha/lapangan kerja sendiri melalui pendidikan kewirausahaan.

Kegiatan yang utama dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan adalah kegiatan pembelajaran. Pembelajaran memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (Sugandi, 2004:9). Dengan demikian upaya peningkatan kualitas pendidikan harus didukung dengan kualitas pembelajaran pada setiap tingkat satuan pendidikan. Upaya peningkatan pendidikan tersebut hendaknya diarahkan pada semua aspek dalam pembelajaran agar dapat menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Pembelajaran sebagai proses berlangsungnya interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar perlu didesain agar dapat mendorong keaktifan dan kemandirian siswa dalam belajar, sehingga berbagai potensi siswa yang dimiliki dapat berkembang secara optimal.

SMK adalah salah satu bentuk pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTS atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTS (Biqi : 2011). SMK 17 Parakan merupakan sekolah menengah kejuruan dalam kelompok Bisnis Manajemen & Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan jurusan Akuntansi, Pemasaran, Perkantoran dan Teknik Komputer & Jaringan. SMK dipersiapkan oleh pemerintah kepada masyarakat dengan tujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi tenaga kerja yang berkompeten yang mampu bersaing di dunia usaha atau dunia industri, sehingga lulusan SMK dapat mengisi lowongan pekerjaan yang sesuai dengan program keahliannya serta mampu membuka usaha sendiri/berwirausahaan. SMK kelompok Bisnis Manajemen & Teknik Informasi dan Komunikasi mempunyai tiga program pendidikan dan pelatihan/kompetensi, yaitu Kompetensi Program Normatif, Kompetensi Program Adaptif dan Kompetensi Program Produktif. Pengertian dasar kompetensi adalah kemampuan dan kecakapan. Seseorang dinyatakan kompeten dalam bidang tertentu adalah seseorang yang menguasai kecakapan kerja atau keahlian selaras dengan tuntutan bidang kerja yang bersangkutan (Uno, 2009:62).

Kewirausahaan merupakan salah satu kompetensi program adaptif di SMK kelompok Bisnis dan Manajemen. Pendidikan Kewirausahaan menjadi salah satu tujuan pemerintah dalam menyelenggarakan sekolah menengah kejuruan (SMK). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual-keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003). Kewirausahaan adalah semangat, sikap dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha atau kegiatan mengarah kepada upaya mencari, menciptakan atau menerapkan cara kerja, teknologi dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik atau memperoleh keuntungan yang lebih besar (Inpres No.4 tahun 1995 tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan). Jadi, Pendidikan Kewirausahaan adalah suatu proses pembelajaran untuk

menghasilkan peserta didik yang mampu untuk menciptakan usaha sendiri/berwirausaha dengan menanamkan jiwa dan watak kewirausahaan. Jiwa dan watak kewirausahaan dipengaruhi oleh keterampilan, kemampuan atau kompetensi. Kompetensi itu sendiri ditentukan oleh pengetahuan dan pengalaman usaha.

Salah satu kesulitan dari Mata Pelajaran Kewirausahaan kelas X SMK adalah siswa harus dapat mengimplementasikan kompetensi sikap dan perilaku kewirausahaan dalam kehidupan sehari-hari. Jurusan Akuntansi kelas X di SMK 17 Parakan merupakan salah satu jurusan unggulan dan siswa-siswa yang masuk dalam jurusan akuntansi adalah siswa dengan rata-rata nilai UN SMP di atas 7,0. Namun demikian, siswa-siswa kelas X jurusan akuntansi kurang tertarik dan kurang memahami materi pelajaran kewirausahaan karena para siswa tersebut tidak mempunyai motivasi untuk berwirausaha dan cenderung termotivasi untuk bekerja di lembaga perusahaan di bidang keuangan setelah lulus dari SMK. Fakta di lapangan mengindikasikan bahwa lowongan pekerjaan di lembaga perusahaan dalam bidang keuangan hanya dapat di isi oleh pencari kerja dengan jenjang pendidikan minimal Diploma Tiga (D3), padahal para siswa lulusan SMK sebagian besar dan dari jurusan apapun tidak melanjutkan pendidikan D3 atau SI. Fakta tersebut tidak sesuai dengan tujuan pemerintah dalam menyelenggarakan SMK untuk mempersiapkan tenaga kerja yang kompeten yang mampu bersaing di dunia kerja sehingga lulusan SMK dapat mengisi lowongan pekerjaan yang sesuai dengan program keahliannya. Dengan demikian, seorang guru Mata Pelajaran Kewirausahaan harus bisa menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan bervariasi serta bisa membangkitkan motivasi berwirausaha agar siswa mampu memahami dan mengimplementasikan dalam kehidupan nyata kompetensi sikap dan perilaku kewirausahaan tersebut dan nantinya para siswa lulusan SMK mampu untuk berwirausaha sesuai dengan keinginan dan kemampuannya serta tidak hanya menambah deretan pengangguran di negara Indonesia ini setelah lulus sekolah.

Kondisi nyata dari SMK 17 Parakan yang memiliki macam-macam alat seperti Komputer/Laptop, CD-Room, Flashdisk, LCD, fasilitas internet, sound, dll belum diimbangi dengan kegiatan belajar mengajar (KBM) yang kooperatif. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan Bapak Pambudi selaku Kepala Sekolah SMK 17 Parakan, masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran Kewirausahaan di SMK 17 Parakan. Permasalahan tersebut antara lain: pertama, padatnya materi Kewirausahaan yang harus disampaikan dengan alokasi waktu yang terbatas; kedua, pembelajaran kewirausahaan selama ini sudah menggunakan alat-alat perangkat keras yang dimiliki oleh sekolah, akan tetapi pembelajaran masih bersifat konvensional yang berpusat pada guru; ketiga, kompetensi siswa terhadap Mata Pelajaran Kewirausahaan masih hanya tercatat dalam nilai belajar dan belum mempengaruhi cara bertindak dan perilaku siswa terhadap materi pelajaran kewirausahaan yang dipelajari. Berdasarkan wawancara kepada para siswa kelas X Akuntansi SMK 17 Parakan menunjukkan bahwa guru belum dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik pada pembelajaran kewirausahaan dengan menerapkan multimedia sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji penerapan multimedia sebagai media pembelajaran pada Mata Pelajaran Kewirausahaan dalam sebuah penelitian dengan judul **”Penerapan Multimedia Dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Di SMK 17 PARAKAN.**

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik ataupun warga belajar). Pesan (informasi) yang disampaikan melalui media, dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan (anak didik), dengan menggunakan salah satu ataupun gabungan beberapa alat indera mereka.

Usaha mendesain proses pembelajaran menjadi lebih konkret dengan menggunakan media banyak dilakukan orang. Berbagai jenis media memiliki nilai kegunaan masing-masing. Untuk memahami berbagai jenis media dan nilainya dalam pembelajaran, ada baiknya perlu dipahami penggolongan berbagai jenis media berdasarkan nilai yang dimiliki masing-masing. Pemahaman akan nilai yang dimiliki masing-masing jenis media ini penting karena dalam proses pendidikan/proses pembelajaran, guru harus memilih media yang tepat agar tujuan-tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat terwujud dalam diri siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung akan selalu terjadi interaksi antara guru, siswa dan media pembelajaran yang digunakan.

Pengertian Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran adalah kombinasi dari dua jenis media atau lebih yang berupa teks, grafis, gambar, audio, video dan animasi dalam satu penyajian digital tunggal dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) agar proses belajar lebih menyenangkan, bervariasi, menambah motivasi siswa dalam belajar sehingga kompetensi siswa dapat tercapai secara optimal.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan *deskriptif kualitatif*. Dalam uraian yang lebih lugas, penelitian ini berusaha untuk memberikan deskripsi dan eksplanasi terhadap penerapan multimedia dalam meningkatkan kompetensi siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK 17 Parakan. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Penelitian ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau *sampling*, bahkan *sampling*nya sangat terbatas. Jika data yang terkumpul sudah mendalam dan bisa menjelaskan fenomena yang diteliti, maka tidak perlu mencari

sampling lainnya. Penelitian kualitatif lebih menekankan pada persoalan kedalaman (kualitas) data bukan banyaknya (kuantitas) data.

Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian mengenai penerapan multimedia dalam meningkatkan kompetensi siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan ini dilaksanakan di SMK 17 Parakan pada kelas X Akuntansi.

2. Waktu Penelitian

Aktivitas penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan, sejak bulan Mei sampai dengan bulan Juni dan dilaksanakan pada tahun pelajaran 2012/2013 pada semester II.

Sumber Data

Dalam penelitian kualitatif, pengambilan subyek penelitian atau informan dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dan *snowball sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang tersebut sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti. *Snowball sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data yang pada awalnya jumlahnya sedikit lama-lama menjadi besar. Jadi, teknik *Snowball sampling* merupakan teknik penentuan subyek penelitian yang awalnya berjumlah kecil kemudian berkembang semakin banyak. Orang yang dijadikan informan pertama diminta memilih atau menunjuk orang lain untuk dijadikan informan lagi, begitu seterusnya sampai jumlahnya lebih banyak, sehingga beberapa orang pertama tersebut menjadi titik awal pemilihan informan. Proses ini baru berakhir bila peneliti merasa data telah jenuh, artinya peneliti merasa tidak lagi menemukan sesuatu yang baru dari wawancara. Dengan demikian, sumber data pada penelitian mengenai penerapan multimedia dalam meningkatkan kompetensi siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di lapangan adalah :

1. Informan, yang terdiri dari :
 - a. Kepala Sekolah
 - b. Wali Kelas X Akuntansi
 - c. Guru Mata Pelajaran Kewirausahaan
 - d. Siswa Kelas X Akuntansi
2. Arsip dan dokumen di SMK 17 Parakan

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian kualitatif mengenai penerapan multimedia dalam meningkatkan kompetensi siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK 17 Parakan, teknik pengumpulan data yang digunakan, antara lain:

1. Observasi Berpartisipasi (*Participant Observation*)
2. Wawancara/*interview*
3. Dokumentasi

Teknik Analisis Data

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data merupakan kegiatan merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya.

3. *Verification*

Langkah ketiga setelah penyajian data dalam analisis kualitatif dengan Model Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa diskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas dan temuan tersebut dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori. Analisa yang dilakukan terus-menerus mempunyai implikasi terhadap pengurangan dan atau penambahan data yang dibutuhkan.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan temuan data yang diperoleh peneliti dari proses wawancara kepada informan, observasi dan studi dokumentasi, maka pembahasan mengenai penerapan multimedia dalam meningkatkan kompetensi siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di kelas X Akuntansi SMK 17 Parakan adalah sebagai berikut:

1. Persiapan Proses Pembelajaran Kewirausahaan dengan Menerapkan Multimedia di Kelas X Akuntansi

Persiapan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru Mata Pelajaran Kewirausahaan kelas X Akuntansi dengan menerapkan multimedia sebagai media pembelajaran, antara lain:

- a. Menyusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan standar kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah, yang terdiri dari:
 - 1) Program Tahunan (Prota). Prota memberikan gambaran perencanaan penyajian KD (Kompetensi Dasar) dalam satu tahun dengan alokasi waktu selama satu tahun.
 - 2) Program Semester (Promes). Promes memberikan gambaran perencanaan penyajian kompetensi dasar (KD) dalam satu semester dengan alokasi waktu jam pelajaran efektif selama satu semester.
 - 3) Silabus, yaitu rencana pembelajaran pada suatu dan/atau kelompok mata pelajaran /tema tertentu yang mencakup standar kompetensi dan kompetensi dasar, kegiatan pembelajaran, materi pokok/pembelajaran indikator pencapaian kompetensi, penilaian, sumber dan alokasi waktu belajar (Jingga, 2013:9).

4) RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai KD. RPP memuat identitas mata pelajaran, standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar dan sumber belajar (Jingga, 2013:31).

b. Menentukan dan mempersiapkan multimedia yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran kewirausahaan di SMK 17 Parakan pada kelas X Akuntansi, yaitu sebagai berikut:

- 1) Perangkat keras (*hardware*), meliputi: Laptop, LCD dan mini sound.
- 2) Perangkat lunak (*software*) Microsoft Power Point yang berguna untuk memvisualisasikan materi pelajaran dalam bentuk teks, gambar dan video. Penyajian materi menggunakan Power Point ini diharapkan dapat mengkomunikasikan suatu gagasan/pemikiran yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa sebagai peserta didik. Microsoft Power Point merupakan program untuk menyusun presentasi yang termasuk didalam paket Microsoft Office. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan, baik oleh pengguna komputer secara umum maupun pengguna dalam lingkup bisnis, pendidikan, dan lain sebagainya (Wahana Komputer, 2007). Dengan adanya Power Point ini diharapkan dapat membantu dalam merancang presentasi secara cepat, mudah dan praktis dengan berbagai bentuk format dan desain dengan hasil slide presentasi yang menarik dan profesional agar siswa lebih mudah menangkap materi yang disampaikan oleh guru (Rasaq Rizky, 2006).

Jufriyadi Hidayat (2008) mengungkapkan beberapa kelebihan dalam penggunaan media pembelajaran power point yaitu :

- a) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto;
- b) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji;
- c) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik;
- d) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan;
- e) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang;
- f) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (CD/Disket/ Flashdisk), sehingga praktis untuk di bawa ke mana-mana

Media teks dan gambar merupakan jenis media visual. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan para guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran (Hamdani, 2011:248). Teks merupakan media yang dapat membantu siswa untuk berfokus pada materi karena siswa cukup mendengarkan tanpa melakukan aktivitas lain yang menuntut konsentrasi. Diantara

jenis media pembelajaran gambar adalah media yang paling umum dipakai. Beberapa kelebihan dari media gambar, yaitu:

- a) Sifatnya konkret; gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata
- b) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, obyek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas dan para siswa tidak selalu bisa dibawa ke objek atau peristiwa tersebut.
- c) Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tidak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.

Selain media teks dan gambar, media video juga digunakan dalam proses pembelajaran kewirausahaan. Video merupakan jenis dari media pembelajaran audio visual. Video sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah periaku atau psikomotor. Penggunaan video dalam pembelajaran kewirausahaan dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa untuk memiliki jiwa, sikap dan perilaku wirausaha karena video memaparkan keadaan nyata dari suatu proses, fenomena atau kejadian sehingga dapat memperkaya pemaparan.

Pemilihan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru Mata Pelajaran Kewirausahaan pada proses pembelajaran sudah tepat dan efektif.

Keberhasilan program pengajaran tidak tergantung dari canggih atau tidaknya media yang digunakan, tetapi dari ketepatan dan keefektifan media yang digunakan oleh guru.

2. Proses Pembelajaran Kewirausahaan dengan Menerapkan Multimedia

Proses pembelajaran merupakan kegiatan pembelajaran terhadap suatu materi pelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswanya dengan melakukan metode pembelajaran yang telah dibuat dalam RPP. Seorang guru harus mampu membuat dan melakukan metode pembelajaran yang kooperatif. Metode pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menekankan pada siswa untuk belajar bersama dalam kelompok kecil, saling membantu satu sama lain. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama teman yang berbeda latar belakang.

Multimedia merupakan bagian dari jenis media pembelajaran. Dengan penggunaan media yang tepat siswa akan semakin paham dengan materi yang diajarkan dan dapat mengaplikasikan apa yang telah dipelajari. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran menjadikan guru dapat mengelola kegiatan pembelajaran lebih variatif dan menarik. Namun demikian, fakta di lapangan mengindikasikan bahwa pendapat dari Wina Sanjaya tersebut tidak terjadi dalam proses pembelajaran kewirausahaan dengan menerapkan multimedia di kelas X Akuntansi SMK 17

Parakan. Proses pembelajaran kewirausahaan pada kelas X Akuntansi di SMK 17 Parakan dengan menerapkan multimedia sebagai media pembelajaran yaitu berlangsung dengan metode konvensional yang berpusat pada guru.. Metode konvensional ini berimbas pada perhatian dan sikap siswa yang tidak tertarik terhadap materi pelajaran yang disampaikan, sehingga siswa merasa bosan, mengantuk bahkan tertidur saat proses pembelajaran berlangsung dan berakibat pada hasil tingkat pencapaian tujuan pembelajaran terhadap kompetensi dasar materi pelajaran yang dipelajari.

3. Evaluasi Pembelajaran Kewirausahaan dengan Menerapkan Multimedia sebagai Media Pembelajaran

Evaluasi merupakan penilaian terhadap pertumbuhan dan kemajuan belajar siswa kearah pencapaian tujuan yang telah ditetapkan yang dinyatakan secara kuantitatif maupun kualitatif. Evaluasi adalah kegiatan untuk mengukur sejauh mana tujuan sudah tercapai dan penyusunan alat evaluasi mengacu pada tujuan yang sudah dirumuskan.

Proses evaluasi yang dilakukan oleh guru Mata Pelajaran Kewirausahaan di kelas X Akuntansi dengan menerapkan multimedia yaitu dilakukan dengan teknik tes yang dilaksanakan sesudah proses pembelajaran. Evaluasi tersebut juga dilakukan sesudah guru memberikan pelajaran dalam satu pertemuan dengan teknik tes tertulis dalam bentuk essay yang tercantum dalam slide power point. Webster's dalam Suharsimi (2001:32) menjelaskan bahwa tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan,, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Bentuk tes yang digunakan sebagai teknik evaluasi yaitu tes objektif yaitu dengan bentuk tes pilihan ganda dan tes essay. Tes yang dilakukan sesudah proses pembelajaran yaitu bermanfaat untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Sistem pendekatan penilaian dengan menggunakan metode PAP (Penilaian Acuan Patokan) yang dirancang untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai seperangkat tujuan pembelajaran. Ukuran penguasaan materi pelajaran kewirausahaan dengan menetapkan nilai patokan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sesuai dengan standar KTSP, yaitu dengan nilai 75.

4. Hasil Kompetensi Siswa dengan Menerapkan Multimedia dalam Proses Pembelajaran Kewirausahaan

Hasil kompetensi siswa terhadap Mata Pelajaran Kewirausahaan bukan hanya sekedar pemahaman terhadap materi pelajaran saja, akan tetapi bagaimana pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran kewirausahaan tersebut sudah mempengaruhi cara bertindak dan berperilaku siswa. Hasil kompetensi siswa dengan menerapkan multimedia dalam proses pembelajaran kewirausahaan pada kelas X Akuntansi di SMK 17 Parakan menunjukkan nilai yang bagus yaitu dengan rata-rata nilai kelas 81,35. Hasil nilai rata-rata 81,35 pada kelas X Akuntansi tersebut adalah hasil dari nilai praktek kewirausahaan yang bagus dan dari hasil penelitian, sebagian besar para siswa kurang mengerti dan kurang paham terhadap materi pelajaran yang

disampaikan oleh guru. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa, hasil nilai yang berkriteria baik pada para siswa belum diimbangi dengan kompetensi siswa dalam mengaktualisasikan jiwa, sikap dan perilaku wirausaha. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan praktek kewirausahaan dengan menjual barang kebutuhan konsumen yang dilakukan oleh para siswa dengan motivasi untuk memperoleh nilai yang bagus, sehingga mereka menjual barang dagangan tersebut kepada keluarganya. Praktek kewirausahaan dengan cara menjual barang-barang kebutuhan konsumen merupakan salah satu program pembelajaran kewirausahaan pada SMK, khususnya SMK kelompok bisnis dan manajemen. Kegiatan menjual merupakan bagian dari berwirausaha. Karena jika hasil penjualan yang tinggi akan berpengaruh terhadap pendapatan/laba yang diperoleh atas suatu usaha yang dijalankan.

5. Kendala yang Dihadapi dalam Proses Pembelajaran Kewirausahaan dengan Menerapkan Multimedia

Dalam suatu kegiatan belajar mengajar (KBM), seorang guru pasti akan menemukan kendala/hambatan terhadap proses pembelajaran. Kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran kewirausahaan dengan menerapkan multimedia, yaitu pada teknik/metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penerapan multimedia dengan memadukan metode pembelajaran yang kooperatif, yang inovatif berbasis PAIKEM akan menjadikan proses pembelajaran menjadi menarik, variatif dan siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan penerapan multimedia yang interaktif akan menjadikan proses pembelajaran kewirausahaan lebih bermakna, siswa dapat memperoleh pengalaman terhadap proses belajar yang dilakukan, dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk berwirausaha, serta dapat membentuk jiwa, sikap dan perilaku siswa dalam berwirausaha.

Penetapan dan perwujudan metode pembelajaran secara *substantive* termasuk dalam kompetensi pedagogik guru. Kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan yang dimaksud dengan kompetensi pedagogik adalah:

“Kemampuan dalam pengelolaan peserta didik yang meliputi: pemahaman wawasan atau landasan kependidikan, pemahaman tentang peserta didik, pengembangan kurikulum/silabus, perancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, evaluasi hasil belajar dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.”

Kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran kewirausahaan dengan menerapkan multimedia sebagai media pembelajaran pada kelas X Akuntansi di SMK 17 Parakan adalah rendahnya tingkat kompetensi pedagogik guru, khususnya dalam menerapkan metode pembelajaran PAIKEM yang telah disusun dalam RPP ke dalam proses pembelajaran, dan sistem penilaian praktek kewirausahaan yang kurang relevandari tujuan Mata Pelajaran

Kewirausahaan. Guru masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga proses pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang membosankan karena siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran. Rendahnya tingkat kompetensi pedagogik guru akan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah ditetapkan. Tingkat kompetensi siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan tidak hanya ditunjukkan dalam sebuah nilai saja, akan tetapi harus dapat mempengaruhi cara bertindak dan berperilaku siswa dalam berwirausaha.

6. Upaya untuk Mengatasi Kendala yang Dihadapi dalam Proses pembelajaran kewirausahaan dengan menerapkan multimedia

Penerapan multimedia dalam proses pembelajaran harus diimbangi dengan penerapan metode pembelajaran yang kooperatif dan penerapan metode inovatif yang berbasis PAIKEM. Dalam rangka mengatasi kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran kewirausahaan dengan menerapkan multimedia sebagai media pembelajaran, langkah yang ditempuh oleh Kepala Sekolah SMK 17 Parakan, yaitu:

- a. Mengadakan pelatihan bagi semua guru tentang pembelajaran dengan multimedia interaktif dari MMC Komputer UGM. Pelatihan bagi guru perlu dilakukan untuk memenuhi kebutuhan guru pada pengetahuan dan keterampilan baru. Tujuan pelatihan akan tercapai jika membiasakan belajar mandiri. Artinya, guru merasa wajib untuk maju. Menurut Castteter dalam Musfah (2011:181) menjelaskan bahwa pembinaan mutu guru atau upaya meningkatkan kualitas guru menjadi tanggung jawab pihak guru serta lembaga yang mempekerjakan guru tersebut. SMK 17 Parakan meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan guru. Pelatihan guru mengenai pembelajaran dengan multimedia interaktif akan menjadikan guru lebih memahami dan mengaplikasikan multimedia dengan metode pembelajaran yang kooperatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kompetensi siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari.
- b. Dalam upaya untuk mencapai tujuan Pendidikan Kewirausahaan dan meningkatkan kompetensi siswa dalam Mata Pelajaran Kewirausahaan, SMK 17 Parakan mengembangkan model pembelajaran pendidikan kewirausahaan dengan mengembangkan Pusat Bisnis dengan nama *Esemka Business Center*. Menurut Setyorini (2008), peran Pusat Bisnis di SMK dimaksudkan untuk memberikan media pembelajaran bagi siswa dalam hal:
 - 1) Menumbuhkan sikap dan perilaku wirausaha,
 - 2) Memberikan pengalaman langsung berinteraksi dengan konsumen,
 - 3) Melakukan survey pasar untuk menentukan jenis produk yang dibutuhkan konsumen. Secara umum pengembangan Pusat Bisnis di SMK diarahkan pada penyediaan sarana dan prasarana Pusat Bisnis yang layak sebagai tempat dan wahana belajar sambil berbuat (*learning by doing*) serta sebagai pengembangan pola manajemen Pusat Bisnis yang terintegrasi dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan data dan pembahasan mengenai penerapan multimedia dalam meningkatkan kompetensi siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK 17 Parakan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Persiapan proses pembelajaran kewirausahaan dengan menerapkan multimedia sebagai media pembelajaran di kelas X Akuntansi SMK 17 Parakan, yaitu dengan menyusun perangkat pembelajaran (PROTA, PROMES, Silabus dan RPP) dan menentukan serta mempersiapkan multimedia pembelajaran yang terdiri dari perangkat keras atau *hardware* (Laptop, LCD dan mini sound) dan perangkat lunak/*software* yaitu Microsoft Power Point untuk memvisualisasikan teks, gambar dan video.
2. Proses pembelajaran kewirausahaan dengan menerapkan multimedia di kelas X Akuntansi SMK 17 Parakan, yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru sehingga berimbas pada perhatian dan sikap siswa yang tidak tertarik terhadap materi pelajaran yang disampaikan serta siswa merasa bosan, mengantuk bahkan tertidur saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Evaluasi pembelajaran Kewirausahaan dengan menerapkan multimedia sebagai media pembelajaran adalah dengan teknik tes seperti tes objektif dan tes essay yang dilaksanakan sesudah proses pembelajaran, seperti setiap satu pertemuan dengan tes tertulis dengan bentuk tes essay yang dipaparkan melalui slide power point dan ulangan harian, ulangan tengah semester serta ulangan akhir semester.
4. Hasil kompetensi siswa dengan menerapkan multimedia dalam proses pembelajaran kewirausahaan pada siswa kelas X Akuntansi di SMK 17 Parakan, yaitu ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang berkriteria BAIK dan siswa-siswa kelas X Akuntansi di SMK 17 Parakan belum dapat mengaktualisasikan kompetensi sikap dan perilaku wirausaha dengan baik.
5. Kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran kewirausahaan dengan menerapkan multimedia yaitu rendahnya kompetensi pedagogik guru dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif berbasis PAIKEM yang termuat pada RPP ke dalam proses pembelajaran di kelas dan sistem penilaian praktek kewirausahaan yang kurang relevan dengan tujuan Mata Pelajaran Kewirausahaan.
6. Upaya untuk mengatasi kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran kewirausahaan dengan menerapkan multimedia yaitu dengan mengadakan pelatihan bagi semua guru tentang pembelajaran dengan multimedia interaktif dari MMC Komputer UGM dan untuk mencapai tujuan Pendidikan Kewirausahaan serta meningkatkan kompetensi siswa dalam Mata Pelajaran Kewirausahaan, SMK 17 Parakan mengembangkan model pembelajaran pendidikan kewirausahaan dengan mengembangkan Pusat Bisnis dengan nama *Esemka Business Center*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Depdiknas. 2007. *KTSP SMK*. Jakarta: Depdiknas
- Gulo, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grasindo
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Ibrahim, R dan Nana Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Jingga Gm, S.Pd. 2013. *Panduan Lengkap Menyusun Silabus dan RPP*. Yogyakarta: Araska
- Kajian Pustaka.com. *Teori, Referensi Dan Daftar Pustaka: Multimedia Dalam Pembelajaran*.
<http://www.KajianPustaka.com/2013/02/Multimedia-dalam-Pembelajaran.html?m=1>. Tanggal diakses 18 April 2013 Pukul 05:11.
- Komputer, Wahana. 2007. *Microsoft Power Point Untuk Menyusun Presentasi Pofesional*. Yogyakarta: Andi
- Latuheru, John D. 1998. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Mardiyatmo. 2004. *Kewirausahaan Untuk Kelas X SMK*. Jakarta: Yudhistira
- Meredith, Geoffrey G, et al. 2000. *Kewirausahaan Teori dan Praktek*. Jakarta: PT Pustaka Binaman Pressindo
- Muhaimin. 2004. *Kompetensi Guru*. Jakarta: Rineka Cipta
- Musfah, Jejen. 2011. *Peningkatan Kompetensi Guru*. Jakarta: Kencana
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sugandi, A. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK Universitas Negeri Semarang
- Setyorini, Dhyah. *Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia melalui Pengembangan Model Pembelajaran Kewirausahaan*. www.Pdf.com (30 Maret 2013, jam 09:25)
- Suranto. 2005. *Komunikasi Perkantoran*. Yogyakarta: Wahana Grafika
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Uno, H.B. 2009. *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wahyuni, Ari. 2009. *Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Mutu Pelajaran IPS Terpadu*.
<http://ariweraharja.wordpress.com>(28 Maret 2013, Pukul 11:37)