

**PENGEMBANGAN MODUL PRAKARYA DAN
KEWIRAUSAHAAN BERORIENTASI PEMBELAJARAN
KONTEKSTUAL UNTUK SISWA SMA KELAS XII**

(Tesis)

Oleh

DARMIYATI



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MODUL PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN BERORIENTASI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL UNTUK SISWA SMA KELAS XII

Oleh

Darmiyati

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan modul pembelajaran prakarya dan kewirausahaan untuk siswa kelas XII SMA yang menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan kompetensi siswa. Pengembangan modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan mengikuti model penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall. Penelitian pengembangan ini terdiri dari enam tahap. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan yang terdiri dari observasi awal dan analisis kurikulum. Tahap kedua pengembangan model yang terdiri dari pengembangan *blue print*, *flowchart*, *story board*, RPP, dan media pendukung. Tahap ketiga uji ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain modul pembelajaran. Tahap keempat revisi produk. Tahap kelima uji terbatas dan penyusunan laporan. Tahap keenam uji utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) menghasilkan produk pengembangan berupa modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi

pembelajaran kontekstual dan (2) modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XII IPS di SMAN 2 Kalianda Lampung Selatan.

Kata kunci: pengembangan, modul berorientasi pembelajaran kontekstual, dan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan.

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF THE HANDICRAFT AND ENTREPRENEURSHIP MODULE BASED ON THE CONTEXTUAL LEARNING ORIENTATION FOR SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS GRADE XII

By

Darmiyati

The purpose of this research to produce an interesting and suitable handicraft and entrepreneurship module in learning that can increase the competency students. The development of the handicraft and entrepreneurship module based on learning contextual oriented is research and development (R & D) by following a model research of development according to Borg and Gall. This research consists six phases. The first step is analyze preliminary observations and analysis curriculum. The second step is development model consisting of the development of blue print, flowchart, story board, lesson plans, and media supporters. The third step is test expert. It is consist who of material, linguistic, and the design learning module expert. The fourth step is product revision. The fifth step, test limited and the preparation of reports. The last step is main test for module. The results of the research showed that; (1) produce development the handicraft and entrepreneurship module based on oriented learning contextual and (2) The

module is effective to accelerate learning achievements students of grade XII social class at SMAN 2 Kalianda South of Lampung.

Keywords: development, learning model oriented contextual module, and learning the handicraft and entrepreneurship.

**PENGEMBANGAN MODUL PRAKARYA DAN
KEWIRAUSAHAAN BERORIENTASI PEMBELAJARAN
KONTEKSTUAL UNTUK SISWA SMA KELAS XII**

Oleh

DARMIYATI

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Pasca Sarjana Magister Pendidikan IPS
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PROGRAM PASCA SARJANA MAGISTER PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MODUL PRAKARYA DAN
KEWIRAUSAHAAN BERORIENTASI
PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL UNTUK SISWA
SMA KELAS XII.**

Nama Mahasiswa : **Darmiyati**

NPM : **1523031003**

Program Studi : **Magister Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Menyetujui,

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.
NIP. 19530528 198103 1 002

Dr. Pujian, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19770808 200604 2 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Pascasarjana
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP. 19600111 198703 1 001

Dr. Trisnaningsih, M.Si.
NIP. 19561126 198303 2 001

MENGESAHKAN

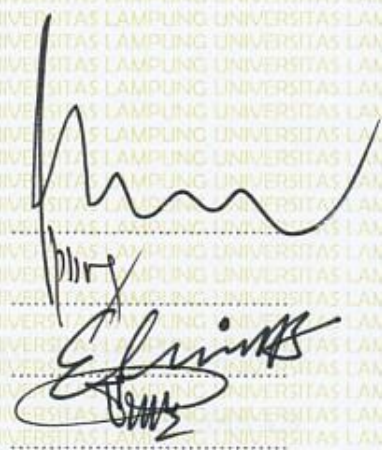
I. Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.

Sekretaris : Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.

Penguji Anggota : I. Dr. Erlina Rufaidah, S.E., M.Si.

II. Dr. Trisnaningsih, M.Si.



Dean Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Muhammad Fuad, M.Pd.
NIP. 19590722 198603 1 003



Direktor Program Pascasarjana
Dr. Sudjarwo, M.S.
NIP. 19530528 198103 1 002

4. Tanggal Lulus Ujian: 29 September 2017.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Tesis dengan judul “ PENGEMBANGAN MODUL PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN BERORIENTASI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL UNTUK SISWA SMA KELAS XII” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya tulis lain dengan cara tidak tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau plagirisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada universitas Lampung.

Atas pernyataan ini apabila kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya. Saya bersedia dituntut sesuai hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, Mei 2017
uat pernyataan

DARMIYATI
NPM.1523031003



RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Lampung Utara pada tanggal 5 Desember 1977 dengan nama lengkap Darmiyati. Penulis merupakan anak ketujuh dari sembilan bersaudara, putri dari pasangan Bapak H. Ibrahim Sutan Lela (Alm) dan Ibu Hj. Umyani (Almh).

Pendidikan formal yang diselesaikan penulis, yaitu:

1. SD Negeri 2 Gedung Raja Lampung Utara diselesaikan pada tahun 1990.
2. SMP Negeri 2 Sungkai Utara Lampung Utara diselesaikan pada tahun 1993.
3. SMEA Negeri 1 Kotabumi Lampung Utara diselesaikan pada tahun 1996.
4. Program Studi Pendidikan Ekonomi Akuntansi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta diselesaikan pada tahun 2001.

Tahun 2002 penulis diangkat menjadi CPNS dan ditugaskan di SMAN 1 Tanjung Raja Lampung Utara. Pada tahun 2005 penulis mutasi ke SMAN 2 Kalianda Lampung Selatan. Tahun 2015, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS, Program studi Magister Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

MOTTO

*“ Sesungguhnya beruntunglah orang yang membersihkan diri”
(QS: Al A’Laa : 14).*

*“Sesungguhnya beruntunglah orang yang mensucikan jiwa”
(QS: Asy Syams : 9).*

*“Akal manusia terlihat dari pekerjaannya, Ilmu manusia terlihat
dari Perkataannya”
(Al-Ghazali).*

UNTUK IBUNDA DAN AYAHANDA TERCINTA, SUAMI, DAN ANAK-
ANAKKU TERSAYANG.

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “ PENGEMBANGAN MODUL PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN BERORIENTASI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL UNTUK SISWA SMA KELAS XII ”. Teriring salam sejahtera semoga selalu tercurahkan pada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan sikap tauladan yang baik bagi umat manusia. Selesainya penyusunan tesis ini berkat bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada Bpk. Prof. Dr. Soedjarwo, M.S. selaku Direktur Program Pasca Sarjana Universitas Lampung dan sekaligus Pembimbing I serta Ibu Dr. Pujiati, M.Pd. selaku Pembimbing II yang dengan sabar telah membimbing, memberikan saran, ide, dan masukan selama penyusunan tesis ini.

Selanjutnya penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung.

2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Dr. Drs. Abdurrahman, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Buchori Asyik, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Supriyadi, selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
6. Bapak dan Ibu staf dekanat FKIP Universitas Lampung.
7. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
8. Ibu Dr. Trisnaningsih, M.Si., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung dan sekaligus sebagai pembahas II.
9. Bapak Dr. Hi. Edy Purnomo, M.Pd., selaku ahli materi dalam pengembangan produk modul ini yang telah banyak memberikan masukan dan saran untuk perbaikan tesis ini.
10. Bapak Dr. Darsono, M.Pd., selaku ahli desain dalam pengembangan produk modul pada penelitian ini.
11. Bapak Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku ahli bahasa dalam penelitian ini.
12. Ibu Dr. Erlina Rufaidah, SE, M.Si., selaku Pembahas I yang telah banyak memberikan masukan dan saran untuk perbaikan tesis ini.

13. Bapak/ Ibu Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Universitas Lampung yang dengan tulus ikhlas memberikan bimbingan, ilmu dan pengalamannya kepada penulis.
14. Ibu Emidarti, M.Pd., selaku Kepala SMAN 2 Kalianda.
15. Ibu Dra. Martani Sastra Diana selaku ketua MGMP Prakarya dan Kewirausahaan.
16. Teristimewa untuk Ayah, Ibunda dan keluargaku tercinta.
17. Sahabat-sahabat seperjuangan Magister Pascasarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial angkatan 2015.
18. Rekan sekerja yang telah membantu, memotivasi dan mendoakan hingga tesis ini selesai.
19. Seluruh siswaku SMAN 2 Kalianda khususnya anak-anak kelas XII IPS 1 dan kelas XII IPS 3 yang telah banyak membantu penulis selama penelitian berlangsung.
20. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhirnya, penulis berharap semoga tesis ini dapat memberikan sumbangsih bagi dunia pendidikan yang terus berkembang dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, Mei 2017

Penulis,

Darmiyati

DAFTAR ISI

	Halaman
Daftar Tabel.....	xx
Daftar Gambar.....	xxii
Daftar Lampiran.....	xxiii
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	20
1.3 Pembatasan Masalah	21
1.4 Rumusan Masalah	21
1.5 Tujuan Pengembangan.....	22
1.6 Manfaat Penelitian	22
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	23
1.8 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	27
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
2.1 Kajian Pustaka	31
2.1.1 Teori Belajar.....	31
2.1.2 Pengertian dan Pentingnya Modul	43
2.1.3 Perbedaan Modul dengan Bahan Ajar Lain	50
2.1.4 Landasan Teori Pembelajaran Menggunakan Modul.....	52
2.1.5 Modul.....	63
2.1.5.1 Karakteristik Modul.....	63
2.1.5.2 Teknik Penulisan Modul.....	68
2.1.6 Dasar Pemilihan Pengembangan.....	71
2.1.7 Pembelajaran Berbasis Kontekstual.....	74
2.1.8 Karakteristik Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan	79
2.2 Kajian Hasil Penelitian Relevan	87
2.3 Kerangka Pikir	92
2.4 Hipotesis	98

III. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian Pengembangan	99
3.2 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan.	102
3.2.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi.....	105
3.2.2 Perencanaan.....	105
3.2.3 Pengembangan Produk Awal	106
3.2.4 Uji Coba Pendahuluan.....	112
3.2.5 Revisi Terhadap Produk Utama	118
3.2.6 Uji Coba Utama.....	118
3.3 Populasi dan Sampel	119
3.4 Definisi Operasional Variabel.....	120
3.5 Instrumen Penelitian.....	121
3.6 Teknik Pengumpulan Data	121
3.7 Teknik Analisis Data.....	122
3.8 Uji Tingkat Efektivitas.....	127

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum SMAN 2 Kalianda.	131
4.2. Hasil Pengembangan Modul Pembelajaran.....	134
4.2.1 Analisis Kebutuhan	134
4.2.1.1 Observasi Awal.....	136
4.2.1.2 Analisis Kurikulum.....	137
4.3 Pengembangan Modul Pembelajaran	141
4.3.1 Pengembangan <i>Story Board</i>	145
4.3.2 Penyusunan Silabus, RPP, dan Sumber Belajar.....	148
4.4 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	150
4.5. Validasi Produk Modul Pembelajaran	151
4.5.1 Hasil Evaluasi Ahli Materi.....	152
4.5.2 Hasil Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran	153
4.5.3 Hasil Evaluasi Ahli Bahasa.....	155
4.6. Revisi Produk Awal	156
4.7. Uji Coba Perorangan	156
4.8. Penilaian Guru.....	157
4.9. Uji Angket Penilaian Siswa Kelompok Kecil.....	159
4.10. Hasil Uji Coba Lapangan	160
4.10.1 Pelaksanaan Uji Coba	160
4.10.2 Hasil Evaluasi Belajar.....	157
4.10.3 Pengujian Hipotesis	162
4.11. Pembahasan	167
4.11.1 Menghasilkan Produk Pengembangan.....	167
4.11.2 Modul Prakarya dan Kewirausahaan efektif.....	177
4.11.3 Aspek Kontekstual, Kemenarikan, dan Kelayakan.....	187
4.11.4 Keunggulan Produk Hasil Pengembangan.....	189
4.11.5 Keterbatasan Produk Hasil Pengembangan.....	190
4.12 Perbedaan Produk Hasil Pengembangan dengan Produk yang Sudah Ada.....	1192

V. SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan	193
5.2 Implikasi.....	194
5.2.1 Implikasi Teoritis	194
5.2.2 Implikasi Empiris.....	195
5.3 Saran	196
DAFTAR PUSTAKA	197

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kompetensi Inti.....	6
2. Kompetensi Dasar dan Materi Pokok	7
3. Jumlah lulusan SMAN 2 Kalianda yang melanjutkan ke PTN.....	11
4. Jumlah ketersediaan buku teks prakarya dan kewirausahaan	13
5. Rekapitulasi hasil analisis kebutuhan siswa.....	18
6. Karakteristik pembelajaran kontekstual.....	27
7. Model desain pembelajaran ASSURE.....	74
8. Kombinasi langkah penelitian dan pengembangan.....	103
9. Rancangan pembelajaran dengan menggunakan modul.	106
10. Kisi-kisi instrumen penilaian ahli materi.	113
11. Kisi-kisi instrumen penilaian desain pembelajaran	114
12. Kisi-kisi instrumen penilaian bahasa	115
13. Kisi-kisi instrumen penilaian siswa terhadap draf modul.....	115
14. Kisi-kisi instrumen penilaian guru terhadap draf modul.....	116
15. Subyek uji coba.....	119
16. Pernyataan penilaian responden terhadap produk pengembangan	122
17. Kriteria Presentasi Kelayakan Modul	123
18. Tingkat Besarnya Kolerasi.....	125

19. Tingkat Besarnya Reliabilitas.....	126
20. Jumlah Guru Per Matapelajaran.....	130
21. Jumlah Tenaga Kependidikan	131
22. Keadaan Sarana Belajar SMAN 2 Kalianda.....	133
23. Keadaan Sarana Olahraga.....	133
24. Kompetensi Dasar dan Materi Pokok Kelas XII Semester 2 Di Kelas XII Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan	138
25. <i>Story Board</i> Pembelajaran Modul Pembelajaran berorientasi Pembelajaran kontekstual matapelajaran Prakarya dan Kewirausahaan	146
26. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk Pengembangan (sisi materi)	152
27. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk Pengembangan (sisi pembelajaran)	154
28. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk Pengembangan (ahli bahasa).....	155
29. Rekapitulasi Hasil Angket Uji Perorangan	157
30. Rekapitulasi Hasil Angket Penilaian guru Terhadap Pembelajaran dengan Modul Pembelajaran berorientasi Pembelajaran kontekstual matapelajaran Prakarya dan Kewirausahaan	158
31. Rekapitulasi hasil angket uji kelompok kecil.....	159
32. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Kompetensi siswa di Kelas yang Menggunakan Modul Pembelajaran berorientasi Pembelajaran kontekstual matapelajaran Prakarya dan Kewirausahaan	161
33. Hasil Kompetensi siswa di Kelas yang Menggunakan Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dan Buku Cetak	162
34. Tahapan dan Hasil Penelitian Pengembangan Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan	163
35. Uji t-test.....	166

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Desain Kisah Sukses Pengusaha Pada Modul.....	28
2. Desain Kompetensi Inti Pada Modul	28
3. Desain Peta Konsep Modul.....	29
4. Desain Tujuan Pembelajaran Pada Modul	29
5. Desain Uraian Materi Pada Modul.....	29
6. Desain Contoh Soal Pada Modul	30
7. Desain Rangkuman Pada Modul.....	30
8. Desain Contoh Soal Pada Modul	30
9. Bagan Kerangka Pikir	97
10. Langkah-Langkah Penelitian Borg And Gall.....	99
11. Tahapan Pengembangan bahan ajar	104
12. Pengembangan modul pembelajaran prakarya dan kewirausahaan..	142
13. <i>Flowchart</i> Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan	145

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	202
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	207
3. Uji validitas soal.....	231
4. Uji Tingkat Kesukaran	234
5. Uji Daya Beda.....	236
6. Uji Reliabilitas.....	238
7. Tabel Harga Kritis.....	240
8. Hasil uji kompetensi kelas eksperimen.....	241
9. Hasil uji kompetensi kelas kontrol.....	242
10. Rekapitulasi penilaian ahli materi.....	243
11. Rekapitulasi penilaian ahli desain.....	246
12. Rekapitulasi penilaian ahli bahasa	249
13. Rekapitulasi penilaian guru.....	251
14. Rekapitulasi penilaian perorangan.....	253
15. Rekapitulasi uji kelompok kecil.....	254
16. Soal <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	255
17. Daftar Pertanyaan Wawancara.....	264
18. Daftar Analisis Kebutuhan Siswa.....	265
19. Uji Validitas.....	268
20. Uji Reliabilitas.....	270

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Selanjutnya dalam pasal 3 tentang dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa memerlukan pendidikan yang berkualitas maka salah satu unsur yang diperlukan adalah penyusunan kurikulum hal ini disebabkan karena kurikulum mempunyai kedudukan sentral dalam seluruh proses pendidikan. Kurikulum mengarahkan segala bentuk aktifitas pendidikan demi tercapainya tujuan-tujuan pendidikan, juga merupakan suatu rencana pendidikan, memberikan pedoman dan pegangan tentang jenis, lingkup dan urutan isi, serta

proses. Kurikulum dalam sistem persekolahan merupakan suatu rencana yang memberi pedoman atau pegangan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sebagai alat yang penting untuk mencapai tujuan, kurikulum hendaknya adaptif terhadap perubahan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan serta kecanggihan teknologi. Saat ini, kurikulum mengalami perubahan dari KTSP menjadi Kurikulum 2013. KTSP sejatinya menghendaki adanya desentralisasi dan memberikan ruang gerak yang disesuaikan dengan kondisi sekolah, namun kenyataannya masih banyak kendala yang dihadapi antara lain mulai dari kurangnya Sumber Daya Manusia yang diharapkan mampu menjabarkan KTSP pada kebanyakan satuan pendidikan, kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana pendukung sebagai kelengkapan KTSP, masih banyak guru yang belum memahami KTSP secara komprehensif baik konsep penyusunannya maupun praktiknya di lapangan. Kelemahan-kelemahan yang ditemukan itu membuat pengambil kebijakan dalam hal ini pemerintah perlu mencari solusi untuk memperbaiki kurikulum yang ada atau dengan mengubah sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman, oleh karena itu K13 dirasa penting untuk menggantikan kurikulum yang telah ada.

Kurikulum 2013 mengedepankan pendekatan *scientific* atau pendekatan ilmiah. Karena itu Kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan ilmiah dalam pembelajaran. Pendekatan ilmiah yang dimaksud adalah pendekatan pembelajaran yang mengarah pada keaktifan siswa untuk melakukan kegiatan yang meliputi Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, dan Mengkomunikasikan atau yang dikenal dengan 5 M. Metode ilmiah merujuk pada teknik-teknik investigasi atas fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru, atau mengoreksi dan

memadukan pengetahuan sebelumnya. Untuk dapat disebut ilmiah, metode pencarian (*method of inquiry*) harus berbasis pada bukti-bukti dari objek yang dapat diobservasi, empiris, dan terukur dengan prinsip-prinsip penalaran yang spesifik. Karena itu, metode ilmiah umumnya memuat serial aktivitas pengoleksian data melalui observasi dan eksperimen, kejadian memformulasi dan menguji hipotesis.

Struktur kurikulum yang harus dipelajari oleh peserta didik dibagi menjadi 3 bagian, yaitu kelompok A wajib atau umum meliputi pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Sejarah Indonesia, dan Bahasa Inggris. Kelompok B wajib atau umum meliputi mata pelajaran Seni budaya, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Prakarya dan Kewirausahaan, dan Bahasa Daerah. Kelompok C peminatan meliputi mata pelajaran Sosiologi, Ekonomi, Sejarah, Geografi, Kimia, dan Fisika. Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan termasuk dalam mata pelajaran kelompok B wajib untuk jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran ini sebenarnya bukanlah pelajaran baru dalam kurikulum 2013 karena yang pada kurikulum sebelumnya sudah ada mata pelajaran ini yang bernama mata pelajaran keterampilan (Pemendikbud No. 59 tahun 2014).

Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan ini sebenarnya terdiri dari dua mata pelajaran yang digabung yaitu prakarya dan kewirausahaan. Parakarya adalah kinerja produktif yang berorientasi dalam mengembangkan keterampilan kecekatan, kecepatan, ketepatan dan kerapihan. Kewirausahaan menurut Bygrave,

wirausaha adalah seseorang yang memperoleh peluang dan menciptakan organisasi untuk mengejanya. Pengertian kewirausahaan mencakup sikap mental mengambil risiko dalam pengorganisasian dan pengelolaan suatu bisnis yang berarti juga suatu keberanian untuk membuka bisnis baru. (Permendikbud No 59 th 2014: 670).

Dunia pendidikan harus mampu berperan aktif menyiapkan sumber daya manusia terdidik yang mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan baik lokal, regional maupun internasional. Peserta didik tidak hanya menguasai teori - teori, tetapi juga mau dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sosial bagaimana mengubah tantangan menjadi peluang, meningkatkan taraf hidup, sehingga perlu dikembangkan sikap inovatif, kreatif, dan selalu berupaya untuk mengembangkan diri (Permendikbud No 59 Th 2014: 675). Salah satu alternatif untuk mengatasi persoalan pendidikan adalah melalui pendidikan yang berorientasi pada pembentukan jiwa *entrepreneurship*, yaitu jiwa keberanian dan kemauan menghadapi problema hidup dan kehidupan secara wajar, jiwa kreatif untuk mencari solusi dan mengatasi problema tersebut, jiwa mandiri dan tidak tergantung pada orang lain. Pendidikan yang berwawasan kewirausahaan, adalah pendidikan yang menerapkan prinsip-prinsip dan metodologi ke arah pembentukan kecakapan hidup (*life skill*) pada peserta didiknya melalui kurikulum yang terintegrasi yang dikembangkan di sekolah.

Kegiatan pembelajaran, guru tidaklah dipahami sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi dengan posisinya sebagai peran penggiat gurupun harus mampu merencana dan mencipta sumber-sumber belajar lainnya sehingga tercipta

lingkungan belajar yang kondusif. Menurut Munadi (2014: 5), sumber-sumber belajar selain guru yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan/atau diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik, biasanya dikenal sebagai “media pembelajaran”. Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa dan mampu mengantar siswa mencapai fungsi dan tujuan pendidikan. Itu berarti fungsi dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan menggunakan media yang tepat. Jika fungsi dan tujuan pembelajaran tercapai maka kualitas pendidikan akan mengalami peningkatan. Oleh karena itu guru dituntut harus kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran di kelas, yaitu dengan cara menggunakan salah satu dari bahan ajar berupa modul dengan pendekatan yang bervariasi agar peserta didik dapat menerima dengan suatu keadaan yang menyenangkan dan bermakna.

Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan diajarkan kepada semua siswa SMA/MA dan SMK/MAK sebagaimana tercantum dalam Kurikulum 2013. Pemberian materi ini bertujuan antara lain untuk menumbuhkan semangat kewira-usahaan sejak dini dan merupakan langkah yang baik untuk menyiapkan lahirnya lebih banyak lagi wirausaha di Indonesia. Pendidikan kewirausahaan sekarang ini diarahkan untuk menciptakan *entrepreneur* yang inovatif dan kreatif. Jika mencermati kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kurikulum 2013, pendidikan tidak hanya menekankan kemampuan kognitif saja tetapi juga menekankan keterampilan hidup.

Prakarya dan kewirausahaan yang dipelajari di jenjang pendidikan menengah meliputi kerajinan, rekayasa, budidaya, dan pengolahan. Adapun penerapannya di sekolah sangat bergantung pada kebijakan sekolah elemen apa yang akan dibahas apakah kerajinan, rekayasa, budidaya atau pengolahan. Berikut disajikan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas XII SMA untuk kompetensi pengolahan yang diterapkan di SMAN 2 Kalianda Kabupaten Lampung Selatan.

Tabel 1. Kompetensi Inti

KI 1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	Implementasi KI 1 ini adalah siswa melakukan kegiatan keagamaan seperti shalat berjamaah bagi siswa yang beragama islam. Kompetensi ini disebut dengan kompetensi spritual.
KI 2	Menghayati, mengamalkan perilaku jujur, disiplin,tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia	Implementasi dari KI 2 yaitu siswa melakukan kegiatan gotong royong, melakukan kegiatan kesiswaan, bersikap toleransi. Kompetensi ini disebut dengan kompetensi sosial.
KI 3	Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya,dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta	Implementasi dari KI 3 adalah siswa mengkaji konsep suatu ilmu melalui kegiatan membaca, berdiskusi, kerja kelompok. Kompetensi ini disebut dengan

	menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	kompetensi pengetahuan.
KI4	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.	Implementasi dari KI4 adalah siswa melakukan praktik pembelajaran misalnya melakukan praktik berdagang, praktik pembuatan produk. Kompetensi ini disebut dengan kompetensi keterampilan.

Sumber: Permendikbud No 59 th 2014

Tabel Kompetensi Inti menunjukkan bahwa siswa memiliki empat kompetensi utama yang harus dicapai. Kompetensi pertama merupakan kompetensi yang berkaitan dengan religius atau keagamaan. Kompetensi kedua merupakan kompetensi sosial, kompetensi ketiga berkaitan dengan kompetensi pengetahuan dan kompetensi keempat merupakan kompetensi keterampilan. Seluruh pencapaian kompetensi ini lebih rinci dijabarkan dalam Kompetensi Dasar. Berikut disajikan Kompetensi Dasar kelas XII semester II untuk mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

Tabel 2. Kompetensi Dasar dan Materi Pokok Kelas XII semester 2

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Implementasi
1.1 Menghayati keberhasilan dan kegagalan wirausahawan dan keberagaman produk pengolahan di wilayah setempat dan lainnya sebagai anugerah Tuhan.	Termasuk dalam pembelajaran tidak langsung	Menyampaikan bahwa seluruh kehidupan adalah anugerah Tuhan.

<p>2.1 Menunjukkan motivasi internal dan peduli lingkungan dalam menggali informasi tentang keberagaman produk pengolahan dan kewirausahaan di wilayah setempat dan lainnya.</p>	<p>Termasuk dalam pembelajaran tidak langsung</p>	<p>Menyampaikan bahwa alam yang diciptakan mengandung sumber daya yang dapat dimanfaatkan namun harus bertanggung jawab dalam memanfaatkannya.</p>
<p>2.2. Menghayati perilaku jujur, percaya diri, dan mandiri dalam memperkenalkan produk pengolahan di wilayah setempat dan lainnya dan menerapkan wirausaha.</p>	<p>Termasuk dalam pembelajaran tidak langsung</p>	<p>Menyampaikan pentingnya sikap jujur dan percaya diri dalam membuka usaha.</p>
<p>2.3 Menghayati sikap bekerja sama, gotong royong, bertoleransi, disiplin, bertanggung jawab, kreatif dan inovatif dalam memahami kewirausahaan dan membuat produk pengolahan di wilayah setempat dan lainnya dengan memperhatikan estetika produk akhir untuk membangun semangat usaha.</p>	<p>Termasuk dalam pembelajaran tidak langsung</p>	<p>Menyampaikan bahwa sikap kreatif dan inovatif serta memiliki estetika dapat menjadi modal membangun usaha.</p>
<p>3.5 Memahami desain produk dan pengemasan pengolahan dari</p>	<p>Pengertian bahan nabati dan hewani, serta produk kesehatan. Beberapa jenis nabati dan hewani</p>	<p>Membuat desain dan pengemasan produk.</p>

<p>bahan nabati dan hewani menjadi produk kesehatan berdasarkan konsep berkarya dan peluang usaha dengan pendekatan budaya setempat.</p>	<p>yang dapat dijadikan produk kesehatan.</p> <p>Manfaat dan kandungan bahan pangan nabati dan hewani sebagai produk kesehatan.</p> <p>Menetapkan desain dan pengemasan produk kesehatan dari bahan pangan nabati dan hewani.</p>	
<p>3.6 Memahami proses produksi usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk kesehatan di wilayah setempat melalui pengamatan dari berbagai sumber.</p>	<p>Pengelolaan proses produksi Proses produksi pada sentra</p>	<p>Memproduksi produk.</p>
<p>3.7 Memahami sumber daya yang dibutuhkan dalam mendukung proses produksi usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk kesehatan</p>	<p>Identifikasi kebutuhan pada sentra</p>	<p>Menentukan kebutuhan bahan baku dan bahan produksi.</p>
<p>3.8. Menganalisis hasil usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk kesehatan berdasarkan kriteria keberhasilan</p>	<p>Analisis hasil usaha pengolahan produk kesehatan dari bahan nabati dan hewani</p> <p>Evaluasi kinerja usaha berdasarkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Laporan keuangan 2. Perhitungan rasio: <ul style="list-style-type: none"> Rasio likuiditas Rasio rentabilitas Rasio solvabilitas 	<p>Membuat laporan keuangan, analisis rasio, dan evaluasi kerja.</p> <p>Menghitung analisis ratio.</p>

usaha.

4.5 Mendesain produk dan pengemasan pengolahan bahan nabati dan hewani menjadi produk kesehatan berdasarkan konsep berkarya dan peluang usaha dengan pendekatan budaya setempat.	Membuat desain produk dan pengemasan	
4.6 Mendesain proses produksi usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk kesehatan	Menetapkan desain proses produksi	Membuat desain.
4.7 Mencipta karya pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk kesehatan yang berkembang di wilayah setempat sesuai teknik prosedur	Pembuatan produk langkah keselamatan kerja. Perancangan promosi.	Membuat produk dan rencana promosi di sekolah.
4.8 Menyajikan hasil evaluasi usaha pengolahan bahan nabati dan hewani menjadi produk kesehatan berdasarkan kriteria keberhasilan usaha.	Teknik dan rencana pengembangan usaha sesuai hasil evaluasi.	Membuat proposal rencana pengembangan usaha.

Sumber: Permendikbud No 59 th 2014.

Jika mencermati Tabel 2 di atas, nampak jelas bahwa pembelajaran kontekstual sangat diperlukan dalam mendukung keberhasilan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan. Hal ini dikarenakan dalam kompetensi dasar tersebut dituangkan pendekatan pengembangan potensi wilayah setempat. Pembelajaran kontekstual adalah konsep pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sehari-hari. (Depdiknas 2002).

SMAN 2 Kalianda adalah salah satu pelaksana piloting kurikulum 2013 berdasarkan penunjukkan oleh Direktorat PSMA. Dalam kurikulum ini telah disediakan mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang dapat memberikan nilai-nilai positif kepada siswa agar dapat hidup mandiri melalui kegiatan berwirausaha tanpa harus selalu memikirkan mencari pekerjaan, mengingat sebagian besar lulusan SMAN 2 Kalianda tidak dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi. Berikut data lulusan SMAN 2 Kalianda yang melanjutkan jenjang Pendidikan Tinggi.

Tabel 3. Jumlah lulusan SMAN 2 Kalianda yang melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi 2011-2015

Lulusan Tahun	Jumlah alumni	Melanjut ke jenjang pendidikan tinggi	Rata-rata Persentase	Kenaikan/ Penurunan
2011	252	27	10,71%	
2012	255	30	11,76%	+ 1,05%
2013	258	25	9,68%	_2,08%
2014	267	19	7,11%	+ 2,57%
2015	263	22	8,36%	_1,25%

Sumber : Tata Usaha SMAN 2 Kalianda.

Berdasarkan Tabel 3 di atas dilihat bahwa jumlah lulusan yang melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi masih rendah dan terus menurun sejak tahun 2012. Sebagian mereka banyak yang mencari pekerjaan atau menunggu adanya lowongan pekerjaan. Untuk mendapatkan pekerjaan juga alumni mengalami kesulitan hal ini diduga karena keterampilan tidak memadai. Melihat gejala ini perlu kiranya dikembangkan sikap yang tidak selalu *job seeker minded* atau hanya berfikir mencari pekerjaan saja tetapi perlu pengembangan kemandirian melalui kegiatan kewirausahaan.

Pada kenyataannya, pembelajaran kewirausahaan belum mampu membangkitkan semangat siswa untuk menerapkan ilmu yang mereka dapatkan dalam kehidupan nyata, terbukti dengan rendahnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan praktik kewirausahaan dan rendahnya prestasi belajar, hal ini diduga disebabkan karena pembelajaran yang kurang bermakna. Pada pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kebanyakan siswa hanya mengharapkan nilai kognitif yang baik agar yang tertera dalam buku raport siswa.

Kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan masih sarat dengan kegiatan pembelajaran yang berbasis behaviorisme dimana siswa hanya menunggu stimulus dari guru lalu kemudian meresponnya, akibatnya pembelajaran menjadi kurang bermakna. Proses pembelajaran yang sesuai dengan amanat Kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa sebagai subjek pembelajar itu sendiri. Untuk itu paradigma pembelajaran harus bergeser dari behaviorisme menjadi konstruktivisme dan kemudian memulai

pembelajaran yang bermakna dengan mengaitkan pembelajaran sesuai dengan kehidupan nyata atau yang dikenal dengan istilah *Contextual Teaching and Learning*.

Pengembangan kemandirian siswa dapat dimulai dengan pembelajaran yang juga dapat memberikan ruang gerak kepada siswa agar terjadi proses pembelajaran yang maksimal. Pembelajaran maksimal diharapkan dapat dicapai jika menggunakan bahan ajar yang kreatif dan ideal. Selama ini pembelajaran prakarya dan kewirausahaan menggunakan bahan ajar berupa buku teks yang jenisnya dan jumlahnya sangat terbatas sehingga sumber belajar untuk mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dirasakan belum memadai. Untuk buku teks sekolah SMAN 2 Kalianda hanya mengandalkan buku teks dari pemerintah yang jumlahnya sangat terbatas. Untuk buku yang tersedia di perpustakaan sebanyak 100 buah per jenjang tingkatan. Hal ini tidak sebanding dengan jumlah siswa yang mencapai 300 siswa per jenjang tingkatan. Berikut data tentang jumlah buku prakarya dan kewirausahaan kelas X, XI dan XII SMAN 2 Kalianda.

Tabel 4. Jumlah ketersediaan buku teks Prakarya dan Kewirausahaan per jenjang

Kelas	Jumlah Buku	Kondisi	Ideal
X	100	Baik	300
XI	100	Sebagian rusak	300
XII	100	Baik	300

Sumber: Perpustakaan SMAN 2 Kalianda.

Berdasarkan Tabel 4 di atas diketahui kondisi sekolah membutuhkan bahan ajar pendamping selain buku teks yang jumlahnya masih terbatas untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Sehubungan dengan pengembangan bahan ajar (Priowirjanto, 2001: 18) mengemukakan bahwa untuk mendukung pembelajaran yang optimal diperlukan bahan ajar (*learning material*) yang didesain dan dikemas sesuai pendekatan belajar individual (*individualized learning*), sehingga memungkinkan siswa dapat belajar sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Adanya perubahan kurikulum SMA, bahan ajar yang akan dipergunakan di dalam proses pembelajaran berupa modul belum ada karena selama ini guru mengajar hanya mempergunakan buku paket yang ada di perpustakaan. Buku paket yang tersedia di perpustakaan tidak membahas secara rinci mengenai Kompetensi Dasar 3.8 dan 4.8 yaitu mengenai analisis hasil usaha dan evaluasi hasil usaha berdasarkan analisis. Akibatnya siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ini.

Sumber pembelajaran berupa buku cetak Prakarya dan Kewirausahaan yang beredar saat ini menurut sebagian besar siswa masih terlalu luas dan rumit pembahasannya sehingga siswa masih membutuhkan bantuan orang lain (guru atau orang tua) untuk menjelaskan kandungan isinya. Berdasarkan hasil penelitian terbatas atau pra survey yang penulis lakukan untuk mendapatkan informasi langsung berkaitan dengan penggunaan bahan ajar selama ini, apakah diperlukan bahan ajar prakarya dan kewirausahaan yang berkaitan dengan kontekstual, apakah bahan ajar yang ada telah mendukung siswa dalam pembelajaran kontekstual, dan apakah bahan ajar yang ada telah mengembangkan minat kewirausahaan siswa.

Pengumpulan informasi tentang kebutuhan pada pra survey ini dilakukan dengan melakukan wawancara dilakukan peneliti dalam menghimpun kebutuhan kepada 4

orang guru mata pelajaran Prakarya dan Kewirusahaan yang berasal dari SMAN 2 Kalianda pada bulan Januari 2017.

Berdasarkan hasil pengalaman penulis sebagai guru mata pelajaran Prakarya dan Kewirusahaan. Penulis mendapatkan kesimpulan bahwa pembuatan modul prakarya dan kewirusahaan sangat diperlukan, hal ini mengingat bahwa materi yang diajarkan pada mata pelajaran prakarya dan kewirusahaan sangat bergantung pada kebijakan sekolah dan ketersediaan sumber daya pada masyarakat setempat.

Modul prakarya dan kewirusahaan ini dibuat agar dapat memenuhi kebutuhan siswa akan bahan ajar yang dapat membantu dan merangsang siswa untuk memiliki keterampilan wirusaha yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat dikarenakan belum ada bahan ajar yang efektif sebagai pegangan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, minat serta motivasi siswa masih kurang sehingga berpengaruh terhadap hasil dan ketuntasan belajar siswa. Pencapaian hasil belajar siswa untuk mata pelajaran prakarya dan kewirusahaan pada kelas XII SMAN 2 Kalianda Lampung Selatan, dapat diketahui bahwa yang memenuhi kriteria ketuntasan dengan nilai ≥ 75 sebesar 50 % dan yang belum mencapai kriteria nilai tersebut sebesar 50 %. Kondisi ini menunjukkan bahwa persentase siswa yang tidak mencapai KKM sama besar dengan yang mencapai KKM.

Besarnya siswa yang belum mencapai KKM merupakan masalah yang perlu dikaji untuk mencari faktor penyebabnya. Hasil wawancara juga menggambarkan bahwa terdapat kelemahan dari bahan ajar yang dipakai siswa saat ini, kelemahannya antara lain kuantitas buku paket yang masih terbatas serta materi yang sangat umum sedangkan dalam silabus materi (konten) pembelajaran Prakarya dan

Kewirausahaan harus disesuaikan dengan kondisi tempat sekitar (kontekstual). Hasil wawancara dapat disimpulkan perlunya bahan ajar pendamping selain bahan ajar berupa buku paket dari pemerintah. Sumber pembelajaran modul Prakarya dan Kewirausahaan diharapkan akan dapat menghasilkan efektivitas belajar siswa.

Tanpa bahan ajar pendamping, pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien karena daya ingat dan penyerapan siswa terbatas dan juga siswa memiliki tipe belajar yang berbeda. Salah satu unsur *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah *discovery*, yaitu siswa menggali sendiri materi yang dipelajari agar memperoleh kompetensi yang akan dicapai. Oleh karena itu, untuk memudahkan siswa dalam mencari materi yang diperlukan perlu dibuat modul sebagai salah satu sumber belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, bahwa untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan yang berorientasi pada pendekatan pembelajaran kontekstual diperlukan modul yang relevan. Menurut Pannen dan Purwanto (2001: 1) bahwa bahan ajar dapat digunakan untuk membantu guru dan siswa dalam pembelajaran, sehingga guru tidak perlu terlalu banyak menyajikan materi di kelas. Hal ini akan berdampak positif, yaitu guru lebih banyak waktu untuk memberi bimbingan kepada siswa. Bahan ajar juga dapat membantu siswa dalam proses belajarnya, sehingga siswa tidak tergantung kepada guru sebagai satu-satunya sumber informasi.

Upaya mengetahui kondisi awal pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, peneliti melakukan riset awal mengenai pendapat siswa tentang bahan ajar yang

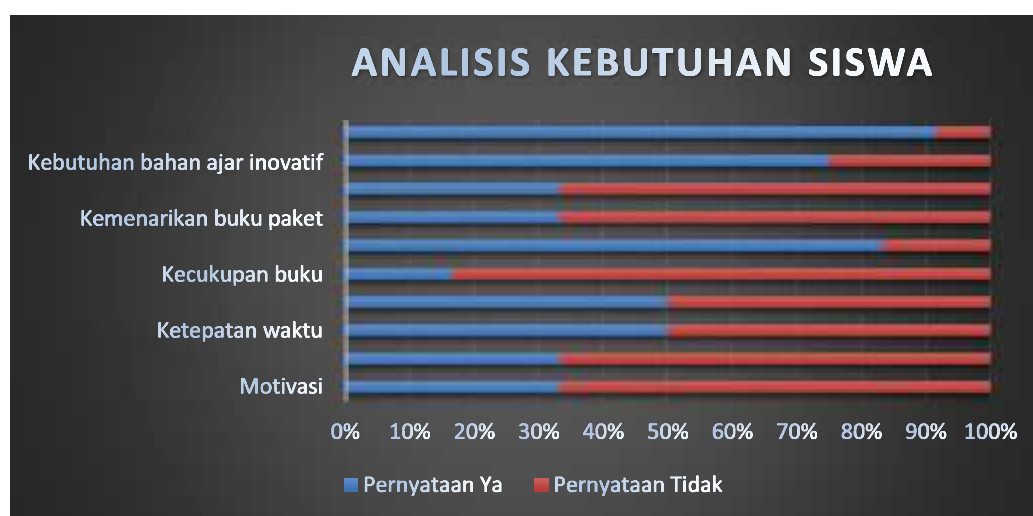
ada, kondisi bahan ajar, maupun kebutuhan bahan ajar berorientasi pembelajaran kontekstual. Analisis kebutuhan atau *need assessment* dilakukan terhadap 60 siswa kelas XII dengan cara diberikan angket. Berdasarkan angket pendahuluan yang diperoleh data bahwa 40 siswa atau 66,67% menyatakan bahwa Prakarya dan Kewirausahaan adalah pelajaran yang membosankan, sementara 20 siswa atau 33,33% menyatakan bahwa Prakarya dan Kewirausahaan adalah pelajaran yang menyenangkan. Selanjutnya 66,67% siswa menyatakan tidak menyukai mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, hanya sebesar 33,33% siswa yang menyukai pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Sementara itu dari 60 siswa sebanyak 50% atau 30 siswa menyatakan bahwa pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan adalah pelajaran yang sulit, dan 50% lainnya menyatakan bahwa pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan adalah pelajaran yang tidak sulit. Selanjutnya analisis terhadap bahan ajar yang digunakan, sebanyak 83,33% atau 50 siswa menyatakan bahwa bahan ajar yang ada hanya mengandalkan dari buku pemerintah, sedangkan 10 siswa atau 16,67% menyatakan bahwa bahan ajar yang dipakai tidak mengandalkan buku dari pemerintah. Ketersediaan buku paket oleh pemerintah kurang menarik dinyatakan oleh 58,33% atau 40 siswa menyatakan tidak menarik, dan hanya 20 siswa atau 33,33% saja yang menyatakan bahwa buku paket dari pemerintah menarik minat belajar siswa. Selain itu hasil angket menyatakan bahwa sebanyak 45 siswa atau 75% memerlukan bahan ajar berupa modul dan 5 siswa atau 8,33% menyatakan tidak memerlukan bahan ajar berupa modul. Hasil analisis angket juga menyatakan bahwa 91,67 atau sebanyak 55 siswa setuju jika ada bahan ajar

berupa modul yang berorientasi pembelajaran kontekstual diterapkan di sekolah, dan 5 siswa atau hanya 8,33% yang menyatakan tidak setuju.

Berdasarkan uraian di atas dapat disajikan tabel hasil rekapitulasi analisis kebutuhan siswa seperti pada diagram berikut

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Analisis Kebutuhan Siswa



Sumber: Data Primer 2017.

Berdasarkan kondisi peserta didik yang dikemukakan di atas membuat siswa tidak dapat untuk memperoleh pengetahuan baru dengan sendirinya dan proses pembelajaran tidak efektif dan efisien. Hal yang demikian diperlukan lingkungan belajar yang baik untuk membangkitkan pengalaman mereka, Pengetahuan baru dapat diperoleh siswa apabila bahan ajar yang digunakan dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan dan siswa dapat memperoleh pengetahuan baru dengan sendirinya.

Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah. Oleh sebab itu siswa membutuhkan bahan ajar

yang dapat diintegrasikan dengan model pembelajaran mandiri di luar sekolah. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan adalah menggunakan bahan ajar berupa modul. Pada umumnya sekolah menggunakan modul konvensional yang mengandung kelemahan dan keterbatasan dalam meningkatkan kompetensi dan karakteristik siswa. Menurut Prastowo (2012 : 18), materi pertanyaan-pertanyaan bimbingan dan tugas-tugas dalam modul konvensional tidak sesuai dengan kebutuhan siswa dan tidak kontekstual, Hal yang demikian membuat pembelajaran monoton dan siswa akan merasa bosan mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk menanggulangi kelemahan dari modul konvensional dibutuhkan pengembangan modul dengan pendekatan yang sesuai pada pembelajaran Prakarya dan kewirausahaan.

Penerapan pendekatan kontekstual akan menghasilkan peserta didik yang mampu memecahkan masalah-masalah dan membangun hipotesis-hipotesis yang akan mereka jawab dengan data hasil penelitian mereka. Adapun langkah praktis menggunakan strategi pembelajaran kontekstual menurut Hernowo (2005: 93) yaitu dengan cara (1) mengaitkan setiap pelajaran dengan seorang tokoh yang sukses dalam menerapkan mata pelajaran tersebut. (2) kisahkan terlebih dahulu riwayat hidup sang tokoh atau temukan cara-cara sukses yang ditempuh sang tokoh dalam menerapkan ilmu yang dimilikinya. (3) rumuskan manfaat yang jelas dan spesifik kepada anak didik berkaitan dengan ilmu yang akan diajarkan kepada mereka. (4) upayakan agar ilmu yang diperoleh di sekolah dapat memotivasi anak didik untuk mengulang dan mengaitkan dengan kehidupan keseharian mereka. (5) berikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi ilmu yang

diterimanya secara subyektif hingga peserta didik dapat menemukan gaya belajarnya.

Berbagai permasalahan yang terjadi dilapangan, seperti kurangnya bahan ajar berupa buku teks dari pemerintah, belum adanya bahan ajar berbasis modul, belum ada bahan ajar yang berorientasi pada pembelajaran kontekstual dalam mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan perlu suatu pemecahan masalah. Salah satu pemecahan masalah yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan ini adalah dengan pengadaan bahan ajar berupa modul yang dikembangkan berdasarkan pembelajaran kontekstual.

Berdasarkan uraian di atas bahwa proses belajar mengajar yang telah dilakukan saat ini belum maksimal dimana guru hanya memberikan materi tanpa keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, maka perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas XII Di SMA Negeri 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2016/2017.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, masalah-masalah yang dapat diidentifikasi berkaitan dengan pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan sebagai berikut.

1.2.1 Terbatasnya sarana bahan ajar mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

- 1.2.2 Buku cetak yang selama ini digunakan sebagai sumber pembelajaran masih sangat sedikit.
- 1.2.3 Belum tersedia bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan sekolah masing-masing.
- 1.2.4 Belum ada bahan ajar pendamping selain buku teks sebagai pegangan siswa dalam pembelajaran.
- 1.2.5 Siswa memerlukan bahan ajar yang praktis serta mudah dipahami siswa.

1.3 **Pembatasan masalah**

Seperti yang telah diuraikan pada identifikasi masalah, terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Untuk lebih memfokuskan penelitian ini, perlu diberikan batasan masalah yang dikaji bagaimana mengembangkan modul pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual yang menarik dan layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4 **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana mengembangkan produk berupa Modul Prakarya dan Kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual untuk siswa SMA Kelas XII semester genap yang menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran?.

1.4.2 Apakah produk hasil pengembangan efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa?.

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1.5.1 Menghasilkan produk berupa modul pembelajaran prakarya dan kewirausahaan untuk siswa kelas XII SMA yang menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

1.5.2 Mengetahui efektifitas produk berupa modul Prakarya dan Kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kompetensi siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas XII.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat penelitian pengembangan ini adalah:

1.6.1 Teoritis

Secara teori hasil penelitian ini mengembangkan konsep, teori, praktek dan prosedur kawasan pengembangan IPS, desain dan pemanfaatan modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual yang mampu memberikan kemudahan bagi guru dalam mengelola pembelajaran. Produk hasil pengembangan termasuk dalam sumber pembelajaran bagi peserta didik dan pendidik dalam mengatasi permasalahan belajar dan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih dan menyajikan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual.

1.6.2 Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat

1. Menghasilkan bahan ajar berupa modul Prakarya dan Kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual.
2. Bahan ajar yang dihasilkan dapat memperkaya metode pembelajaran dan sumber inspirasi bagi guru Prakarya dan Kewirausahaan pada khususnya dan IPS pada umumnya.
3. Bagi siswa dapat terciptanya pembelajaran aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
4. Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

1.7.1 Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah pada pengembangan bahan ajar berupa modul yang berorientasi pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

1.7.2 Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian untuk validasi produk adalah 3 orang ahli yaitu dosen Pendidikan Ekonomi, dosen desain media, dan dosen bahasa Indonesia di Universitas Lampung dan guru mata pelajaran di SMAN 2 Kalianda Lampung Selatan. Sedangkan subjek uji coba perorangan adalah 3 orang siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah, untuk subjek uji coba kelompok kecil

adalah 9 orang dan uji lapangan adalah siswa kelas XII IPS 1 dan XII IPS 3 yang masing-masing berjumlah 32 siswa.

1.7.3 Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah SMAN 2 Kalianda Kabupaten Lampung Selatan.

1.7.4 Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Ruang lingkup waktu penelitian ini dilakukan pada tahun pelajaran 2016/2017.

1.7.5 Ruang lingkup ilmu (Kedudukan Prakarya dan Kewirausahaan dalam IPS).

Penelitian ini termasuk dalam lingkup Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Menurut Sapriya (2009: 13-14) ada lima tradisi *Social Studies* dalam pendidikan IPS, yakni (1) IPS sebagai transmisi kewarganegaraan (*social studies as citizenship transmission*), (2) IPS sebagai ilmu-ilmu sosial (*social studies as social sciences*), (3) IPS sebagai pendidikan reflektif (*social studies as reflektive inquiry*), (4) IPS sebagai kritik kehidupan sosial (*social studies as social criticism*), dan (5) IPS sebagai pengambil keputusan rasional dan aksional (*social studies as personal development of the individual*). Penelitian ini masuk dalam ranah IPS sebagai ilmu-ilmu sosial yaitu konsep dasar mengembangkan tradisi prakarya dan kewirausahaan yang merupakan bagian dari ilmu ekonomi.

Penelitian pengembangan ini dikhususkan pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang masuk kedalam rumpun mata pelajaran Pendidikan IPS. *Social Studies* dalam *National Council for the Social Studies* (NCSS) memiliki

konsep yaitu: (1) *Culture*; (2) *time, continuity and change*; (3) *people, places and environments*; (4) *individual develop individuals, and identity*; (5) *individuals, group, and institutions*; (6) *power, authority and governance*; (7) *production, distribution and consumption*; (8) *science, technology and society*; (9) *global connections, dan (10) civic ideals and practices*. Sebagai *Social Studies* Prakarya dan Kewirausahaan dalam prakteknya banyak mengajarkan membuat produk, mendesain kemasan, bagaimana menjualnya kepada konsumen, hal ini sesuai dengan tema ketujuh yaitu *production, distribution and consumption* yang merupakan garis besar pembahasan ekonomi.

Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dapat digolongkan ke dalam pengetahuan *transcience-knowledge*, pengembangan pengetahuan dan melatih keterampilan kecakapan hidup berbasis seni dan teknologi serta ekonomi. Pembelajaran ini berawal dengan melatih kemampuan ekspresif-kreatif untuk menuangkan ide dan gagasan agar menyenangkan orang lain, dan dirasionalisasi secara teknologi hingga keterampilan tersebut bermuara pada apresiasi teknologi terbaru, hasil ekonomis dan aplikatif dalam memanfaatkan lingkungan sekitar dengan memperhatikan dampak ekosistem, manajemen dan ekonomis.

Pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya yaitu memanfaatkan sumber daya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan. Singkatnya, IPS mempelajari, menelaah, dan

mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Prakarya dan Kewirausahaan mewajibkan peserta didik untuk banyak menganalisis aspek pemasaran, mengeksplorasi kekuatan ekonomi lingkungan masyarakat sekitar dengan banyak melakukan interaksi sosial melalui kunjungan lapangan. Tidak diragukan lagi bahwa mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan merupakan bagian dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ilmu Sosial merupakan ilmu yang mempelajari perilaku dan aktivitas manusia dalam kehidupan bersama. Menurut Roberta dan Kathryn (1987) ada lima perspektif pada kajian ilmu sosial. Kelima perspektif itu terdiri dari (1) *Social studies as citizenship transmission*, (2) *Social studies as personal development*, (3) *Social studies as reflective inquiry*, (4) *Social studies as social sciences education*, dan (5) *Social studies as rational decision making and social action*.

Merujuk pada lima tradisi ilmu pengetahuan sosial di atas, maka penelitian ini masuk kedalam ruang lingkup kedalam tradisi *social studies as personal development*. Hal ini disebabkan karena penelitian ini mengharapkan para siswa dapat meningkatkan keterampilan dalam membuat karya dan mengembangkan minat kewirausahaan.

1.8 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk yang dikembangkan sesuai pembelajaran Kurikulum 2013 di SMA. Penelitian menitik

beratkan pada pengembangan bahan ajar berupa modul mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan yang berorientasi pada pembelajaran kontekstual. Modul ini didesain dengan mengoptimalkan fungsi modul itu sendiri yaitu sebagai bahan ajar dan suplemen pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan, yang digunakan oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan terdiri atas satu kompetensi dasar yaitu Analisis hasil usaha pengolahan produk kesehatan dari bahan nabati dan hewani.

Tabel 6. Karakteristik pembelajaran kontekstual pada Modul

No	Langkah Pembelajaran	Kegiatan
1	Konstruktivisme (<i>con-structivism</i>)	Peserta didik mengamati gambar suatu peristiwa pada modul atau kegiatan yang pernah di alami peserta didik dengan materi yang dibahas sebagai pengetahuan awal sehingga mampu menstimulasi rasa ingin tahu.
2	Bertanya (<i>questioning</i>)	Peserta didik memperoleh pengetahuan dari bertanya berdasarkan stimulus yang diberikan pada awal pembahasan materi
3	Menemukan (<i>inquiry</i>)	Peserta didik melakukan eksperimen untuk secara kelompok guna mengumpulkan data melalui pengukuran, menganalisis, menyimpulkan untuk menemukan konsep atau membuktikan konsep.
4	Masyarakat belajar (<i>learning community</i>)	Peserta didik melakukan diskusi untuk belajar bersama dalam memahami materi maupun menemukan konsep.
5	Pemodelan (<i>modeling</i>)	Peserta didik memahami contoh soal dari suatu konsep kemudian menerapkannya dalam menyelesaikan latihan soal.
6	Refleksi (<i>reflection</i>)	Peserta didik melakukan refleksi terhadap materi yang dipelajari dalam bentuk menjawab pertanyaan pada rangkuman.
7	Penilaian autentik (<i>au-thentic sssessment</i>)	Peserta didik mengerjakan latihan disetiap pembelajaran untuk menilai kemampuan diri sendiri terhadap materi yang telah dipelajari

Sumber: Beny A. Pribadi (2009: 95).

Langkah-langkah pembelajaran kontekstual di atas akan diterapkan pada sistematika yang terdapat pada modul ini. Prototipe modul yang akan dikembangkan dapat disajikan pada gambar berikut:

- a) Penyajian kisah sukses seorang pengusaha pada bagian awal untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar prakarya dan kewirausahaan.

Desain di modul sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Kisah Sukses Seorang Pengusaha di Modul Prakarya dan Kewirausahaan.

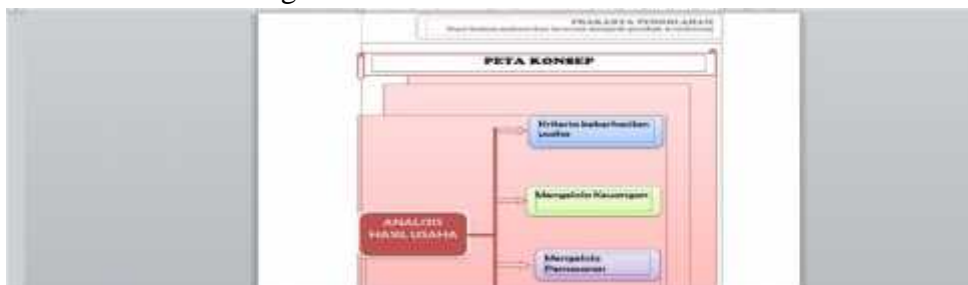
- b) Peta modul dicantumkan untuk mengetahui kompetensi dan sub kompetensi serta lamanya waktu yang digunakan. Desain di modul sebagai berikut.

Standar Isi Kurikulum 2013 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	
Mata Pelajaran : Prakarya dan Kewirausahaan	
Kelas/Komponen Kurikulum : XII/3	
Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
1. Menghargai dan mengappresiasi peran wanita yang dirangsang	Menghargai dan mengapresiasi peran wanita yang dirangsang
2. Menghargai, mengappresiasi, memiliki budi, sikap, tanggung jawab, prestasi, disiplin, kerja keras, ketekunan, dan memiliki sikap sebagai pribadi dan masyarakat yang memiliki budi dan prestasi dalam berinteraksi secara etis dan bertanggung jawab dan mampu serta dalam menyelesaikan dan sebagai pribadi bangsa dalam pergaulan dunia	Menghargai dan mengapresiasi peran wanita yang dirangsang, memiliki rasa ingin tahu, serta memiliki sikap, ketekunan dan prestasi dalam menyelesaikan masalah penyelesaian masalah
3. Menunjukkan, menerapkan, mengappresiasi, dan menyelesaikan masalah, berprestasi	Menghargai dan mengapresiasi peran wanita yang dirangsang

Gambar 2. Desain Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada modul prakarya dan kewirausahaan.

c) Peta Konsep sebagai kemampuan awal siswa sebelum mempelajari modul.

Desain di modul sebagai berikut.



Gambar 3. Desain Peta Konsep pada Modul Prakarya dan Kewirausahaan.

d) Tujuan kegiatan belajar yang dapat memberikan arahan bagi siswa dalam kegiatan belajarnya. Desain di modul sebagai berikut.



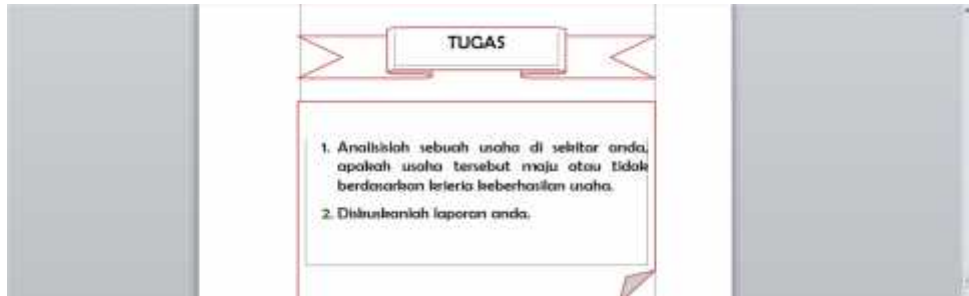
Gambar 4. Tujuan Pembelajaran pada Modul Prakarya dan Kewirausahaan

e) Uraian materi di organisasikan untuk memberi arahan bagi siswa dalam kegiatan belajarnya.



Gambar 5. Desain Uraian Materi pada Modul Prakarya dan Kewirausahaan.

f) Contoh soal diberikan sebagai upaya pemodelan bagi siswa.



Gambar 6. Contoh Soal pada Modul Prakarya dan Kewirausahaan.

g) Rangkuman diberikan pada setiap akhir kegiatan belajar untuk mengemukakan ide-ide pokok yang telah disajikan.



Gambar 7. Desain Rangkuman pada Modul Prakarya dan Kewirausahaan.

h) Soal latihan diberikan untuk mengukur hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai sesuai dengan indikator pencapaian.



Gambar 8. Desain Soal Latihan pada Modul Prakarya dan Kewirausahaan.

II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar

Inti dari pendidikan adalah interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai target atau tujuan pendidikan. Sehingga manusia akan mampu mengembangkan dirinya sebagai manusia yang berbudaya. Proses pendidikan berlangsung tanpa batas ruang dan waktu (Haenilah, 2008: 2)

Dalam pendidikan ada proses belajar. Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Menurut Gagne (Dahar, 2011: 2), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar merupakan perubahan tingkah laku, atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, dan mendengarkan. Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dialami seseorang setelah melakukan berbagai kegiatan, latihan dan pengalaman (Hamdani, 2011: 67).

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan

lingkungannya (Slameto, 2010: 2). Definisi belajar secara lengkap dikemukakan oleh Slavin (2000:141), yang mendefinisikan belajar sebagai:

Learning is usually defined as a change in an individual caused by experience. Change caused by development (such as growing taller) are not instances of learning. Neither are characteristics of individuals that are present at birth (such as reflexes and response to hunger or pain). However, humans do so much learning from the day of their birth (and some say earlier) that learning and development are inseparably linked.

Belajar biasanya didefinisikan sebagai perubahan dalam individu yang disebabkan oleh pengalaman. Perubahan yang disebabkan oleh perkembangan (seperti tumbuh lebih tinggi) bukanlah contoh pembelajaran. Karakteristik individu tidak ada yang melahirkan (seperti reflek dan respon terhadap rasa lapar atau nyeri) namun manusia belajar dari lahir mereka (dan ada yang mengatakan sebelumnya) bahwa belajar dan perkembangan tidak dapat dipisahkan.

Selanjutnya Slavin (2000: 141) juga mengatakan:

Learning takes place in many ways. Sometimes it is intentional, as when students acquire information presented in a classroom or when they look something up in the encyclopedia. Sometimes it is unintentional, as in the case of the child's reaction to the needle. All sorts of learning are going on all the time.

Belajar berlangsung dalam banyak hal. Terkadang memang disengaja seperti saat siswa memperoleh informasi yang disajikan di kelas atau saat mereka melihat sesuatu di ensiklopedia. Terkadang hal itu tidak disengaja seperti halnya reaksi anak terhadap jarum. Segala macam pembelajaran terus berlanjut sepanjang waktu.

Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum.

Menurut Sani (2014: 46-48) kegiatan pembelajaran yang efektif pada umumnya meliputi aspek-aspek berikut: (1) berpusat pada peserta didik, (2) interaksi edukatif antara guru dengan siswa, (3) suasana demokratis, (4) variasi metode mengajar, (5) bahan yang sesuai dan bermanfaat, (6) lingkungan yang kondusif, (7) sarana belajar yang mendukung.

Berdasarkan teori di atas, dalam proses pembelajaran ada interaksi antara guru, siswa dan lingkungan. Guru perlu menyiapkan materi pelajaran dan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran misalnya pemilihan metode, model dan media pembelajaran yang menarik agar siswa termotivasi untuk mengikuti dan terlibat dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan aktif. Lingkungan dan sarana belajar yang mendukung juga menjadi aspek penting yang mendukung proses pembelajaran. Lingkungan yang tenang dan nyaman membuat diperlukan dalam proses pembelajaran.

Faktor-faktor ekstern yang mempengaruhi belajar secara umum ada tiga yaitu:

1. Faktor keluarga, yang terdiri dari faktor a) cara orang tua mendidik, b) relasi antar anggota keluarga, c) susunan rumah, d) keadaan ekonomi keluarga, e) pengertian orang tua, f) latar belakang kebudayaan.
2. Faktor sekolah, yang terdiri dari faktor: a) metode mengajar, b) kurikulum, c) relasi guru dan siswa, d) relasi siswa dengan siswa, e) disiplin sekolah, f) alat pelajaran, g) waktu sekolah, h) standar pelajaran di atas ukuran, i) keadaan gedung, j) metode belajar, k) tugas rumah.
3. Faktor masyarakat, yang terdiri dari: a) kegiatan siswa dengan masyarakat, b) mass media, c) teman bergaul, d) bentuk kehidupan masyarakat (Slameto, 2010: 60-72)

Berdasarkan metode mengajar, alat pelajaran dan metode belajar menjadi faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar yang berasal dari luar. Meskipun hal tersebut adalah faktor yang mempengaruhi proses belajar yang berasal dari luar, akan tetapi tetap harus diperhatikan karena faktor-faktor eksternal tersebut juga mempengaruhi keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar mengajar harus dilaksanakan dengan baik agar proses belajar mengajar berjalan dengan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan teori di atas, dapat dikatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu yang berdasarkan pada pengalaman untuk memperoleh pengalaman baru hasil interaksi individu itu sendiri dan lingkungannya. Proses belajar mengajar dipengaruhi oleh faktor-faktor pendukung yang berasal dari dalam diri maupun dari luar. Antara faktor pendukung internal dan eksternal dalam proses mengajar harus berjalan seimbang. Faktor-faktor pendukung kegiatan belajar baik dari dalam maupun dari luar harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa dapat tercapai.

Berkaitan dengan kegiatan belajar dan proses pembelajaran di sekolah, ada beberapa teori yang mendasarinya yaitu:

1. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita itu adalah konstruksi (bentukan) kita sendiri. Menurut pandangan dan teori konstruktivisme, belajar merupakan proses aktif dari si subjek belajar untuk mengkonstruksi makna, suatu teks, kegiatan dialog, pengalaman fisik dan lain-lain. Belajar merupakan proses mengasimilasikan dan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajarinya dengan pengertian yang sudah dimiliki, sehingga pengertiannya berkembang (Sardiman, 2012: 37-38).

Terdapat dua perbedaan pandangan terhadap bagaimana peserta didik belajar. Pertama perspektif behaviorial yang menganggap bahwa pengetahuan merupakan suatu proses penransferan dari seseorang (pendidik) kepada peserta didik. Kedua adalah pandangan konstruktivis menyatakan bahwa pengetahuan merupakan hasil dari konstruksi pengetahuan yang aktif dan dinamis.

Teori ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan atau ide tidak sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-idenya.

Menurut teori konstruktivisme, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan yang ada di dalam benaknya (Trianto, 2012: 74).

Menurut pandangan konstruktivisme, pengetahuan merupakan bentukan atau konstruksi dari seseorang yang sedang belajar. Pengetahuan bukan semata terberikan (*given*) namun merupakan sebuah proses panjang dan lama. Pengetahuan yang kemudian berada dalam diri seseorang sesungguhnya merupakan sebuah perjalanan dari seseorang dengan melakukan pemahaman dan analisis selanjutnya dapat dipahami dengan baik.

Asumsi-asumsi kognitivisme adalah:

- a. Pengetahuan dikonstruksi dari pengalaman.
- b. Pembelajaran adalah sebuah interpretasi personal terhadap dunia.
- c. Pembelajaran adalah sebuah proses aktif yang di dalamnya makna dikembangkan atas dasar pengalaman.
- d. Pertumbuhan konseptual datang dari negosiasi makna, pembagian perspektif ganda, dan perubahan dari representasi internal melalui pembelajaran kolaboratif.
- e. Pembelajaran harus disituasikan dalam setting yang realistis, pengujian harus diintegrasikan dengan tugas bukan aktivitas yang terpisah (Smith, 2009: 86).

Teori konstruktivisme menekankan bahwa belajar lebih banyak ditentukan karena adanya karsa peserta didik. Penataan kondisi bukan penyebab terjadinya belajar, melainkan sekedar memudahkan

belajar. Keaktifan peserta didik menjadi unsur yang amat penting dalam menentukan kesuksesan belajar. Aktivitas mandiri merupakan jaminan untuk mencapai hasil belajar yang sejati.

Menurut pandangan konstruktivisme masalah belajar dan pembelajaran adalah

1. Bersifat ketidakteraturan atau keberagaman, peserta didik dihadapkan kepada lingkungan belajar yang bebas, karena kebebasan merupakan unsur yang esensial.
2. Keberhasilan atau kegagalan, kemampuan atau ketidakmampuan dilihat sebagai interpretasi yang berbeda yang perlu dihargai.
3. Kebebasan dipandang sebagai penentu keberhasilan, kontrol belajar dipegang oleh peserta didik sendiri.
4. Tujuan pembelajaran menekankan pada penciptaan pemahaman yang menuntut aktivitas kreatif, produktif dalam konteks nyata (Warsita, 2008 : 79)

Menurut Suparno dalam Trianto (2012: 75-76), prinsip-prinsip yang sering diambil dari konstruktivisme adalah:

1. Pengetahuan dibangun oleh siswa secara aktif.
2. Tekanan dalam proses belajar terletak pada siswa.
3. Mengajar adalah membantu siswa belajar.
4. Tekanan dalam proses belajar lebih pada proses bukan pada hasil akhir.
5. Kurikulum menekankan pada partisipasi siswa.
6. Guru sebagai fasilitator.

Berdasarkan teori di atas, teori konstruktivisme adalah teori belajar yang melihat bahwa kegiatan belajar itu dibentuk oleh diri siswa sendiri dalam belajar, guru tidak hanya memberikan pengetahuan

kepada siswa sehingga ada peran aktif siswa dalam kegiatan belajar.

Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting.

2. Teori Perkembangan Kognitif

Teori psikologi kognitif adalah bagian terpenting dari sains kognitif yang telah memberi kontribusi yang sangat berarti dalam perkembangan psikologi pendidikan. Pendekatan psikologi kognitif lebih menekankan arti penting proses internal, mental manusia. Menurut pandangan para ahli kognitif, tingkah laku manusia tampak tak dapat diukur dan diterangkan tanpa melibatkan proses mental (Syah, 2014: 108).

Perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungannya. Pengetahuan datang dari tindakan. Interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi dan berdiskusi membantu memperjelas pemikiran yang pada akhirnya memuat pemikiran itu menjadi lebih logis. Teori perkembangan Piaget mewakili konstruktivisme, yang memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses di mana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realistik melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi mereka. Menurut teori ini, setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif (Trianto, 2012: 29).

Menurut Piaget (Warsita, 2008: 71) aplikasi praktis dalam pembelajarannya menuntut keterlibatan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, proses asimilasi (informasi lama disatukan atau diintegrasikan sehingga menyatu dengan informasi baru) dan akomodasi (mengubah atau membentuk) pengetahuan dan pengalaman dapat terjadi dengan baik.

Penekanan belajar siswa secara aktif ini perlu dikembangkan. Kreativitas dan keaktifan siswa akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitif siswa. Belajar lebih diarahkan pada *experimental learning* yaitu merupakan adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman konkrit di laboratorium, diskusi dengan teman sekelas, yang kemudian dikontemplasikan dan dijadikan ide dan pengembangan konsep baru.

Berdasarkan teori di atas, teori perkembangan kognitif adalah menekan proses belajar individu itu diperoleh dari pengalaman dengan lingkungannya yang menekankan proses internal dan mental individu.

3. Teori Pembelajaran Sosial Vygotsky

Vygotsky berpendapat bahwa siswa membentuk pengetahuan sebagai hasil dari pikiran dan kegiatan siswa sendiri melalui bahasa. Vygotsky berkeyakinan bahwa perkembangan tergantung pada faktor biologis menentukan fungsi-fungsi elementer memori, atensi,

persepsi, dan stimulus respons, faktor sosial yang sangat penting.

Teori ini lebih menekankan pada aspek sosial dari pembelajaran.

Pada dasarnya teori-teori Vygotsky didasarkan pada tiga ide utama:

(1) bahwa intelektual berkembang pada saat individu menghadapi ide-ide baru dan sulit mengaitkan ide-ide tersebut dengan apa yang mereka telah ketahui; (2) bahwa interaksi dengan orang lain memperkaya perkembangan intelektual; (3) peran utama guru adalah bertindak sebagai seorang pembantu dan mediator pembelajaran siswa. Sumbangan psikologi kognitif berakar dari teori-teori yang menjelaskan bagaimana otak bekerja dan bagaimana individu memperoleh dan memproses informasi.

Vygotsky mengemukakan tiga kategori pencapaian siswa dalam upayanya memecahkan permasalahan, yaitu (1) siswa mencapai keberhasilan dengan baik, (2) siswa mencapai keberhasilan dengan bantuan, (3) siswa gagal meraih keberhasilan.

Berkaitan dengan pembelajaran, Vygotsky mengemukakan empat prinsip seperti yang dikutip oleh (Slavin, 2000: 256) yaitu:

1. pembelajaran sosial (*social leaning*).
Pendekatan pembelajaran yang dipandang sesuai adalah pembelajaran kooperatif. Vygotsky menyatakan bahwa siswa belajar melalui interaksi bersama dengan orang dewasa atau teman yang lebih cakap.
2. ZPD (*zone of proximal development*).
Bahwa siswa akan dapat mempelajari konsep-konsep dengan baik jika berada dalam ZPD. Siswa bekerja dalam ZPD jika siswa tidak dapat memecahkan masalah sendiri, tetapi dapat memecahkan masalah itu setelah mendapat bantuan orang dewasa atau temannya (*peer*); bantuan atau support dimaksud agar anak mampu untuk mengerjakan tugas-tugas atau soal-soal

yang lebih tinggi tingkat kerumitannya dari pada tingkat perkembangan kognitif si anak.

3. Masa Magang Kognitif (*cognitif apprenticeship*).
Suatu proses yang menjadikan siswa sedikit demi sedikit memperoleh kecakapan intelektual melalui interaksi dengan orang yang lebih ahli, orang dewasa, atau teman yang lebih pandai.
4. Pembelajaran Termediasi (*mediated learning*).
Vygotsky menekankan pada scaffolding. Siswa diberi masalah yang kompleks, sulit, dan realistis, dan kemudian diberi bantuan secukupnya dalam memecahkan masalah siswa.

Berdasarkan penjelasan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam teori vygotsky ini menekankan pada interaksi antara aspek internal dan aspek eksternal dan interaksi pada lingkungan sosial siswa itu.

Berdasarkan teori Vygotsky di atas, maka diperoleh keuntungan jika:

- a. Anak memperoleh kesempatan yang luas untuk mengembangkan zona perkembangan proksimalnya atau potensinya melalui belajar dan berkembang.
- b. Pembelajaran perlu dikaitkan dengan tingkat perkembangan potensialnya dari pada tingkat perkembangan anak intelektualnya.
- c. Pembelajaran lebih diarahkan pada penggunaan strategi untuk mengembangkan kemampuan intermentalnya dari pada kemampuan intramentalnya.
- d. Anak diberi kesempatan yang luas untuk mengintegrasikan pengetahuan deklaratif yang telah dipelajarinya dengan

pengetahuan prosedural yang dapat digunakan untuk melakukan tugas-tugas dan memecahkan masalah.

- e. Proses belajar dan pembelajaran lebih bersifat konstruktif, yaitu suatu proses mengkonstruksi pengetahuan atau makna baru secara bersama-sama antar semua pihak yang terlibat didalamnya.

2.1.1 Pentingnya Bahan Ajar Dalam Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu sistem yang lebih sempit dari sistem pendidikan. Melalui sistem pembelajaran peserta didik dibentuk kognitif, afektif, dan psikomotornya. Sebagai suatu sistem, pembelajaran memiliki berbagai komponen yang berperan dan berinteraksi dengan komponen lain dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Salah satu komponen yang penting dalam sistem pembelajaran adalah keberadaan bahan ajar bagi peserta didik. Upaya meningkatkan kompetensinya, guru memerlukan bantuan berbagai bahan ajar, baik yang berupa hand out, buku ajar, modul, LKS, dan lain-lain yang dapat membantu melaksanakan proses pembelajaran dengan baik dan lancar.

Bahan ajar merupakan salah satu masukan dalam proses pembelajaran yang merupakan pendekatan implementasi kurikulum yang berlaku. Dengan demikian apabila kurikulum suatu negara berubah, maka secara otomatis bahan ajarnya pun akan berubah. Bahan ajar merupakan sarana

yang harus secara jelas dapat mengkomunikasikan informasi, konsep, pengetahuan, dan mengembangkan kemampuan sehingga dapat dipahami dengan baik oleh guru dan peserta didik. Bahan ajar harus mampu menyajikan suatu objek secara terurut bagi keperluan pembelajaran dan memberikan sentuhan nilai-nilai afektif, sosial, dan kultural yang baik agar dapat secara komprehensif menjadikan peserta didik bukan hanya dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya, tetapi juga afektif dan psikomotornya.

Dalam mengajar seorang guru pasti memerlukan bahan ajar. Hal ini berarti bahwa bahan ajar, baik dalam bentuk buku, modul, LKS atau bentuk-bentuk yang lain merupakan komponen yang sangat dibutuhkan dalam membantu proses pembelajaran di kelas. Oleh karena pentingnya bahan ajar, wajarlah kalau setiap guru belajar menyediakan bahan ajar sendiri agar bahan ajar tersebut benar-benar sesuai dan tepat dalam membantu belajar peserta didik.

2.1.2 Pengertian dan Pentingnya Modul

Modul merupakan salah satu jenis bahan ajar cetak. Pengertian modul menurut Daryanto (2013: 9) adalah merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Modul minimal memuat tujuan pembelajaran, materi/substansi belajar, dan evaluasi. Modul berfungsi sebagai sarana belajar yang bersifat mandiri,

sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan masing-masing. Satyasa (2009: 9) mengatakan bahwa modul adalah suatu cara pengorganisasian materi pelajaran yang memperhatikan fungsi pendidikan. Didalam modul memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Cara pengorganisasian materi pembelajaran mengandung *sequencing* yang mengacu pada pembuatan urutan penyajian materi pelajaran, dan *synthesizing* yang mengacu pada upaya untuk menunjukkan kepada peserta didik keterkaitan antara fakta, konsep, prosedur dan prinsip yang terkandung dalam materi pembelajaran.

Direktorat pembinaan SMK, (2008: 10) menyatakan bahwa, modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistimatis, di dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan desain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar, dan evaluasi. Modul berfungsi sebagai sarana belajar yang bersifat mandiri, sehingga peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing.

Sedangkan pengertian modul berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: Komponen dari suatu sistem yang berdiri sendiri, tetapi menunjang program dari sistem itu; unit kecil dari satu pelajaran yang dapat beroperasi sendiri; kegiatan program belajar-mengajar yang dapat dipelajari oleh murid dengan bantuan yang minimal dari guru

pembimbing, meliputi perencanaan tujuan yang akan dicapai secara jelas, penyediaan materi pelajaran, alat yang dibutuhkan, serta alat untuk menilai, mengukur keberhasilan murid dalam penyelesaian pembelajaran.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa modul diartikan seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis dilengkapi petunjuk untuk belajar sendiri sehingga penggunaannya dapat belajar dengan atau tanpa seorang guru. Artinya, peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar tanpa kehadiran pengajar secara langsung. Modul berfungsi sebagai sarana belajar yang bersifat mandiri, sehingga peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajar masing-masing serta dapat mengukur keberhasilan belajar sendiri. Agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, maka modul paling tidak berisi tentang: (1) petunjuk belajar, (2) kompetensi yang akan dicapai, (3) isi materi, (4) informasi pendukung, (5) latihan-latihan, (6) lembar kerja, (7) evaluasi, dan (8) balikan terhadap hasil evaluasi (Direktorat Pembinaan SMK, 2008: 13).

Menurut Badan Diklat Keuangan (2009: 4) tujuan penulisan modul sebagai sarana kegiatan pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Sebagai medium referensi belajar.

Modul harus dapat dipakai sebagai referensi belajar atau pengganti tatap muka antara guru dengan peserta didik.

- 2) Sebagai medium referensi materi.

Modul harus merupakan suatu paket pembelajaran yang disusun secara sistematis, terarah, dan lengkap sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasarnya.

- 3) Sebagai medium referensi lanjutan belajar.

Pendalaman lanjutan tentang suatu obyek studi tertentu dalam modul disajikan juga dalam bentuk kepustakaan.

- 4) Sebagai medium motivator.

Modul digunakan untuk memperjelas dan mempermudah penyajian materi agar tidak terlalu bersifat verbal. Modul juga dapat untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar peserta didik serta mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan.

- 5) Sebagai media pembelajaran yang fleksibel.

Pembelajaran menggunakan modul dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik guru maupun peserta didik.

- 6) Sebagai medium evaluator

Modul digunakan oleh peserta didik untuk mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Berdasarkan pada tujuan-tujuan di atas, maka modul sama efektifnya dengan pembelajaran tatap muka. Hal ini tergantung pada proses penulisan modul. Modul yang baik mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- (1) didahului oleh pernyataan sasaran belajar, (2) pengetahuan disusun

sedemikian rupa, sehingga dapat menyertakan partisipasi peserta didik secara aktif, (3) memuat sistem penilaian berdasarkan penguasaan, (4) memuat semua unsur bahan pelajaran dan tugas, (5) memberi peluang bagi perbedaan antara individu peserta didik, (6) mengarah pada suatu tujuan belajar tuntas (Satyasa, 2009: 9).

Banyak keuntungan yang diperoleh dari pembelajaran dengan menggunakan modul. Satyasa (2009: 11) menyatakan, keuntungan yang diperoleh dari pembelajaran dengan penerapan modul sebagai berikut.

- a. Meningkatkan motivasi siswa, karena setiap kali mengerjakan tugas pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan
- b. Setelah dilakukan evaluasi, guru dan siswa mengetahui benar, pada modul yang mana siswa telah berhasil dan pada bagian modul yang mana mereka belum berhasil.
- c. Siswa mencapai hasil sesuai dengan kemampuannya.
- d. Bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester.
- e. Pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik.

Menurut Adiron (2011: 45) keunggulan pembelajaran modul sebagai berikut.

- a. Berfokus pada kemampuan individual peserta didik, karena pada hakekatnya mereka memiliki kemampuan untuk bekerja sendiri dan lebih bertanggung jawab atas tindakannya.

- b. Adanya kontrol terhadap hasil belajar melalui penggunaan standar kompetensi dalam setiap modul yang harus dicapai oleh peserta didik.
- c. Relevansi kurikulum ditunjukkan dengan adanya tujuan dan cara pencapaiannya, sehingga peserta didik dapat mengetahui keterkaitan antara pembelajaran dan hasil yang diperoleh.

Sedangkan keterbatasan pembelajaran modul sebagai berikut.

- a. Penyusunan modul yang baik membutuhkan keahlian tertentu, sukses tidaknya suatu modul tergantung penyusunannya.
- b. Sulit menentukan proses penjadwalan dan kelulusan serta membutuhkan manajemen pendidikan yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Hal ini karena setiap peserta didik menyelesaikan modul dalam waktu yang berbeda-beda, tergantung kecepatan dan kemampuan masing-masing.
- c. Dukungan pembelajaran berupa sumber belajar, pada umumnya cukup mahal, karena setiap peserta didik harus mencarinya sendiri. Berbeda dengan pembelajaran konvensional, sumber belajar seperti alat peraga dapat digunakan bersama-sama dalam pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan modul juga perlu perencanaan kegiatan. Berikut perencanaan kegiatan pelaksanaan pembelajaran modul.

- 1) Modul dibagikan kepada peserta didik paling lambat seminggu sebelum pembelajaran.

- 2) Pembelajaran menggunakan modul kooperatif konstruktivistik dan diskusi.
- 3) Pada setiap akhir unit pembelajaran dilakukan tes penggalan, tes sumatif dan tugas-tugas latihan yang terstruktur.
- 4) Hasil tes dan tugas yang dikerjakan peserta didik dikoreksi dan dikembalikan dengan *feed back* yang terstruktur, paling lambat sebelum pembelajaran unit materi ajar berikutnya.
- 5) Memberi kesempatan kepada peserta didik yang belum berhasil menguasai materi ajar berdasarkan hasil analisis tes penggalan dan sumatif. Hasilnya dipertimbangkan sebagai diagnosis untuk menyelenggarakan program remedial di luar jam pembelajaran (Satyasa, 2009: 9).

Modul sebagai sumber belajar memiliki sifat-sifat yang khas yang menjadikan berbeda dengan model sumber belajar yang lain. Sifat-sifat tersebut adalah: (1) merupakan paket pembelajaran terkecil dan terlengkap, (2) memuat rangkaian kegiatan belajar yang direncanakan dan sistematis, (3) memuat tujuan belajar (KI dan KD) yang dirumuskan secara eksplisit dan spesifik, (4) memungkinkan bagi siswa belajar mandiri, (5) merupakan realiasi pengakuan perbedaan individual.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka pembelajaran menggunakan modul memungkinkan seorang peserta didik yang memiliki kemampuan belajar tinggi akan lebih cepat menyelesaikan satu atau

lebih kompetensi dibandingkan dengan peserta didik lain. Pembelajaran secara efektif akan dapat mengubah konsepsi peserta didik menuju konsep ilmiah, sehingga prestasi belajar mereka dapat ditingkatkan seoptimal mungkin baik kualitas maupun kuantitasnya. Pembelajaran yang dilakukan guru akan lebih berkualitas dan efisien, hal ini tentunya akan lebih meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pembelajaran dengan modul di sekolah, guru sebagai fasilitator tetap mengelola pembelajaran dengan strategis, metode, dan teknik pembelajaran yang sesuai. Pembelajaran juga perlu diselang dengan menggunakan multimedia lain agar tidak membosankan. Modul yang dibuat guru setiap tahunnya perlu dievaluasi dan dilakukan revisi. Untuk peserta didik yang lebih cepat menyelesaikan belajarnya diberikan pengayaan dengan materi yang lebih menantang.

2.1.3 Perbedaan Modul dengan bahan Ajar Lain

Menurut Badan Diklat Keuangan (2009: 8) perbedaan modul dengan bahan ajar lain sebagai berikut.

1) Perbedaan lembar kerja siswa dengan modul

Lembar Kerja Siswa (LKS) dikemas dengan menekankan pada latihan, tugas atau soal-soal saja. LKS menyajikan uraian materi namun disajikan secara ringkas, sehingga siswa masih membutuhkan buku-buku referensi sebagai penunjang belajar. Sedangkan modul dapat digunakan untuk belajar secara mandiri tanpa bantuan buku literatur lain.

2) Perbedaan modul dengan buku teks

Buku teks merupakan naskah yang berupa kata-kata asli dari pengarang; kutipan dari kitab suci untuk pangkal ajaran atau alasan, bahan ditulis untuk dasar memberikan pelajaran, berpidato; *diskursif* teks yang mengaitkan fakta secara bernalar; *ekspresif* teks yang mengungkapkan perasaan dan pertimbangan dalam diri pengarang; *evaluatif* teks untuk mempengaruhi pendapat dan perasaan pembaca; *informatif* teks yang hanya menyajikan berita faktual tanpa komentar; *naratif* teks yang tidak bersifat dialog, dan isinya merupakan suatu kisah sejarah, deretan peristiwa, dan sebagainya; *persuatif* teks yang fungsi utamanya mempengaruhi pendapat, perasaan, dan perbuatan pembaca.

Berdasarkan pengertian tersebut, diketahui bahwa buku teks lebih menyajikan kutipan langsung dari nara sumber atau suatu kejadian yang faktual (data-data empiris) tanpa berusaha untuk menyederhanakannya agar mudah untuk mentransfer pengetahuannya. Sedangkan modul, terdapat usaha-usaha meringkas dan menyajikannya untuk pemakai agar lebih mudah dipahami.

3) Perbedaan modul dengan *handout*

Handout adalah buku pegangan siswa yang berisi tentang suatu materi pelajaran secara lengkap serta sebagai dasar penyamaan persepsi terhadap bahan ajar yang akan diberikan. Bahasa dalam

handout kaku dan tidak komutatif, dan di dalamnya terdapat kutipan langsung dari nara sumber. *Handout* digunakan sebagai pendukung slide presentasi agar peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh pengajar. *Handout* memerlukan tatap muka dengan guru karena keterbatasan yang dimilikinya. Berbeda dengan modul, isinya disajikan per unit terkecil dari materi, bahasa yang disajikan komunikatif, dan modul dapat dipelajari siswa tanpa bantuan guru.

2.1.4 Landasan Teori Pembelajaran Menggunakan Modul

Teori belajar dan pembelajaran dapat digolongkan menjadi beberapa antara lain: teori belajar kognitif, konstruktivistik, humanistik, sosiokultural dan kecerdasan ganda (*multiple intelligence*), yang penting untuk dimengerti dan diterapkan sesuai dengan kondisi dan konteks pembelajaran. Masing-masing teori memiliki kelemahan dan kelebihan. Teori belajar yang dijadikan landasan dalam penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme. Teori belajar konstruktivisme menjadi salah satu bahan yang sering didiskusikan di kalangan pendidik Indonesia setelah kurikulum 2013 mulai diberlakukan di Indonesia. Hal tersebut tentulah wajar terjadi, mengingat teori belajar konstruktivisme merupakan teori yang melandasi kurikulum 2013. Pada penelitian ini, penulis membatasi pada teori belajar konstruktivisme dan teori behavior yang ada kaitannya dengan pengembangan model pembelajaran dalam membentuk sikap kewirausahaan .

a. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivistik belajar merupakan usaha pemberian makna oleh siswa atas pengalamannya melalui asimilasi dan akomodasi yang menuju pada pembentukan struktur kognitifnya, memungkinkan mengarah kepada tujuan tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran diusahakan agar dapat memberikan kondisi terjadinya proses pembentukan tersebut secara optimal pada diri siswa. Proses belajar sebagai suatu usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi, akan membentuk suatu konstruksi pengetahuan yang menuju pada kemutakhiran struktur kognitifnya. Menurut Erdawati (2007: 1) pembelajaran berarti partisipasi guru dan siswa dalam membentuk pengetahuan, membuat makna, mencari kejelasan, bersikap kritis dan mengadakan justifikasi.

Pembelajaran adalah membantu seseorang berpikir secara benar dengan membiarkannya berpikir sendiri untuk menemukan jawaban dari persoalan yang sedang dihadapinya. Karakteristik pembelajaran yang dilakukan dalam teori belajar konstruktivistik adalah: (1) membebaskan siswa dari belenggu kurikulum yang berisi fakta-fakta lepas yang sudah ditetapkan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembankan ide-idenya tersebut, serta membuat kesimpulan-kesimpulan, (2) menempatkan siswa sebagai kekuatan timbulnya *interest*, untuk membuat hubungan diantara ide-ide atau gagasannya, kemudian

memformulasikan kembali ide-ide tersebut, serta membuat kesimpulan-kesimpulan; (3) guru bersama-sama siswa mengkaji pesan-pesan penting bahwa dunia adalah kompleks, dimana terdapat bermacam-macam pandangan tentang kebenaran yang datangnya dari berbagai interpretasi; dan (4) guru mengakui bahwa proses belajar dan penilaiannya merupakan suatu usaha yang kompleks, sukar dipahami, tidak teratur dan tidak mudah dikelola. Teori belajar konstruktivistik yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan sumbangan besar dalam membentuk siswa menjadi kreatif, produktif dan mandiri.

Esensi dari teori konstruktivis adalah ide bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi itu menjadi milik mereka sendiri, di samping itu belajar juga memerlukan pendekatan dan teknik penilaian tertentu. Dapat disimpulkan bahwa siswa belajar bagaimana ia menggunakan pengetahuan dan keterampilan. Atas dasar itu, pembelajaran harus dikemas menjadi proses “mengkonstruksi bukan ‘menerima pengetahuan. Dalam proses pembelajaran, siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. (Rusman, 2010: 213).

b. Teori Piaget

Teori konstruktivisme dikembangkan oleh Piaget pada pertengahan abad 20. Piaget berpendapat bahwa pada dasarnya setiap individu sejak kecil sudah memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Pengetahuan yang dikonstruksi oleh anak sebagai subjek, maka akan menjadi pengetahuan yang bermakna sedangkan pengetahuan yang hanya diperoleh melalui proses pemberitahuan tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna. Pengetahuan tersebut hanya untuk diingat sementara setelah itu dilupakan. Mengkonstruksi pengetahuan menurut Piaget dilakukan melalui proses asimilasi dan akomodasi terhadap skema yang sudah ada. Tentang skema, asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi. Berikut akan dijabarkan mengenai teori konstruktivisme berdasarkan pandangan ahli tersebut:

Teori kognitivisme dari Piaget lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Para penganut aliran kognitif mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon. Tidak seperti behaviorisme yang mempelajari proses belajar hanya sebagai hubungan stimulus-respon, kognitivisme merupakan suatu bentuk teori belajar yang sering disebut sebagai model perseptual. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Proses belajar terjadi antara lain mencakup pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikannya dengan struktur kognitif yang

sudah dimiliki dan terbentuk di dalam pikiran seseorang berdasarkan pemahaman dan pengalaman-pengalaman sebelumnya.

Piaget berpendapat bahwa proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahapan, yakni asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi (Hergenhahn, 2010: 314). Proses asimilasi adalah proses merespon lingkungan sesuai dengan struktur kognitif seseorang. Akomodasi adalah proses memodifikasi struktur kognitif. Equilibrasi adalah penyesuaian berkesinambungan kearah keseimbangan atau ekuilibrium. Asimilasi dan akomodasi disebut sebagai *Functional invariants* (Invarian Fungsional) karena mereka terjadi disemua level perkembangan intelektual. Tetapi jelas, bahwa pengalaman sebelumnya cenderung melibatkan lebih banyak akomodasi daripada pengalaman yang kemudian karena semakin banyak hal-hal yang dialami akan berhubungan dengan struktur kognitif yang ada, dan membuat akomodasi substansial makin tak diperlukan saat individu bertambah dewasa.

Perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu proses didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem saraf. Dengan bertambahnya usia orang makin bertambah pula kemampuan orang tersebut. Menurut piaget, proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan sesuai dengan umurnya. Piaget membagi tahap-tahap perkembangan kognitif ini menjadi empat yaitu (Hergenhahn 2010: 318):

a. *Sensorimotor Stage* (0-2 tahun).

Selama ini masa anak belajar melalui indera dan gerak serta melakukan interaksi secara fisik. Pada masa ini, mereka belajar melalui cara memindahkan, menyentuh, memukul, menggigit, dan memanipulasi benda-benda fisik. Anak mulai mempelajari tentang ruang, waktu, lokasi, ketetapan, dan sebab akibat. Intelligensi anak baru tampak dalam bentuk aktivitas motorik sebagai reaksi simulasi sensorik dan dalam stadium ini yang penting adalah tindakan konkret dan bukan tindakan imajiner atau hanya dibayangkan

b. *Preoperational Thinking* (2-7 tahun)

Pada masa ini sebenarnya terbagi menjadi dua:

1. Pemikiran prakonseptual (2-4 tahun). Selama disalah satu tahap *preoperational thinking* (pemikiran pra-operasional) ini, anak-anak mulai membentuk konsep sederhana, mulai mengklasifikasi benda-benda dalam kelompok tertentu berdasarkan kemiripannya.
2. Periode pemikiran intuitif (4-7 tahun)

Pada tahap kedua dari pemikiran pra-operasional ini, anak-anak memecahkan masalah secara intuitif, bukan berdasarkan kaidah-kaidah logika.

c. *Concrete Operations* (7-11 tahun).

Tahap ini anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang logis. Anak telah memiliki kecakapan berpikir akan tetapi hanya

dengan benda-benda bersifat konkret. Untuk menghindari keterbatasan berpikir anak perlu diberi gambaran konkret, sehingga ia mampu menelaah persoalan

d. Tahap *Formal Operations* (12-18 tahun).

Pada tahap ini, anak telah mampu memberikan alasan dengan menggunakan lebih banyak simbol dan gagasan dalam cara berpikir. Anak mampu menyelesaikan permasalahan yang bersifat kompleks dan dapat menggunakan prosedur potetik deduktif. Kemampuan dalam tahap ini adalah: anak telah mampu menalar secara ilmiah dan menguji hipotesis dan mampu berpikir dalam bentuk sebab akibat; anak mampu memecahkan yang murni lisan; anak telah mencapai konsep perbandingan; anak telah mampu berpikir secara kombinatorial; anak mampu menalar atas dasar pengandaian.

Bila merujuk pada teori Piaget, maka pelajar yang berada pada jenjang SMA termasuk dalam kategori tingkat operasional formal. Pada periode ini anak dapat menggunakan operasi-operasi konkretnya untuk membentuk operasi-operasi yang lebih kompleks. Kemajuan utama pada anak selama periode ini ialah ia tidak perlu berpikir dengan pertolongan benda-benda atau peristiwa-peristiwa konkret. Ia mempunyai kemampuan untuk berfikir abstrak.

c. Teori Vygotsky

Vygotsky adalah pengagum Piaget. Ia setuju dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang melihat perkembangan kognitif terjadi secara bertahap dan dicirikan dengan gaya berpikir yang berbeda-beda untuk setiap orang. Namun ia tidak setuju dengan pendapatnya bahwa anak menjelajahi dunianya sendirian dan membentuk gambaran realitas batinnya sendiri karena menurut Vygotsky suatu pengetahuan tidak hanya didapat oleh anak itu sendiri melainkan mendapat bantuan dari lingkungannya juga.

Teori belajar konstruktivisme juga dilandasi oleh hasil pemikiran Lev Vygotsky. Vygotsky menekankan pentingnya konteks sosial untuk belajar dan perkembangan. Hal tersebut ia ungkapkan dengan berdalih bahwa seorang dari lahir sampai telah berhubungan secara sosial, secara budaya, dan menurut sejarah mengorganisir praktik-praktik dan bahwa tidak ada satupun dapat terpisah dari konteks sosial (Hanafiah dan Suhana, 2012: 64).

Pentingnya pengaruh sosial pada perkembangan kognitif anak direfleksikan dalam konsep *zone proximal development* (ZPD). ZPD merupakan suatu kondisi ketika anak-anak menerima tugas yang cukup sulit bagi mereka untuk memahami atau menguasai sendiri tetapi dapat dipelajari dengan tuntunan dan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang terlatih (Gufron dan Risnawita, 2013: 33).

d. Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Behaviorisme merupakan salah satu pendekatan untuk memahami perilaku individu. Behaviorisme memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek-aspek mental. Dengan kata lain, behaviorisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam suatu belajar. Peristiwa belajar semata-mata melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu. Teori kaum behavioris lebih dikenal dengan nama teori belajar, karena seluruh perilaku manusia adalah hasil belajar. Belajar artinya perubahan perilaku organisme sebagai pengaruh lingkungan. Behaviorisme tidak mau mempersoalkan apakah manusia baik atau jelek, rasional atau emosional, behaviorisme hanya ingin mengetahui bagaimana perilakunya dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan.

Pada teori belajar ini sering disebut S-R psikologis artinya bahwa tingkah laku manusia dikendalikan oleh ganjaran atau *reward* dan penguatan atau *reinforcement* dari lingkungan. Dengan demikian dalam tingkah laku belajar terdapat jalinan yang erat antara reaksi-reaksi behavioural dengan stimulusnya. Guru yang menganut pandangan ini berpendapat bahwa tingkah laku siswa merupakan reaksi terhadap lingkungan dan tingkah laku adalah hasil belajar.

Kaum behavioris menjelaskan bahwa belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku dimana *reinforcement* dan *punishment* menjadi stimulus untuk merangsang pebelajar dalam berperilaku. Pendidik yang masih menggunakan kerangka behavioristik biasanya merencanakan kurikulum dengan menyusun isi pengetahuan menjadi bagian-bagian kecil yang ditandai dengan suatu keterampilan tertentu. Kaum behavioris menjelaskan bahwa belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku dimana *reinforcement* dan *punishment* menjadi stimulus untuk merangsang pebelajar dalam berperilaku.

Pendidik yang masih menggunakan kerangka behavioristik biasanya merencanakan kurikulum dengan menyusun isi pengetahuan menjadi bagian-bagian kecil yang ditandai dengan suatu keterampilan tertentu. Kemudian, bagian-bagian tersebut disusun secara hirarki, dari yang sederhana sampai yang kompleks. Pandangan teori behavioristik telah cukup lama dianut oleh para pendidik. Namun dari semua teori yang ada, teori Skinnerlah yang paling besar pengaruhnya terhadap perkembangan teori belajar behavioristik. Program-program pembelajaran seperti *Teaching Machine*, Pembelajaran berprogram, modul dan program-program pembelajaran lain yang merupakan program pembelajaran yang menerapkan teori belajar yang dikemukakan Skinner. Menurut Suciati (2001: 41) aplikasi teori behavioristik dalam kegiatan

pembelajaran tergantung dari beberapa hal seperti: tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik pembelajar media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Demikian halnya dalam pembelajaran, pembelajar dianggap sebagai objek pasif yang selalu membutuhkan motivasi dan penguatan dari pendidik. Oleh karena itu, para pendidik mengembangkan kurikulum yang terstruktur dengan menggunakan standar-standar tertentu dalam proses pembelajaran yang harus dicapai oleh para pembelajar. Begitu juga dalam proses evaluasi belajar pembelajar diukur hanya pada hal-hal yang nyata dan dapat diamati sehingga hal-hal yang bersifat tidak teramati kurang dijangkau dalam proses evaluasi.

Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada siswa, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati adalah stimulus dan respon, oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh siswa (respon) harus dapat diamati dan diukur. Salah satu tujuan penulis mengembangkan modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual ini adalah menciptakan suatu

stimulus berupa pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif, meningkatkan interaksi tatap muka, tanggung jawab individual, kemampuan-kemampuan interpersonal, dan kelompok kecil. Hal tersebut akan lebih memotivasi siswa dalam belajar. Pada teori belajar ini sering disebut S-R psikologis artinya bahwa tingkah laku manusia dikendalikan oleh ganjaran atau *reward* dan penguatan atau *reinforcement* dari lingkungan. Dengan demikian dalam tingkah laku belajar terdapat jalinan yang erat antara reaksi-reaksi behavioural dengan stimulusnya. Guru yang menganut pandangan ini berpendapat bahwa tingkah laku siswa merupakan reaksi terhadap lingkungan dan tingkah laku adalah hasil belajar.

Kaum behavioris menjelaskan bahwa belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku dimana *reinforcement* dan *punishment* menjadi stimulus untuk merangsang pebelajar dalam berperilaku. Pendidik yang masih menggunakan kerangka behavioristik biasanya merencanakan kurikulum dengan menyusun isi pengetahuan menjadi bagian-bagian kecil yang ditandai dengan suatu keterampilan tertentu. Kemudian, bagian-bagian tersebut disusun secara hirarki, dari yang sederhana sampai yang kompleks.

2.1.5 Modul

2.1.5.1 Karakteristik Modul

Untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi belajar, pengembangan modul harus memperhatikan karakteristik yang

diperlukan. Menurut (Daryanto, 2013: 9-11) modul harus memiliki karakteristik berikut.

a. *Self Instruction*

Modul mampu membelajarkan peserta didik secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. Untuk memenuhi karakter tersebut, modul harus: (1) memuat tujuan pembelajaran yang jelas, menggambarkan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar; (2) memuat materi pelajaran yang dikemas dalam unit-unit kegiatan belajar, sehingga mudah dipelajari secara tuntas; (3) tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan paparan materi pelajaran; (4) terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan peserta didik; (5) kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas atau konteks kegiatan dan lingkungan peserta didik; (6) menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif; (7) terdapat rangkuman materi pembelajaran; (8) terdapat instrumen penilaian, yang memungkinkan peserta didik melakukan penilaian mandiri (*self assessment*); (9) terdapat umpan atas penilaian peserta didik untuk mengetahui tingkat penguasaan materi; (10) terdapat informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran.

b. *Self Contained*

Modul dikatakan *self contained* bila seluruh materi pelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul yang dikemas dalam satu

kesatuan utuh, sehingga memberikan kesempatan peserta didik mempelajari materi secara tuntas. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu standar kompetensi atau kompetensi dasar harus dilakukan secara hati-hati dan memperhatikan keluasan standar kompetensi atau kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik.

c. Adaptif

Memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi, artinya dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel digunakan di berbagai perangkat keras.

d. Berdiri Sendiri (*Stand Alone*)

Modul tidak tergantung dan tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar atau media lain. Jika peserta didik masih menggunakan dan bergantung pada bahan ajar lain, maka modul tersebut tidak akan dikategorikan berdiri sendiri.

e. Bersahabat/Akrab (*User Friendly*)

Bersahabat dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi bersifat membantu pemakainya, mudah merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan. Menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan istilah yang umum digunakan. Kelima karakteristik modul ini dapat dijadikan acuan bagi penyusun untuk menetapkan apakah modul tersebut layak atau tidak. Untuk menghasilkan modul yang mampu membuat

pembelajaran efektif penulisan modul juga perlu memperhatikan beberapa elemen, yaitu (1) format, (2) organisasi, (3) daya tarik, (4) ukuran huruf, (5) spasi kosong dan (6) konsistensi, (Daryanto, 2013: 13-15).

1) Format

Format kolom harus proporsional, sesuai dengan bentuk dan ukuran kertas yang digunakan. Penggunaan format kertas harus tepat dan memperhatikan tata letak dan format pengetikan. Tanda-tanda (*icon*) yang mudah ditangkap dan bertujuan untuk menekankan pada hal-hal yang dianggap penting atau khusus. Tanda dapat berupa gambar, cetak tebal, cetak miring atau lainnya.

2) Organisasi

Peta/bagan menggambarkan cakupan materi yang akan dibahas dalam modul yang harus ditampilkan. Organisasi isi materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis, sehingga mudah dipahami dan diikuti oleh peserta didik. Susunan, tempat naskah, gambar dan ilustrasi dibuat sedemikian rupa sehingga informasi mudah dimengerti oleh peserta didik. Susunan, alur antar judul, sub judul, uraian, antar bab, antar unit, antar paragraf diorganisasikan sedemikian rupa sehingga mudah dipahami dan diikuti oleh peserta didik.

3) Daya Tarik

Daya tarik dapat ditempatkan di beberapa bagian seperti: Bagian sampul (*Cover*) depan, kombinasi warna, gambar/ilustrasi yang sesuai bentuk dan huruf yang sesuai.

4) Bentuk dan Ukuran Huruf

Bentuk dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca sesuai dengan karakteristik umum peserta didik. Perbandingan huruf yang proporsional antar judul, sub judul, dan isi naskah.

5) Ruang (spasi kosong)

Untuk menambah kontras penampilan modul, digunakan spasi atau ruang kosong tanpa naskah atau gambar. Spasi kosong dapat berfungsi untuk menambahkan catatan penting dan memberikan kesempatan jeda kepada peserta didik. Spasi kosong ditempatkan secara proporsional. Penempatan ruang kosong dapat dilakukan di beberapa tempat seperti: (a) ruangan sekitar judul bab dan sub bab; (b) batas tepi/margin; (c) spasi antar kolom; (d) pergantian antar paragraf dimulai dengan huruf kapital; dan (e) pergantian antar bab atau bagian.

6) Konsistensi

Bentuk huruf, jarak spasi, jarak antar judul dengan baris pertama, antara judul dengan teks utama, harus konsisten dari halaman.

2.1.5.2 Teknik Penulisan Modul

Dalam penulisan modul, agar diperoleh hasil yang baik, menarik, dan mudah dipahami dalam penulisan modul perlu memperhatikan beberapa hal, yaitu (1) karakteristik peserta didik, (2) maksud dan tujuan pembelajaran, (3) identifikasi isi bahan ajar, (4) struktur materi ajar, dan (5) struktur penulisan modul (Asyhar dan Rayandra, 2011: 162-167).

1) Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik peserta didik dapat dilihat berdasarkan karakteristik berikut. (1) demografi, (2) motivasi, (3) faktor yang terkait dengan kegiatan belajar, (4) latar belakang.

2) Maksud dan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan umpan balik mengenai kemampuan peserta didik yang dapat dicapai setelah pembelajaran. Kegunaan dari tujuan pembelajaran yaitu, (1) mengkomunikasikan kepada peserta didik apa yang akan dituju dari proses pembelajaran, (2) membantu mengidentifikasi isi pembelajaran dan bagaimana mengurutkannya, (3) membantu media apa yang cocok untuk menyampaikan isi pembelajaran, (4) membantu merumuskan cara menilai ketercapaian tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran dikategorikan menjadi tiga ranah berikut (1) Pengetahuan, terkait dengan rumusan untuk memperlihatkan pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari hasil pembelajaran, (2) Keterampilan, berupa intelektual, fisik, atau sosial. (3) Sikap,

terkait dengan perasaan dan kecenderungan perilaku. Tujuan ini dirumuskan untuk memperlihatkan pembentukan sikap peserta didik yang menjadi tujuan pembelajaran.

3) Identifikasi Isi Materi Modul

Isi materi modul dapat diidentifikasi berdasarkan pendekatan yang berorientasi pada subjek pembelajaran dan pada peserta didik. Materi modul meliputi uraian mengenai topik-topik utama, konsep, dan prinsip-prinsip. Berdasarkan subjek pembelajaran, isi dan materi modul dapat diidentifikasi melalui cara-cara berikut. (1) Mempelajari silabus materi yang akan dikembangkan. (2) menelaah pengetahuan tentang topik yang akan ditulis. (3) Mendiskusikan dengan pakar bidang materi yang akan dikembangkan. (4) Menganalisis topik serupa yang sudah ditawarkan pihak lain. (5) Mempelajari buku teks yang sesuai dengan materi yang akan dikembangkan. (6) Mengidentifikasi dan menganalisis konsep kunci pada subjek yang akan diajarkan melalui modul.

Berdasarkan pendekatan yang berorientasi pada peserta didik, isi materi dapat diidentifikasikan melalui cara-cara berikut. (1) Memantapkan dan menganalisis tujuan pembelajaran. (2) Menanyakan kepada calon peserta didik mengenai topik atau kompetensi yang ingin dicapai. (3) Mendiskusikan dengan calon peserta didik tentang pengetahuan yang akan dipelajari dalam modul. (4) Memikirkan kegiatan belajar logis yang harus dilakukan peserta didik untuk mencapai kompetensi tertentu. (5) Menganalisis

pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang ditunjukkan oleh seorang ahli dalam bidang yang terkait dengan isi materi yang akan dipelajari. (6) Mencatat kesulitan-kesulitan yang dihadapi orang dalam memperagakan kompetensi yang terkait dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (7) Mempelajari laporan kinerja peserta didik yang terkait dengan kompetensi yang akan dicapai melalui pembelajaran menggunakan modul. Pada penulisan modul prakarya dan kewirausahaan ini peneliti mengidentifikasi materi dengan pendekatan yang berorientasi kontekstual.

4) Struktur penulisan modul

Modul dibuat berstruktur bertujuan untuk memudahkan peserta didik mempelajari materi. Struktur penulisan modul dibagi menjadi tiga bagian, yaitu Pembuka, Inti, dan Penutup (Asyhar dan Rayandra 2011: 165). Bagian Pembuka berisi: tujuan, daftar isi, peta informasi, daftar kompetensi, dan tes awal. Bagian Inti terdiri dari: pendahuluan, hubungan dengan materi atau pelajaran lain, uraian materi, penugasan, dan rangkuman. Bagian Penutup berisi: glosarium, dan indeks.

5) Struktur Materi Modul

Pengurutan materi pelajaran ada beberapa model yang dapat digunakan dalam penulisan modul. (1) urutan berdasarkan topik. (2) Urutan kronologis; isi bahan ajar mengenai perkembangan dari waktu ke waktu. (3) Urutan tempat; isi bahan ajar diurutkan berdasarkan tempat. (4) Lingkaran sepusat; pengurutan isi bahan

ajar sedemikian rupa sehingga isi bahan ajar pertama merupakan bagian dari isi bahan ajar berikutnya. (5) Urutan sebab akibat; isi bahan ajar disajikan berdasarkan sebab akibat. (6) Struktur logis; materi disajikan berdasarkan struktur logis dari subjek keilmuan yang terkait materi modul. (7) Urutan terpusat pada masalah; jika materi didasarkan pada penyelesaian suatu masalah, maka urutan penyajian materi akan mengikuti urutan langkah penyelesaian masalah. (8) Urutan spiral; siswa akan mengulang suatu topik meskipun semakin sulit. Urutan seperti ini biasanya untuk mengajarkan suatu topik yang memerlukan pemahaman berjenjang tingkat kesulitannya.

2.1.6 Dasar Pemilihan Pengembangan

Rancangan pembelajaran merupakan kerangka acuan spesifikasi sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar dan sebagai acuannya adalah kurikulum yang berlaku. Pengembangan pembelajaran sebagai suatu proses yang sistematis untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang siap digunakan. Sistem pembelajaran adalah suatu set peristiwa yang mempengaruhi pembelajar sehingga terjadi proses belajar. Suatu set peristiwa itu mungkin digerakan oleh pembelajar sehingga disebut pengajaran, mungkin pula digerakkan oleh pembelajar itu sendiri. Baik digerakkan oleh pembelajar maupun untuk pembelajar sendiri, kegiatan itu harus terencana secara sistematis untuk dapat disebut

kegiatan pembelajaran. Model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses.

Teori dan model rancangan pembelajaran harus memperlihatkan semua komponen seperti halnya: 1) kondisi pembelajaran, 2) metode pembelajaran, dan 3) hasil pembelajaran. Salah satu model umum untuk mengembangkan bahan pembelajaran bidang studi tertentu adalah model pendekatan sistem (*system approach model*). Model umum dalam pengembangan bahan pembelajaran yang menganut pendekatan sistem telah dianjurkan antara lain Dick dan Carey (1996), serta Kemp (1994). Proses atau prosedur itu disebutkan sebagai pendekatan sistem, karena terdiri dari beberapa komponen-komponen yang saling berinteraksi dan secara bersama-sama membuahkan hasil yang ditetapkan sebelumnya. Sistem ini juga mengumpulkan informasi tentang kemampuan produk akhir (*end product*) dapat direvisi sampai ia mencapai mutu yang diharapkan. Pada saat bahan sedang dikembangkan, data dikumpulkan dan materi direvisi sejalan dengan adanya data untuk menjadikan seefektif dan seefisien mungkin.

Berdasarkan uraian tentang model, maka dalam pengembangan ini diacukan pada seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses. Jika dikaitkan dengan pengembangan bahan ajar, dalam pengembangan bahan ajar prakarya dan kewirausahaan ini digunakan model pengembangan bahan pembelajaran ASSURE (*Analyze learner characteristics-State performance objectives-Select methods, media and*

materials-Utilize materials-Requires learner participation- Evaluate and revise). Menurut Pribadi (2009:94) model ASSURE merupakan model yang dikembangkan untuk menciptakan aktivitas yang efektif dan efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi.

Alasan digunakan model ASSURE pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. ASSURE memenuhi keempat karakteristik yang dimiliki dalam pengembangan pembelajaran, yaitu:
 - a. Mengacu pada tujuan
 - b. Terdapat keserasian dengan tujuan
 - c. Sistematis
 - d. Berpedoman pada evaluasi
2. Model ASSURE menggunakan pendekatan sistem dengan langkah-langkah yang lengkap dan dapat digunakan untuk merancang pembelajaran di kelas.
3. Model ASSURE digunakan dengan dasar pemikiran bahwa tugas pembelajaran adalah sebagai perancang pembelajaran, pelaksana dan penilai hasil kegiatan pembelajaran. Hasil pengembangan merupakan hasil kerja sama antara ahli rancangan, ahli isi, dan ahli lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran.
4. Model rancangan pembelajaran ASSURE dapat digunakan untuk pengembangan bahan pembelajaran baik pada informasi verbal, keterampilan, intelektual, maupun keterampilan psikomotor dan

sikap sehingga dipandang sangat relevan dengan mata pelajaran kewirausahaan.

5. Model ASSURE merupakan desain bahan pembelajaran yang disampaikan bersifat sistematis, variasinya lengkap dan melalui tahap pertahap.
6. Model rancangan ASSURE yang berpijak teori sistem telah terbukti keberhasilannya di kalangan pendidikan.

Tujuan pengembangan produk berupa modul adalah untuk menyediakan bahan ajar pendamping selain buku teks yang disiapkan oleh pemerintah. Langkah-langkah mendesain pembelajaran model ASSURE sebagai berikut.

Tabel 7. Model desain sistem pembelajaran ASSURE

A = Analisis karakteristik siswa

S = Menetapkan tujuan pembelajaran

S = Seleksi media, metode, dan bahan ajar

U = Memanfaatkan bahan ajar

R = Melibatkan siswa dalam kegiatan belajar

E = Evaluasi dan revisi

Sumber: Pribadi (2009: 95).

2.1.7 Model Pembelajaran berbasis Kontekstual

Model pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang tidak hanya difokuskan pada pemberian pembekalan kemampuan pengetahuan yang bersifat teoritis saja, akan tetapi bagaimana agar pengalaman belajar

yang dimiliki siswa itu terkait dengan permasalahan-permasalahan aktual yang terjadi di lingkungannya. (Rusman, 2010: 211).

Piaget berpendapat bahwa sejak kecil setiap anak sudah memiliki struktur kognitif yang kemudian dinamakan “skema”. Skema terbentuk karena pengalaman dan proses penyempurnaan skema itu dinamakan asimilasi dan semakin besar pertumbuhan anak maka skema akan semakin sempurna yang kemudian disebut dengan proses akomodasi.

Pendapat Piaget tentang bagaimana sebenarnya pengetahuan itu terbentuk dalam struktur kognitif anak, sangat berpengaruh terhadap beberapa model pembelajaran, diantaranya model pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning/ CTL*). Menurut pembelajaran kontekstual, pengetahuan itu akan bermakna manakala ditemukan dan dibangun sendiri oleh siswa. Di Amerika berkembang *Contextual Teaching and Learning/ CTL* yang intinya membantu guru untuk mengaitkan mata pelajaran dengan kehidupan nyata siswa dan memotivasi siswa untuk mengaitkan pengetahuan yang dipelajari dengan kehidupan mereka.

Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/ CTL*) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih

bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Pembelajaran akan lebih bermakna, sekolah lebih dekat dengan lingkungan masyarakat (bukan dekat dari segi fisik), akan tetapi secara fungsional apa yang dipelajari di sekolah senantiasa bersentuhan dengan situasi dan permasalahan kehidupan yang terjadi di lingkungannya (keluarga dan masyarakat) (Rusman, 2010: 213).

Pendekatan pembelajaran kontekstual merupakan suatu proses pendidikan yang bertujuan membantu siswa melihat makna dalam bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan nyata mereka sehari-hari, yaitu dengan konteks lingkungan pribadinya, sosialnya dan budayanya. Pendekatan pembelajaran kontekstual juga berarti konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Upaya menciptakan kondisi tersebut diperlukan strategi belajar baru yang lebih memberdayakan siswa. Sebuah strategi belajar yang tidak mengharuskan siswa menghafal fakta-fakta, tetapi sebuah strategi yang mendorong siswa mengkonstruksi pengetahuan di benak mereka sendiri. Melalui strategi CTL, siswa diharapkan belajar mengalami bukan menghafal (Sugiyanto, 2008: 166). Jadi, *Contextual Teaching and*

Learning/ CTL merupakan pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan (ramah, terbuka, negosiasi) yang terkait dengan dunia nyata siswa (*Daily Live Modelling*), sehingga akan terasa manfaat dari materi yang akan disajikan, motivasi belajar muncul, dunia pikiran siswa menjadi konkrit dan suasana menjadi kondusif, nyaman dan menyenangkan.

Pembelajaran kontekstual, mengajar bukanlah transformasi pengetahuan dari guru kepada siswa dengan menghafal sejumlah konsep-konsep yang sepertinya terlepas dari kehidupan nyata, akan tetapi ditekankan pada upaya memfasilitasi siswa untuk mencari kemampuan hidup dari apa yang dipelajarinya

Pembelajaran kontekstual menempatkan siswa di dalam konteks bermakna yang menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang sedang dipelajari dan sekaligus memperhatikan faktor kebutuhan individual siswa dan peranan guru. Sehubungan dengan itu, maka pendekatan pengajaran kontekstual harus menekankan pada hal-hal berikut:

1. Belajar berbasis masalah (*problem based-learning*).

Yaitu suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran.

2. Pengajaran autentik (*authentic instruction*).

Yaitu pendekatan pengajaran yang memperkenalkan siswa untuk mempelajari konteks bermakna.

3. Belajar berbasis inquiri (*inquiry-based learning*).

Yaitu pendekatan yang membutuhkan strategi pengajaran yang mengikuti metodologi sains dan menyediakan kesempatan untuk pembelajaran bermakna, antara lain:

- a. Proses perpindahan dari pengamatan menjadi pemahaman.
- b. Siswa belajar menggunakan keterampilan berfikir kritis.

4. Belajar berbasis proyek/ tugas (*project-based learning*).

Yaitu pendekatan yang membutuhkan pengajaran komprehensif dimana lingkungan belajar siswa didesain agar siswa dapat melakukan penyelidikan terhadap masalah autentik termasuk pendalaman materi dari suatu topik mata pelajaran, dan melaksanakan tugas bermakna lainnya.

5. Belajar berbasis kerja (*work-based learning*).

Yaitu pendekatan pengajaran yang memungkinkan siswa menggunakan konteks tempat kerja untuk mempelajari materi pelajaran berbasis sekolah dan bagaimana materi tersebut dipergunakan kembali di tempat kerja.

6. Belajar berbasis jasa-layanan (*service learning*).

Yaitu pendekatan yang memerlukan penggunaan metodologi pengajaran yang mengkombinasikan jasa layanan masyarakat dengan suatu struktur berbasis.

7. Belajar kooperatif (*cooperative learning*).

Yaitu pendekatan pengajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar.

2.1.8 Karakteristik Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Pada bagian ini lebih memberikan gambaran secara umum dari karakteristik mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dan pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang mengandung muatan lokal dan penjabarannya untuk jenjang pendidikan SMA/MA/SMALB/Paket C dan SMK/MAK/Paket C Kejuruan. Adapun, tujuan dan ruang lingkup lebih menguraikan tentang tujuan pembelajaran dan lingkup kompetensi maupun materi Prakarya dan Kewirausahaan.

Pada Kurikulum 2013, mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan diajarkan kepada semua siswa SMA, MA dan SMK. Pemberian materi ini antara lain untuk menumbuhkan semangat kewirausahaan sejak dini. Tujuan mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan SMA(1) memfasilitasi peserta didik mampu berekspresi kreatif, (2) melatih keterampilan mencipta karya, (3) melatih memanfaatkan media, (4) menghasilkan karya, (5) menumbuh kembangkan jiwa wirausaha.

a. Pengertian Prakarya

Kata prakarya merupakan rangkaian kata pra adalah belum, dan karya adalah bekerja membuat produk, artinya prakarya menuntut pemahaman proses bekerja suatu karya dan hasil karya (produk).

Produk prakarya dalam hal ini dimaksudkan dapat berupa karya desain, model, dami atau pra-cetak, sehingga sasaran pembinaannya adalah keterampilan, konsep berpikir dan langkah kerja yang secara keseluruhan akan membentuk kepribadian peserta didik.

Jika kata prakarya diuraikan dari kata benda, pengertian prakarya adalah karya (produk), misalnya: (1) model yang akan dicetak atau diproduksi, (2) dami benda produk sebagai contoh sesuai dengan ukuran, format, atau bentuk jadi namun belum layak untuk direproduksi. (3) atau pracetak adalah karya yang siap dicetak ulang, karya tersebut siap untuk direproduksi. Sedangkan, Prakarya sebagai kata kerja diartikan kinerja produktif yang berorientasi dalam mengembangkan keterampilan kecekatan, kecepatan, ketepatan dan kerapihan. Adapun, penataan konten mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan disusun mengikuti arus serta berpijak pada perkembangan IPTEK serta mendasarkan pada budaya lokal. Hal ini diajukan karena kekuatan '*local genius*' dan '*local wisdom*' masih unggul dan menjadi sistem nilai kerja pada setiap daerah sebagai potensi lokal. Konteks pendidikan kearifan lokal (berbasis budaya) diselenggarakan pada tingkat pendidikan dasar hingga pendidikan menengah dalam pendidikan formal. (Permen No 59 Lampiran III hal. 668).

b. Pengertian Kewirausahaan

Wirausaha atau entrepreneur diturunkan dari bahasa perancis “*entreprendre*”, yang artinya “*to undertake*”, atau berusaha. Hal ini berarti bahwa wirausaha tidak berarti harus seorang pemilik usaha, bisa juga adalah orang yang bekerja mengelola suatu usaha. Kewirausahaan lebih banyak ditekankan pada segi kemampuan untuk berdiri sendiri, yang harus diartikan mampu bekerja sama dan berhubungan dengan orang lain (tidak menyendiri atau bekerja sendiri). Mempunyai kepercayaan diri yang kuat (diperlukan untuk mengatasi segala keadaan dan mampu bertahan dalam menghadapi berbagai tantangan, merupakan wujud dari kemampuan dan tekad dalam menghadapi kehidupan, serta faktor penting untuk meraih suatu keberhasilan). Dengan demikian, wirausaha mencakup semua orang dari berbagai bidang, termasuk pendidikan.

Saat ini, wirausaha diartikan juga sebagai seorang inovator, penggerak pembangunan, yang akan merubah peluang menjadi ide yang dapat dijual, dan peningkatan nilai tambah melalui efisiensi waktu, tenaga kerja, uang dan peningkatan keterampilan. Bahkan, seorang wirausaha merupakan “katalis” yang agresif untuk perubahan bisnis dunia. Menurut Bygrave (2004), wirausaha adalah seseorang yang memperoleh peluang dan menciptakan organisasi untuk mengujanya. Pengertian kewirausahaan mencakup sikap mental mengambil risiko dalam pengorganisasian dan pengelolaan suatu bisnis yang berarti juga suatu keberanian untuk membuka bisnis baru.

Seorang wirasusaha adalah orang yang mampu mengatur, mampu melihat peluang, mengawinkan ide-ide kreatif, menjalankan dan menanggung risiko bagi pekerjaan yang ditempuhnya, serta orang yang mempunyai impian dan mengubahnya menjadi kenyataan, seseorang yang selalu berhasil mempersatukan impiannya dengan fakta yang kuat dengan situasi lingkungannya.

Jadi, kewirausahaan adalah proses dinamis antara visi yang ingin dicapai dengan perubahan lingkungan dan kemampuan berkreasi untuk menyelaraskan visi dan perubahan tersebut (lihat gambar). Proses dinamis tersebut perlu didorong oleh energi dan hasrat yang tinggi untuk menemukan ide-ide baru dalam memecahkan setiap persoalan yang timbul selama proses harmonisasi. (Permen no 59 Lampiran III hal. 669).

Upaya memasyarakatkan dan membangkitkan semangat kewirausahaan di Indonesia, pemerintah telah mengeluarkan Instruksi Presiden Nomor 4 Tahun 1995. Adapun tujuan dikeluarkannya Instruksi Presiden tersebut untuk menumbuhkan semangat kepeloporan di kalangan generasi muda agar mampu menjadi wirausahawan. Dalam rangka menghadapi era perdagangan bebas, kita ditantang bukan hanya untuk mempersiapkan Sumber Daya Manusia yang siap bekerja, melainkan juga harus mampu mempersiapkan dan membuka lapangan kerja baru. Membuka dan memperluas lapangan kerja baru merupakan kebutuhan yang sangat mendesak. Oleh karena

itu, diperlukan berbagai kebijaksanaan pemerintah yang mendukung adanya pendidikan kewirausahaan yang dapat membantu menangani masalah penciptaan lapangan kerja baru.

Para wirausahawan diharapkan dapat menjadi pelopor pembangunan, antara lain ikut serta mengurangi adanya pengangguran. Perubahan dan perbaikan nasib kita harus didasarkan pada kehendak, keinginan dan kerja keras. Karena itu, peranan wirausaha penting sekali untuk menentukan masa depan bangsa dan negara. Pembangunan Indonesia akan lebih mantap bila ditunjang oleh adanya para wirausahawan yang ulet dan tangguh, karena kemampuan pemerintah sangat terbatas dalam penyediaan lapangan kerja baru. Pemerintah Indonesia untuk sementara waktu belum mampu menggarap semua aspek pembangunan, karena membutuhkan anggaran belanja yang cukup besar, personalianya, sarana prasarananya dan pengawasannya. Jadi, para wirausaha merupakan potensi penunjang pembangunan, baik untuk bangsa maupun negara. Pada dasarnya, di alam pembangunan sekarang ini, semua warga negara Indonesia dituntut memiliki jiwa dan semangat kewirausahaan. Pengembangan sumber daya manusia untuk menjadi pegawai negeri, tampaknya menghadapi keterbatasan kesempatan.

Sebenarnya, untuk menjadi wirausaha itu tidak hanya mencakup pengusaha yang bergerak di bidang swasta saja, tetapi berlaku juga bagi mereka yang aktif di perusahaan negara atau patungannya. Untuk

menjadi seorang wirausaha atau di dalam bahasa Perancis disebut *entrepreneur*, harus memiliki persyaratan yaitu harus menjadi seorang perwira di bidang usaha atau bisnis. Jadi, persyaratan untuk menjadi seorang wirausaha itu sebenarnya terletak pada kesediaannya bekerja keras dan bertanggung jawab atas pekerjaannya sendiri untuk mencapai suatu tujuan. Untuk itu, sebaiknya kita harus mengetahui dan mengerti bahwa wirausaha itu merupakan pejuang kemajuan yang mengabdikan kepada masyarakat dan turut serta mengakhiri ketergantungan kita terhadap negara lain.

Kewirausahaan berasal dari istilah *entrepreneurship*, sedangkan wirausaha berasal dari kata *entrepreneur*. *Entrepreneur* adalah orang yang membeli barang dengan harga pasti, meskipun orang itu belum mengetahui berapa harga barang (atau guna ekonomi) itu akan dijual. Berikut ini beberapa pengertian kewirausahaan dan wirausaha, yaitu:

1. Kewirausahaan adalah mental dan sikap jiwa yang selalu aktif berusaha meningkatkan hasil karyanya dalam arti meningkatkan penghasilan. Kewirausahaan adalah suatu proses seseorang guna mengejar peluang-peluang memenuhi kebutuhan dan keinginan melalui inovasi, tanpa memperhatikan sumber daya yang mereka kendalikan.
2. Kewirausahaan adalah proses dinamis untuk menciptakan tambahan kemakmuran.

3. Kewirausahaan adalah proses menciptakan sesuatu yang lain dengan menggunakan waktu dan kegiatan disertai modal jasa dan risiko, serta menerima balas jasa, kepuasan dan kebebasan pribadi.

Sedangkan yang dimaksud dengan wirausaha adalah sebagai berikut:

1. Wirausaha adalah mereka yang berhasil mendapatkan perbaikan pribadi, keluarga, masyarakat dan bangsanya.
2. Wirausaha adalah seorang pakar tentang dirinya sendiri. Hal ini disebabkan karena wirausaha harus mampu memahami apa yang menjadi kelebihan dan kekurangan diri sendiri.
3. Wirausaha adalah orang yang mendobrak sistem ekonomi yang ada dengan memperkenalkan barang dan jasa yang baru dengan menciptakan bentuk organisasi baru atau mengolah bahan baku baru.
4. Wirausaha adalah orang yang berani memaksa diri untuk menjadi pelayan bagi orang lain.

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa wirausaha itu adalah orang-orang yang mempunyai kemampuan melihat dan menilai kesempatan-kesempatan bisnis, mengumpulkan sumber-sumber daya yang dibutuhkan guna mengambil keuntungan dan tindakan yang tepat guna dalam memastikan kesuksesan.

Zaman sekarang, banyak para pemuda yang tertarik dan melirik profesi bisnis yang cukup menjanjikan masa depan yang cerah. Para remaja pada umumnya menyatakan sangat menyenangkan

kegiatan wirausaha dalam dunia bisnis. Untuk mengantisipasi pekerjaan bisnis, mereka harus mempersiapkan bekal berupa sikap mental dan menguasai beberapa keterampilan misalnya tata boga, tata busana, pemasaran, mengetik, komputer, internet, akuntansi, elektronika, rancang bangun, otomotif, perlistrikan, pertukangan, perbengkelan dan sebagainya.

Semakin banyak keterampilan yang diperoleh dan dikuasai para pemuda, semakin banyak pula peluang untuk menjadi wirausahawan. Ada beberapa sifat dasar dan kemampuan yang biasanya ada pada diri seorang wirausaha, diantaranya sebagai berikut:

1. Wirausaha adalah seorang pencipta perusahaan.
2. Wirausaha adalah orang yang selalu melihat perbedaan, baik antar orang maupun antar fenomena kehidupan sebagai peluang dan kesulitan.
3. Wirausaha adalah orang yang cenderung mudah jenuh terhadap segala kemampuan hidup.

c. Tujuan Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Bahan ajar mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dapat diajarkan dan dikembangkan di Sekolah Menengah Atas dan Sekolah Menengah Kejuruan. Didalam mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan, para siswa diajari dan ditanamkan sikap-sikap

perilaku untuk membuka bisnis, agar mereka menjadi seorang wirausaha yang berbakat.

Tujuan dari mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan jumlah para wirausaha yang berkualitas.
2. Mewujudkan kemampuan dan kemantapan para wirausaha untuk menghasilkan kemajuan dan kesejahteraan masyarakat.
3. Membudayakan semangat sikap, perilaku dan kemampuan kewirausahaan di kalangan pelajar dan masyarakat yang mampu, handal dan unggul.
4. Menumbuh kembangkan kesadaran dan orientasi kewirausahaan yang tangguh dan kuat terhadap para siswa dan masyarakat.

2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Munadi (2014) tentang pengembangan modul pembelajaran konstruktivistik kontekstual berbantuan komputer dalam mata diklat pemesinan pada SMK. Berdasarkan analisis data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa Modul Elektronik yang disusun telah memenuhi aspek kelayakan baik dari segi teoritis maupun dari segi empiris. Terdapat tiga pola implementasi pembelajaran menggunakan Modul Elektronik yaitu: (1) sebagai media tayang, (2) sebagai media pendukung praktik, dan (3) sebagai media pembelajaran individual dan interaktif. Implementasi pembelajaran berbantuan komputer atau media elektronik tidak dapat

dipaksakan dengan pola yang sama, namun perlu memperhatikan karakteristik masing-masing Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terutama dalam aspek kesiapan guru dan fasilitas yang dibutuhkan.

Penelitian ini mengembangkan modul berbantuan komputer pada Sekolah Menengah Kejuruan. Memiliki tujuan yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu mengembangkan pola pembelajaran siswa dengan pendekatan konstruktivisme, sedangkan perbedaannya pada penelitian yang telah dilakukan oleh Munadi (2014) menggunakan media bantuan komputer.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rika Apriyanti (2015) tentang pengembangan modul berbasis *contextual teaching and learning* dilengkapi dengan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar fisika peserta didik SMA di Pamulang. Hasil akhir penelitian ini diharapkan modul berbasis *contextual teaching and learning* dengan dilengkapi media audio-visual dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA pada materi optika geometri.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu membahas pembelajaran bermakna yang dikaitkan dengan kontekstual. Sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian yang dilakukan oleh Rika Apriyanti modul dilengkapi media audio visual, hal ini dilakukan karena modul yang dikembangkan adalah modul mata pelajaran fisika yang berkaitan dengan materi optika geometri sehingga memang memerlukan media audio visual.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sukiminiandari (2015) tentang pengembangan modul pembelajaran fisika. Penelitian ini menggunakan beberapa tahapan penelitian: (1) analisis kebutuhan, (2) Desain modul (Desain pengembangan modul), (3) Pengembangan Perangkat modul, (4) Validasi Ahli (Materi dan Media), (5) Revisi, (6) Validasi Guru, (7) Revisi, (8) Uji coba One to One, (9) Revisi, (10) Uji coba Besar, (11) Revisi, dan (12) Modul Final. Kemudian modul dievaluasi oleh ahli materi sebesar 87,33%, Hasil evaluasi media pembelajaran sebesar 87,71%. Hasil evaluasi Guru Fisika SMA sebesar 84,20%. Hasil angket peserta didik kelompok kecil sebesar 84,69% dan hasil angket peserta didik kelompok besar sebesar 84,76%. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan pembelajaran Fisika.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Norizah (2012) dengan judul *The effectiveness of using teaching module based on radical construction toward students learning process*. Penelitian ini dilakukan untuk meninjau efektivitas modul pengajaran berdasarkan konstruktivisme dan kontekstual mata pelajaran geografi terhadap siswa pedesaan di Sabah. Penelitian ini melibatkan 70 orang siswa sebagai sampel, 35 orang siswa masuk kategori kelas eksperimen dan 35 siswa masuk kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan modul dalam pembelajaran dapat mengatasi masalah belajar siswa seperti rendahnya motivasi dan prestasi akademik.

Penelitian ini menyandingkan teori belajar konstruktivisme dalam pembentukan pengetahuan dan juga mengutamakan kontekstual dalam kegiatan belajar mengajar. Kontekstual dalam hal ini dikaitkan dengan kondisi alam di lingkungan tempat tinggal peserta didik. Utamanya dalam mempelajari peta, diagram, dan lingkungan. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan riset yang akan dilakukan yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar berupa modul yang berkaitan dengan pembelajaran kontekstual, mengembangkan modul dengan cara menyajikan bagian-bagian modul yang lebih sederhana agar materi lebih mudah dipahami oleh siswa misal dengan menggunakan peta konsep. Selain itu persamaannya adalah bagaimana berusaha menciptakan kondisi belajar yang lebih baik dengan berusaha melibatkan keaktifan siswa, untuk itu konsep konstruktivisme serta menggunakan bahan ajar berupa modul dapat membantu kemandirian peserta didik dalam membangun pengetahuannya.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah terletak pada media yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Norizah menggunakan sistem online. Pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini adalah menggunakan modul secara langsung dalam proses pembelajaran dan didampingi oleh pengajar.

5. Penelitian yang relevan selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh De Witt (2013), yang melakukan penelitian pengembangan modul yang berjudul *Collaborative mlearning: A Module for learning secondary school science*. Penelitian ini menguji efektivitas modul pembelajaran kolaboratif dalam rangka membangun pengetahuan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan modul pembelajaran kolaboratif efektif meningkatkan prestasi belajar dan dapat meningkatkan interaksi kelompok sehingga secara bersama-sama mereka dapat membangun pengetahuan mereka dalam kelompok.

Penelitian ini mengangkat model pembelajaran kolaboratif agar peran dan interaksi siswa dapat meningkat, persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah bagaimana mengatasi masalah pembelajaran dan membangun pengetahuan serta keterampilan siswa dalam pembelajaran . Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan berusaha meningkatkan pembelajaran yang bermakna dengan cara menyajikan pembelajaran kontekstual agar siswa dapat dengan jelas memahami konten pembelajaran yang sangat dekat dengan kehidupan nyata mereka baik secara kelompok maupun secara individu.

6. Penelitian yang berjudul *Development and Validation Of Online Learning Modules For CollageEnglish* (2014), yang dilakukan oleh Arlane Salve Upina, juga masih mengangkat masalah peran modul dalam pembelajaran online dalam rangka meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Modul dikembangkan pada pembelajaran jarak jauh

dengan menggunakan fitur web cam dan teleconference. Modul dilengkapi dengan *game* dan bahan lainnya yang diunggah ke internet Learning Management System dan terkait dengan portal web. Penelitian ini menguji cobakan hasil belajar dan keterampilan berkomunikasi pada sekelompok mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan positif antara pembelajaran sosial sistem strategi instruksional pada program online.

Penelitian yang dilakukan memiliki persamaan konsep bahwa pembelajaran dengan bahan ajar yang efektif seperti modul dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah bahwa penelitian yang akan dilakukan tidak menggunakan bahan ajar berupa modul berbasis online, karena konsep yang peneliti kembangkan adalah bahwa bahan ajar berupa modul yang akan dipakai merupakan salah satu bahan ajar pendamping namun pada konteks pembelajarannya masih harus melibatkan guru sebagai patner dalam proses pembelajaran di kelas.

2.3 Kerangka Pikir

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung di kelas. Guru dengan sadar

merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya untuk membantu dalam kegiatan belajar.

Pengembangan variasi mengajar yang dilakukan oleh guru pun salah satunya adalah dengan memanfaatkan variasi alat bantu, baik dalam hal ini variasi media pandang, variasi media dengar maupun variasi media taktil. Dalam pengembangan variasi mengajar tentu saja tidak sembarangan, tetapi ada tujuan yang hendak dicapai, yaitu meningkatkan dan memelihara perhatian siswa terhadap proses belajar mengajar. Teori yang dikembangkan dalam komponen ini meliputi antara lain teori tentang tujuan pendidikan, organisasi kurikulum, isi kurikulum, dan modul pengembangan pembelajaran.

Pembelajaran berorientasi kontekstual merupakan hal penting dalam rangka mewujudkan pembelajaran bermakna bagi siswa. Selama ini pembelajaran prakarya dan kewirausahaan masih sangat kental dengan kegiatan pembelajaran yang berbasis *behaviorisme* dimana ada stimulus guru barulah ada respon dari siswa. Siswa belum mampu menunjukkan kemandirian dengan mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Akibatnya pembelajaran yang terjadi kurang bermakna bagi siswa yang berujung pada rendahnya kompetensi yang mereka capai. Mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan bagi sebagian siswa terdapat Kompetensi Dasar yang menurut mereka sulit dipahami salah satunya adalah Kompetensi Dasar mengenai analisis usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk kesehatan berdasarkan kriteria keberhasilan usaha.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor misal peran guru, kondisi siswa, sumber belajar, media pembelajaran, sarana prasarana, dan lingkungan belajar. Saat ingin membentuk siswa yang memiliki kompetensi kewirausahaan perlu dilaksanakan proses pembelajaran berbasis kontekstual agar siswa memahami keterkaitan antara teori yang dipelajari dengan realita yang ada di lingkungan sekitar. Pembelajaran berbasis kontekstual membutuhkan bahan ajar relevan yang akan mengantarkan siswa untuk dapat memiliki bekal semangat kewirausahaan. Bahan ajar berupa modul berorientasi kontekstual diperlukan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang bermakna, sementara bahan ajar yang ada kurang mencerminkan pembelajaran kontekstual, rumit dan tidak praktis.

Kurikulum merupakan sebuah wadah yang akan menentukan arah pendidikan. Berhasil dan tidaknya sebuah pendidikan sangat bergantung dengan kurikulum yang digunakan. Kurikulum adalah ujung tombak bagi terlaksananya kegiatan pendidikan. Tanpa adanya kurikulum mustahil pendidikan akan dapat berjalan dengan baik, efektif dan efisien sesuai yang diharapkan. Maka, kurikulum sangat perlu diperhatikan di masing-masing satuan pendidikan. Karena, kurikulum merupakan salah satu penentu keberhasilan pendidikan. Tujuan kurikulum secara khusus yaitu meningkatkan mutu pendidikan pengembangan kurikulum secara bersama-sama, dan meningkatkan kompetensi yang sehat antar satuan pendidikan, Kedua tujuan kurikulum tersebut, baik tujuan umum dan tujuan khusus tetap mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Kompetensi pengetahuan peserta

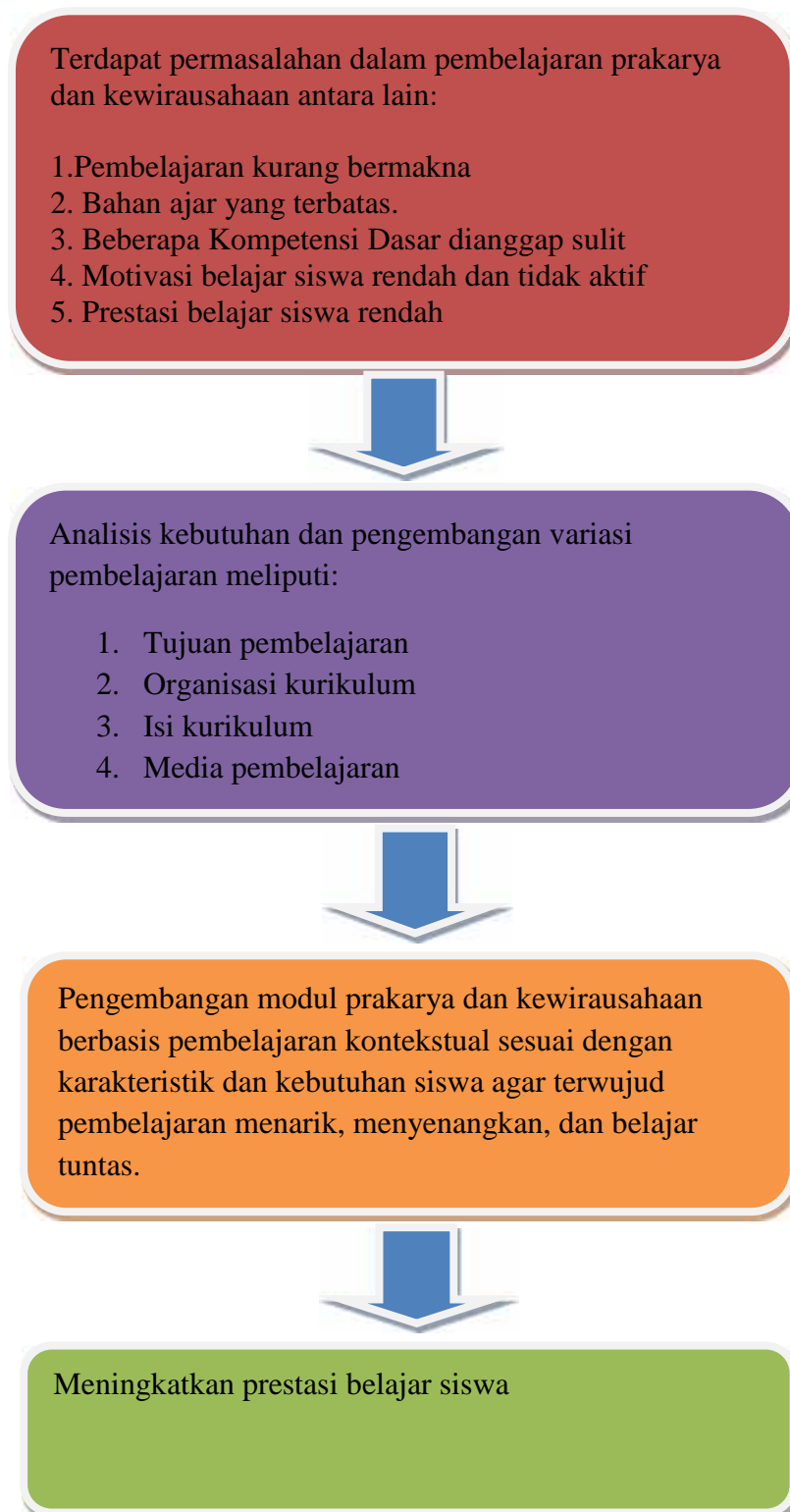
didik yang dikembangkan melalui merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, merancang percobaan, melakukan percobaan, mengumpulkan dan menganalisis data, serta membuat kesimpulan. Pengembangan modul prakarya dan kewirausahaan berbasis kontekstual bertujuan menghasilkan pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan oleh kurikulum dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, menuju pembelajaran menarik, menyenangkan dan belajar tuntas. Belajar terasa bermakna, sehingga proses pembelajaran menjadi aktif, motivasi siswa untuk belajarpun akan meningkat.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, faktor yang paling berpengaruh yaitu peran guru, kondisi siswa, sumber belajar, media pembelajaran, sarana prasarana, lingkungan belajar dan sistem yang memadai. Secara keseluruhan tentu tidak ada situasi yang sempurna. Maka sebagai peran guru berusaha untuk memenuhi sesempurna mungkin bukanlah faktor yang mustahil untuk dilakukan.

Pengembangan modul prakarya dan kewirausahaan berbasis kontekstual bertujuan menghasilkan modul yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan kompetensi siswa. Modul yang dirancang dengan baik, kontekstual, autentik, sesuai dengan kebutuhan, dan karakteristik siswa, mengarah pada kompetensi yang harus dikuasai siswa, akan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Belajar terasa bermakna, sehingga proses pembelajaran menjadi aktif, motivasi siswa untuk belajarpun meningkat.

Alat bantu yang dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Keefektifan daya tangkap peserta didik terhadap materi pelajaran yang rumit dapat terjadi dengan bantuan media pembelajaran. Bahkan media pembelajaran dipercayai dapat melahirkan umpan balik yang baik dari anak didik. Dengan memanfaatkan media belajar yang menarik, guru dapat menggairahkan belajar peserta didik. Selain media pembelajaran, metode atau pendekatanpun mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar contohnya pendekatan inkuiri terbimbing siswa bekerja untuk menemukan jawaban terhadap masalah tersebut dibawah bimbingan intensif guru.

Pengembangan modul prakarya dan kewirausahaan berbasis kontekstual berlandaskan pada teori-teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran, yakni: teori belajar Jean Pieget, teori belajar bermakna David Asubel, dan teori belajar Konstruktivisme serta prinsip-prinsip pembelajaran IPS berbasis kontekstual. Berdasarkan yang telah diuraikan di atas kerangka pikir dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut.



Gambar 9. Bagan Kerangka Pikir Pengembangan Modul Prakarya dan Kewirausahaan Berorientasi Pembelajaran Kontekstual

2.4 Hipotesis

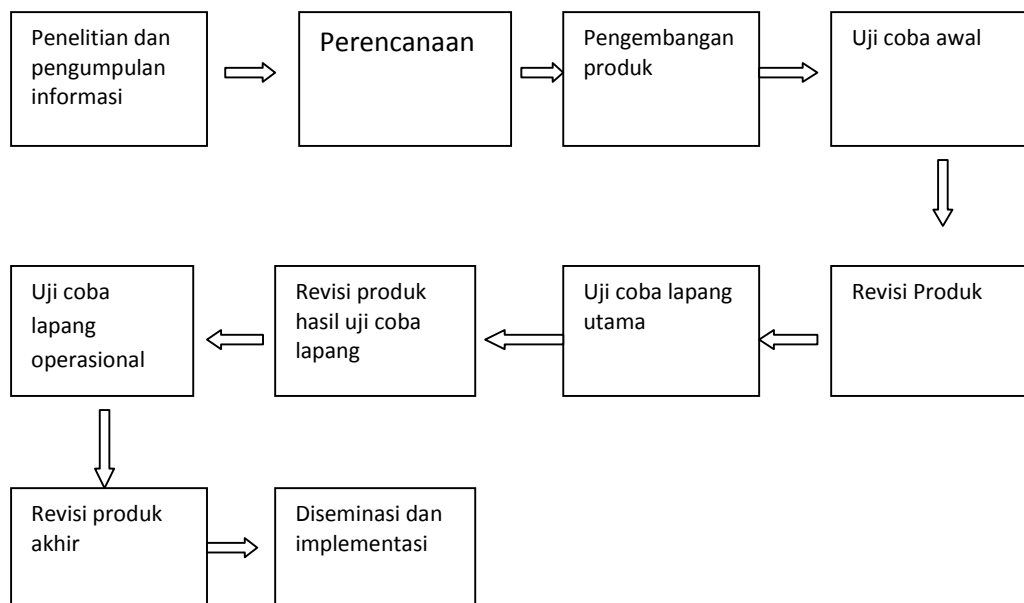
Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk pengembangan secara signifikan berupa modul Prakarya dan Kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual yang menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Modul Prakarya dan Kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XII IPS di SMAN 2 Kalianda Lampung Selatan.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian Pengembangan

Pengembangan modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan mengikuti model penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall. Terdapat sepuluh langkah penggunaan metode penelitian pengembangan Borg and Gall (1983: 772) yang secara jelas dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 10. Langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development* oleh Borg & Gall (1983).

Kesepuluh langkah pelaksanaan penelitian pengembangan sesuai gambar 10 dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengumpulan informasi (*Research and information collecting*), yaitu langkah pertama yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan, kajian pustaka studi literatur, penelitian kecil untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahan tersebut.
2. Perencanaan (*Planning*), dalam perencanaan yang penting adalah pernyataan tujuan yang harus dicapai pada produk yang akan dikembangkan.
3. Pengembangan produk (*Develop preliminary form of product*), Mengembangkan jenis produk awal yaitu: penyiapan materi pembelajaran, penyusunan modul, dan perangkat evaluasi.
4. Uji coba awal (*Preliminary field testing*), melakukan uji coba tahap awal yaitu evaluasi dari pakar desain pembelajaran, pakar konten, dan pakar media.
5. Revisi produk utama (*Main product revision*), Melakukan revisi produk utama, berdasarkan masukan dan saran-saran dari pakar atau ahli desain media pada uji coba tahap awal.
6. Uji coba lapang utama (*Main field testing*), untuk mendapatkan evaluasi atas produk. Angket dibuat agar mendapat unpan balik dari siswa yang menjadi sampel penelitian.

7. Revisi produk hasil uji coba lapang (*Operational product revision*), berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji lapangan dan praktisi pendidikan.
8. Melakukan uji coba lapangan operasional (*Operational Field Testing*). Bila masih ditemukan kekurangan dan kelemahan pada uji lapangan maka dapat dilakukan revisi kembali.
9. Revisi produk akhir (*Final Product Revision*). Langkah ini semakin menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu untuk keakuratan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang tingkat efektivitasnya dapat dipertanggung jawabkan. Hasil penyempurnaan produk akhir memiliki nilai generalisasi yang dapat diandalkan
10. Diseminasi dan pengimplementasian produk (*Dissemination and Implementation*). Pembuatan produk masal dapat dilakukan setelah melalui penyempurnaan didasarkan masukan dari ujicoba di lapangan. Pembuatan produk masal dapat dilakukan apabila telah dinyatakan efektif dan layak

Dari kesepuluh langkah tersebut, peneliti hanya menerapkan enam tahapan, yakni tahapan satu sampai dengan tahapan ke enam uji coba lapang utama, yaitu langkah penelitian setelah bahan ajar yang dikembangkan direvisi terlebih dahulu. Alasan menyederhanakan langkah penelitian ini hanya sampai pada langkah ke enam dikarenakan penelitian ini hanya sebatas uji coba *prototype* produk dalam skala kecil dan digunakan hanya di tempat

penelitian ini dilakukan, sesuai dengan standar proses bahwa untuk mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan disesuaikan dengan kebutuhan sekolah masing-masing. Demikian juga untuk kompetensi yang dipilih apakah budidaya, kerajinan, pengolahan ataupun rekayasa juga disesuaikan pada kebutuhan sekolah.

Pengembangan yang dilakukan adalah bahan ajar berupa modul berorientasi pada pembelajaran kontekstual di SMA Negeri 2 Kalianda dan mengetahui efektifitas modul pembelajaran pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Efektivitas penggunaan modul pembelajaran dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan tersebut dilihat dari peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

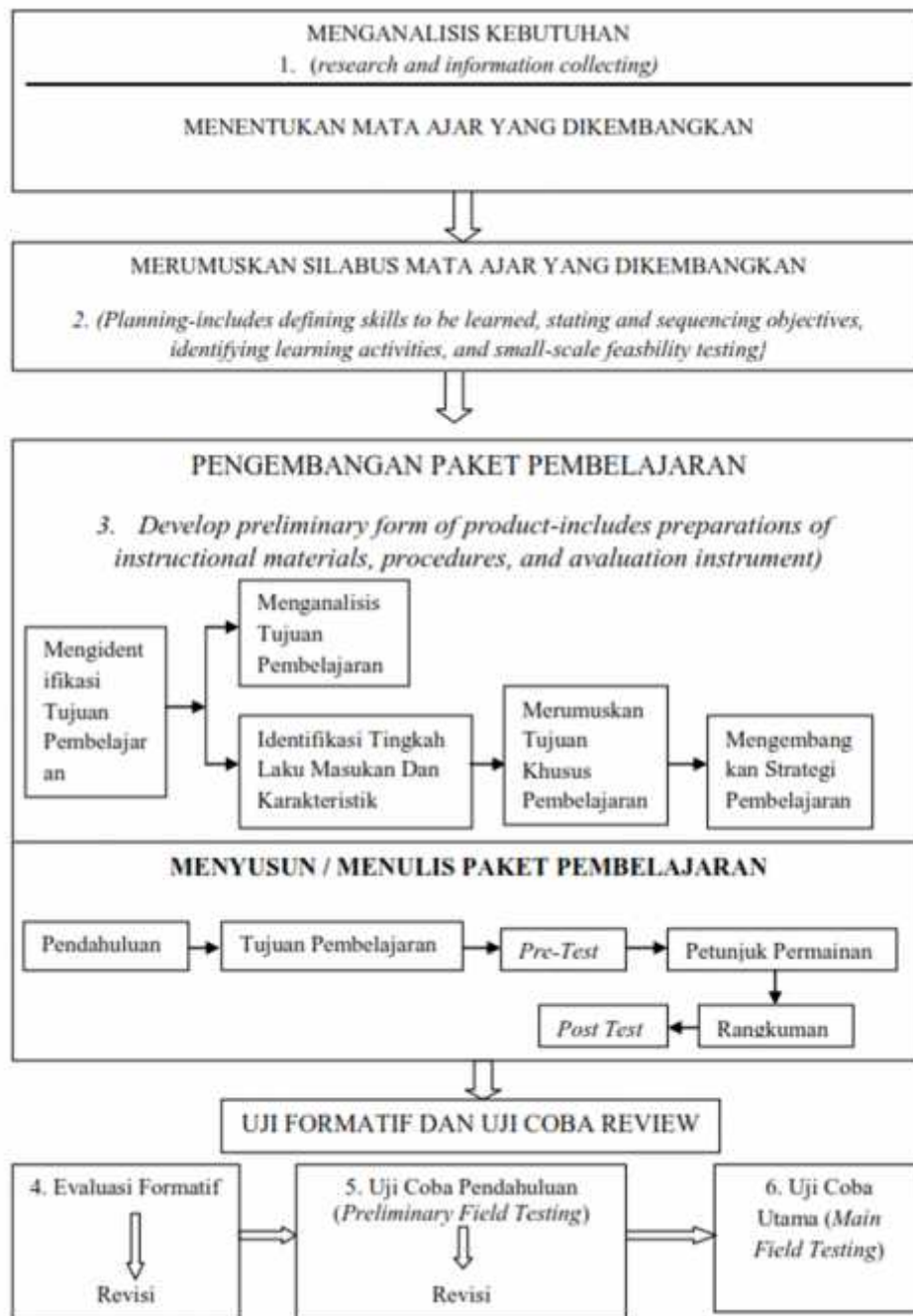
3.2 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan yang dilakukan memadukan langkah-langkah pengembangan Borg and Gall dengan model pengembangan ASSURE. Kombinasi antara langkah penelitian pengembangan ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Kombinasi Langkah Penelitian dan Pengembangan

No	Borg and Gall	ASSURE
1.	Penelitian dan pengumpulan informasi	1. Analisis karakteristik siswa
2.	Perencanaan	2. Menetapkan kompetensi
3.	Pengembangan produk awal	3. Memilih metode, media, dan bahan ajar
4.	Uji coba produk	4. Pemanfaatan bahan dan media pembelajaran
5.	Revisi terhadap produk utama	5. Melibatkan siswa dalam proses belajar
6.	Uji coba utama	6. Evaluasi dan revisi

Berikut tahapan pengembangan bahan ajar Prakarya dan Kewirausahaan yang diadaptasi dari model penelitian Borg and Gall (1983).



Gambar 11. Tahapan pengembangan bahan ajar prakarya dan kewirausahaan adaptasi dari model penelitian Borg and Gall (1983).

Gambar tersebut di atas menunjukkan tahapan yang akan dilalui dalam pengembangan modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual yang terdiri atas enam tahapan yaitu menganalisis kebutuhan

merupakan langkah awal dalam penelitian pengembangan termasuk dalam tahap ini adalah menentukan mata ajar yang akan dikembangkan, termasuk Kompetensi Dasar apa yang akan dikembangkan. Tahap ketiga adalah pengembangan paket pembelajaran yang dilanjutkan dengan evaluasi formatif, uji coba pendahuluan, dan uji coba utama.

3.2.1 Penelitian dan pengumpulan informasi

Tahapan penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan *need assessment*. Tahapan ini dilakukan melalui observasi, pra survey terutama untuk mendapatkan informasi mengenai penilaian siswa kelas XII terhadap pelajaran prakarya dan kewirausahaan dan penggunaan bahan ajar di SMAN 2 Kalianda Lampung Selatan. Hasil penelitian pendahuluan ini diharapkan dapat digunakan untuk merumuskan desain produk yang akan dikembangkan.

Pengumpulan informasi ini dalam rangka melengkapi data dan menggunakan sejumlah metode yaitu wawancara, observasi, angket dan analisis konten pada silabus, RPP, dan bahan ajar. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi 2 guru prakarya dan kewirausahaan. Pemberian angket pada siswa digunakan untuk mendapatkan informasi dari siswa kelas XII tentang pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dan kesulitan siswa yang dialami selama ini.

3.2.2. Perencanaan

Berdasarkan informasi dari hasil observasi dan wawancara kepada guru prakarya dan kewirausahaan kelas XII ditemukan bahwa kebutuhan bahan ajar pendamping selain buku teks dari pemerintah sangat nampak. Langkah

selanjutnya perencanaan untuk kegiatan pembelajaran dengan mengembangkan bahan pembelajaran.

Tabel 9. Rancangan pembelajaran dengan menggunakan modul berorientasi kontekstual

Pertemuan/Alokasi waktu	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Model Pembelajaran	Kegiatan	Sumber Belajar
Pertemuan 1 dan 2 (2X45 menit)	Menganalisis hasil usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk kesehatan berdasarkan kriteria keberhasilan usaha	Analisis hasil usaha pengolahan produk kesehatan dari bahan nabati dan hewani.	<i>Numbered Heads Together</i> (NHT).	Peserta didik berkelompok untuk mengerjakan tugas dan mendiskusikan jawaban yang benar	Bahan ajar modul
Pertemuan 3 dan 4 (2X45 menit)	Menyajikan hasil evaluasi pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk kesehatan berdasarkan kriteria keberhasilan usaha.	1. Laporan keuangan 2. Penghitungan rasio keuangan: • Rasio Likuiditas • Rasio Rentabilitas • Rasio Solvabilitas 3. Teknik dan rencana pengembangan usaha sesuai hasil evaluasi.			

3.2.3 Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal bertujuan menghasilkan prototipe paket pembelajaran yaitu bahan ajar modul bagi siswa kelas XII SMA. Identifikasi pembelajaran ini mengacu pada kurikulum SMA yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di SMAN 2 Kalianda yaitu kurikulum 2013. Model pengembangan modul ini menggunakan model ASSURE. Langkah-langkah pengembangan bahan ajar menurut model ASSURE yaitu:

1. Analisis Karakteristik Siswa

Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menganalisis karakteristik siswa yang akan melakukan aktivitas pembelajaran prakarya dan kewirausahaan. Tujuan utama dalam menganalisis karakteristik siswa adalah untuk mengetahui kebutuhan belajar siswa yang terpenting, sehingga mereka mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan dan pembelajaran maksimal.

2. Karakteristik Umum

Langkah awal yang perlu dilakukan dalam menerapkan model ini adalah mengidentifikasi karakteristik siswa yang akan melakukan aktivitas pembelajaran. Ada empat faktor penting yang perlu diperhatikan dalam melakukan analisis karakteristik siswa yaitu: 1) karakteristik umum; 2) kompetensi atau kemampuan awal; 3) gaya belajar; dan 4) motivasi. Pribadi (2009: 96).

- a. Karakteristik umum pada dasarnya menggambarkan tentang kondisi siswa seperti usia, kelas, pekerjaan dan gender.
- b. Kompetensi dan kemampuan awal menggambarkan tentang pengetahuan dan keterampilan yang sudah dan belum dimiliki oleh siswa sebelum mengikuti program pembelajaran.
- c. Gaya belajar menggambarkan tentang kecenderungan seseorang dalam memberi respon terhadap sebuah stimulus.
- d. Motivasi merupakan kondisi yang dapat mendorong individu untuk melakukan suatu tindakan dalam rangka mencapai tujuan atau bahkan menghindarinya.

3. Menetapkan Kompetensi

Langkah selanjutnya dari model desain sistem pembelajaran ASSURE adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang bersifat spesifik. Tujuan pembelajaran dapat diambil dari silabus, pokok bahasan dari buku teks, panduan kurikulum, atau dikembangkan oleh guru. Menentukan tujuan pembelajaran harus disesuaikan dengan waktu, apakah siswa mampu menyelesaikan tugas yang harus dilakukan sesuai dengan hasil yang ingin dicapai dari tujuan pembelajaran. Tahapan dimulai dari kompetensi yang paling mudah sampai yang paling sulit. Kompetensi yang harus dimiliki siswa dijabarkan dalam bentuk tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus. Guru menetapkan tujuan pembelajaran khusus yang bersifat spesifik yang disebut indikator. Indikator diperoleh dari penjabaran Kompetensi Dasar yang terdapat dalam standar nasional Pendidikan. Indikator ditulis dalam format ABCD yaitu *audience, behavior, condition and degree*.

4. Memilih metode, Media, dan Bahan Ajar

Pada langkah ketiga ini merencanakan pembelajaran yang efektif adalah dengan memilih metode, media dan materi pembelajaran yang sesuai. Metode, media dan materi dipilih secara sistematis. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran secara spesifik, dengan kata lain metode pembelajaran dapat diartikan sebagai prosedur yang dipilih guru untuk membantu siswa mencapai kompetensi yang diinginkan. Macam metode

pembelajaran adalah dapat dengan pemecahan masalah, permainan, simulasi, diskusi, latihan berulang, tutorial, demonstrasi dan presentasi.

Media pembelajaran berperan untuk menjembatani proses penyampaian pesan dan pengetahuan antara sumber pesan dengan penerima pesan. Ada beragam media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran. Pada dasarnya media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi media tradisional dan media teknologi modern. Materi pelajaran atau isi pada hakikatnya merupakan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang perlu dipelajari oleh siswa agar memiliki kompetensi seperti yang diharapkan. Materi atau isi pelajaran menggambarkan adanya suatu struktur atau hierarki yang perlu dipelajari oleh siswa secara sistematis dan sistemis.

Bahan pembelajaran merupakan seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran.” Bahan pembelajaran inilah yang dibentuk sedemikian rupa menjadi bahan ajar yang akan membantu siswa dalam proses pembelajaran. Jadi bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/ instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, bentuknya bisa tertulis maupun tidak tertulis.

Setelah melakukan analisis siswa (kemampuan awal siswa, ketrampilan dan kebiasaan belajar siswa) serta memilih metode, media dan bahan

ajar. Pada langkah ini guru membuat silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran berisi uraian standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, alokasi waktu, bahan /materi pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, metode media, sumber belajar, dan penilaian.

5. Memanfaatkan bahan dan media pembelajaran.

Langkah keempat dalam model pembelajaran ASSURE adalah memanfaatkan penggunaan bahan ajar modul. Memanfaatkan bahan dan media pembelajaran perlu dilakukan secara optimal, agar guru dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi. Guru dan instruktur diharapkan mampu secara kreatif menciptakan kombinasi pemanfaatan metode dan materi pembelajaran yang dapat berfungsi dalam mencapai pembelajaran sukses. Pembelajaran sukses menurut Pribadi (2011: 123) adalah program pembelajaran yang memiliki karakteristik yaitu mampu meningkatkan hasil belajar siswa, mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih lanjut, mampu meningkatkan daya ingat atau retensi siswa terhadap isi/materi pelajaran, dan mampu membuat siswa menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari. Kombinasi pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat akan membantu siswa untuk mencapai kompetensi yang diperlukan.

6. Melibatkan Siswa Dalam Kegiatan Belajar

Tahap kelima adalah mengaktifkan partisipasi pembelajar. Mengaktifkan pembelajar di dalam proses pembelajaran yang menggunakan teknologi,

media dan materi alangkah baiknya kalau ada sentuhan psikologisnya, karena akan sangat menentukan proses dan keberhasilan belajar. Cruickshan dalam Pribadi (2011:126) mengemukakan beberapa langkah yang bisa dilakukan guru untuk melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran, yaitu:

- a. Menyiapkan siswa untuk mengikuti program pembelajaran.
- b. Menyajikan informasi secara jelas dan logis.
- c. Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah dimiliki sebelumnya. Menyampaikan informasi pengetahuan dan keterampilan secara bervariasi.
- d. Memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.
- e. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mendalami pengetahuan dan keterampilan yang dipelajarinya.
- f. Membantu siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan.

7. Evaluasi dan revisi

Tahap keenam adalah mengevaluasi dan merevisi perencanaan pembelajaran serta pelaksanaannya. Evaluasi dan revisi dilakukan untuk melihat seberapa jauh teknologi, media dan materi yang dipilih dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pelaksanaan evaluasi program dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu evaluasi sumatif dan evaluasi formatif. Evaluasi sumatif bertujuan untuk menilai efektivitas, efisiensi dan daya tarik produk. Sedangkan evaluasi formatif dilakukan secara sistematis atau bertahap yang dimulai dari langkah awal yaitu analisis kebutuhan program sampai dengan program menjadi sebuah prototipe yang siap untuk digunakan.

Langkah-langkah dalam evaluasi formatif menurut Pribadi (2011: 147-148) yang akan dilakukan terhadap program pembelajaran yaitu:

- a. Analisis kebutuhan
- b. Evaluasi perorangan
- c. Evaluasi kelompok kecil
- d. Uji coba lapangan

3.2.4 Uji Coba Awal

1. Evaluasi formatif tahap pertama: Reviu oleh Ahli Materi, Ahli Desain , dan Ahli Bahasa Indonesia.

Setelah produk hasil pengembangan selesai dibuat dan dikembangkan selanjutnya dilaksanakan evaluasi formatif terhadap produk tersebut. Evaluasi formatif tahap pertama adalah tinjauan ahli bertujuan untuk menggali komentar dan saran, dan penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan dan selanjutnya dilakukan revisi untuk penyempurnaan kualitas produk yang dikembangkan, baik secara tertulis maupun lisan. Tahap evaluasi modul berorientasi kontekstual dilakukan oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa Indonesia.

a. Penilaian Ahli Materi

Penilaian ahli materi dilakukan dalam upaya memenuhi obyektivitas hasil review. Review ahli materi prakarya dan kewirausahaan meliputi kelayakan isi dan penyajian dari seluruh isi materi. Lembar validasi diberikan kepada validator untuk menilai modul pada indikator validasi dengan memberikan tanda () pada

baris dan kolom yang sesuai. Pada masing-masing lembar validasi modul terdiri dari 4 kriteria yaitu: nilai 1 = tidak baik, nilai 2 = kurang baik, nilai 3 = baik, dan nilai 4 = sangat baik. Kisi-kisi instrumen Berikut kisi-kisi instrumen penilaian ahli materi terhadap draft bahan ajar prakarya dan kewirausahaan.

Tabel 10. Kisi-kisi intrumen penilaian ahli materi terhadap draf bahan ajar prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual materi analisis hasil usaha

No	Aspek	No. Item Pertanyaan
1	Tujuan Pembelajaran	1, 2, 3, 4, 5
2	Materi	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13
3	Soal	14, 15, 16, 17, 18, 19
4	Rangkuman	20, 21, 22
5	Kualitas Fisik Bahan Ajar	23, 24, 25, 26, 27, 28

Keterangan:

- 4 : Sangat baik/ Sesuai/ Konsisten/Sistematis/Menarik
 3 : Baik/Sesuai/Konsisten/Sistematis/Menarik
 2 :Kurang Baik/Kurang Sesuai/Kurang Konsisten/Kurang Sistematis/Kurang Menarik
 1 :Tidak baik/Tidak Sesuai/Tidak Konsisten/Tidak Sistematis/Tidak Menarik.

Tahap evaluasi ahli materi ini merupakan tahap awal dalam evaluasi formatif. Instrumen penilaian ahli materi adalah angket yang terdiri dari 28 pertanyaan. Instrumen penilaian ahli materi terlampir.

b. Penilaian Ahli Desain

Penilaian ahli desain pada penelitian ini meliputi (a) uraian isi paket bahan ajar, (b) penyajian tampilan gambar, tabel, dan gambar, (c) keterbacaan, dan (d) pembelajaran. Instrumen penilaian

dari ahli desain pembelajaran terhadap draft bahan ajar terdiri dari 27 item pertanyaan dengan instrumen angket terlampir. Lembar validasi diberikan kepada validator untuk menilai modul pada indikator validasi dengan memberikan tanda () pada baris dan kolom yang sesuai. Pada masing-masing lembar validasi modul terdiri dari 4 kriteria yaitu: nilai 1 = tidak baik, nilai 2 = kurang baik, nilai 3 = baik, dan nilai 4 = sangat baik. Kisi-kisi instrumen penilaian desain pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 11. Kisi-kisi instrumen penilaian desain pembelajaran terhadap draft bahan ajar berorientasi kontekstual

No	Aspek	No. Item Pertanyaan
1	Uraian isi paket bahan ajar	1, 2, 3, 4
2	Penyajian tampilan, gambar, tabel dan bagan	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
3	Keterbacaan	17, 18
4	Pembelajaran	19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik/ Sesuai/Konsisten/Sistematis/Menarik
 3 : Baik/ Sesuai/Konsisten/Sistematis/Menarik
 2 :Kurang Baik/ Kurang Sesuai/Kurang Konsisten/Kurang Sistematis/Kurang Menarik
 1 :Tidak Baik/ Tidak Sesuai/Tidak Konsisten/Tidak Sistematis/Tidak /Menarik.

c. Penilaian Ahli Bahasa

Penilaian ahli bahasa Indonesia terhadap draf bahan ajar prakarya dan kewirausahaan ini terdiri atas 19 item pertanyaan mengenai ketatabahasa. Lembar validasi diberikan kepada validator untuk menilai modul pada indikator validasi dengan memberikan tanda

() pada baris dan kolom yang sesuai. Pada masing-masing lembar validasi modul terdiri dari 4 kriteria yaitu: nilai 1 = tidak baik, nilai 2 = kurang baik, nilai 3 = baik, dan nilai 4 = sangat baik. Kisi-kisi instrumen penilaian bahasa sebagai berikut:

Tabel 12. Kisi-kisi Instrumen penialaian bahasa terhadap draf bahan ajar prakarya dan kewirausahaan berorientasi kontekstual

No	Aspek	No. Item Pertanyaan
1	Struktur Kalimat	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
2	Aspek kebenaran ejaan dan tanda baca	11, 12, 13, 14, 15, 15, 17
3	Efektivitas Kalimat	18, 19

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik/ Sesuai/Konsisten/Sistematis/Menarik
 3 : Baik/ Sesuai/Konsisten/Sistematis/Menarik
 2 : Kurang Baik/ Kurang Sesuai/Kurang Konsisten/Kurang Sistematis/Kurang Menarik
 1 : Tidak Baik/ Tidak Sesuai/Tidak Konsisten/Tidak Sistematis/Tidak Menarik.

i. Evaluasi formatif tahap kedua: Uji Coba Perorangan

a. Penilaian siswa

Penilaian siswa terhadap draf bahan ajar dilakukan oleh siswa kelas XII IPS sebanyak tiga siswa. Prosedur pengambilan sampel dilakukan dengan cara diundi berdasarkan nilai mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

Tabel 13. Kisi-kisi instrumen penilaian siswa terhadap draf bahan ajar prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual

No	Aspek	No. Item pertanyaan
1	Cakupan Isi Bahan Ajar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,
2	Desain dan Tampilan Bahan Ajar	10, 11, 12, 13

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik/ Sesuai/Konsisten/Sistematis/Menarik
 3 : Baik/ Sesuai/Konsisten/Sistematis/Menarik
 2 :Kurang Baik/ Kurang Sesuai/Kurang Konsisten/Kurang Sistematis/Kurang Menarik
 1 :Tidak Baik/ Tidak Sesuai/Tidak Konsisten/Tidak Sistematis/Tidak/Menarik.

b. Penilaian guru

Evaluasi tahap kedua dilaksanakan setelah rencana modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual selesai direvisi pada tahap pertama. Reviu dilakukan oleh guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan Dra. Martani Sastra Diana, hasil penilaian sebagai berikut:

Tabel 14. Kisi-kisi instrumen penilaian guru terhadap draf bahan ajar prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual

No	Aspek	No. Item Pertanyaan
1	Uraian isi paket bahan ajar	1, 2, 3, 4
2	Penyajian tampilan, gambar, tabel dan bagan	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
3	Keterbacaan	17, 18
4	Pembelajaran	19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik/ Sesuai/Konsisten/Sistematis/Menarik
 3 : Baik/ Sesuai/Konsisten/Sistematis/Menarik
 2 : Kurang Baik/ Kurang Sesuai/Kurang Konsisten/Kurang Sistematis/Kurang Menarik
 1 :Tidak Baik/ Tidak Sesuai/Tidak Konsisten/Tidak Sistematis/Tidak/Menarik.

Selanjutnya data hasil review ahli dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif . Hasil penilaian angket dari ahli, guru, dan siswa dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan

P : Persentase skor

f : Jumlah skor yang diperoleh

n : Jumlah skor maksimum

(Arikunto, 2006:38).

Setelah dianalisis, maka tingkat kelayakan dari setiap komponen ditetapkan berdasarkan kriteria persentase kelayakan modul sebagai berikut:

Tabel 13. Kriteria Presentase Kelayakan Modul

Persentase	Kriteria
85-100	Sangat layak
65-84	Layak
45-64	Kurang layak
44	Tidak layak

Sumber: Riduan, (2012:10)

Setelah dianalisis modul dikatakan layak jika dari penilaian dosen dan guru memberikan nilai kelayakan 65%, dengan kategori layak (Riduan, 2012: 10).

3.2.5 Revisi Produk Utama

Setelah dilakukan uji coba pendahuluan bahan ajar prakarya dan kewirausahaan dilakukan perbaikan-perbaikan agar dapat menghasilkan produk pembelajaran yang lebih baik. Revisi dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari sasaran uji coba produk awal dan catatan lapangan. Tahap revisi ini dilakukan setelah mendapatkan masukan dari ahli dan siswa pada tahap sebelumnya

3.2.6 Uji Coba Utama

Selanjutnya setelah direvisi bahan ajar diuji menggunakan 2 kelas sebagai sampel dari 4 kelas yang ada. Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Hal ini disebabkan karena pemilihan sampel bukan didasarkan individual, tetapi lebih didasarkan pada kelompok, daerah, atau kelompok subyek yang secara alami berkumpul bersama (Sugiyono, 2015: 140)

Berdasarkan penggunaan teknik *cluster random sampling* diperoleh hasil yang akan menjadi sampel penelitian adalah kelas XII IPS 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XII IPS 1 sebagai kelas kontrol. Pada kelas kontrol diberlakukan pembelajaran menggunakan buku paket umum di sekolah, sedangkan kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berupa modul hasil pengembangan. Sebelum belajar kedua kelompok diberikan *pre test* dan setelah pembelajaran

kedua kelompok diberikan *post test*, perbedaan hasil *pre test* dan *post test* kedua kelompok (gain skor) kedua kelompok kemudian dibandingkan apakah kedua kelompok tersebut mempunyai rata-rata yang berbeda secara nyata atau tidak. Subyek uji coba pemakaian produk ditampilkan pada tabel berikut ini

Tabel 15. Subyek uji coba

No	Kelas	Jumlah siswa
1	XII IPS 3	32 Siswa (Kelas Eksperimen)
2	XII IPS 1	32 Siswa (Kelas Kontrol)

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Menurut sugiyono, (2010: 119) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas XII IPS di SMAN 2 Kalianda Lampung Selatan TP 2016/2017 yang tersebar dalam 4 kelas.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Dalam penelitian ini penentuan sampel ditentukan dengan menggunakan cluster sampling, teknik ini digunakan apabila penelitian tergabung dalam kelompok-kelompok yaitu kelompok kelas,

kelompok wilayah, kelompok organisasi dan sebagainya (Mulyatiningsih (2011: 15).

3.4 Definisi Operasional Variabel

3.4.1 Modul

Modul merupakan salah satu bahan ajar yang berbentuk naskah atau media cetak yang sering digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar. Modul merupakan unit terlengkap dan dapat berdiri sendiri dan berisi rangkaian kegiatan belajar yang disusun secara sistematis untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar yang telah dirumuskan secara spesifik dan operasional.

3.4.2 Model Pembelajaran Kontekstual

Model pembelajaran kontekstual adalah rangkaian pembelajaran yang menekankan pada kebermaknaan siswa yang menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang sedang dipelajari dan sekaligus memperhatikan faktor kebutuhan individual siswa dan peranan guru. Fase-fase model pembelajaran tersebut meliputi 1) konstruktivisme, 2) bertanya, 3) menemukan, 4) masyarakat belajar, 5) pemodelan, 6) refleksi, dan 7) penilaian autentik.

3.4.3 Hasil belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belaja siswa dijangr melalui soal tertulis pilihan ganda yang diberikan melalui pre test dan posttest.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan tahapan dalam penelitian, yaitu pada tahap penelitian pendahuluan instrumen berupa observasi dan wawancara, lembar catatan siswa dan tanggapan guru dan siswa tentang pembelajaran prakarya dan kewirausahaan khususnya buku ajar yang digunakan. Tahap pengembangan, data yang dipakai berupa angket pendapat atau pernyataan pakar tentang modul untuk uji coba kelompok kecil. Tahap pengujian pendahuluan data yang didapat berupa tanggapan siswa, pada tahap ini data yang dihimpun dijadikan acuan untuk merevisi produk. Tahap uji coba utama dilakukan dengan *pre test* dan *post test* untuk mengukur efektifitas bahan ajar yang dikembangkan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan ini alat pengumpul data menggunakan:

3.6.1 Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan dilapangan dan mendapatkan informasi yang mendalam tentang kebutuhan belajar siswa. Wawancara dilakukan kepada 2 guru pengampu mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Hasil wawancara dengan responden merupakan data primer yang akan digunakan dalam pengembangan produk. Wawancara dilakukan dengan 2 cara yaitu wawancara terstruktur yang telah disiapkan instrumen berupa daftar pertanyaan dan wawancara tidak terstruktur yang

digunakan pada saat penelitian pendahuluan untuk mendapatkan informasi awal permasalahan yang ada di lapangan.

3.6.2 Angket

Angket atau kuesioner berupa seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket digunakan untuk memperoleh data penilaian produk tentang ketepatan dan kelayakan desain pembelajaran, substansi materi, dan kemenarikan penyajian produk, dari ahli materi pelajaran, siswa, dan guru mata pelajaran. Angket penilaian dari responden, disusun dengan menggunakan kriteria penilaian *Skala Likert*. Pada *skala likert*, semula skor tertinggi tiap butir 5 dan terendah 1. Ketika pengukuran sering terjadi kecenderungan responden memilih jawaban kategori 3, untuk menghindari hal tersebut *skala Likert* dimodifikasi dengan hanya menggunakan 4 pilihan (Direktorat Pembinaan SMA 2010: 13), dengan makna sebagai berikut.

Tabel 16. Pernyataan penilaian responden terhadap produk Pengembangan

Skor	Penilaian Responden
4	Sangat baik/tepat/sistematis/konsisten/memadai/menarik
3	Baik/tepat/sistematis/konsisten/memadai/menarik
2	Kurang baik/tepat/sistematis/konsisten/memadai/menarik
1	Tidak baik/tepat/sistematis/konsisten/memadai/menarik

3.7 Teknik Analisis Data

Hasil masukan dan saran dari ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa Indonesia akan menghasilkan data kuantitatif dan akan diolah serta dianalisis

secara kualitatif. Selanjutnya data hasil review ahli dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif . Hasil penilaian angket dari ahli, guru, dan siswa dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan

P : Persentase skor

f : Jumlah skor yang diperoleh

n : Jumlah skor maksimum

(Arikunto, 2006:38).

Setelah dianalisis, maka tingkat kelayakan dari setiap komponen ditetapkan berdasarkan kriteria persentase kelayakan modul sebagai berikut:

Tabel 17. Kriteria Presentase Kelayakan Modul

Persentase	Kriteria
85-100	Sangat layak
65-84	Layak
45-64	Kurang layak
44	Tidak layak

Sumber: Riduan, (2012:10)

Setelah dianalisis modul dikatakan layak jika dari penilaian dosen dan guru memberikan nilai kelayakan 65%, dengan kategori layak (Riduan, 2012: 10).

Hasil masukan dan saran dari ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa Indonesia akan menghasilkan data kuantitatif dan akan diolah serta dianalisis secara kualitatif. Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

3.7.1 Uji Persyaratan Instrumen

3.7.1.1 Uji Validitas

Sebelum instrumen penelitian digunakan, terlebih dahulu dilakukan pengujian untuk mengetahui kebenaran isi dan keterbacaannya, sehingga instrumen layak untuk digunakan sebagai alat mengumpulkan data dan data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan. Metode uji validitas instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kolerasi *Product Moment*.

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x \cdot \sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

X = Skor butir soal

Y = Skor total

n = Jumlah sampel

(Arikunto, 2006: 170)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka valid, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$

maka tidak valid dengan $\alpha = 0,05$.

Tabel 18. Tingkat besarnya kolerasi

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,80 sampai 1,00	Sangat tinggi
Antara 0,60 sampai 0,79	Tinggi
Antara 0,40 sampai 0,59	Cukup
Antara 0,20 sampai 0,39	Rendah
Antara 0,00 sampai 0,19	Sangat rendah

Arikunto (2006: 178)

3.7.1.2 Uji Releabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji releabilitas pada penelitian pengembangan ini menggunakan rumus *Alfa Cronbach*.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma^2 t} \right)$$

Keterangan

r_{11} = reliabilitas instrumen

K = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

$\sigma^2 t$ = varians soal

(Arikunto, 2006:196).

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka pengukuran tersebut reliabel dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pengukuran tersebut tidak reliabel.

Tabel 19. Tingkat besarnya Reliabilitas

Besarnya Nilai r	Interpretasi
< 20	Sangat rendah
20 – 40	Rendah
40 – 70	Sedang
70 – 90	Tinggi
90 – 100	Sangat tinggi

Guilford (1956: 45).

3.7.2 Uji Persyaratan Analisis Data

Analisis data yang digunakan merupakan statistik inferensial dengan teknik statistik parametrik. Penggunaan statistik parametrik memerlukan terpenuhinya asumsi data harus normal dan homogen, sehingga perlu uji persyaratan yang berupa uji normalitas dan homogenitas.

3.7.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Liliefors*. Berdasarkan sampel yang akan diuji hipotesisnya, apakah sampel berdistribusi normal atau sebaliknya.

$$L_o = F(Z_i) - S(Z_i)$$

(Sudjana, 2005: 446).

Keterangan:

L_o = Harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$ = Peluang angka baku

$S(Z_i)$ = Proporsi angka baku

Kriteria pengujiannya adalah jika $L_{hitn} < L_{tab}$ dengan taraf signifikansi 0,05

maka variabel tersebut berdistribusi normal, demikian pula sebaliknya.

3.7.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan uji analisis One-Way ANOVA. Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa nilai Sig (0,05) maka dapat dinyatakan bahwa data berasal dari populasi yang bervariasi homogen (Sudarmanto, 2005: 123).

Pengujian homogenitas sampel bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi bervariasi homogen atau tidak. Untuk melihat homogenitas dari sampel digunakan program SPSS.

3.8 Uji tingkat Efektifitas

Mengetahui tingkat efektifitas produk dalam pembelajaran dilakukan dengan uji eksperimen menggunakan *t test* dan uji *gain* ternormalisasi untuk mengetahui perbedaan pembelajaran menggunakan bahan ajar modul prakarya dan kewirausahaan. Kedua skor sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar dibandingkan dan dianalisis antara kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan modul dan kelompok siswa yang belajar menggunakan buku teks paket. Hasil pengujian tersebut kemudian disimpulkan untuk mengetahui pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan modul. Perbedaan nilai *gain score* diuji secara statistik dengan t-test berkolasi (*related*) dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

- \bar{X}_1 : rata-rata sampel 1 (menggunakan bahan ajar modul)
 \bar{X}_2 : rata-rata sampel 2 (tidak menggunakan bahan ajar modul)
 S_1 : Simpangan baku sampel 1
 S_2 : Simpangan baku sampel 2
 S_1^2 : Varians sampel 1
 S_2^2 : Varians sampel 2

Hipotesis:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan prestasi belajar prakarya dan kewirausahaan kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_a = Terdapat perbedaan antara prstasi belajar prakarya dan kewirausahaan kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
2. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Atau cara lain untuk pengambilan keputusan adalah:

H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikan $0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2$.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan paparan hasil yang diperoleh pada penelitian pengembangan Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, dapat disimpulkan sebagaimana diuraikan di bawah ini.

5.1.1 Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dikembangkan menggunakan model desain pembelajaran *Contextual Teaching Learning (CTL)*, selanjutnya produk diujicobakan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan terdiri dari enam tahap Borg and Gall. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan yang terdiri dari observasi awal dan analisis kurikulum. Tahap kedua pengembangan model yang terdiri dari pengembangan *blue print, flowchart, story board, RPP*, dan media pendukung. Tahap ketiga uji ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain media pembelajaran. Tahap keempat revisi produk. Tahap kelima uji terbatas dan penyusunan laporan. Tahap keenam uji utama. Hasil penilaian ahli materi, ahli desain pembelajaran, siswa, dan guru mata pelajaran, dapat dikatakan bahwa Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan hasil pengembangan sangat baik dan sangat sesuai. Ditinjau berdasarkan penyajian, tampilan, keterbacaan, dan

kebermanfaatan untuk meningkatkan kompetensi siswa dinilai sangat baik. Sehingga produk Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan hasil pengembangan layak digunakan dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA Negeri 2 Kalianda.

5.1.2 Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan efektif digunakan pada pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA Negeri 2 Kalianda. Berdasarkan hasil uji-t yang dilakukan dengan membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol t hitung $>$ t tabel, yaitu uji-t hitung 3,582 dan t tabel 1,999 sehingga H_0 ditolak yang berarti H_1 diterima karena t hitung $>$ t tabel. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 Implikasi

Berdasarkan pada kajian teori serta mengacu pada kesimpulan yang diperoleh hasil penelitian, berikut peneliti sampaikan implikasi baik secara teoritis maupun secara empiris dalam upaya meningkatkan kompetensi siswa khususnya pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

5.2.1 Implikasi Teoritis

Pengembangan bahan ajar merupakan salah satu upaya dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Guru hendaknya dapat memilih media

pembelajaran yang efektif dan efisien. Kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, tingkat perkembangan siswa (usia), kondisi kultur sosial, dan tujuan pembelajaran itu sendiri. Adanya pembelajaran efektif, efisien dan menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi instrinsik pada siswa, dan kesukaan siswa terhadap pelajaran akan berdampak terhadap pencapaian hasil belajar. Pemilihan bahan ajar modul yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan peserta didik dan sesuai dengan tahapan perkembangan siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

Produk modul bagi siswa merupakan suplemen, untuk itu siswa harus dapat belajar mandiri diluar dari pembelajarn di kelas. Selanjutnya agar fungsi modul dapat berjalan dengan baik, siswa harus mengulang-ulang modul. Hal ini penting agar siswa dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuannya sesuai dengan karakteristik belajar masing-masing.

5.2.2 Implikasi Empiris

Secara empiris implikasi penggunaan Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dapat membantu siswa secara mandiri memahami Kompetensi Dasar yang mereka anggap sulit pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, hal ini dapat dibuktikan dengan pencapaian KKM yang tergolong tinggi. Dengan demikian, Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif

desain pembelajaran bagi peningkatan hasil belajar siswa terutama untuk mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Siswa dan guru dapat menjadikan modul sebagai sumber belajar sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa terhadap materi mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Bagi guru prakarya dan kewirausahaan yang akan mengembangkan penelitian modul ini dapat menambahkan materi, gambar, dan tabel agar modul yang dihasilkan lebih menarik lagi dan lebih mudah dipahami oleh siswa.

5.3 Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi, dapat diberikan saran sehubungan dengan pengembangan modul pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

1. Bagi siswa agar lebih giat belajar, dengan modul ini diharapkan dapat belajar mandiri ataupun kelompok karena dengan belajar menggunakan modul diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar.
2. Bagi guru agar dapat mengembangkan bahan ajar baik berupa modul, LKS, handout dan lain-lain sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Bagi mahasiswa lain yang akan melakukan penelitian pengembangan maka modul ini diharapkan dapat menjadi ide atau masukan untuk lebih kreatif dalam pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arlane Salve Upina, Ph.D, 2014. *Development and Validation Of Online Learning Modules For Collage English*. [www.aijcenet.com/journals/vol 4 No 2 Februari 2014/12.pdf](http://www.aijcenet.com/journals/vol%204%20No%202%20Februari%202014/12.pdf).
- Asyhar, Rayendra, 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press, Jakarta.
- Badan Pendidikan dan Latihan Keuangan Departemen RI, 2009. *Pedoman Penulisan Modul Diklat Keuangan*. Departemen Keuangan RI, Jakarta.
- Benny A. Priyady, 2009. *Model-Model Desain Sistem Pembelajaran*. Dian Rakyat, Jakarta.
- _____, 2011. *Model-model Desain Sistem Pembelajaran*. Dian Rakyat, Jakarta
- Borg & Gall. 1983. *Educational Research*. San Frasisco. DMC and Company.
- Buchari Alma, 2007. *Kewirausahaan untuk mahasiswa dan umum*. Alfabeta, Bandung.
- Budi Wahyono. *Pengertian Minat Berwirausaha* <http://www.pendidikanekonomi.com> . Diakses pada tanggal 7 April 2016
- B.R. Hergenhahn Matthew H. Olson, 1997. *Theories Of Learning* alih bahasa Tri Wibowo Kharisma Putra Utama. Jakarta.
- Dahar, RatnaWilis. 2011. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Erlangga: Jakarta.
- Darpujianto, 2014. *Pengaruh pembelajaran kewirausahaan terhadap motivasi berwirausaha pada mahasiswa STIE dan STMIK 'ASIA' MALANG*
- Daryanto, 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Mengajar*. Grava Media. Yogyakarta.
- _____, 2010. *Menggeluti Dunia Wirausaha*. Gava Media. Yogyakarta

- Depdiknas, 2003. *Pendekatan Kontekstual*. Depdiknas: Jakarta.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2008. *Teknik Penyusunan Modul*.
<http://download.smkn1-majalengka.sch.id>.
- Direktorat Pembinaan SMA, 2010. *Panduan pengembangan bahan ajar berbasis TIK*.
Diakses dari http://www.psb-psma.org/webfm_send/71 pada tanggal 20 Agustus 2016.
- Dorothy De Witt dkk, (2013). *Collaborative mlearning: A Module for learning secondary school science*. www.ifets.info/journals/17_1/9.pdf diakses 20 Agustus 2016
- Eka Aprilianti, 2012. *Pengaruh Kepribadian Wirausahaan, Pengetahuan Kewirausahaan, dan Lingkungan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Terhadap Minat Berwirausaha Siswa SMK* (Tesis). Universitas Lampung.
- Eko Wahyu Widayat, 2011. *Studi Kewirausahaan Pada Mahasiswa Universitas Pembangunan Panca Budi Medan* Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu.
- Enin adiron, 2011. *Pembelajaran dengan Modul*.
<http://id.Schoong.com/social/sciences/education/2186225>.
- Erdawati, 2007. *Sistematika Penelitian Pengembangan*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Ghufron dan Risnawita, 2013. *Teori-Teori Psikologi*. Ar-Ruzz: Yogyakarta.
- Guilford, J.P, 1956. *Fundamental Statistics in Psychology and Education*. McGraw Hill, New York. Diakses dari <https://books.google.com>
- Haenilah, Een. 2008. *Dasar-Dasar Kurikulum*. Universitas Lampung: Bandar Lampung.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia: Bandung.
- Hanafiah dan Suhana, 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT. Refika Aditama: Bandung.
- Hernowo, 2005. *Pembelajaran Kontekstual*. <http://akhmadsudrajat.worldpress.com>.
Diakses 28 maret 2016.
- James A. Banks, 1990. *Teaching Strategies For the Social Studies*. Longman New York and London.

- Kent L. Gustafson dan Robert Maribe Branch, 2002. *Survey of Instructional Development Models*. New York
- Lieli Suharti dan Hani Sirine, 2011. *Faktor-Faktor yang Berpengaruh Terhadap Niat Kewirausahaan (Entrepreneurial Intention)* (Studi Terhadap Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga). puslit2.petra.ac.id/gudangpaper/files/2050.pdf diakses 28 Maret 2016.
- Munadi, 2014. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada Press: Jakarta
- Norizah dkk, 2012. *The effectiveness of using teaching module based on radical construction toward students learning process*. *Procedia social and behavioral sciences*.
- Pannen dan Purwanto, 2001. *Penulisan bahan ajar*. Depdiknas, Jakarta.
- Prastowo Andy, 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press: Yogyakarta
- Permendikbud No. 59 th 2014 <http://fatkoer.wordpress.com> diakses 7 Januari 2016.
- Priowirjanto, 2001. *Reposisi Pendidikan Kejuruan Menjelang 2020*. Depdiknas Dirjen Dikdasmen Direktorat Dikmenjur, Jakarta
- Retno Budi Lestari Trisnadi Wijaya *Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa di STIE MDP, STMIK MDP*.
- Rika Apriyanti dkk, 2015. *Pengembangan modul berbasis contextual teaching and learning dengan audio visual*. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) SNF2015* <http://snf-unj.ac.id/kumpulan-prosiding/snf2015/> VOLUME IV, OKTOBER 2015.
- Robertha M. Woolever and Kathryn P. Scott, 1987. *Active Learning in Social studies Promoting cognitive and Social Growth*. Glenview, Illinois Boston London.
- Rusman, 2010. *Model-model Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sani, Ridwan Abdullah, 2014. *Inovasi Pembelajaran*. BumiAksara: Jakarta.
- Sapriya, 2002. *Pendidikan IPS*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung
- _____, 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. RosdaKarya: Bandung.
- Sardiman, 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo: Jakarta.

- Satyasa Wayan, 2009. *Metode Penelitian Pengembangan dan teori pengembangan modul*. Universitas Ganesya. Denpasar
- Sivan Levayang, 2014. *The Learning Model Contextual Teaching and Learning*. Journal of Theoretical Biology.
- Slameto, 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* , Rineka Cipta: Jakarta.
- Slavin, 2000. *Educational Psychology: Theory and Practice Sixth Edition*. Boston: Allyn and Bacon.
- Smith, Mark K, 2009. *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*. Mirza Media Pustaka: Yogyakarta.
- Sri Retno Winarni, (2014). *Pengembangan Modul Pengantar Ekonomi dan Bisnis Berbasis Kompetensi Untuk Siswa SMK Kelas X Semester Ganjil*. Tesis, Unila
- Suciyati, Irawan Prasetya, 2001. *Media Pembelajaran: Teori belajar dan Motivasi*. Depdiknas Dirjen PT PU-UT, Jakarta.
- Sudji Munadi dkk, 2015. *Pengembangan Modul Pembelajaran Konstruktivistik kontekstual berbantuan komputer dalam mata diklat Pemesinan*. UNY. [Journal.uny.ac.id>jpv>article>viewFile](http://Journal.uny.ac.id/jpv/article/viewFile).
- Sudarmanto, R. Gunawan, 2005. *Analisis Regresi Linear Ganda dengan SPSS*. Wacana Media: Yogyakarta.
- Sudjana, 2005. *Metode Statistika Edisi ke-6*. Transito: Bandung.
- Suharsimi Arikunto, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Sugiono, 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta: Bandung.
- Sugiyanto, 2008. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Sinar Baru Algasindo: Bandung.
- Syah, Muhibbin. 2014. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Rosda Karya: Bandung
- Trianto, 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.

UU Sisdiknas no 20 th 2005 <http://www.sindikker.dikti.go.id> diakses 7 Januari 2016

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Rineka Cipta: Jakarta

Yunieka Putri Sukimindari dkk, 2015. *Pengembangan modul pembelajaran fisika*. Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) SNF2015 <http://snf-unj.ac.id/kumpulan-prosiding/snf2015/> VOLUME IV, OKTOBER 2015