

## **PENGARUH HASIL BELAJAR KEWIRAUSAHAAN DAN DESAIN MULTIMEDIA INTERATIF TERHADAP PERILAKU KEWIRAUSAHAAN PESERTA DIDIK KELAS XI KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA SMKN 4 BANJARBARU**

**Ratna Dwi Milandari, Basori, Agus Efendi**

**Universitas Sebelas Maret  
Surakarta, Indonesia  
dwimilan8@gmail.com**

### **Abstrak**

Perilaku kewirausahaan merupakan salah satu aspek yang dapat mendukung kesiapan peserta didik SMK dalam menghadapi dunia kerja nantinya, terutama bagi mereka yang ingin berkecukupan dalam dunia wirausaha. Perilaku kewirausahaan sendiri dapat terbentuk dari faktor internal maupun eksternal. Salah satu faktor internal yang dapat membentuk perilaku kewirausahaan peserta didik yaitu melalui pembelajaran yang didapatkan di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh hasil belajar dua mata pelajaran yaitu kewirausahaan dan desain multimedia interaktif terhadap perilaku kewirausahaan peserta didik kelas XI Multimedia di SMKN 4 Banjarbaru. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *ex post facto* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Data penelitian yang dikumpulkan adalah hasil belajar peserta didik yang berupa nilai rapor dan dengan menggunakan kuesioner. Hasil penelitian yang didapatkan adalah sebagai berikut. Pertama, terdapat pengaruh positif hasil belajar kewirausahaan terhadap perilaku kewirausahaan peserta didik sebesar 9,6% dengan  $\text{sig } 0,017 < 0,05$ . Kedua, terdapat pengaruh positif hasil belajar desain multimedia interaktif terhadap perilaku kewirausahaan peserta didik sebesar 8,0% dengan  $\text{sig } 0,030 < 0,05$ . Ketiga, terdapat pengaruh hasil belajar kewirausahaan dan desain multimedia interaktif secara bersamaan terhadap perilaku kewirausahaan peserta didik sebesar 13,6% dengan  $F_{\text{hitung}} = 4,414 > F_{0,05;2;56} = 3,16$ .

**Kata Kunci :** *perilaku kewirausahaan, kewirausahaan, desain multimedia interaktif, hasil belajar*

### **Abstract**

*Entrepreneurial behavior is an important aspect that help preparing vocational students for work once they graduate, especially for those who want to become an entrepreneur. Entrepreneurial behavior can be formed from internal or external factors. The learning process in class is one of the internal factor. The purpose of this study is to find out the impact of both entrepreneurship subject and interactive multimedia design subject on entrepreneurial behavior of Multimedia students class XI at SMKN 4 Banjarbaru. This study is classified into ex post facto study, which is using a quantitative approach. The collected data are questionnaire that have been answered by students and the score of entrepreneurship and interactive multimedia design subjects from student's report card. The results of this study are as follows. First, the entrepreneurship subject affects entrepreneurial behavior by 9,6% (sig 0,017 < 0,05). Second, interactive multimedia design affects entrepreneurial behavior by 8,0% ( sig 0,030 < 0,05). Third, both entrepreneurship and interactive multimedia design subjects simultaneously affects entrepreneurial behavior by 13,6% (F = 4,414 > F<sub>0,05;2;56</sub> = 3,16).*

**Keyword :** *entrepreneurial behavior, entrepreneurship subject, interactive multimedia design subject, learning outcomes*

## PENDAHULUAN

Ketatnya persaingan dalam dunia kerja di era globalisasi sekarang ini menyebabkan bertambahnya jumlah pengangguran terbuka di Indonesia. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) melaporkan jumlah pengangguran terbuka di Indonesia pada Agustus 2015 sebanyak 7,56 juta orang dan didominasi oleh lulusan SMK sebesar 12,56%. Hal tersebut menjadi tantangan SMK untuk terus meningkatkan kualitas lulusan agar dapat memenuhi kebutuhan SDM. Banyaknya pengangguran dapat dikurangi dengan mulai menciptakan lapangan kerja sendiri atau yang sering disebut berwirausaha. Salah satu hal penting yang dibutuhkan seorang wirausaha adalah perilaku kewirausahaan. Jika didefinisikan, perilaku menurut Walgito (1994) adalah kegiatan individu sebagai akibat dari stimulus yang diterima, baik stimulus internal maupun eksternal. Selanjutnya, kewirausahaan didefinisikan oleh Suryana (2003) sebagai suatu kemampuan kreatif dan inovatif (*create new and different*) yang dijadikan kiat, dasar sumber daya, proses, dan perjuangan untuk menciptakan nilai tambah barang dan jasa yang dilakukan dengan keberanian untuk menghadapi resiko. Pada hakikatnya, kewirausahaan merupakan sifat, ciri, dan watak seseorang yang memiliki kemauan dan kemampuan dalam mewujudkan gagasan inovatif dalam dunia nyata bisnis) secara kreatif dan produktif. Menurut Stoner (dalam Jamal Ma'mur Asmani, 2011) menyatakan bahwa pada dasarnya kewirausahaan bergerak dari kebutuhan dasar manusia untuk berprestasi. Berdasarkan pengertian perilaku dan kewirausahaan di atas, dapat disimpulkan bahwa perilaku kewirausahaan merupakan suatu tindakan atau kegiatan yang mencerminkan diri seorang wirausaha.

Perilaku kewirausahaan dapat ditanamkan pada diri seseorang melalui pendidikan maupun pelatihan. Pada peserta

didik SMK, perilaku kewirausahaan ditanamkan melalui pembelajaran kewirausahaan. Inti dari mata pelajaran kewirausahaan adalah agar peserta didik menjadi pribadi mandiri dan menghilangkan kebiasaan bergantung pada orang lain, berusaha bekerja keras berdasarkan kemampuan yang dimilikinya, dan lebih percaya diri, serta menumbuhkan cita-cita menciptakan lapangan pekerjaan. Selain memiliki pengetahuan terkait kewirausahaan, penguasaan teknologi juga merupakan poin penting bagi seorang wirausaha pada masa sekarang. Salah satu mata pelajaran berbasis teknologi yang diyakini berkontribusi dalam menumbuhkan perilaku kewirausahaan peserta didik yaitu desain multimedia interaktif. Pada mata pembelajaran desain multimedia interaktif, peserta didik dilatih untuk merancang dan membuat produk dengan menggabungkan berbagai macam media secara kreatif dan inovatif hingga menghasilkan suatu produk multimedia yang interaktif.

Menurut Kathleen L. Hawkins & Peter A. Turla (dalam Suryana, 2001), pola tingkah laku kewirausahaan dapat tergambar dalam perilaku dan kemampuan sebagai berikut: 1) kepribadian, yang dapat diamati dari segi kreativitas, disiplin diri, kepercayaan diri, keberanian menghadapi resiko, memiliki dorongan, dan berkemauan kuat; 2) kemampuan hubungan, yang dapat diamati dari segi komunikasi dan hubungan antarpersonal, kepemimpinan, dan manajemen; 3) keahlian dalam mengatur, yang diwujudkan dalam bentuk penentuan tujuan, perencanaan dan penjadwalan; 4) keuangan, yang dilihat dari sikap terhadap uang dan cara mengatur uang. Pembelajaran kewirausahaan maupun desain multimedia interaktif diyakini memuat indikator-indikator pembentuk perilaku kewirausahaan yang telah disebutkan sebelumnya, yang berarti kewirausahaan dan desain multimedia interaktif memiliki peran dalam menumbuhkan perilaku kewirausahaan

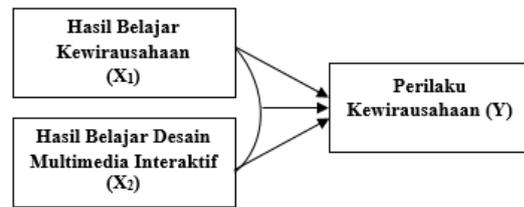
dalam diri peserta didik. Selain itu, kedua mata pelajaran tersebut juga mengasah *soft skill* dan *hard skill* yang menjadi salah satu faktor penting untuk menjadi seorang wirausaha.

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti ingin mengetahui:

1. Pengaruh hasil belajar kewirausahaan terhadap perilaku kewirausahaan peserta didik kelas XI kompetensi keahlian Multimedia di SMKN 4 Banjarbaru.
2. Pengaruh hasil belajar desain multimedia interaktif terhadap perilaku kewirausahaan peserta didik kelas XI kompetensi keahlian Multimedia di SMKN 4 Banjarbaru.
3. Pengaruh hasil belajar kewirausahaan dan desain multimedia interaktif secara bersama-sama terhadap perilaku kewirausahaan peserta didik kelas XI kompetensi keahlian Multimedia di SMKN 4 Banjarbaru.
4. Tingkat perilaku kewirausahaan peserta didik kelas XI kompetensi keahlian Multimedia di SMN 4 Banjarbaru.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data yang diperoleh diwujudkan dalam bentuk angka dan dianalisis berdasarkan analisis statistik. Data penelitian dianalisis dengan uji regresi linear sederhana dan regresi ganda untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Metode pengambilan data adalah dengan menggunakan kuesioner dan dokumentasi yang berupa nilai rapor peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *total sampling*, yaitu jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2010). Sampel penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI kompetensi keahlian Multimedia di SMKN 4 Banjarbaru yang berjumlah 59 orang. Paradigma penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Paradigma Penelitian

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**1. Pengaruh Hasil Belajar Kewirausahaan terhadap Perilaku Kewirausahaan Peserta Didik Kelas XI Kompetensi Keahlian Multimedia di SMKN 4 Banjarbaru**

Dari hasil analisis menggunakan regresi linier sederhana, diperoleh persamaan regresi  $Y = 66,883 + 0,981X$ , serta nilai koefisien determinasi sebesar 0,096, yang berarti variabel hasil belajar kewirausahaan ( $X_1$ ) berpengaruh positif terhadap variabel perilaku kewirausahaan ( $Y$ ) sebesar 9,6%. Sedangkan 90,4% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti.

**Tabel 1.** Hasil uji hipotesis pertama

	Variabel	
	Konstan	Nilai_KWU (X)
<b>B</b>	66,883	0,981
<b>F hitung</b>		6,018
<b>Sig.</b>	0,040	0,017
<b>R</b>		0,309
<b>R<sup>2</sup></b>		0,096

Beberapa indikator perilaku kewirausahaan seperti berani menghadapi resiko, manajemen, kemampuan berkomunikasi, kreativitas, dan cara mengatur keuangan secara perlahan ditumbuhkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran kewirausahaan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Andreas Rauch dan Willem Hulsink dengan judul “Menempatkan Pendidikan

Kewirausahaan dimana Tindakan itu berada: Sebuah Investigasi Dampak Pendidikan Kewirausahaan terhadap Perilaku Kewirausahaan”, yang menyimpulkan bahwa pendidikan kewirausahaan memberikan pengaruh positif terhadap perilaku kewirausahaan peserta didik yang mengikutinya.

Andreas dan Willem menerapkan desain eksperimen kuasi pada penelitiannya dan menjelaskan di dalam jurnalnya bahwa pendidikan kewirausahaan memberikan pengaruh positif terhadap sikap, persepsi kontrol perilaku, dan niat menjadi seorang wirausaha. Awalnya sikap mempengaruhi niat seseorang, lalu niat tersebut mempengaruhi perilaku kewirausahaan peserta didik. Namun, proses kausal tersebut baru terlihat melalui jeda waktu 18 bulan setelah peserta didik menyelesaikan kursusnya. Oleh karena itu, mereka menekankan bahwa memberikan jeda waktu yang cukup bisa jadi salah satu kunci untuk membuktikan pengaruh pendidikan kewirausahaan pada perilaku kewirausahaan seseorang.

**2. Pengaruh Hasil Belajar Desain Multimedia Interaktif terhadap Perilaku Kewirausahaan Peserta Didik Kompetensi Keahlian Multimedia di SMKN 4 Banjarbaru**

Dari hasil analisis menggunakan regresi linier sederhana, diperoleh persamaan  $Y = 78,224 + 0,797X$ , serta nilai koefisien sebesar 0,080, yang berarti variabel hasil belajar desain multimedia interaktif ( $X_2$ ) berpengaruh positif terhadap variabel perilaku kewirausahaan ( $Y$ ) sebesar 8,0%. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti.

**Tabel 2.** Hasil uji hipotesis kedua

	Variabel	
	Konstan	Nilai DMI (X)
<b>B</b>	78,224	0,797
<b>F hitung</b>		4,923
<b>Sig.</b>	0,012	0,030
<b>R</b>		0282
<b>R<sup>2</sup></b>		0,080

Proses pembelajaran desain multimedia interaktif membantu menumbuhkan dan mengembangkan beberapa indikator perilaku kewirausahaan seperti kreativitas, rasa percaya diri, kemampuan berkomunikasi, disiplin diri, dan perencanaan. Hal ini membuktikan bahwa selain mata pelajaran kewirausahaan, mata pelajaran produktif seperti desain multimedia interaktif ini memiliki peran dalam membentuk perilaku kewirausahaan peserta didik SMK. Hasil ini sejalan dengan penelitian Tri Wulaning Purnami dengan judul “Pengaruh Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif dan Efektivitas Laboratorium Pelatihan Usaha terhadap Minat Wirausaha Siswa”, yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan prestasi belajar mata pelajaran produktif terhadap minat kewirausahaan peserta didik SMK. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Renny Permata Saputri dengan judul “Hubungan Pengetahuan Produktif dan Kewirausahaan dengan Minat Berwirausaha Siswa SMK Negeri Kota Padang”.

Pada penelitian Renny, pengetahuan produktif yang diteliti merupakan mata pelajaran produktif yang ada pada kompetensi keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Ia menjelaskan bahwa terdapat hubungan signifikan serta korelasi yang kuat antara pengetahuan produktif dengan minat berwirausaha peserta didik. Penelitian Renny mendukung hasil dari penelitian ini, bahwa tidak hanya mata pelajaran kewirausahaan yang mempengaruhi minat berwirausaha peserta didik, namun juga

mata pelajaran produktif, dan desain multimedia interaktif merupakan salah satu mata pelajaran produktif pada kompetensi keahlian Multimedia. Jika peserta didik menguasai pengetahuan dengan baik, maka hasil belajar yang didapat pun akan baik. Penulis beranggapan bahwa dengan munculnya minat berwirausaha, maka perilaku kewirausahaan pun telah tumbuh pada diri peserta didik, dan akan mengarah pada pernyataan bahwa desain multimedia interaktif sebagai mata pelajaran produktif memiliki pengaruh terhadap perilaku kewirausahaan peserta didik.

**3. Pengaruh Hasil Belajar Kewirausahaan dan Desain Multimedia Interaktif terhadap Perilaku Kewirausahaan Peserta Didik Kelas XI Kompetensi Keahlian Multimedia di SMKN 4 Banjarbaru**

Dari hasil analisis menggunakan regresi linier ganda, diperoleh persamaan  $Y = 32,473 + 0,789X_1 + 0,595X_2$ , serta nilai koefisien determinasi sebesar 0,136, yang berarti variabel hasil belajar kewirausahaan ( $X_1$ ) dan variabel hasil belajar desain multimedia interaktif ( $X_2$ ) secara bersama-sama berpengaruh positif terhadap variabel perilaku kewirausahaan ( $Y$ ) sebesar 13,6%. Sedangkan 86,4% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti.

**Tabel 3.** Hasil uji hipotesis ketiga

	Variabel		
	Konstan	Nilai_ KWU ( $X_1$ )	Nilai_ DMI ( $X_2$ )
<b>B</b>	32,473	0,789	0,595
<b>F</b>		4,414	
<b>hitung</b>			
<b>Sig.</b>	0,394	0,040	0,034
<b>R</b>		0,369	
<b>R<sup>2</sup></b>		0,136	

Mata pelajaran kewirausahaan dan multimedia interaktif masing-masing berperan mengasah *soft skill* dan *hard skill* yang dibutuhkan peserta didik SMK sebagai bekal memasuki dunia kerja di lingkup bidangnya nanti. Baik *soft skill* maupun *hard skill* yang didapatkan peserta didik, keduanya juga berperan dalam pembentukan perilaku kewirausahaan. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Benedicta, Christine, dan M. Tri dengan judul “Kompetensi *Soft Skill*, Kompetensi *Hard Skill*, dan Niat menjadi Wirausaha dari Lulusan SMK”, yang menyimpulkan bahwa *soft skill* dan *hard skill* dapat mempengaruhi niat berwirausaha pada diri peserta didik. Peserta didik yang memiliki niat berwirausaha pastinya terlebih dahulu memiliki minat terhadap wirausaha, dan hal tersebut berarti perilaku kewirausahaan juga telah tumbuh dalam diri peserta didik.

Hasil ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Renny Permata Saputri dengan judul penelitian “Hubungan Pengetahuan Produktif dan Kewirausahaan dengan Minat Berwirausaha Siswa SMK Negeri Kota Padang” yang menyatakan bahwa pengetahuan produktif dan kewirausahaan secara bersama-sama memiliki hubungan yang signifikan dengan minat berwirausaha peserta didik.

**4. Tingkat Perilaku Kewirausahaan Peserta Didik Kelas XI Kompetensi Keahlian Multimedia di SMKN 4 Banjarbaru**

Dari hasil perhitungan distribusi frekuensi skor perilaku kewirausahaan yang berdasar pada standar deviasi ideal (SDi) dan *mean* ideal (Mi) yang didapatkan, tingkat perilaku kewirausahaan pada kategori sangat baik sebanyak 15 orang dengan rentang skor

skor  $\geq 154$  – ke atas dan persentase sebesar 25,42%, pada kategori baik sebanyak 38 orang dengan rentang skor  $130 < 154$  dan persentase sebesar 64,41%, pada kategori cukup sebanyak 5 orang dengan rentang skor  $106 < 130$  dan persentase sebesar 8,48%, dan pada kategori buruk sebanyak 1 orang dengan rentang skor  $82 < 106$  serta persentase 1,70%.

**Tabel 4.** Distribusi frekuensi skor perilaku kewirausahaan berdasarkan Mi dan SDi

Rentang skor	Frekuensi	%	Ket.
$\geq 154$ – Ke atas	15	25,42	Sangat Baik
$130 < 154$	38	64,41	Baik
$106 < 130$	5	8,48	Cukup
$82 < 106$	1	1,70	Buruk
$< 82$ – Ke bawah	0	0	Sangat Buruk
<b>Jumlah</b>	<b>59</b>	<b>100</b>	

Hasil tersebut hanya berdasar pada jawaban kuesioner peserta didik dan tidak dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat perilaku kewirausahaan peserta didik kelas XI kompetensi keahlian Multimedia di SMKN 4 Banjarbaru berada pada kategori baik.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) hasil belajar kewirausahaan memiliki pengaruh positif terhadap perilaku kewirausahaan peserta didik kelas XI kompetensi keahlian Multimedia di SMKN 4 Banjarbaru; 2) hasil belajar desain multimedia interaktif memiliki pengaruh positif terhadap perilaku kewirausahaan peserta didik kelas XI

kompetensi keahlian Multimedia di SMKN 4 Banjarbaru; 3) hasil belajar kewirausahaan dan desain multimedia interaktif secara bersama-sama memiliki pengaruh positif terhadap perilaku kewirausahaan peserta didik kelas XI kompetensi keahlian Multimedia di SMKN 4 Banjarbaru; dan 4) tingkat perilaku kewirausahaan peserta didik kelas XI kompetensi keahlian Multimedia di SMKN 4 Banjarbaru berada pada kategori baik.

Beberapa saran yang dapat penulis berikan untuk penelitian selanjutnya antara lain: 1) menambahkan variabel lain seperti minat dan niat berwirausaha untuk mendapatkan pengaruh yang lebih kuat; 2) pertimbangkan untuk meneliti hubungan antara perilaku kewirausahaan dengan variabel lain seperti minat dan niat berwirausaha; 3) lakukan observasi atau wawancara pada subyek penelitian untuk mendukung data kuesioner dan memperkuat hasil penelitian; dan 4) pertimbangkan untuk meneliti indikator perilaku kewirausahaan mana yang paling dipengaruhi oleh hasil belajar kewirausahaan dan desain multimedia interaktif.

**DAFTAR PUSTAKA**

Asmani, J.M. (2011). *Sekolah Entrepreneur*. Yogyakarta: Harmoni

Mohammad, Y. (2015, November 5). Data BPS: Pengangguran di Indonesia 7,56 Juta. *Beritagar*

Purnami, T.W. (2016). Pengaruh Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif dan Efektivitas Laboratorium Pelatihan Usaha terhadap Minat Wirausaha Siswa. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 4 (1), 50-54

Rauch, A., & Hulsink, W. (2015). Putting Entrepreneurship Education Where the Intention to Act Lies: An Investigation Into the Impact of Entrepreneurship Education on Entrepreneurial Behavior.

*Academy of Management Learning & Education, 14 (2), 187-204*

Riyanti, B.P.D., Sandroto, C.W., & Warmiyati, M.T. (2016). Soft Skill Competencies, Hard Skill Competencies, and Intention to Become Entrepreneur of Vocational Graduates. *International Research Journal of Business Studies, 9 (2), 119-132*

Saputri, R.P. (2017). Hubungan Pengetahuan Produktif dan Kewirausahaan dengan Minat Berwirausaha Siswa SMK Negeri Kota Padang. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi, 4 (1), 159-166*

Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Suryana. (2001). *Kewirausahaan*. Jakarta: Salemba Empat

Suryana. (2003). *Kewirausahaan, Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Jakarta: PT. Salemba Empat

Walgito, B. (1994). *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: Andi Offset