

PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS APLIKASI ANDROID TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER BERWIRAUSAHA DAN INTENSI BERWIRAUSAHA

Larisa Yohanna, Siti Nurani, Puput Irfansyah
Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia
larisayohanna@gmail.com

Abstract

Pendidikan kewirausahaan berperan penting dalam menumbuhkan intensi berwirausaha generasi muda. Kendati demikian, pendidikan kewirausahaan di sekolah menengah belum efektif. Banyak siswa sekolah menengah terutama siswa sekolah menengah kejuruan tidak dapat melanjutkan belajar ke universitas ketika mereka lulus dan akhirnya mereka menjadi pengangguran. Padahal jika pendidikan kewirausahaan dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang menarik, tentunya bisa menumbuhkan intensi mereka untuk berwirausaha setelah lulus. Semakin menarik proses pembelajaran kewirausahaan dan media yang digunakan tentu akan meningkatkan intensi berwirausaha dan pembentukan karakter berwirausaha siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis android yang menarik bagi siswa mengenai bagaimana membuat rencana bisnis dengan mudah perlu dibuat, sehingga tidak ada ketakutan bagaimana memulai suatu bisnis ketika lulus. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) Bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi Andoroid dalam proses pembelajaran, 2) Bagaimana tingkat intensi berwirausaha dan pembentukan karakter berwirausaha siswa, 3) Adakah pengaruh persepsi siswa terhadap Aplikasi Android dengan pembentukan karakter berwirausaha dan intensi berwirausaha siswa, dan 4) Faktor apa saja yang membuat siswa untuk mennggunakan suatu aplikasi media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara. Hasil penelitian menemukan adanya persepsi yang positif siswa terhadap penggunaan aplikasi Android sebagai media pembelajaran. Tingkat intensi berwirausaha dan karakter berwirausaha siswa pun cukup tinggi. Penggunaan aplikasi android dalam media pembelajaran, memberikan dampak positif kepada pembentukan karakter berwirausaha dan intensi berwirausaha siswa. Lima hal utama yang menjadi pertimbangan siswa menggunakan suatu aplikasi karena materi (isi) dibutuhkan, desainnya yang menarik, kemudahan pengoperasian, warna, dan gambar yang menarik.

Keywords: Media Pembelajaran, Aplikasi Android, Karakter Berwirausaha, dan Intensi Berwirausaha.

1. Pendahuluan

Pendidikan kewirausahaan memainkan peran penting dalam menumbuhkan intensi berwirausaha generasi muda. Faktanya, pendidikan kewirausahaan di sekolah menengah belum efektif karena tidak ada keluaran dan hasil yang jelas. Banyak siswa sekolah menengah terutama siswa sekolah menengah kejuruan tidak dapat melanjutkan belajar ke universitas ketika mereka lulus karena masalah keuangan dan akhirnya mereka menjadi pengangguran. Kusuma (2018) menjelaskan bahwa sejalan dengan informasi dari Kepala Badan Pusat Statistik (BPS), tingkat pengangguran lulusan sekolah menengah kejuruan (SMK) dianggap tinggi karena masih merupakan tugas bagaimana kurikulum SMK dapat menanggapi kebutuhan kerja. Padahal jika pendidikan kewirausahaan dilaksanakan melalui proses dan pembelajaran yang menarik, tentunya dapat meningkatkan intensi berwirausaha dan pembentukan karakter berwirausaha siswa. Berdasarkan pengamatan diawal, siswa SMK tampaknya kurang termotivasi dalam bertransformasi menjadi wirausahawan, intensi berwirausaha dikalangan mereka pun sangat minim. Hal ini pun juga terjadi pada pendidikan perguruan tinggi, dimana mahasiswa antusias diawal dalam mata kuliah berwirausaha hanya karena karena mereka semata-mata mendapatkan skor prestasi akademik yang tinggi. (Yohanna dan Wijono, 2016).

Faktor-faktor lain sebagai penghambat niat generasi untuk berwirausaha adalah karena tidak memiliki modal bisnis dan tidak mengerti bagaimana membuat konsep atau rencana bisnis. Sedangkan menurut Brinckmann, Grichnik, dan Kapsa (2010) menegaskan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan antara rencana bisnis dan kesuksesan perusahaan baru, meskipun efek positifnya lebih kuat terhadap perusahaan yang sudah mapan. Hal ini disebabkan perusahaan kecil baru jarang membuat rencana bisnis tertulis. John-Harmen Valk, Ahmed T. Rashid, and Laurent Elder (2010) penggunaan telepon seluler dapat memberikan pengaruh pada prestasi pendidikan dan dapat mengurangi hambatan pendidikan secara tradisional. Kemudian Skiada et., Al. (2013) mendefinisikan bahwa aplikasi mobile dapat mendukung pembelajaran dan dapat membantu anak-anak penderita disleksia meningkatkan beberapa keterampilan dasar mereka, seperti pemahaman membaca, pengkodean ortografi, memori jangka pendek, dan pemecahan masalah matematika. Turker dan Selcuk (2009) menyatakan bahwa faktor pendukung pendidikan dan struktural mempengaruhi niat kewirausahaan siswa. Kemudian Yohanna dan Maya (2019) menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan karakter dan semangat berwirausaha peserta didik.

Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Bagaimana persepsi peserta didik terhadap penggunaan aplikasi Android dalam proses pembelajaran, 2) Bagaimana tingkat intensi berwirausaha dan pembentukan karakter berwirausaha peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan, 3) Adakah pengaruh persepsi peserta didik terhadap Aplikasi Android dengan pembentukan karakter berwirausaha dan intensi berwirausaha peserta didik, dan 4) Faktor apa saja yang membuat peserta didik tertarik untuk menggunakan aplikasi media pembelajaran.

2. Kajian Literatur

Pendidikan kewirausahaan adalah upaya terencana dan aplikatif untuk meningkatkan pengetahuan, niat, dan kompetensi peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka dengan terwujud dalam perilaku kreatif, inovatif, dan berani dalam mengelola risiko. Sedangkan intensi berwirausaha adalah kecenderungan perilaku sampai waktu dan kesempatan yang tepat akan

terwujud dalam bentuk tindakan yang diambil oleh seseorang untuk membangun bisnis baru atau untuk menciptakan nilai-nilai baru di perusahaan. Rencana bisnis adalah dokumen tertulis yang merupakan peta jalan bisnis dalam merencanakan masa depannya dan mendukung untuk menghindari rintangan untuk mencapai tujuannya.

Masa remaja adalah waktu yang tepat untuk mendapatkannya pengetahuan dan keterampilan kewirausahaan. Melalui media pembelajaran berbasis aplikasi android diharapkan proses pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan, sehingga ada peningkatan intensi berwirausaha siswa Sekolah Menengah Kejuruan. James O Fiet (2015) menjelaskan bahwa jangan sampai siswa merasa bosan. Kesulitan dalam mengajar teori kewirausahaan dapat memunculkan rasa kebosanan dari siswa, karena siswa tidak akan lagi antusias dalam pelajaran mereka. Aminah dan Sari (2017) menemukan bahwa adanya peningkatan pemahaman siswa SMK pada materi wirausaha mata pelajaran kewirausahaan dengan menggunakan mobile learning berbasis Android. Pengukuran peningkatan pemahaman siswa yang dilakukan dengan menggunakan pretest dan posttest diperoleh nilai gain sebesar 0,86 (Tinggi). Alqahtani dan Mohammad (2015) menjelaskan bahwa adanya hubungan positif antara aplikasi mobile "Say Quran" dan kinerja yang dirasakan siswa, kepuasan dan perilaku saat terlibat dalam mempelajari Alqura. Lee (2015), *Smartphone* mungkin menawarkan kesempatan belajar yang lebih baik dan menarik untuk pengajaran dan metode pembelajaran dengan hal kesiapan belajar, motivasi belajar, interaksi pelajar-antarmuka, dan proses pembelajaran dibandingkan dengan menggunakan komputer. Bilos, Turkalj, dan Kelic (2017) mengkonfirmasi bahwa sebagian besar siswa menganggap diri mereka sebagai pengguna perangkat seluler canggih dan memiliki persepsi sangat positif atas penggunaan TIK dalam proses pembelajaran.

Intensi kewirausahaan diartikan sebagai proses pencarian informasi yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembentukan suatu usaha. Intensi telah menjadi prediktor terbaik bagi perilaku berwirausaha seseorang dan dapat dijadikan sebagai pendekatan dasar yang masuk akal untuk memahami siapa-siapa yang akan menjadi wirausaha. (Indarti dan Rostiana,2008).Sedangkan Karakter kewirausahaan menurut Kuat (2015) adalah sebagai berikut: 1) Kepercayaan diri adalah memiliki kepercayaan diri, kemandirian, individualitas dan optimisme, 2) Berorientasi pada tugas dan hasil; dengan selalu berorientasi pada keuntungan, memiliki ketekunan dan ketabahan, memiliki tekad yang kuat, seperti bekerja keras, berorientasi pada pencapaian, bersemangat dan memiliki inisiatif, 3) pengambil risiko; memiliki kemampuan untuk mengambil risiko dan menyukai tantangan, 4) Kepemimpinan; berperilaku sebagai seorang pemimpin, dapat bergaul dengan orang lain dan menyukai saran dan kritik yang membangun, 5) orisinalitas; memiliki inovasi dan kreativitas yang tinggi, fleksibel, fleksibel dan memiliki jaringan bisnis yang luas, 6) Berorientasi ke masa depan; memiliki perspektif dan perspektif yang berorientasi masa depan, 7) Jujur dan rajin; memiliki keyakinan bahwa hidup itu sama dengan bekerja. Yohanna dan Wijono (2016) menyimpulkan bahwa keinginan untuk memulai usaha, lebih nyaman berwirausaha, rencana untuk memulai usaha, kemungkinan besar akan memulai bisnis dalam lima tahun kedepan, dan suatu kemungkinan untuk berwirausaha dengan diikuti oleh target memulai usaha dapat dijadikan indikator dalam mengukur intensi berwirausaha melalui *Desires, Preferences, Plans, dan Behaviour Expectancies*.

Berdasarkan kajian literatur yang ada penulis berhipotesis bahwa proses pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan aplikasi Android berpengaruh terhadap pembentukan karakter kewirausahaan dan intensi berwirausaha siswa.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner dan wawancara. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data terkait pertanyaan seputar persepsi siswa dalam penggunaan aplikasi android sebagai alternatif media pembelajaran, tingkat intensi berwirausaha dan tingkat karakter berwirausaha siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Sampel diambil secara random dengan sampel sebanyak 100 siswa kelas XI dari SMK PGRI 20 dan SMK Bina Dharma. Angket diberikan setelah siswa mendapatkan penjelasan dan menggunakan salah satu aplikasi android mengenai konsep model bisnis. Yohanna dan Sondari (2019) menjelaskan setelah adanya pelatihan membuat Model Bisnis Kanvas pada peserta didik terdapat adanya peningkatan minat peserta didik untuk berwirausaha dengan nilai sebesar 64,2 % yang awalnya hanya 8,3%. Namun dari angket yang disebarakan terisi lengkap hanya sebanyak 71 sampel. Wawancara digunakan untuk meningkatkan kredibilitas atas data kuesioner. Deskripsi data yang disajikan, meliputi media, modus dan standar deviasi. Kemudian dari data variabel penelitian perlu dikategorikan dalam kelompok tinggi, kelompok sedang, dan kelompok kurang (Suharsimi Arikunto, 2012:299). Rencana tahapan selanjutnya setelah tujuan penelitian ini tercapai, maka dapat dilakukan perancangan aplikasi android mengenai pembuatan *Business Plan* sebagai pendamping proses pembelajaran kewirausahaan di SMK PGRI 20 dan SMP Bina Dharma, agar pembentukan karakter dan intensi berwirausaha siswa SMK ketika lulus meningkat.

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Tidak dapat kita pungkiri bahwa penggunaan digital internet dari tahun ke tahun meningkat, terutama penggunaan di kalangan remaja. Dengan mengetahui seberapa besar ketertarikan peserta didik dalam menggunakan media digital dalam proses pembelajaran khususnya aplikasi android akan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Berdasarkan table di bawah ini ketertarikan peserta didik dalam menggunakan Aplikasi Android untuk proses pembelajaran sangat tinggi, sebesar 84.5%.

Tabel 1. Ketertarikan Digital Siswa

Menggunakan Media Elektronik sebagai sarana pembelajaran	81.97%
Menggunakan Aplikasi Android	84.51%

a. SMK PGRI 20

Tabel 2. Deskripsi Data SMK PGRI 20

	Persepsi Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android	Karakter Berwirausaha	Intensi Berwirausaha
--	--	-----------------------	----------------------

N	Valid	45	45	45
	Missing	0	0	0
Mean		39.6000	39.0444	19.2000
Median		40.0000	40.0000	19.0000
Mode		41.00	38.00	21.00
Std. Deviation		4.68266	5.05855	2.91236
Minimum		24.00	27.00	12.00
Maximum		50.00	50.00	25.00

1) Persepsi Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

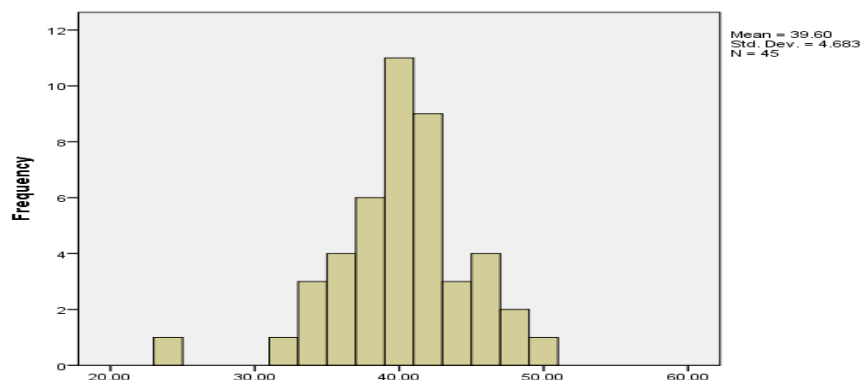
Variabel Persepsi siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi android diukur melalui angket yang terdiri dari 10 butir pernyataan dengan skala likert yang terdiri dari 5 alternatif jawaban. Dimana skor 5 untuk skor tertinggi dan 1 untuk skor terendah.

Berdasarkan hasil data (Tabel 1), diperoleh skor tertinggi 50 dan skor terendah 24 setelah dihitung menggunakan SPSS 21.00 for Windows diperoleh hasil mean sebesar 39.6, Median (Me) sebesar 40, Modus sebesar 41, dan standar Deviasi sebesar 4.68.

Penentuan kecenderungan persepsi siswa setelah nilai minimum (X_{min}) dan nilai maksimum (X_{max}) diketahui maka didapat nilai rata-rata ideal (M_i) 37 dan standar deviasi ideal (S_{Di}) sebesar 4. Dari hasil tersebut dapat dikategorikan dalam 3 kelas sebagai berikut :

Tabel 3. Distribusi Kategorisasi Persepsi Siswa SMK 20 PGRI

No.	Skor	F r e k u e n s i		Kategorisasi
		Frekuensi	%	
1	$X > 41$	11	24	Tinggi/Baik
2	$33 \leq X \leq 41$	33	73	Sedang
3	$X < 33$	1	3	Kurang Baik
TOTAL		45	100	



Gambar 1. Histogram Persepsi Siswa SMK 20 PGRI

2) Karakter Berwirausaha

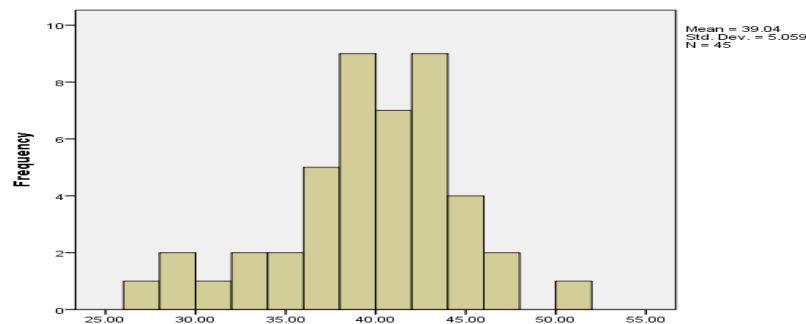
Variabel Karakter Berwirausaha Siswa diukur melalui angket yang terdiri dari 10 butir pernyataan dengan skala likert yang terdiri dari 5 alternatif jawaban. Dimana skor 5 untuk skor tertinggi dan 1 untuk skor terendah.

Berdasarkan hasil data (Tabel 1), diperoleh skor tertinggi 50 dan skor terendah 27 setelah dihitung menggunakan SPSS 21.00 for Windows diperoleh hasil mean sebesar 39, Median (Me) sebesar 40, Modus sebesar 38 dan standar Deviasi sebesar 5.06.

Penentuan kecenderungan karakter berwirausaha siswa terhadap penggunaan aplikasi android setelah nilai minimum (X min) dan nilai maksimum (X max) diketahui maka didapat nilai rata-rata ideal (Mi) 38 dan standar deviasi ideal (SDi) sebesar 9. Dari hasil tersebut dapat dikategorikan dalam 3 kelas sebagai berikut :

Tabel 4. Distribusi Kategorisasi Karakter Berwirausaha Siswa SMK 20 PGRI

No.	Skor	F r e k u e n s i		Kategorisasi
		Frekuensi	%	
1	>47	25	55.55	Tinggi
2	$29 \leq X < 47$	17	37.8	Sedang
3	<29	3	6.65	Rendah
TOTAL		45	100	



Gambar 2. Histogram Karakter Berwirausaha SMK 20 PGRI

3) Intensi Berwirausaha

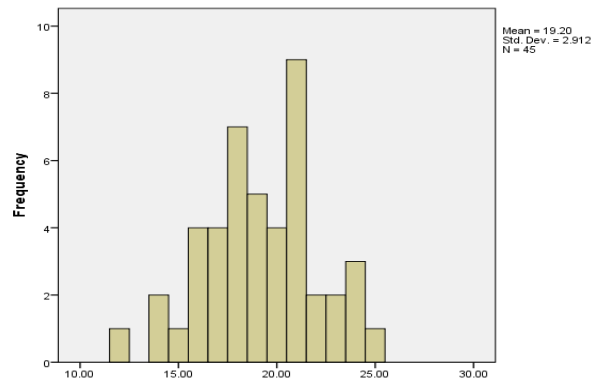
Variabel Intensi Berwirausaha Siswa diukur melalui angket yang terdiri dari 5 butir pernyataan dengan skala likert yang terdiri dari 5 alternatif jawaban. Dimana skor 5 untuk skor tertinggi dan 1 untuk skor terendah.

Berdasarkan hasil data (Tabel 1), diperoleh skor tertinggi 25 dan skor terendah 12 setelah dihitung menggunakan SPSS 21.00 for Windows diperoleh hasil mean sebesar 19.2, Median (Me) sebesar 19, dan Modus sebesar 21 dan standar Deviasi sebesar 29.1.

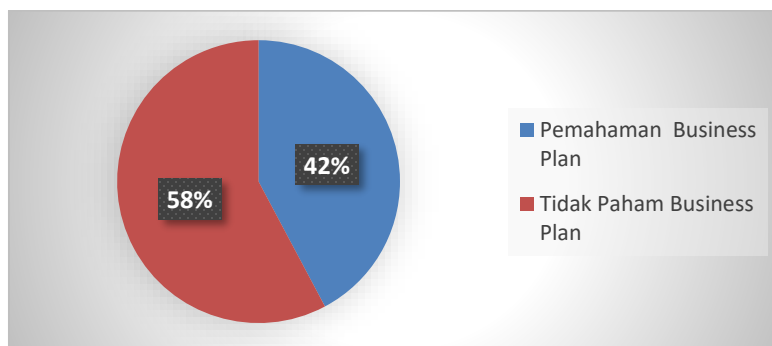
Penentuan kecenderungan intensi berwirausaha siswa terhadap penggunaan aplikasi android setelah nilai minimum (X min) dan nilai maksimum (X max) diketahui maka didapat nilai rata-rata ideal (Mi) 18 dan standar deviasi ideal (SDi) sebesar 2. Dari hasil tersebut dapat dikategorikan dalam 3 kelas sebagai berikut :

Tabel 5. Distribusi Kategorisasi Intensi Berwirausaha Siswa SMK 20 PGRI

No.	Skor	Frekuensi	Kategorisasi	
		Frekuensi	%	
1	>20	26	58	Tinggi
2	$16 \leq X \leq 20$	15	33	Sedang
3	<16	4	9	Rendah
TOTAL		45	100	



Gambar 3. Histogram Intensi Berwirausaha SMK 20 PGRI



Gambar 4. Pemahaman Business Plan Siswa SMK 20 PGRI

b. SMK Bina Darma

Tabel 6. Deskripsi Data SMK Bina Darma

	Persepsi Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android	Karakter Berwirausaha	Intensi Berwirausaha
N Valid	26	26	26
N Missing	0	0	0
Mean	41.3846	41.1154	17.5385
Median	44.0000	42.5000	19.0000
Mode	44.00	43.00	19.00
Std. Deviation	4.77558	5.48691	2.99641
Minimum	28.00	21.00	10.00
Maximum	48.00	48.00	22.00

1) Persepsi Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

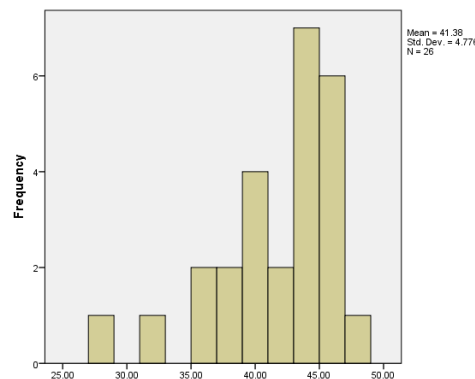
Variabel Persepsi Terhadap Aplikasi Android sebagai media pembelajaran diukur melalui angket yang terdiri dari 10 butir pernyataan dengan skala likert yang terdiri dari 5 alternatif jawaban. Dimana skor 5 untuk skor tertinggi dan 1 untuk skor terendah.

Berdasarkan hasil data (Tabel 6), diperoleh skor tertinggi 48 dan skor terendah 28 setelah dihitung menggunakan SPSS 21.00 for Windows diperoleh hasil mean sebesar 41.38, Median (Me) sebesar 44, Modus sebesar 44, dan standar Deviasi sebesar 7.78.

Penentuan kecenderungan persepsi siswa setelah nilai minimum (X min) dan nilai maksimum (X max) diketahui maka didapat nilai rata-rata ideal (Mi) 38 dan standar deviasi ideal (SDi) sebesar 3. Dari hasil tersebut dapat dikategorikan dalam 3 kelas sebagai berikut :

Tabel 7. Distribusi Kategorisasi Persepsi Siswa SMK Bina Dharma

No.	Skor	F r e k u e n s i		Kategorisasi
		Frekuensi	%	
1	>41	17	65	Baik/Tinggi
2	$35 \leq X \leq 41$	8	31	Sedang
3	<35	1	4	Tidak Baik/Rendah
TOTAL		26	100	



Gambar 5. Histogram Persepsi Siswa SMK Bina Dharma

2) Karakter Berwirausaha

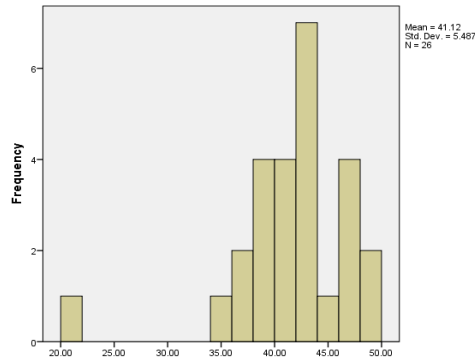
Variabel Karakter Berwirausaha Siswa diukur melalui angket yang terdiri dari 10 butir pernyataan dengan skala likert yang terdiri dari 5 alternatif jawaban. Dimana skor 5 untuk skor tertinggi dan 1 untuk skor terendah.

Berdasarkan hasil data (Tabel 6), diperoleh skor tertinggi 48 dan skor terendah 21 setelah dihitung menggunakan SPSS 21.00 for Windows diperoleh hasil mean sebesar 41.11, Median (Me) sebesar 42.5, Modus sebesar 43 dan standar Deviasi sebesar 5.49.

Penentuan kecenderungan karakter berwirausaha siswa setelah nilai minimum (X min) dan nilai maksimum (X max) diketahui maka didapat nilai rata-rata ideal (Mi) 35 dan standar deviasi ideal (SDi) sebesar 5. Dari hasil tersebut dapat dikategorikan dalam 3 kelas sebagai berikut :

Tabel 8. Distribusi Kategorisasi Karakter Berwirausaha Siswa SMK Bina Dharma

No.	Skor	F r e k u e n s i		Kategorisasi
		Frekuensi	%	
1	>40	17	65.4	Tinggi
2	$30 \leq X \leq 40$	9	34.6	Sedang
3	<30	1	4	Rendah
TOTAL		26	100	



Gambar 6. Histogram Karakter Berwirausaha Siswa SMK Bina Dharma

3) Intensi Berwirausaha

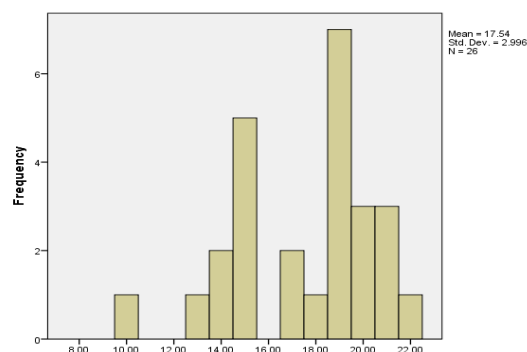
Variabel Intensi Berwirausaha Siswa diukur melalui angket yang terdiri dari 5 butir pernyataan dengan skala likert yang terdiri dari 5 alternatif jawaban. Dimana skor 5 untuk skor tertinggi dan 1 untuk skor terendah.

Berdasarkan hasil data (Tabel 6), diperoleh skor tertinggi 22 dan skor terendah 10 setelah dihitung menggunakan SPSS 21.00 for Windows diperoleh hasil mean sebesar 17.54, Median (Me) sebesar 19, dan Modus sebesar 19 dan standar Deviasi sebesar 3.

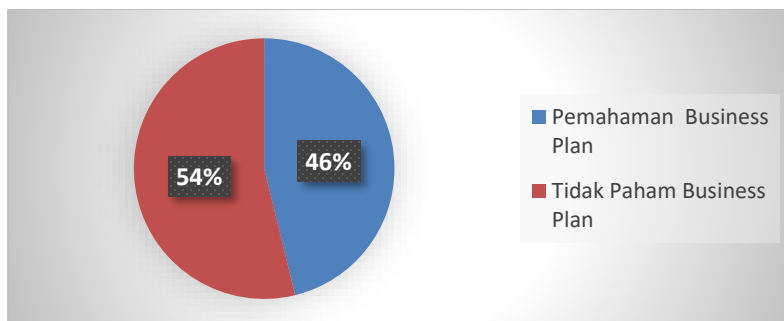
Penentuan kecenderungan intensi berwirausaha siswa setelah nilai minimum (X_{min}) dan nilai maksimum (X_{max}) diketahui maka didapat nilai rata-rata ideal (M_i) 16 dan standar deviasi ideal (SD_i) sebesar 2. Dari hasil tersebut dapat dikategorikan dalam 3 kelas sebagai berikut :

Tabel 9. Distribusi Kategorisasi Intensi Berwirausaha Siswa SMK Bina Dharma

No.	Skor	F r e k u e n s i		Kategorisasi
		Frekuensi	%	
1	>18	14	54	Tinggi
2	$18 \leq X \leq 14$	10	39	Sedang
3	<14	2	7	Rendah
	TOTAL	26	100	



Gambar 7. Histogram Intensi Berwirausaha Siswa SMK Bina Dharma



Gambar 8. Pemahaman Business Plan Siswa SMK Bina Dharma

c. Faktor Utama Ketertarikan Dalam Penggunaan Aplikasi

Dari hasil angket data dari 71 sample menjelaskan bahwa ada 10 faktor yang membuat siswa tertarik untuk menggunakan suatu aplikasi android, seperti karena feature, kemudahan dalam pengoperasian, karena warnanya yang cerah dan menarik, karena desainnya dan lain lain. Berdasarkan table dibawah ini 3 hal utama yang menjadi pertimbangan siswa mendownload suatu aplikasi karena materi (isi) dibutuhkan, desainnya yang menarik, dan kemudahan dalam pengoperasian.

Tabel 10. Faktor Ketertarikan Penggunaan Aplikasi Andorid

Materi	13.69%
Desain	13.61%
Kemudahan dalam pengoperasian	12.36%
Penggunaan Warna	11.90%
Gambar Menarik	11.61%
Bentuk Tulisan	10.62%
Games	9.61%
Feature	6.44%
Gratis	5.74%
Lagu	4.42%

Pembahasan

Dalam mendesain aplikasi media pembelajaran berbasis android yang menarik, perlu memperhatikan aspek yang membuat siswa tertarik menggunakan aplikasi tersebut. Dari total 71 peserta didik mengemukakan bahwa materi isi pelajaran, desain, kemudahan dalam penggunaan, penggunaan warna, dan gambar yang menarik adalah 5 hal yang paling utama yang dapat membuat mereka tertarik untuk menggunakan aplikasi tersebut.

Persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi android sebagai solusi agar proses pembelajaran lebih menarik tergolong positif pada SMK Bina Dharma sebesar 65% (kategori tinggi/baik) dan SMK PGRI 20 sebesar 73% (kategori sedang). Hal ini menunjukkan bahwa mereka menilai bahwa aplikasi android sangat penting dan membuat mereka termotivasi untuk belajar khususnya mengenai pendidikan kewirausahaan. Hal lain juga terlihat dari tingginya tingkat karakter berwirausaha siswa sebesar 65% (kategori tinggi) untuk siswa SMK Bina Dharma dan 55.55%

(kategori tinggi) pada siswa SMK PGRI 20. Penggunaan aplikasi android memberikan dampak positif kepada pertumbuhan karakter berwirausaha siswa, sehingga dengan karakter tersebut diharapkan siswa memiliki mental yang kuat sebagai seorang wirausaha muda sukses kelak. Pendidikan kewirausahaan yang mereka dapatkan menjadi bekal ilmu mereka dalam memulai suatu bisnis kelak, baik ketika mereka lulus SMK atau kuliah sambil berwirausaha.

Intensi siswa untuk berwirausaha pun tergolong tinggi dengan frekuensi sebesar 54% pada kategori tinggi untuk siswa SMK Bina Dharma dan 59% pada kategori tinggi pada siswa SMK 20 PGRI. Pendidikan kewirausahaan, khususnya dengan menggunakan aplikasi android sebagai media pembelajaran akan memotivasi siswa untuk berwirausaha ketika mereka lulus. Pembentukan karakter kewirausahaan juga sangat menunjang dalam mempersiapkan mereka menjadi calon pengusaha muda. Sehingga mereka tidak perlu kuatir akan kemana ketika lulus. Mereka tetap bisa produktif dan mandiri secara finansial dengan berwirausaha. Namun perlu adanya mempertajam penjelasan mengenai pemahaman kewirausahaan itu sendiri dan pengetahuan bagaimana membuat sebuah rancangan bisnis (*business plan*).

Pengetahuan mereka tentang bisnis plan pun terbilang cukup rendah dimana 42% bagi siswa SMK PGRI 20 dan 46% bagi siswa SMK Bina Dharma. Hal ini terlihat jelas pemahaman dan pengetahuan siswa tentang business plan siswa SMK Bina Dharma lebih besar daripada SMK PGRI 20. Hal ini dikarenakan siswa SMK PGRI 20 lebih memfokuskan kepada kreativitas dalam berwirausaha dengan pembelajaran berbasis projek untuk siswa seperti memproduksi barang sesuai dengan program kejuruan mereka dan mempraktekannya langsung, sedangkan SMK Bina Dharma lebih memfokuskan secara teori daripada praktikal dalam pembelajaran pendidikan kewirausahaan. Dengan adanya media pembelajaran menggunakan aplikasi android bagi siswa tentu akan sangat bermanfaat. Mereka dapat mengetahui lebih jelas dan sederhana tentang business plan dan bagaimana membuatnya. Bukan hanya praktek memproduksi barang saja (*Life Skill*) yang akan mereka dapatkan, namun mereka memiliki panduan sebagai peta yang akan membimbing mereka dalam memulai suatu usaha.

5. Simpulan dan Saran

Penggunaan aplikasi android dalam media pembelajaran, memberikan dampak positif kepada pertumbuhan karakter berwirausaha siswa, sehingga dengan karakter tersebut diharapkan siswa memiliki mental yang kuat sebagai seorang wirausahawan muda sukses kelak. Pendidikan kewirausahaan yang mereka dapatkan menjadi bekal ilmu mereka dalam memulai suatu bisnis kelak, baik ketika mereka lulus SMK atau kuliah sambil berwirausaha. Peningkatan niat wirausaha dapat membantu masalah ketenagakerjaan pemerintah yang terbatas. Semakin banyak generasi muda menjadi wirausaha, semakin banyak peluang kerja yang bisa diciptakan. Dengan menggunakan aplikasi mobile proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Perencanaan bisnis sangatlah penting bagi pemula, sehingga dapat meminimalisir ketakutan modal dan ketidak tahuan apa yang harus dilakukan dalam memulai suatu usaha. Dengan mengetahui bagaimana membuat *business plan*, diharapkan dapat bermanfaat kelak dalam pengajuan proposal kepada investor, sehingga ketakutan akan tidak adanya modal berkurang. Begitupula ketidakyakinan mereka menjadi "*Entrepreneur*" pun menurun karena mereka sudah memiliki bekal yang cukup bagaimana membuat rancangan (rencana) bisnis. Oleh karena itu

dengan adanya rancangan aplikasi android mengenai business plan pada tahapan berikutnya dapat menjadi solusi dalam peningkatan intensi berwirausaha siswa.

6. Acknowledgement

Kami ingin menyampaikan rasa terima kasih kami yang terdalem kepada Direktorat Jenderal Penguatan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yang telah mendanai kegiatan dan keluaran hasil penelitian dengan skema Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi (PTUPT).

Daftar Pustaka

- Alqahtani, M., & Mohammad, H. (2015). Mobile applications' impact on student performance and satisfaction. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 14(4), 102–112.
- Aminah, Ariska Candra Nur Aminah dan Sari, R. C., & Si, M. (2017). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Wirausaha Mata Pelajaran Kewirausahaan Di Kelas Xi. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia Edisi 6 Tahun 2017 Melakukan*, 78, 1–14. Retrieved from <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/kpai/article/view/9861>.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. banyak-lulusan-smk. Diakses 2 September 2019.
- Brinckmann, J., Grichnik, D., & Kapsa, D. (2010). Should entrepreneurs plan or just storm the castle? A meta-analysis on contextual factors impacting the business planning-performance relationship in small firms. *Journal of Business Venturing*, 25(1), 24–40. <https://doi.org/10.1016/j.jbusvent.2008.10.007>
- Fiet, J. O., & Fiet, J. O. (2015). “ The Pedagogical Side of Entrepreneurship Theory OF ENTREPRENEURSHIP THEORY, 9026(November), 101–117. [https://doi.org/10.1016/S0883-9026\(99\)00042-7](https://doi.org/10.1016/S0883-9026(99)00042-7).
- Indarti, Nurul & Rostiani, Rokhima. (2008). Intensi Kewirausahaan Mahasiswa: Studi Perbandingan Antara Indonesia, Jepang dan Norwegia. *Jurnal Ekonomika dan Bisnis Indonesia*, Vol. 23 No.4. Yogyakarta : UGM.
- Kusuma, H. (2018). Pengangguran RI 6,87 Juta Orang, Paling Banyak Lulusan SMK. <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-4009017/pengangguran-ri-687-juta-orangpaling->
- Lee, M. K. (2015). Effects of mobile phone-based app learning compared to computer-based web learning on nursing students: Pilot randomized controlled trial. *Healthcare Informatics Research*, 21(2), 125–133. <https://doi.org/10.4258/hir.2015.21.2.125>
- Opoku-antwi, G. L., et. al. (2012). Entrepreneurial intention among senior high school students in the Sunyani Municipality. *International Review of Management and Marketing*, 2(4), 210–219.

- Skiada, R., Soroniati, E., Gardeli, A., & Zissis, D. (2013). EasyLexia: A mobile application for children with learning difficulties. *Procedia Computer Science*, 27(Dsai 2013), 218–228. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2014.02.025>.
- Turker, D., & Selcuk, S. S. (2009). Which factors affect entrepreneurial intention of university students? *Journal of European Industrial Training*, 33(2), 142–159. <https://doi.org/10.1108/03090590910939049>
- Kuat, T. (2015) “Penumbuhan Jiwa Kewirausahaan Melalui Praktik Bisnis di Business Center (Studi Kasus: SMK Muhammadiyah 2 Surakarta)”, *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, vol. 25, no. 1, pp. 115-125.
- Valk, J.-H., Rashid, A. T., & Elder, L. (2010). Using mobile phones to improve educational outcomes: An analysis of evidence from Asia. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 11(1), 117–140. <https://doi.org/1492-3831>.
- Yohanna, L., & Maya, S. (2019). The Emergence of Character and Entrepreneurial Spirit Since Childhood, *65(Icebef 2018)*, 679–682. <https://doi.org/10.2991/icebef-18.2019.145>
- Yohanna, L., & Sondari, E. (2019). Menumbuhkan Minat Berwirausaha melalui Pelatihan Perancangan Model Bisnis Kanvas. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v2i01.2961>.
- Yohanna, L., & Wijono, H. D. (2016). Intensi Berwirausaha Ditinjau Dari Kreativitas Dan Kecerdasan Emosional. *Sosio-E-Kons*, 8(1), 32–42.