

PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING

Titis Pandangwati

Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang

E-mail: pandangwati@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan bahan belajar mobile ini untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam keterampilan pemecahan masalah. Suatu pembelajaran pada era digital juga bisa membantu guru yaitu salah satunya dengan menggunakan mobile untuk belajar atau yang sering disebut mobile learning. Penggunaan mobile juga sangat didukung oleh fasilitas yang sudah ada, akan tetapi masih sedikit untuk dimanfaatkan untuk pembelajaran mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan, karena mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang baru dalam kurikulum 2013. Penggunaan mobile juga sangat didukung dalam kurikulum 2013. Keunggulan dari bahan belajar dari mobile adalah 1) Materi belajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik dan 2) aplikasi mobile learning digunakan sebagai komplemen atau pelengkap, yaitu: materinya diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran seperti video yang membahas khas daerah setempat.

Kata Kunci: *mobile learning, keterampilan Problem Based learning, Prakarya dan kewirausahaan*

PENDAHULUAN

Teknologi pembelajaran merupakan profesi yang memiliki landasan teori dan praktek yang bertanggungjawab dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Miarso (2011:2) yang menyatakan bahwa teknologi pembelajaran memiliki bidang garapan yang mengutamakan proses pengalaman yang dapat diterima oleh peserta didik, berperan dalam mengatur proses belajar yang disengaja maupun dirancang dan dikelola dalam kelas, dan berperan dalam proses yang berhubungan dengan pengelolaan kegiatan pembelajaran.

Pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini sangat cepat dan hampir menyeluruh disemua kalangan dan semua bidang. Salah satu bidang yang tidak terlepas dari teknologi adalah pendidikan. Contoh kemajuan teknologi dalam pembelajaran yaitu dengan adanya strategi yang membantu pembelajar dalam proses pembelajaran memfasilitasi pembelajar untuk belajar kapan saja dan dimana saja, yaitu salah satunya *mobile learning*. Pendekatan yang dapat memecahkan perkembangan kebutuhan belajar kapan saja dan dimana saja yaitu dengan *mobile learning*. *Mobile learning* sendiri merupakan pendekatan yang menggunakan alat atau device seperti PDA, *telephone* genggam, *tablet PC*, ataupun laptop.

Pada era kompetisi yang tidak hanya memfasilitasi pembelajar dengan berbagai kemajuan di bidang teknologi, akan tetapi lebih menuntut pembelajar agar memiliki

daya saing dengan pebelajar dari berbagai negara. Sehingga sumber daya manusia dari pebelajar harus berkualitas.

Tujuan dari adanya mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan ini adalah untuk memberikan gambaran kepada para siswa siswi di SMA tentang pentingnya berwirausaha. Pengaruh pendidikan kewirausahaan selama ini telah dipertimbangkan sebagai salah satu faktor penting untuk menumbuh kembangkan hasrat, jiwa dan perilaku berwirausaha di kalangan generasi muda (Indarti dan Rosriani, 2008). Pembelajaran prakarya dan kewirausahaan harus mencakup aktivitas dan materi yang secara utuh dan meningkatkan kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Aktivitas dan materi harus disesuaikan dengan perbedaan region, warisan lokal dan jenis (perbedaan konteks, budaya dan keadaan) (*Per Blenker, Signe Hedeboe Frederiksen, Steffen Korsgaard, Sabine Müller, Helle Neergaard, Claus Thrane : 2012*). Meskipun banyak waktu, sumber daya dan usaha masuk ke pendidikan pengusaha potensial atau yang sudah ada, pengetahuan kita tentang efek pendidikan ini masih agak terbatas (*Gerald Braun : 2012*), Sehingga penelitian tentang pengembangan sumber belajar yang sesuai dengan konteks, budaya dan keadaan masih sangat dibutuhkan. Sumber belajar yang akan menumbuhkan tentang kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis yang nantinya akan dibutuhkan dalam persaingan global.

maka peneliti memilih penggunaan *mobile learning* yang dapat memberikan kemampuan berpikir kritis yaitu dengan berbasis model *Problem Based Learning*. Penggunaan *mobile learning* berbasis model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan yaitu sebagai menarik perhatian peserta didik yang merupakan salah satu kelebihan teknologi dan penyajian masalah yang autentik dimana masalah yang dihadirkan dapat menstimulus peserta didik dalam membantu peserta didik mengkodekan spesifik informasi untuk melakukan tahapan selanjutnya dari model *Problem Based Learning* sehingga kebutuhan situasi pembelajaran terpenuhi. Salah satu janji dalam penggunaan multimedia yang akan dimuat dalam alat *mobile* untuk meningkatkan PBL yaitu berdasarkan asumsi PBL yang menempatkan konteks yang autentik (*Albion and Gibson dalam Hung, et al*). Menghadirkan masalah yang autentik ini menghadirkan masalah yang nyata dan sesuai gaya belajar peserta didik, sehingga dengan dibandingkan dengan yang lain penggunaan *mobile learning* berbasis model *Problem Based Learning* lebih memudahkan guru dalam menghadirkan permasalahan yang autentik ke peserta didik. Pemanfaatan multimedia merupakan salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam model *Problem Based Learning*. Menurut *Arends (2004)* juga menyatakan bahwa dalam pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* mendorong siswa untuk bekerja dengan berbagai bahan dan alat-alat. Kemudian dalam penerapan model *Problem Based Learning* dalam *Arends (2004)*, terdapat pemanfaatan *Learning centers* yang terdiri dari berbagai sumber yang salah satu contohnya yaitu *software* komputer.

TUJUAN

Konsep ini yaitu mengembangkan *mobile learning* berbasis *problem based learning* yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar dengan meningkatkan daya saing setiap individu peserta didik dalam persaingan global.

KAJIAN KONSEP

Pembelajaran prakarya dan kewirausahaan menggunakan pendekatan pada kurikulum 2013 sangat menekankan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Menurut Slameto (2010:98) bahwa melalui peranannya sebagai pengajar, guru diharapkan mampu mendorong siswa untuk senantiasa belajar dalam berbagai kesempatan melalui berbagai sumber dan media. menurut Muhroji dkk (jurnal: Yunita Budi Astuti 2014) “Fasilitas belajar adalah semua yang diperlukan dalam proses belajar mengajar baik bergerak maupun tidak bergerak agar pendidikan dapat berjalan lancar, teratur, efektif, dan efisien”. Menurut Gie (1989: 43) agar kegiatan belajar berjalan dengan baik maka diperlukan alat (fasilitas) untuk belajar. Sedangkan menurut Sujanto (1990: 206) “kemampuan belajar apabila didukung dengan fasilitas belajar yang memadai di sekolah ataupun di rumah berupa peralatan dan perlengkapan, maka memperoleh hasil belajar cenderung lebih baik”. Berdasarkan para ahli maka penggunaan fasilitas belajar, penggunaan teknologi dalam pembelajar akan menunjang efektifitas dan efisien dalam mencapai tujuan belajar. Stewart et al.(1998) menyatakan bahwa tumbuhnya minat berwirausaha dipengaruhi oleh berbagai faktor, yang melibatkan berbagai faktor internal, faktor eksternal dan faktor kontekstual. Penggunaan mobile learning dalam pembelajaran merupakan factor eksternal. Pengaruh lingkungan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan akan menumbuh kembangkan hasrat, jiwa dan perilaku berwirausaha. Sehingga factor eksternal lingkungan dalam pembelajaran yang menggunakan mobile learning akan mempengaruhi factor internal siswa tentang membangun persepsi, motivasi dan sikap untuk berwirausaha.

Mobile learning berbasis problem-based learning ini untuk membekali siswa agar mempunyai keterampilan dalam pemecahan masalah. Dengan media yang dapat melatih siswa dengan strategi PBL diharapkan peserta didik terbiasa dengan pemecahan masalah agar dapat mempunyai keterampilan pemecahan masalah untuk bersaing secara global. Sehingga mobile learning pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan ini dirancang berisikan (1) petunjuk umum yang akan menjabarkan kompetensi dasar, pokok bahasan, indikator. (2) Materi pengolahan yang akan disajikan dalam ringkasan materi dengan dilengkapi tutorial serta tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah-masalah terkait, eksperimen beberapa contoh dari materi pengolahan tentang produk kosmetik. Penggunaan mobile learning pada materi pengolahan memberikan siswa banyak contoh sehingga dapat memotivasi siswa agar berfikir kreatif dan mempunyai keterampilan pemecahan masalah berdasarkan materi yang akan disajikan dengan komponen media yang disajikan. Pemikiran yang kreatif siswa dapat menciptakan produk yang memiliki nilai jual dan mendapat keuntungan bagi dirinya sendiri atau memiliki kemandirian nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. 2004. *Learning To Teach; Sixth Edition*. New York: Mc Graw Hill.
- BudiAstuti, Yunita. 2014. Hubungan Antara Pemanfaatan Fasilitas Belajar Dan Motivasi Berprestasi Dengan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 5 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014. (Online), (<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=143918&val=4071&title=hubungan%20antara%20pemanfaatan%20fasilitas%20belajar%20dan%20motivasi%20berprestasi%20dengan%20prestasi%20belajar%20sosiologi%20siswa%20kelas%20xi%20ips%20sma%20negeri%205%20surakarta%20tahun%20ajaran%202013/2014>.), diakses tanggal 17 Februari 2016
- Hung, W., & David H. J., & Liu R.,. *Problem Based Learning*. (Online), (aect.org/edtech/edition3/er5849x_c038.fm.pdf) diakses tanggal 18 maret 2017
- Indarti, N., & Rostiani, R. 2008. Intensi kewirausahaan mahasiswa. *Jurnal Ekonomika dan Bisnis Indonesia*, Vol.23, No. 4, Oktober 2008.
- Gerald Braun. 2012. Evaluating entrepreneurship education programmes in developing countries: Lessons from experience. *Industry & Higher Education Of Sage Journals* . Vol 26, No 3, June 2012, pp 193–205, doi: 10.5367/ihe.2012.0095
- Gie, The Liang. 1985. *Cara Belajar Yang Efisien*. Yogyakarta : Pusat Kemajuan Studi.
- Miarso, Y. H.,. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Per B., & Signe H. F., & Steffen K., & Sabine M., & Helle N., & Claus Thrane. 2012. Entrepreneurship as everyday practice: towards a personalized pedagogy of enterprise education. *Industry and Higher Education Of Sage Journals* . Vol 26, No 6, December 2012, pp 417–430, doi: 10.5367/ihe.2012.0126
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Stewart, W.H., Watson, W.E., Carland, J.C. & Carland, J.W. 1998. *A proclivity for entrepreneurship: A comparison of entrepreneurs, small business owners, and corporate managers*. *Journal of Bussiness Venturing*, 14, 189-214.
- Sujanto, Agus. 1990. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Aksara Baru.