

Volume 2 No 1 Tahun 2016

ISSN: 2443-1923



HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
SEMINAR NASIONAL
PROSIDING

**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL
HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN**
“Rekonstruksi Kurikulum dan Pembelajaran di Indonesia
Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN”



SEMNAS STKIP PGRI JOMBANG

Jombang, 23-24 APRIL 2016
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP PGRI JOMBANG
JL. PATTIMURA III/20 JOMBANG
Telp.(0321) 861319-854318 FAX. (0321)854319



stkipjb.ac.id



PROSIDING
SEMINAR NASIONAL
HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
“Rekonstruksi Kurikulum dan Pembelajaran di Indonesia
Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN”



SEMNAS STKIP PGRI JOMBANG

Jombang, 23-24 APRIL 2016
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

STKIP PGRI JOMBANG
JL. PATTIMURA III/20 JOMBANG

Telp.(0321) 861319-854318 FAX. (0321)854319





PROSIDING

ISSN: 2443-1923

**SEMINAR NASIONAL
HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
“REKONSTRUKSI KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN DI INDONESIA
MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN”**

**STKIP PGRI JOMBANG
23 - 24 APRIL 2016**

VOLUME 2
Nomor 1 Tahun 2016



HAK CIPTA

PROSIDING SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN “REKONSTRUKSI KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN DI INDONESIA MENGHADAPI MASYARAKAT ASEAN”

STKIP PGRI JOMBANG
25 - 26 APRIL 2015

Editor/Reviewer

Asmuni
Khoirul Hasyim
Rumpis Agus Sudarko
Puji Riyanto
Anita Trisiana
Nanda Sukmana
Wahyu Indra Bayu
Mintarsih Arbarini
Soelastris
Sujarwanto
Heru Siswanto
Banu Wicaksono
Risfandi Setyawan

Ketua (STKIP PGRI Jombang)
Anggota (STKIP PGRI Jombang)
Anggota (UNY Yogyakarta)
Anggota (UNY Yogyakarta)
Anggota (UNISRI Surakarta)
Anggota (STKIP PGRI Jombang)
Anggota (STKIP PGRI Jombang)
Anggota (UNNES Semarang)
Anggota (UMS Surakarta)
Anggota (UNESA Surabaya)
Anggota (UNESA Surabaya)
Anggota (STKIP PGRI Jombang)
Anggota (STKIP PGRI Jombang)

Mitra Ahli

Prof. Ali Maksum
Prof. Rochmat Wahab
Prof. Joko Nurkamto
Haryanto
Fauzan
Muhammad Syaifuddin

(Guru Besar UNESA Surabaya)
(Guru Besar UNY Yogyakarta)
(Guru Besar UNS Surakarta)
(UNY Yogyakarta)
(UMM Malang)
(UMM Malang)

Diterbitkan Oleh:

LP2i

Lembaga Penerbitan dan Publikasi Ilmiah
STKIP PGRI Jombang

Hak Cipta © 2016

Panitia Semnas
STKIP PGRI Jombang

ISI DI LUAR TANGGUNG JAWAB EDITOR/PENERBIT

PERSONALIA

SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN “REKONSTRUKSI KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN DI INDONESIA MENGHADAPI MASYARAKAT ASEAN” STKIP PGRI JOMBANG 23 - 24 APRIL 2016

Winardi	(Pengarah)
Asmuni	(Ketua)
Siti Maisaroh	(Wakil Ketua)
Agus Prianto	(Wakil Ketua)
Khoirul Hasyim	(Steering Commitee)
Nanda Sukmana	(Steering Commitee)
Banu Wicaksono	(Steering Commitee)
Wahyu Indra Bayu	(Steering Commitee)
Anton Wahyudi	(Steering Commitee)
Abd. Rozaq	(Steering Commitee)
Rahayu Prasetyo	(Steering Commitee)
Tatik Irawati	(Organizing Commitee)
Rifa Nurmilah	(Organizing Commitee)
Ahmad Sauqi Ahya	(Organizing Commitee)
Lina Susilowati	(Organizing Commitee)
Basuki	(Organizing Commitee)
Wardhani Dwi Hastianang	(Organizing Commitee)
Novita Nur Synthiawati	(Organizing Commitee)
Fatchiyah Rahman	(Organizing Commitee)
Mecca Puspitasari	(Organizing Commitee)
Aang Fatihul Islam	(Organizing Commitee)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadhirat Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas limpahan Rahmat-Nya, bahwa Seminar Nasional Hasil Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran ke-II dengan tema “Rekonstruksi Kurikulum dan Pembelajaran di Indonesia Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN” dapat terlaksana, dan hasilnya dapat diterbitkan dalam bentuk prosiding. Seminar ini diselenggarakan dalam rangka Dies Natalis STKIP PGRI Jombang ke-39, dan akan diselenggarakan rutin setiap tahun. Karenanya prosiding ini merupakan volume kedua, dan akan terbit secara rutin sekurang-kurangnya setahun sekali.

Sementara prosiding ini diterbitkan sebagai wahana pertukaran informasi dari hasil penelitian pendidikan dan pembelajaran dalam semangat saling asah, asih dan asuh dengan sesama pembelajar dalam menyikapi tantangan masa depan. Karena setiap pembelajar memikul tanggungjawab profesional untuk menyiapkan generasi masa depan yang kritis, kreatif dan inovatif, mandiri, bertanggung jawab serta memiliki karakter yang tangguh dan berdaya saing tinggi. Hal ini hanya dapat dicapai melalui pengembangan keilmuan secara berkelanjutan dan implementasi pembelajaran yang tepat dan berhasil guna.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah mendukung terlaksananya seminar dan prosiding ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Khususnya kepada Prof. Dr. Ali Maksum (Guru Besar UNESA Surabaya & Sekretaris Pelaksana KOPERTIS Wilayah VII Jawa Timur), Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A. (Guru Besar dan Rektor UNY Yogyakarta), Dr. Haryanto, M.Pd (Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY Yogyakarta), dan Drs. Fauzan, M.Pd (Rektor Universitas Muhammadiyah Malang), Dr. Muhammad Syaifuddin, M.M (Dosen Universitas Muhammadiyah Malang), Dr. Munawaroh, M.Kes. dan Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd. (Dosen STKIP PGRI Jombang) yang telah berkenan menjadi narasumber (Keynote Speker). Ucapan terima kasi juga disampaikan kepada Tim Editor/reviewer dan Tim LP2i (Lembaga Penerbitan dan Publikasi Ilmiah STKIP PGRI Jombang) yang telah berkenan meluangkan waktu dan tenaganya sampai prosiding Semnas tahun ini dapat terbit. Semoga Tuhan Yang Maha Pemurah melimpahkan karunia-Nya kepada kita semua, amin.

Akhirnya, dengan mengharap Rahmat dan Ridha-Nya semoga hasil-hasil penelitian yang dirumuskan dalam prosiding ini dapat memberi inspirasi dan manfaat bagi perkembangan pendidikan dan pembelajaran di Indonesia dalam rangka menyiapkan anak bangsa yang cerdas, berkarakter dan berdaya saing dalam menghadapi arus globalisasi.

Salam,
Ketua Panitia/Editor



Asmuni

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	ii
Halaman Hak Cipta	iii
Personalia	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vi – xi

Keynote Speakers

Menyemai Generasi Pembelajar	3 – 14
Prof. Ali Maksum (Guru Besar Unesa Surabaya)	
Pokok-Pokok Pikiran “Rekonstruksi <i>Mind Set</i> Perguruan Tinggi dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN”	15 – 20
Prof. Rochmat Wahab (Guru Besar UNY Yogyakarta)	
Guru dan Kurikulum Pendidikan: Tantangan dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN	21 – 26
Wahyu Indra Bayu (STKIP PGRI Jombang)	
Pendidikan Kewirausahaan Di Perguruan Tinggi	27 – 34
Munawaroh (STKIP PGRI Jombang)	
Rekonstruksi Kurikulum Perguruan Tinggi Berbasis KKNi Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN	35 – 42
Mohammad Syaifuddin (Universitas Muhammadiyah Malang)	

Presentasi**Sub Tema: Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Tinggi**

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis <i>E- Learning</i> Aplikasi <i>Web Blog</i> pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan	45 – 58
Firman	
Peningkatan Pembelajaran Dasar Gerak Renang Melalui Pendekatan Penggunaan Alat Bagi Mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan	59 – 70
Zakaria Wahyu Hidayat & Ilmul Ma’arif	
Menumbuhkan Kesadaran Diri Mahasiswa dalam Pembelajaran Melalui Penilaian Berbasis Portofolio	71 – 82
Khoirul Hasyim, Asmuni, & Nanda Sukmana	
The Implementation of Raft (Role-Audience-Format-Topic) To Improve Paragraph Writing in English As a Foreign Language	83 – 89
Tatik Irawati	
Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Kooperatif	90 – 100
Diah Puji Nali Brata	
Enhancing Students Grammar By Mingle Game	101 – 111
Ninik Suryatiningsih	
<i>Jeopardy Games</i> : Sebuah Permainan Untuk Meningkatkan Penguasaan <i>English Grammar</i>	112 – 120
Rosi Anjarwati & Dian Anik Cahyani	



Implementasi Penggunaan “Self Assessment” untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Ima Chusnul Chotimah & Lailatus Sa’adah	121 – 132
Penguatan Kualitas Layanan Laboratorium Manajemen dan Statistika Untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Nihayatu Aslamatis Solekah & Ulfi Kartika Oktaviana	133 – 146
Penegakan Hukum dan Pendidikan Tinggi Hukum: Urgensi Rekonstruksi Kurikulum Winardi	147 – 153
Aplikasi Program Microsoft Excell dalam Meningkatkan Kualitas Analisis Butir Soal Muh. Fajar	154 – 162
Promoting College Students’ Writing Skill Through Collaborative Writing Techniques Nanang Fitrianto	163 – 170
Students’ Metacognition Phenomenon In Peer Teaching Programme Chalimah	171 - 180
Karakteristik Kemampuan Visualisasi Matematis (Studi kasus siswa laki-laki bergaya kognitif <i>field independent</i> dalam menyelesaikan soal kontekstual) Edy Setiyo Utomo	181 – 192
<i>Dubbing Film</i> dalam Peningkatan Kemampuan <i>Speaking</i> Muhammad Farhan Rafi	193 – 201
Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Motivasi Berwirausaha Mahasiswa Dwi wahyuni	202 – 214
Pengaruh Persepsi Mahasiswa atas Kualitas Layanan Jasa Edukasi Terhadap Loyalitas Melalui Kepuasan Mahasiswa Siti Mudrikatin	215 – 222
Hubungan Motivasi Belajar dengan Pencapaian Indeks Prestasi Mahasiswa Semi Naim	223 - 229
<i>Warrant</i> Deduktif dalam Argumentasi Matematis Mahasiswa Calon Guru Lia Budi Trisanti, Akbar Sutawidjaja, Abdur Rahman As’ari, & Makbul Muksar	230 - 236
Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Kewirausahaan Shanti Nugroho Sulistyowati & Yulia Effrisanti	237 – 249
Presentasi	
Sub Tema: Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Menengah	
Perkembangan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Inovatif Agus Prianto	253 – 268
Penerapan Metode Pembelajaran langsung (<i>Explicit Instruction</i>) untuk Meningkatkan Kompetensi Menjalankan Usaha Kecil Endang Sri Buntari	269 – 280

Analisis Alternatif Kolaborasi Guru Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Dengan Pembina Pramuka Nanik Sri Setyani & Muhammad Muksinuddin	281 – 287
Perbandingan Model Pembelajaran <i>Modelling</i> dan Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Yudi Dwi Saputra & Mecca Puspitaningsari	288 – 296
Increasing Students Achievement in Learning Trigonometry With Problem Based Learning Approach Syamsul Arifin	297 – 309
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Snowball Throwing</i> Terhadap Hasil Membaca Intensif Siswa Endah Sari & Eva Eri Dia	310 – 316
Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Yayuk Indarti & Kustomo	317 – 324
The Use of 5S and RPP to the Tenth Year Students in Writing Afi Ni'amah, Hartia Novianti & Rukminingsih	325 - 335
Pengaruh Penerapan Strategi <i>Card Sort</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Esty Saraswati Nur Hartiningrum & Suci Cahyani	336 – 348
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Nahlia Rakhmawati & Miftahul Azzah	349 – 358
Peningkatan Keterampilan Menyimak dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Aulia Ayu Perwiradani & Mindaudah	359 – 372
Peran Pembelajaran <i>Real Object</i> pada Pendidikan Kejuruan dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN Muhammad Saibani Wiyanto & Luluk Nurhidayati	373 – 379
Pengaruh Permainan Lempar Tangkap Menggunakan <i>Medicine Ball</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Servis Bawah Bolavoli Arsika Yunarta & Yully Wahyu Sulistyio	380 – 388
Perbedaan Penggunaan Kurikulum Berbasis Kompetensi Dan Kurikulum 1994 Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Ambar Puspitasari	389 – 395
Profile of The Economics Teacher Diah Dinaloni	396 – 408
Komunikasi Matematika Guru Dalam Memberikan <i>Scaffolding</i> Kepada Siswa Rohmatul Umami	409 – 416
Pengaruh Sertifikasi Guru Terhadap Kinerja Guru Masruchan	417 – 425
Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN Didit Yulian Kasdriyanto & Rofika Nuriyanti	426 – 432



Analisis Faktor-Faktor Pengembangan Sumber Daya Manusia Terhadap Prestasi Kerja Guru Ani Mukoliyah	433 – 452
Proses Berpikir Siswa dalam Mengkonstruksi Konsep Komposisi Fungsi Oemi Noer Qomariyah & Susi Darihasting	453 – 460
Keefektifan Peran Komite Sekolah Menengah Atas Negeri Kustomo	461 – 475

Presentasi

Sub Tema: Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Dasar

Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menulis Naskah Drama Berbasis Potensi Diri Anton Wahyudi & Banu Wicaksono	479 – 494
Penerapan Model <i>Direct Instruction</i> Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Rifa Nurmilah & Ririn Febriyanti	495 – 502
Efektivitas Strategi Belajar Elaborasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Abd. Rozak & Diska Ellen Yuliawati	503 – 514
Kinerja Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Pasca Penerapan Kurikulum 2013 Rendra Wahyu Pradana & Risfandi Setyawan	515 – 523
Perbedaan Hasil Belajar Matematika antara Siswa yang Memiliki Pengetahuan Prosedural dengan yang Tidak Memiliki Pengetahuan Prosedural Wiwin Sri Hidayati & Nur Fitriatin Nisa'	524 – 534
Penilaian Alternatif "Tes Superitem" dalam Pemecahan Masalah Perbandingan Berdasarkan Kemampuan Matematika Fatchiyah Rahman & Ama Noor Fikrati	535 – 546
Karakteristik <i>Promote Action</i> Guru pada Materi Bangun Ruang Berdasar Perilaku Siswa Jauhara Dian Nurul Iffah	547 – 558
Membangun Karakter Guru yang Berwawasan Kebangsaan Nasional pada Era ASEAN Community Muhammad Naufal Arifiyanto & Heppy Hyma Puspytasari	559 – 571
Pengaruh Model Pembelajaran PBL Melalui Pendekatan CTL Terhadap Hasil Belajar IPS Raran Suci Lestari & Shofia Hattarina	572 – 584
Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dalam Proses Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Puguh Satya Hasmara	585 – 594

Penerapan Pendidikan Kewirausahaan di Sekolah Dasar dalam Upaya Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN Erfinia Deca Christiani & Ribut Prastiwi Sriwijayanti	595 – 606
Penerapan Kurikulum 2013 Berbasis Pendidikan Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) Afib Rulyansah & Ludfi Arya Wardana	607 – 618
Model Pembelajaran Menulis Pantun Berbasis Alam dengan Media Transformasi Elektronik Fitri Resti Wahyuniarti	619 – 628
Penerapan Teori Belajar Kumulatif dalam Menghitung Volume Prisma Segitiga dan Tabung pada Siswa MI M Muklis	629 – 640
Perbandingan Kompetensi Strategis Siswa SD Laki-Laki dan Perempuan Peraih Medali Olimpiade Sains Tingkat Nasional dalam Membuat Persamaan Syarifatul Ma'uloh, Dwi Juniati & Tatag Yuli Eko Siswono	641 – 650
Implementasi Metode Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Guna Menumbuhkembangkan Sikap <i>Critical Thinking</i> Bagi Siswa Dalam Menghadapi MEA Firsta Bagus S	651 – 664
Penerapan Model Pembelajaran Terpadu Tipe <i>Connected</i> pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Moh. Rifai & Taufan Maulana	665 – 674
Perbandingan Permainan Tradisional Betengan dan Gobak Sodor Terhadap Kesegaran Jasmani Nurdian Ahmad & Arnas Anggoro Saputro	675 – 684
Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Dengan Metode <i>Giving Question and Getting Answer</i> pada Siswa MI Mu'minin & Moh. Chozin	685 – 695
Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Anak yang Berkebutuhan Khusus (ABK) Heny Sulistyowati	696 – 704
Media Ajar <i>Glenn Doman</i> Untuk Belajar Membaca Lestari Setyowati & Diah Anita Pusparini	705 – 714

Presentasi

Sub Tema: Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Non Formal

Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Life Skill Syekh Abu Ali Al Hussen	717 – 729
Cultural Awareness To Face English Learners Challenges In ASEAN Economic Society (AEC) Yunita Puspitasari & Wardani Dwi Wihastyanang	730 – 736

Perkembangan Tuturan Kata Bahasa Indonesia pada Anak Bilingual (Tinjauan Tata Bahasa Generative) Akhmad Sauqi Ahya	737 – 745
Pembelajaran Bahasa dalam Konteks Alamiah sebagai Model Transmisi Bahasa Diana Mayasari	746 – 756
The 60-second Super Bowl advertisement ;Hulk takes on Ant Man over Coca Cola Adib Darmawan	757 - 766
Retorika Ahok Dalam <i>Talk Show</i> “Mata Najwa”: Pendidikan Pragmatik Retorik M. Syaifuddin S. & Aang Fatihul Islam	767 – 775
Perbedaan Pengaruh Pelatihan Metode <i>Interval Training</i> 1:3 dan 1:5 pada Jarak 30 dan 60 Meter Terhadap Prestasi Lari 100 Meter Kahan Tony Hendrawan & Basuki	776 – 786
Pembinaan Prestasi Cabang Olahraga Karate Di Kabupaten Jombang Aditya Harja Nenggar & Ritoh Pardomuan	787 – 794
Peningkatan Kualitas Kain Tenun Melalui Pelatihan Tenun Ikat Dalam Rangka Menghadapi MEA Samrid Neonufa	795 – 806
Proses Adopsi Inovasi Melalui Pendekatan Belajar <i>Famer to Famer</i> M. Muchibudin Farichi	807 – 815
Analisis Pengaruh Modal dan Tenaga Kerja Terhadap Produksi Industri Kecil Kerajinan Kulit Lina Susilowati	816 – 824

Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Kewirausahaan

Shanti Nugroho Sulistyowati¹ (shantinugroho@yahoo.com)

Yulia Effrisanti¹ (yulia_effrisanti@yahoo.com)

Abstract

Learning about entrepreneurship for the first time at lecturing school formally, is a challenge for learners which is having relation to the subjects or the lecture who teach the subject of study. Overview, through this media is expected got to be utilized to settle limitation in forwarding entrepreneurship material for freshman in other that they could be understood well by them. The aim this study is to know how to apply the audio visual media to get them be proclivity, especially for entrepreneurship materials. The research methodology of this research is descriptive qualitative. The subject of this research is the learners of Bahasa and Sastra Indonesia department in academic year 2012, especially for A, B, and C class which followed entrepreneurship class. The result of this research is applying audio visual media is effective which is shown by the percentage of the research, as follow: (86%). This means that students are very interested in learning entrepreneurship by the application of media learning audio and visual.

Keywords : Media for Learning, Audio Visual, Proclivity, Entrepreneurship

Abstrak

Belajar kewirausahaan untuk pertama kalinya di bangku perkuliahan secara formal, merupakan suatu tantangan bagi mahasiswa yang bersangkutan maupun dosen matakuliah yang mengajarkan matakuliah tersebut. Media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan dalam penyampaian materi kewirausahaan bagi mahasiswa yang baru mengenal kewirausahaan, agar materi mudah diserap oleh mahasiswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran audio visual terhadap minat belajar kewirausahaan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa prodi Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2012 kelas A, B, C, yang mengikuti matakuliah Kewirausahaan. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran audio visual terhadap minat belajar kewirausahaan menunjukkan hasil yang sangat kuat (86%). Hal ini berarti bahwa Mahasiswa sangat berminat belajar kewirausahaan dengan penerapan media pembelajaran audio visual.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Audio Visual, Minat, Kewirausahaan

Pendahuluan

Belajar merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia yang penting dalam usaha untuk memperhatikan hidup dan mengembangkan dirinya dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara, selain itu belajar merupakan suatu kebutuhan yang penting karena semakin pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menimbulkan perubahan di segenap aspek kehidupan manusia.

Belajar kewirausahaan untuk pertama kalinya di bangku perkuliahan secara formal, merupakan suatu tantangan bagi mahasiswa yang bersangkutan maupun dosen matakuliah yang mengajarkan matakuliah tersebut. Pemahaman dan motivasi merupakan suatu hal yang perlu ditekankan untuk menjawab keingintahuan mahasiswa.

Mempermudah proses penyampaian materi pembelajaran perlu adanya suatu media pembelajaran, Pemanfaatan sumber belajar salah satunya sumber belajar audio visual diharapkan dapat membantu untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, sehingga

¹ Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi, STKIP PGRI Jombang, Jawa Timur

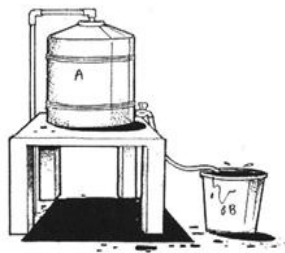
proses belajar mengajar berjalan menarik dan meningkatkan minat belajar siswa yang berdampak pada pemahaman mahasiswa tentang kewirausahaan, yang selanjutnya akan berdampak pada kemampuan mahasiswa untuk berwirausaha.

Media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan dalam penyampaian materi kewirausahaan bagi mahasiswa yang baru mengenal kewirausahaan, agar materi mudah diserap oleh mahasiswa. Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan mengadakan penelitian tentang pemanfaatan media pembelajaran audio visual terhadap minat belajar kewirausahaan. Tujuan penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan media pembelajaran audio visual terhadap minat belajar kewirausahaan. Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Program studi Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2012 A, B, C.

Kajian Pustaka

Media Pembelajaran

Pengertian media menurut (Sadiman, 2008:6), Media berasal dari Bahasa Latin “Medium” (jamak): perantara atau pengantar. Sedangkan menurut Munadi (2008:6) media disebut “wasail” bentuk jama’ dari “wasilah” yakni sinonim al wasth yang artinya juga “tengah”. Kata “tengah” itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai “perantara” (wasilah) atau yang mengantari kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada ditengah ia bisa saja disebut sebagai pengantar atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi yang lainnya, seperti yang tampak dalam gambar berikut:



Gambar. 1 Ilustrasi Pemisahan antara “guru” dan “bahasanya”
(sumber: Munadi, 2008)

Dalam gambar 1. tampak “tabung A” sebagai satu sisi, dan “tabung B” sebagai sisi lainnya. “Air C” yang berada di dalam “tabung A” dapat berpindah tempat ke “tabung B” karena dibantu oleh penghubung atau penyalur yang berada di tengah atau di antara dua tabung tersebut yang dinamai “pipa D”. Dengan pipa tersebut, “air” yang berada di “tabung A” dapat berpindah ke “tabung B”. Sekarang kita mencoba mengadaptasikan ilustrasi tersebut pada proses belajar-mengajar di kelas. Dalam proses belajar-mengajar terdapat seorang guru/dosen (tabung A), siswa (tabung B), gagasan atau ide berupa ilmu pengetahuan, biasanya disebut pesan/message (air C), dan ‘pipa D’ adalah ‘bahasa’ yang dipakai oleh guru/dosen.

Pesan atau gagasan bersifat abstrak; agar pesan (air) yang akan disampaikan guru/dosen (tabung A) dapat diterima dan dipahami siswa (tabung B), maka pesan atau gagasan tadi terlebih dahulu diproses menjadi simbol yang disebut bahasa (pipa D). Dengan demikian bahasa adalah media yang membantu siswa untuk dapat mengerti gagasan atau ide guru/dosen. Karena guru/dosen dan bahasanya (simbol yang digunakannya) merupakan dua hal yang tak

terpisahkan, maka guru/dosenlah yang sering kita anggap sebagai media juga atau pengantar/perantara/penghubung/penyampai/penyalur pesan ajar kepada siswa/mahasiswa.

Bila pesan ajar tersebut telah disampaikan guru/dosen, dan siswa/mahasiswa tetap belum memahaminya, maka bisa dikatakan bahwa komunikasi dalam pembelajaran itu kurang/tidak efektif, karena kurang/ tidak menggugah partisipasi agar hal-hal yang diberitahukan itu menjadi milik bersama (*communicare*).

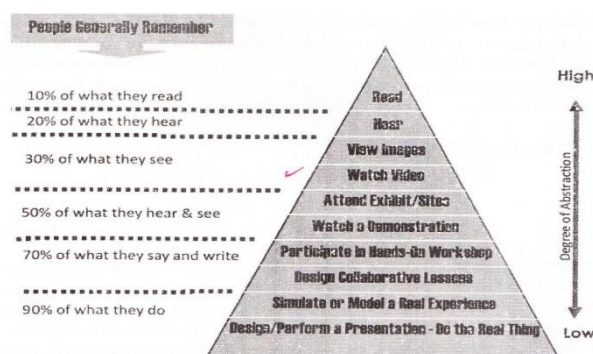
Berdasarkan posisinya sebagai penghubung di satu sisi dan sebagai peran penggiat di sisi lain serta mempertimbangkan sering terjadinya komunikasi yang kurang/tidak efektif, hendaknya guru/dosen berusaha untuk melakukan usaha-usaha tercapainya tujuan dalam komunikasi tersebut, di antaranya adalah dengan menyediakan media lain yang bisa dijadikan sumber belajar oleh siswa/mahasiswanya.

Batasan lain tentang media seperti yang diungkapkan oleh Sadiman (2008:6) adalah sebagai berikut:

1. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) – Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Amerika)
“Segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi”
2. Gagne (1970):
“Berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”
3. Briggs (1970):
“Segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”
4. *National Education Association* (NEA) - Asosiasi Pendidikan Nasional:
“Bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya”

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima secara terencana, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian mahasiswa sedemikian rupa, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien.

Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu, Edgar Dale mengklasifikasi pengalaman (*cone of experience*) dari yang konkret ke abstrak.



Gambar 2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale
(sumber: Munadi, 2008)

Pengalaman belajar kongkrit yang secara langsung dialami siswa terletak di bagian bawah kerucut. Disinilah pengalaman belajar yang paling besar dan banyak memperoleh manfaat karena dengan cara mengalaminya sendiri. Seperti yang dikatakan James L. Mursel bahwa belajar yang sukses (*successful learning*) adalah belajar dengan cara mengalaminya sendiri (Rasyad, dalam Munadi, 2008:19).

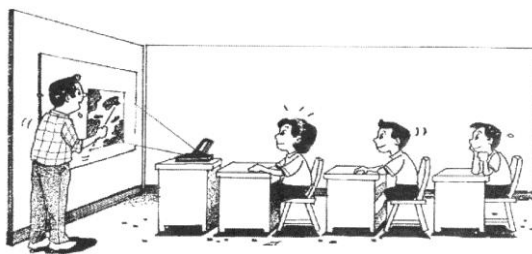
Menurut analisis Dale, bahwa pengalaman langsung mendapat tempat utama dan terbesar, sedangkan belajar melalui abstrak berada dipuncak kerucut. Ini berarti setiap pengalaman belajar yang dialami siswa kelas permulaan sekolah dasar secara berangsur-angsur harus dikurangi sesuai tahapan pada kerucut tersebut. Kerucut ini menggambarkan bahwa seseorang dapat dikatakan memiliki cara belajar yang berkualitas apabila ia telah mampu memaknai simbol-simbol abstrak. Karena cara belajar demikian itu memiliki pengertian atau wawasan yang tertinggi (*high insight*). Dan untuk mencapai kepada wawasan yang tertinggi (*high insight*), tentu melalui fase dan tahapan-tahapan perantara terlebih dahulu seperti tergambar dalam kerucut.

Sebagai penyaji dan penyalur pesan, dalam hal tertentu, media dapat mewakili guru/dosen menyampaikan informasi, teliti, jelas, dan menarik. Tugas penting guru/dosen antara lain adalah memberikan perhatian dan bimbingan secara individual kepada siswa/mahasiswanya. Guru/dosen dan media pendidikan hendaknya ada sinergi dalam memberi kemudahan belajar bagi siswa/mahasiswa. Perhatian dan bimbingan secara individual dapat dilaksanakan oleh guru/dosen, sementara informasi dapat pula disajikan secara jelas, menarik, dan teliti oleh media.

Kegunaan Media (Sumber Belajar) Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar

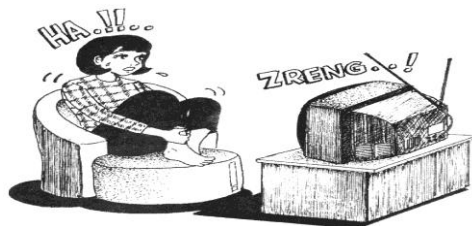
Kegunaan Media (sumber belajar) pendidikan dalam proses belajar mengajar, menurut Sadiman 2008; Munadi 2008; Trianto 2007, dapat disimpulkan sebagai berikut;

- a. Bahan yang disajikan menjadi lebih jelas maknanya bagi siswa, penyajian pesan tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka) atau disebut sebagai fungsi semantik,
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera (fungsi manipulatif),
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik (fungsi Psikologis),
 - 1) Fungsi Atensi, media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar.



Gambar 3. Contoh fungsi Atensi media pembelajaran
(Sumber: Munadi, 2008)

- 2) Fungsi Afektif, yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.



Gambar 4. contoh fungsi afektif televisi sebagai media pembelajaran
(Sumber: Munadi, 2008)

- 3) Fungsi Kognitif, yakni siswa belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa
- 4) Fungsi imajinatif, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan daya imajinasi siswa.
- 5) Fungsi motivasi, yakni merupakan seni mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.
- 6) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa, ditambah lagi dengan adat, keyakinan, lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa. Maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus dikuasai sendiri (Fungsi Sosio-Kultural)

Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Pemanfaatan media audio visual, misalnya bahan pelajaran disajikan dengan melihat film dokumenter, sehingga pengajar harus menyiapkan televisi, video, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan proses belajar mengajar lebih menarik. Seperti yang diungkapkan oleh Munadi (2008:116) kelebihan dengan adanya Media Audio-Visual adalah:

1. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu
2. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis
3. Dapat membawa anak dari negara satu ke negara yang lain dan dari masa satu ke masa yang lain
4. Dapat diulangi bila perlu untuk dapat menambah kejelasan
5. Pesan yang disampaikan nya cepat dan mudah diingat
6. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
7. Mengembangkan imajinasi peserta didik
8. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik
9. Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang
10. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan
11. Semua peserta didik dapat belajar dari film, baik yang pandai maupun yang kurang pandai
12. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar

Kelemahan dari media audio visual seperti yang diungkapkan oleh Dwiyo (2008:126) yaitu:

1. Dari segi kompleksitas dan besarnya biaya, media ini tergolong
2. sangat rumit dan mahal.

3. Liputan hanya terbatas pada tempat/ruangan seperti film suara,
4. film bisu, video tape, film rangkai suara, film bingkai suara,
5. audio tape, piringan audio, foto, poster, papan tulis, dan radio
6. vision.

Minat Belajar

Siswa yang mempunyai minat pada suatu bidang tertentu, maka akan berusaha lebih keras dalam menekuni bidang tersebut dibandingkan dengan siswa yang tidak menaruh minat. Slameto (2003) minat adalah kecenderungan yang tetap memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Hal ini berarti apabila siswa mempunyai minat terhadap sesuatu, akan memperhatikan terus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan Menurut syah (2001), minat adalah kecenderungan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu

Djamarah (2002) menyebutkan bahwa belajar adalah "Perubahan" yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Sedangkan menurut Nasution (2000) belajar sebagai perubahan tingkah laku dan latihan. Berdasarkan beberapa definisi di atas tersebut menunjukkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku atau kecakapan manusia setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, Minat belajar merupakan kecenderungan yang mengarahkan seseorang terhadap bidang-bidang yang ia sukai tanpa ada keterpaksaan dari siapapun agar mengalami perubahan yang baik dalam kecakapan dan tingkah laku. Adapun indikator minat belajar menurut slameto (2003) adalah; a. mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang yang dipelajari secara terus menerus; b. ada rasa suka terhadap sesuatu yang diminati; c. memperoleh suatu kebanggaan kepuasan pada sesuatu yang diminati; d. lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lain; e. dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktifitas dan kegiatan.

Kewirausahaan

Matakuliah kewirausahaan dalam hal ini merupakan matakuliah pilihan yang dapat di program oleh mahasiswa program studi Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Jombang, mahasiswa dapat menempuh matakuliah ini ketika berada di semester VII. Matakuliah kewirausahaan bertujuan untuk dapat memotivasi mahasiswa mempersiapkan diri menjadi seorang wirausaha, terampil, inovatif, kreatif untuk menjadi seorang wirausaha sukses. Aktif berpartisipasi dalam rangka memajukan perekonomian Negara.

Pengertian Kewirausahaan

Kewirausahaan menurut Kreitner (dalam Agustina, 2015), kewirausahaan adalah sebuah proses dimana seseorang atau sebuah organisasi menjawab peluang sekalipun sumber daya yang tersedia yang dimilikinya terbatas

Zimmerer dan scarborough (dalam Agustina, 2015) kewirausahaan adalah seseorang yang membentuk bisnis baru yang berhadapan dengan risiko dan ketidakpastian untuk dapat meraih keuntungan dan pertumbuhan dengan jalan mengidentifikasi peluang dan mengombinasikan berbagai sumber daya untuk mendapatkan manfaat dari peluang tersebut

Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Kewirausahaan adalah kemampuan berpikir kreatif dan berperilaku inovatif yang dijadikan dasar, sumber daya, tenaga penggerak, tujuan, siasat, kiat dan proses dlm menghadapi tantangan hidup.

Peranan Kewirausahaan

Wirausaha (dalam Agustina, 2015) menjelaskan bahwa istilah kewirausahaan sendiri berasal dari terjemahan *entrepreneurship*, dapat diartikan sebagai “*the backbone of economy*” yaitu syaraf pusat perekonomian suatu bangsa atau “*tailbone of economy*” atau pusat pengendali perekonomian suatu bangsa.

Menurut Burch (dalam Agustina, 2015) menyebutkan dampak sosio-ekonomi dari adanya wirausaha yaitu:

- i. Menciptakan lapangan kerja
- ii. Meningkatkan kualitas hidup
- iii. Meningkatkan pemerataan pendapatan
- iv. Memanfaatkan dan memobilisasi sumber daya untuk meningkatkan produktifitas nasional
- v. Meningkatkan kesejahteraan pemerintah melalui program pemerintah seperti pajak

Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Basrowi, 2008) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa prodi Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2012 kelas A, B, C yang mengikuti matakuliah Kewirausahaan. Analisis Data dalam penelitian ini dilakukan selama dan setelah pengumpulan data. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan model alir (*flow model*) Miles dan Huberman (1992:15) yang meliputi tahap; reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Angket/kuesioner

Angket/kuesioner digunakan untuk mengetahui minat mahasiswa dalam belajar kewirausahaan

Tabel. 1 Angket Kuesioner Minat Mahasiswa Belajar dengan Menggunakan Media Audio Visual

No	Pernyataan	SS	S	C	TS	STS	Skor
1	Saya senang dengan proses pembelajaran menggunakan media audio visual						
2	Dengan penggunaan media audio visual saya bersemangat untuk belajar kewirausahaan						
3	Dengan adanya suara dan gambar memudahkan saya untuk mengingat informasi yang dipelajari						
4	Dengan menggunakan media audiovisual saya faham tentang materi kewirausahaan						
5	Pemberian skor dalam soal tes dapat menunjukkan sejauh mana tingkat penguasaan materi						
6	Penggunaan media pembelajaran audiovisual dapat memotivasi siswa untuk giat belajar						
7	Penggunaan media pembelajaran audiovisual dapat memotivasi siswa untuk tanggap terhadap perkembangan teknologi						
Total Skor							

(Sumber: diadaptasi dari <http://dokumen.tips/documents/angket-respon-siswa-55a4d34f1da47.html>)

2. Peneliti sendiri sebagai *human instrument*

Hal ini berarti bahwa Peneliti tersebut banyak meluangkan waktunya di lapangan selama penelitian berlangsung (Basrowi, 2008)

3. Dokumentasi

Video tentang kewirausahaan yang diadopsi dari www.youtube.com

Setelah data terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan teknik Analisis Data sebagai berikut:

Reduksi Data

Data yang diperoleh dari hasil kuesioner, dipilih hal-hal yang pokok, kemudian dicari temanya. Data tersebut diperoleh melalui lembar angket yang diberikan tentang penerapan media pembelajaran audio visual terhadap minat belajar kewirausahaan.

Analisis data kuesioner untuk mengetahui minat siswa dalam belajar kewirausahaan, Tanggapan/respon siswa dianalisis dari hasil angket atau kuesioner. Angket untuk pernyataan positif diberi skor:

1. Sangat Setuju = 5
2. Setuju = 4
3. Cukup = 3
4. Tidak Setuju = 2
5. Sangat Tidak Setuju = 1

Sedangkan tanggapan/respon siswa dianalisis dari hasil angket atau kuesioner untuk pernyataan negatif diberi skor:

1. Sangat Setuju = 1
2. Setuju = 2
3. Cukup = 3
4. Tidak Setuju = 4
5. Sangat Tidak Setuju = 5

Tabel. 2 Penilaian menurut skala Likert

Pernyataan Respon	Sangat Setuju	Setuju	Cukup	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Pernyataan Positif	5	4	3	2	1
Pernyataan Negatif	1	2	3	4	5

(Sumber: Riduwan, 2006)

Dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{untuk pernyataan positif} = \frac{5(SS) + 4(S) + 3(C) + 2(TS) + 1(STS)}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\% =$$

$$\text{untuk pernyataan negatif} = \frac{1(SS) + 2(S) + 3(C) + 4(TS) + 5(STS)}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\% =$$

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
S : Setuju
C : Cukup
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

Jumlah skor tertinggi untuk setiap item soal = $5 \times 40 = 200$

Jumlah skor terendah untuk setiap item soal = $1 \times 40 = 40$

Tabel. 3 Kriteria interpretasi skor

Skor Angka	Keterangan
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100 %	Sangat Kuat

(Sumber: Riduwan, 2006:89)

Penyajian Data

Data yang direduksi dan dikelompokkan dalam berbagai pola dideskripsikan dalam bentuk kata-kata yang berguna untuk melihat gambaran keseluruhan atau bagian tertentu. Selanjutnya penyajian data ini ditulis dalam paparan data.

Penarikan kesimpulan

Proses penyimpulan dari sajian data yang telah terorganisasi dalam bentuk pernyataan kalimat/format yang singkat tetapi mengandung makna yang luas. Proses ini menghasilkan kesimpulan sementara yang berupa temuan penelitian

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan hasil angket/kuesioner yang di kumpulkan dari mahasiswa prodi Bahasa dan Sastra Indonesia yang sedang menempuh matakuliah kewirausahaan dapat diperoleh hasil sebagai berikut;

Tabel. 4 Hasil Rekapitulasi Angket/Kuesioner Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Mahasiswa Belajar Kewirausahaan kelas 2012 A

No	Pernyataan	SS	S	C	TS	STS
1	Saya senang dengan proses pembelajaran menggunakan media audio visual	17	9	4		
2	Dengan penggunaan media audio visual saya bersemangat untuk belajar kewirausahaan	6	18	6		
3	Dengan adanya suara dan gambar memudahkan saya untuk mengingat informasi yang dipelajari	12	16	2		
4	Dengan menggunakan media audiovisual saya faham tentang materi kewirausahaan	8	12	9	1	
5	Pemberian skor dalam soal tes dapat menunjukkan sejauh mana tingkat penguasaan materi	7	12	9	2	
6	Penggunaan media pembelajaran audiovisual dapat memotivasi siswa untuk giat belajar	9	19	1	1	
7	Penggunaan media pembelajaran audiovisual dapat memotivasi siswa untuk tanggap terhadap perkembangan teknologi	14	12	2	2	
SKOR TOTAL		73	98	33	6	

Hasil angket/kuesioner yang dikumpulkan dari mahasiswa, kelas 2012 B, adalah sebagai berikut:

Tabel. 5 Hasil Rekapitulasi Angket/Kuesioner Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Mahasiswa Belajar Kewirausahaan kelas 2012 B

No	Pernyataan	SS	S	C	TS	STS
1	Saya senang dengan proses pembelajaran menggunakan media audio visual	14	14			
2	Dengan penggunaan media audio visual saya bersemangat untuk belajar kewirausahaan	11	15	2		
3	Dengan adanya suara dan gambar memudahkan saya untuk mengingat informasi yang dipelajari	13	13	2		
4	Dengan menggunakan media audiovisual saya faham tentang materi kewirausahaan	13	8	7		
5	Pemberian skor dalam soal tes dapat menunjukkan sejauh mana tingkat penguasaan materi	5	20	3		
6	Penggunaan media pembelajaran audiovisual dapat memotivasi siswa untuk giat belajar	9	18	1		
7	Penggunaan media pembelajaran audiovisual dapat memotivasi siswa untuk tanggap terhadap perkembangan teknologi	12	16			
SKOR TOTAL		77	104	15		

Selanjutnya adalah hasil angket dari kelas 2012 C, adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel. 6 Hasil Rekapitulasi Angket/Kuesioner Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Mahasiswa Belajar Kewirausahaan kelas 2012 C

No	Pernyataan	SS	S	C	TS	STS
1	Saya senang dengan proses pembelajaran menggunakan media audio visual	24	13			
2	Dengan penggunaan media audio visual saya bersemangat untuk belajar kewirausahaan	18	18	1		
3	Dengan adanya suara dan gambar memudahkan saya untuk mengingat informasi yang dipelajari	25	9	1	2	
4	Dengan menggunakan media audiovisual saya faham tentang materi kewirausahaan	16	18	3		
5	Pemberian skor dalam soal tes dapat menunjukkan sejauh mana tingkat penguasaan materi	12	18	5	2	
6	Penggunaan media pembelajaran audiovisual dapat memotivasi siswa untuk giat belajar	15	19	2	1	
7	Penggunaan media pembelajaran audiovisual dapat memotivasi siswa untuk tanggap terhadap perkembangan teknologi	18	17	2		
SKOR TOTAL		128	112	14	5	

Dari hasil yang sudah dihitung dari masing-masing kelas, dapat dihitung skor angket respon mahasiswa dari mahasiswa yang sedang mengikuti perkuliahan kewirausahaan angkatan 2012 A, B, C:

Tabel. 7 Hasil Kesimpulan Angket Respon Mahasiswa

No.	Pernyataan	Perhitungan Skor	Keterangan
1		$\frac{5(55) + 4(36) + 3(4) + 2(0) + 1(0)}{475} \times 100\% = 88\%$	Sangat Kuat

2	$\frac{5(35) + 4(51) + 3(9) + 2(0) + 1(0)}{475} \times 100\% = 86\%$	Sangat kuat
3	$\frac{5(50) + 4(38) + 3(5) + 2(2) + 1(0)}{475} \times 100\% = 89\%$	Sangat kuat
4	$\frac{5(37) + 4(38) + 3(19) + 2(2) + 1(0)}{475} \times 100\% = 84\%$	Sangat kuat
5	$\frac{5(24) + 4(50) + 3(17) + 2(4) + 1(0)}{475} \times 100\% = 80\%$	Kuat
6	$\frac{5(33) + 4(56) + 3(4) + 2(2) + 1(0)}{475} \times 100\% = 85\%$	Sangat Kuat
7	$\frac{5(44) + 4(45) + 3(4) + 2(2) + 1(0)}{475} \times 100\% = 87\%$	Sangat Kuat

Rata-rata skor perhitungan angket respon/tanggapan 95 mahasiswa dari tujuh pernyataan yang diajukan adalah:

$$\frac{88\% + 86\% + 89\% + 84\% + 80\% + 85\% + 87\%}{7} = 86\%$$

4. Pernyataan No.1, Sangat kuat hal ini berarti bahwa mahasiswa senang dengan proses pembelajaran menggunakan audio visual
5. Pernyataan No.2, Sangat kuat hal ini berarti bahwa dengan penggunaan media audio visual mahasiswa bersemangat untuk belajar kewirausahaan
6. Pernyataan No.3, Sangat kuat hal ini berarti bahwa dengan adanya suara dan gambar memudahkan mahasiswa untuk mengingat informasi yang dipelajari
7. Pernyataan No.4, Sangat kuat hal ini berarti bahwa Dengan menggunakan media audiovisual mahasiswa faham tentang materi kewirausahaan
8. Pernyataan No.5, Kuat hal ini berarti bahwa dengan menggunakan pemberian skor dalam soal tes dapat menunjukkan sejauh mana tingkat penguasaan materi
9. Pernyataan No. 6, Sangat Kuat hal ini berarti bahwa dengan penggunaan media pembelajaran audiovisual dapat memotivasi mahasiswa untuk giat belajar
10. Pernyataan No. 7, Sangat Kuat, hal ini berarti bahwa Penggunaan media pembelajaran audiovisual dapat memotivasi mahasiswa untuk tanggap terhadap perkembangan teknologi.

Dari hasil analisis data, hasil ini sesuai dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang telah dilakukan Sutarno (2014), yang berjudul Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar kompetensi dasar Sistem Rem Siswa, adapun hasil penelitian ini menyatakan bahwa, Berdasarkan hasil analisis data terbukti bahwa variabel penggunaan media audio visual berpengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan angka signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 dengan nilai t hitung 12,469. Berdasarkan hasil regresi diperoleh persamaan : $Y = 0,061 + 0,796X$. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media audio visual sebesar 79,6 %, sementara 20,4 % dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Penelitian selanjutnya diungkapkan oleh saputra (2014) yang berjudul efektivitas penggunaan media audio-visual dengan model tps terhadap aktivitas dan penguasaan konsep siswa, adapun hasil

penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas bekerja sama, presentasi, dan mengemukakan ide/pendapat mengalami peningkatan. Penguasaan konsep siswa juga mengalami peningkatan dengan rata-rata *N-gain* (61,68). Dengan demikian, pembelajaran menggunakan media audio-visual dengan model TPS efektif dalam meningkatkan aktivitas dan penguasaan konsep siswa.

Berawal dari tujuan untuk mengajarkan matakuliah kewirausahaan pada mahasiswa program studi Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai matakuliah pilihan. Sebagian besar mahasiswa belum memahami tentang kewirausahaan, oleh karena itu peneliti sekaligus dosen yang mengajar matakuliah kewirausahaan berusaha untuk menumbuhkan minat untuk belajar kewirausahaan dengan menggunakan media audio visual dimana dengan media dapat menjadi suatu untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima secara terencana, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian mahasiswa sedemikian rupa, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien.

Media Audio visual dipilih karena sesuai dengan apa yang disampaikan Dale (dalam Munadi, 2008:19) , bahwa dengan cara mendengar dan melihat mahasiswa sdh mampu menguasai 50% dari apa yang akan dipelajari.hal ini merupakan suatu awal yang baik sebagai tahapan proses memperkenalkan kewirausahaan kepada mahasiswa, penggunaan media audio visual sangat tepat, jadi mahasiswa dapat mendengarkan secara langsung dan melihat kegiatan kewirausahaan yang dapat dilakukan.

Dari hasil yang sudah diperoleh dan hasil kajian pustaka dapat diketahui bahwa penerapan media pembelajaran audio visual terhadap minat belajar kewirausahaan menunjukkan hasil yang sangat kuat (86%). Hal ini berarti mahasiswa berminat belajar kewirausahaan dengan penerapan media pembelajaran audio visual. Dengan minat belajar kewirausahaan yang sangat kuat perlu mendapatkan apresiasi karena peranan dari kewirausahaan sangat penting bagi perekonomian suatu negara, seperti yang disebutkan oleh wirakusumo (dalam agustina, 2015) bahwa kewirausahaan adalah : "*the backbone of economy*" yaitu sebagai syaraf perekonomian suatu bangsa, minat ini harus terus ditingkatkan dengan kegiatan-kegiatan kewirausahaan yang lainnya, sehingga kewirausahaan akan mendarah daging dan sebagai bekal masyarakat untuk mandiri dalam menghadapi MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Kewirausahaan dapat disimpulkan bahwa: Minat mahasiswa untuk belajar kewirausahaan dengan penerapan media pembelajaran audio visual menunjukkan hasil yang sangat kuat (86%) hal ini berarti bahwa mahasiswa sangat berminat terhadap penerapan media pembelajaran audio visual pada matakuliah kewirausahaan.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Kewirausahaan ada rekomendasi sebagai berikut: Seorang pendidik harus bisa membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, penggunaan media pembelajaran yang merupakan salah satu cara yang dapat diterapkan agar pembelajaran menjadi lebih aktif dan akan meningkatkan minat mahasiswa untuk belajar kewirausahaan, dan sehingga dapat menjadi bekal berwirausaha.

Daftar Pustaka

- Agustina, Tri Siwi. 2015. *Kewirausahaan: Teori dan Penerapan pada Wirausaha dan UKM di Indonesia*. Jakarta: Mitra Wacana Media
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basrowi, dkk. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djumransjah. 2004. *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Malang: Bayu Media Publishing Anggota IKAPI Jawa Timur.
- Dwiyogo, D, W. 2002. *Teori-Teori Belajar*. (Online), (<http://www.pembelajaranvisioner.com>), diakses 19 September 2009)
- <https://www.youtube.com/watch?v=MYVhrHc3ZmA>, diakses tanggal 15 September 2015
- <https://www.youtube.com/watch?v=HhU5yfyNcwc>, diakses tanggal 10 September 2015
- <https://www.youtube.com/watch?v=hpGG6r1kcKs>, diakses tanggal 10 September 2015
- <https://www.youtube.com/watch?v=uYwau5PZnMQ>, diakses tanggal 5 september 2015
- <https://www.youtube.com/watch?v=1m7o7cnU35A>, diakses tanggal 6 September 2015
- <https://www.youtube.com/watch?v=Q3KuXFEwwm0>, diakses tanggal 6 sepetember 2015
- Michael Molenda .2003. *Cone of Experience*. (Online).
http://www.indiana.edu/~molpage/Cone%20of%20Experience_text.pdf, diakses tanggal 17 November 2009)
- Mike Morrison. 2008. *Cone of experience – Dale*, (Online)
<http://rapidbi.com/created/Coneofexperience-dale.html>, diakses tanggal 17 November 2009)
- Miles dan Huberman, A.M. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan Oleh Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: UI Press.
- Munadi, yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada (GP) Press.
- Nasution, S. 2000. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riduwan. 2006. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Saputra, Pebi Herpindo. 2014. *Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Dengan Model TPS Terhadap Aktivitas Dan Penguasaan Konsep Siswa*. Lampung: Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas lampung Bandar lampung, (Online),
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JBT/article/view/3523/2169> , diakses tanggal 6 April 2016
- Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sutarno. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Sistem Rem Siswa*. Gardan. Vol. 4 No. 1, Agustus 2014 103 (Online),
<http://e-journal.ikip-veteran.ac.id/index.php/gardan/article/view/274>, diakses tanggal 6 April 2016.
- Syah, Muhibbin. 2001. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Pustaka Publisher.