



Pembelajaran *Cooperative Learning* dengan Media Virtual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa SMK Kota Bekasi

Ari Wahyu Leksono¹, Maria Cleopatra², Sara Sahrazad³, Sigit Widiyanto⁴

^{1,2,3,4} Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

Email : ariwahyu.leksono@unindra.ac.id, mariacleopatra1313@gmail.com,
Sara.sahrazad@gmail.com, sigit.widiyanto372@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 29 Oktober 2020

Direvisi: 13 November 2020

Dipublikasikan: Desember 2020

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.4297458

Abstract:

This study aims to describe the effect of cooperative learning and entrepreneurship learning outcomes in class VIII students of SMK Yadika Bekasi city. The population is 150 students. Sample of 26 students. used in the form of normality and homogeneity tests and using the t-test (One Sample t Test). The calculation uses SPSS 22. The research method used was experimental method. This study used an experimental design that was carried out in one group only without as many comparison groups (The One Group Pratest Posttest). Students can pack the product well. Students can improve vocational student learning outcomes. The results showed that the use of virtual cooperative learning methods was very effective in increasing entrepreneurial outcomes. . The use of virtual cooperative learning methods has a significant effect on entrepreneurial learning outcomes. After the use of virtual cooperatives, there is an increase in learning outcomes. It is recommended that teachers use this method, in order to reduce the level of boredom of students learning in class.

Keywords: Cooperative Learning, Virtual Media, SMK

PENDAHULUAN

Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih. Hal ini dapat mengoptimalkan proses belajar serta

menefektifkan metode yang digunakan oleh guru. Namun dalam kelas, masih ada guru yang tidak mengoptimalkan metode ini, sehingga kelas terkesan membosankan (Juita, H. R., & Widiyanto, S.: 2019).

Menurut UNESCO, pembelajaran yang efektif pada abad ini harus diorientasikan pada empat pilar yaitu, (1) learning to know, (2) learning to do, (3)

learning to be, dan (4) learning to live together. Keempatnya dapat diuraikan bahwa dalam proses pendidikan melalui berbagai kegiatan pembelajaran peserta didik diarahkan untuk memperoleh pengetahuan tentang sesuatu, menerapkan atau mengaplikasikan apa yang diketahuinya tersebut guna menjadikan dirinya sebagai seseorang yang lebih baik dalam kehidupan sosial bersama orang lain.

Lebih lanjut, dalam rangka merealisasikan 'learning to know', guru memiliki berbagai fungsi yang di antaranya adalah sebagai fasilitator, yaitu sebagai teman sejawat dalam berdialog dan berdiskusi dengan siswa guna mengembangkan penguasaan pengetahuan maupun ilmu tertentu. Learning to do (belajar untuk melakukan sesuatu) akan bisa berjalan jika sekolah memfasilitasi siswa untuk mengaplikasikan keterampilan yang dimilikinya sehingga dapat berkembang dan dapat mendukung keberhasilan siswa nantinya.

Learning to be (belajar untuk menjadi seseorang) erat hubungannya dengan bakat dan minat, perkembangan fisik dan kejiwaan, tipologi pribadi anak serta kondisi lingkungannya. Bagi anak yang agresif, proses pengembangan diri akan berjalan bila diberi kesempatan cukup luas untuk berkreasi. Sebaliknya, bagi anak yang pasif peran guru pengarah dan fasilitator sangat dibutuhkan untuk menumbuhkan kepercayaan dirinya dalam kegiatan belajar dan pengembangan diri. Selanjutnya, kebiasaan hidup bersama, saling menghargai, terbuka, memberi dan menerima perlu ditumbuhkembangkan termasuk dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kondisi seperti ini memungkinkan terjadinya proses 'learning to live together' (belajar untuk menjalani kehidupan bersama).

Dalam pelaksanaannya, tujuan belajar yang utama ialah bahwa apa yang

dipelajari itu berguna di kemudian hari, yakni membantu kita untuk dapat belajar terus dengan cara yang lebih mudah, sehingga tercapai proses pembelajaran seumur hidup (long life education). Untuk mewujudkan hal ini, sangat dibutuhkan kerjasama antara berbagai pihak, terutama antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru. Peran guru sebagai pendidik sangat penting; oleh karena itulah, guru dituntut dapat menerapkan berbagai metode yang efektif dan menarik bagi siswa dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Metode pembelajaran di sekolah sangat menentukan keberhasilan belajar siswa (Widiyanto, S. :2018). Model pembelajaran yang aktif dan interaktif adalah model pembelajaran kooperatif (cooperative learning) karena melibatkan seluruh peserta didik dalam bentuk kelompok-kelompok. Ada sejumlah hal yang harus dipahami oleh pendidik atau guru sebelum mengaplikasikan metode ini dalam proses pembelajaran di kelas.

Keunggulan model pembelajaran kooperatif adalah:

1. Membantu siswa belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik berpikir,
2. Membantu siswa mengevaluasi logika dan bukti-bukti bagi posisi dirinya atau posisi yang lain,
3. Memberikan kesempatan pada siswa untuk memformulasikan penerapan suatu prinsip,
4. Membantu siswa mengenali adanya suatu masalah dan memformulasikannya dengan menggunakan informasi yang diperoleh dari bacaan atau ceramah,
5. Menggunakan bahan-bahan dari anggota lain dalam kelompoknya, dan

6. Mengembangkan motivasi untuk belajar yang lebih baik.

Selanjutnya pembelajaran virtual yang merupakan alternatif pembelajaran yang sudah mengikuti kemajuan teknologi. Pendidikan 4.0 adalah pendidikan yang ditandai dengan penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran atau dikenal sebagai sistem cyber (Supandi, A., dkk :2020). Media pembelajaran online virtual merupakan pengembangan dari pembelajaran berbasis komputer dan sekolah virtual, yakni pembelajaran melalui media komputer berupa program pembelajaran yang menyajikan materi-materi pelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku pada sekolah.

Media virtual interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar, karena dapat menyalurkan dan menyampaikan pesan (pelajaran) kepada orang lain atau kepada yang diberikan pesan (siswa). Model pembelajaran virtual yang akan didesain yaitu mengkombinasikan antara pertemuan secara tatap muka dan pembelajaran elektronik untuk meningkatkan kontribusi dan interaktifitas antar siswa. Model pembelajaran virtual pada pelajaran Kewirausahaan adalah pembelajaran yang didesain di dalam kelas (laboratorium komputer) yang menggunakan media website interaktif, sehingga terjadi interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan media, dan siswa dengan guru.

Model pembelajaran virtual pada pelajaran Kewirausahaan adalah pembelajaran yang didesain di dalam kelas (laboratorium komputer) yang menggunakan media website interaktif, sehingga terjadi interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan media, dan siswa dengan guru. Model pembelajaran virtual ini didesain setiap satu computer digunakan oleh dua orang siswa, yang bertujuan agar siswa bekerjasama dalam

pembelajaran sehingga terjadi interaksi antara mereka. Materi pelajaran didesain secara interaktif, sehingga siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran Kewirausahaan. Guru dalam hal ini sebagai fasilitator, yang memotivasi siswa secara verbal maupun non verbal (menggunakan media website). Hasil kerja siswa berupa latihan, evaluasi ataupun pertanyaan dan tanggapan akan tersimpan di dalam program yang dibuat, sehingga mempermudah guru untuk merekapitulasi (mengkoreksi) hasil kerja siswa tersebut. Mendesain suatu pembelajaran yang berbasis internet (virtual) harus disiapkan secara matang, dengan membuat skenario pembelajaran yang dirancang berbasiskan internet. Dalam mendesain pembelajaran virtual bukan berarti sekedar meletakkan materi ajar pada web, tetapi perlu didesain pembelajaran yang mengundang keterlibatan siswa secara aktif dan konstruktif dalam proses belajar mereka terhadap media, sehingga diharapkan terjadinya proses pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, tidak membosankan.

Model pembelajaran virtual yang akan didesain yaitu mengkombinasikan antara pertemuan secara tatap muka dan pembelajaran elektronik untuk meningkatkan kontribusi dan interaktifitas antar siswa. Melalui tatap muka siswa dapat mengenal sesama siswa dan guru pendampingnya. Hal ini mengakibatkan terjadinya keakraban yang sangat menunjang dalam kolaborasi mereka secara virtual. Persiapan matang sebelum mengimplementasikan sebuah pembelajaran virtual memegang peran penting demi kelancaran proses pembelajaran. Segala persiapan seperti penjadwalan sampai dengan penentuan teknis komunikasi selama proses pembelajaran merupakan tahapan penting dalam melaksanakan pembelajaran

virtual. Saat ini, mulai banyak yang tertarik untuk mengimplementasikan konsep pembelajaran virtual didalam kelas, yang disebut dengan Virtual Classroom (VC). Dalam pengimplementasian konsep VC, dampak buruk akan terjadi ketika desainer sistem dan pengajar mengimplementasikan konsep yang terlalu mirip dengan model pembelajaran kelas konvensional dan gagal untuk mengenali bahwa konsep VC ini adalah sebuah situasi hi-tech yang membutuhkan pemikiran ulang terhadap proses pembelajaran itu sendiri.

Pada kondisi seperti ini, mustahil bagi desainer sistem maupun pengajar untuk memanfaatkan semua potensi dari penerapan VC. Setiap orang selalu berusaha untuk melakukan banyak hal dalam waktu yang singkat melalui pemanfaatan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Banyak pihak telah mengembangkan model pembelajaran dengan membuat materi yang bisa dipelajari secara mandiri melalui Internet, LMS, atau CD-ROM. Saat ini, konsep tersebut kita kenal dengan asynchronous e-Learning. Konsep VC menawarkan kesempatan yang lebih menjanjikan untuk melakukan kolaborasi, koneksi, akses terhadap informasi, visualisasi yang menarik, dan mendorong pihak-pihak yang terlibat untuk lebih produktif dan lebih cepat dalam memahami suatu pengetahuan. Walaupun asynchronous e-Learning masih relevan untuk diterapkan saat ini, konsep VC mampu menyediakan beberapa opsi yang lebih menarik jika diimplementasikan dengan pendekatan yang tepat (Marie Georgianna :2009)

METODOLOGI PENELITIAN

Populasi studi adalah semua siswa SMK Yadika Kota Bekasi, dengan menggunakan teknik Random Sampling. Populasi penelitian sebanyak 120 siswa. Responden dalam penelitian ini adalah siswa sebanyak 26 anak yang duduk di bangku kelas 1

tahun ajaran 2018/2019. Waktu penelitian pada bulan Agustus sampai dengan November 2019. Tujuan penelitian untuk mengetahui (1). Efektifitas pemakaian pembelajaran Kooperatif learning dengan media virtual. (2). Pengaruh kooperatif learning pada hasil belajar kewirausahaan . Penelitian ini memakai rancangan eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan (The One Group Pretest Posttest). Model ini lebih sempurna karena sudah menggunakan tes awal (pretest) kemudian setelah diberikan perlakuan dilakukan pengukuran (posttest) untuk mengetahui akibat dari perlakuan (treatment), sehingga besarnya efek dari eksperimen dapat diketahui dengan pasti. Instrumen yang digunakan berbentuk tes normalitas dan Homogenitas serta memakai Uji-t (One Sample t Test). Penghitungan memakai SPSS 22. Skema dari model penelitian adalah

Tabel 1. Skema Rancangan Penelitian

T1	X	T2
Pretest	Treatment	Posttest

Keterangan :

T₁ : Tes awal yang diberikan pada kelas eksperimen di awal penelitian

X : Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen: memakai pembelajaran *cooperative virtual*

T₂ : Tes akhir yang diberikan pada kelas eksperimen di akhir penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti memberikan tes awal dan tes akhir, yang sebelumnya sudah mengaplikasikan pembelajaran kooperatif learning virtual, setelah memberikan pembelajaran tersebut, peneliti dibantu oleh guru kelas memberikan tes akhir. Data sebelum dan sesudah perlakuan diolah pada SPSS 21.

Adapun hasil uji normalitas sebagai berikut:

Tabel.2. Tabel Normalitas Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	.078	26	.210*	.977	26	.712

This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction
Sumber : Output SPSS

Pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$, kolom Kolmogorov-Smirnov (KS) pada tabel.2,karena $\alpha = 5\% = 0.05 < \text{Sig.} = 0.210$,maka H_0 tidak ditolak . Pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$, kolom Shapiro-Wilk (SW) pada tabel.2,karena $\alpha = 5\% = 0.05 < \text{Sig.} = 0.822$,maka H_0 tidak ditolak. Dari uji KS dan SW dapat disimpulkan,karena H_0 diterima maka asumsi bahwa sampel data berasal dari distribusi normal. Data yang sudah berdistribusi normal, selanjutnya diuji validitas, sehingga data akan terlihat, apakah data sudah valid atau belum. Setelah itu data akan diolah melalui uji *paired sample test* (uji sampel berpasangan).

Tabel.3 Uji Homogenitas Varians Levene

Tabel.3 Uji Homogenitas Varians Levene Test of Homogeneity of Variances			
nilai			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.017	1	48	.754

Tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$,pada tabel 3, kolom Sig. Karena $\alpha = 5\% = 0.05 < \text{Sig.} 0.754$,maka H_0 tidak ditolak,dengan kata lain, asumsi homogenitas varians dapat terpenuhi.

Tabel. 4. Statistik Sampel Berpasangan

Paired Samples Statistics

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai_s belum pembel ajaran	63.72406	7.31057	1.68211
Nilai_s e sudah_ pembel ajaran	65.98646	8.66860	1.63372

Pada tabel 4, diatas tertera rata-rata nilai sebelum pemakaian media sebesar 63.240 dengan standard deviasi sebesar

7.31057 ,sedangkan nilai sesudah pemakaian media sebesar 65.9864.dengan standard deviasi sebesar 1.63372.

Berdasarkan hasil tabel 5, Uji T Sampel Berpasangan dengan tingkat signifikan $\alpha=5\%$,pada tabel. 5, kolom t dan df,diperoleh $t = -6.884$ dan $df = 24$.Dari tabel t diperoleh nilai $t_{0.05;24} = 1.780$.Karena $t = -6.994 < -t_{0.05;24} = -1.780$,maka H_0 ditolak. Pada kolom Sig.(2-tailed) tabel Uji T Sampel ,karena digunakan hipotesis satu sisi ($H_1: \mu_1 - \mu_2 < 0$ atau $H_1 : \mu_1 < \mu_2$, maka $0.000 : 2 = 0$, maka $0.05 > \text{Sig.} = 0$,maka H_0 ditolak.

Pengambilan keputusan dengan cara diatas dapat diperoleh hasil yang sama yakni H_0 ditolak. Hal tersebut dapat disimpulkan pada tingkat kepercayaan 95%,rata-rata kemampuan kosa kata setelah perlakuan dengan memakai media (mean sebesar 65.98640) dibanding sebelum memakai media (mean sebesar 63.7240), naik sebesar 2.26240. Dengan kata lain, pemakaian media berpengaruh signifikan pada tingkat kepercayaan 95%.

KESIMPULAN

Data yang sudah diolah berdistribusi normal begitu pula dengan uji homogenitas Varians Levene ,data bervariasi homogen. Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan sebagai berikut :1). Pemakaian metode kooperatif learning virtual sangat efektif pada peningkatan Hasil kewirausahaan. 2). Pemakaian metode kooperatif learning virtual berpengaruh signifikan pada hasil belajar kewirausahaan. Setelah penggunaan kooperatif virtual ,ada kenaikan sebesar 3.26240

DAFTAR PUSTAKA

- Ati, A. P., Widiyanto, S., & Suyana, N. (2018). Penerapan Metode Picture And Picture Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Pada Siswa Kelas VIII SMP Al Ihsan Dan SMP Tashfia Kota Bekasi. *Adimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 30-36.
- Ati, A. P., & Widiyanto, S. Literasi Bahasa Dalam Meningkatkan Minat Baca Dan Menulis Pada Siswa Smp Kota Bekasi. *Basastra*, 9(1), 105-113.
- Alifah, S., Narsih, D., & Widiyanto, S. (2019). Pengaruh Metode Partisipatori Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Berwirausaha Siswa Smk. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 10(1).
- Juita, H. R., & Widiyanto, S. (2019, March). The Effectiveness of Cooperative Learning Methods: A case study of writing learning at Junior High School. In *Second Conference on Language, Literature, Education, and Culture (ICOLLITE 2018)*. Atlantis Press.
- Marie Georgianna, Virtual Classroom Instruction, 2009, Strategies for Keeping Participants Engaged
- Maggie Rudy Pranata, Perkembangan Teknologi Komunikasi, 2014
- Supandi, A., Sahrazad, S., Wibowo, A. N., & Widiyanto, S. (2020). Analisis Kompetensi Guru: Pembelajaran Revolusi Industri 4.0. *PROSIDING SAMASTA*
- Slameto, Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya, Jakarta:Rineka Cipta, 2010
- Suyana, N., Ati, A. P., & Widiyanto, S. (2019). Metode Partisipatori untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Argumentasi Pada Siswa MTs Nurul Hikmah Kota Bekasi. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa*,

- Sastra, dan Pembelajarannya*, 2(2), 80-86.
- Suprpto, H. A. (2018). Strategi Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Teknologi Informasi (TI) Terhadap Peningkatan Minat Mahasiswa Menjadi Wirausaha. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1).
- Suprpto, H. A. (2019). Pengaruh Pembuatan Proposal Rencana Bisnis (Business Plan) Terhadap Kemampuan Berwirausaha di SMK Bhakti Husada. *JURNAL ILMIAH WAHANA PENDIDIKAN*, 5(2), 19-23.
- Suprpto, H. A. (2018). Pengaruh Komunikasi Efektif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Mahasiswa. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 9(1).
- Suprpto, H. A. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. *Wacana Didaktika*, 5(01), 48-55.
- Suprpto, H. A. (2018). PELATIHAN Pembuatan Proposal Rencana Bisnis (Business Plan) Bagi Siswa Madrasah Tsanawiyah Nurul Hikmah Dan Smp Al-Ihsan Guna Meningkatkan Kemampuan Berwirausaha. *Abdimas Siliwangi*, 1(2), 81-88.
- Widiyanto, S. (2018). Pengaruh Metode Cooperative Scrift dan Peran Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Khazanah Pendidikan*, 11(1).
- Widiyanto, S. (2017). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kosa Kata terhadap Keterampilan Menulis Eksposisi. *Pesona: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 74-80.
- Widiyanto, S., & Ati, A. P. (2019). Pengaruh Metode Snow Ball Throwing dan Minat Belajar terhadap Keterampilan Menulis Kalimat Argumen Siswa SMK Insan Mulia Kota Bekasi. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 7(1), 36-45.
- Widiyanto, S. (2017). Pengaruh Metode Student Teams Achievement Division (STAD) dan Pemahaman Struktur Kalimat terhadap Keterampilan Menulis Narasi. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 8(1).
- Widiyanto, S. (2017). Pengaruh Metode Think, Pair, And Share dan Struktur Kalimat Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *DEIKSIS*, 9(01), 79-89
- Widiyanto, S. (2017). Pengaruh Minat Belajar Dan Pemahaman Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Efektif. *Mendidik: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 169-177.
- Wibowo, A. N., Supandi, A., Ati, A. P., Narsih, D., & Widiyanto, S. (2020). Penggunaan Metode Non Directive Dengan Menggunakan Peta Untuk Meningkatkan Kegiatan Dan Hasil Belajar IPS Siswa SMP. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 66-74.