

MEDIA VOCATIONALOGY MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN (PKK): HASIL BELAJAR SISWA SMK DI KABUPATEN MALANG

Endah Andayani¹

email: endahandayani@unikama.ac.id

Rini Agustina²

email: riniagustina@unikama.ac.id

Della Rulita Nurfaizana³

email: dellarulita.feb@um.ac.id

Imron Sya'roni⁴

(^{1,2}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, ³Universitas Negeri Malang, ⁴SMK Nahdlatul Ulama Sunan Ampel Poncokusumo)

ABSTRAK: Penelitian ini membahas tentang Pengaruh implementasi media Vocationalogy pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) terhadap Hasil Belajar Siswa SMK di Kabupaten Malang. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK di Kabupaten Malang sejumlah 156 siswa, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan cluster sampling. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode statistik penelitian ini menggunakan analisis uji t. Berdasarkan uji hipotesis ditemukan pada penelitian ini terdapat perbedaan hasil signifikan antara implementasi Media Vocationalogy pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) terhadap Hasil Belajar Siswa SMK di Kabupaten Malang. Hasil dari Paired Samples Test menunjukkan angka 0.000 yang mana terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar siswa sebelum menggunakan Media Vocationalogy dibanding dengan setelah menggunakan Media Vocationalogy.

Kata kunci: Media Vocationalogy, Produk Kreatif Kewirausahaan, Hasil Belajar

ABSTRACT: This study discusses the effect of implementing Vocationalogy media on Creative Products and Entrepreneurship (PKK) Subjects on Learning Outcomes of Vocational High School Students in Malang Regency. The population in this study were 156 students of SMK in Malang Regency, with the sampling technique using cluster sampling. This type of research is quantitative research using experimental methods. The statistical method of this study uses t-test analysis. Based on the hypothesis test found in this study there is a significant difference in results between the implementation of Media Vocationalogy in the Subject of Creative Products and Entrepreneurship (PKK) on Learning Outcomes of Vocational High School Students in Malang Regency. The results of the Paired Samples Test show the number 0.000 which is a significant difference between student learning outcomes before using Media Vocationalogy compared to after using Media Vocationalogy.

Keywords: Media Vocationalogy, Creative Product and Entrepreneurship, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 yang berlangsung di Indonesia selama tahun 2020 hingga 2023 telah banyak merubah budaya masyarakat. Salah satu budaya yang berubah adalah beralihnya kebiasaan luring menjadi daring. Dengan berubahnya kebiasaan luring menjadi daring menyebabkan kegiatan di masing-masing sektor menjadi tidak terbatas ruang maupun waktu, demikian pula dengan sektor pendidikan juga tidak luput dari peralihan tersebut. Guru dan siswa dituntut untuk tetap melaksanakan proses pembelajaran supaya tidak terjadi *learning loss* supaya capaian pembelajaran lulusan dapat dicapai, namun tidak boleh dilakukan tatap muka secara langsung. Hal ini sesuai dengan kebijakan pemerintah terkait pembatasan *physical distancing* sehingga mengakibatkan proses belajar mengajar harus memanfaatkan media daring biasanya berupa Zoom, Google Class, Ms Teams, maupun aplikasi lainnya. Akan tetapi, penerapan proses belajar mengajar via media daring ini ternyata dinilai belum efektif. Menurut Baety dan Munandar (2021), terdapat beberapa kendala terkait pembelajaran daring diantaranya adalah pemakaian kuota yang cukup boros serta pemberlakuan yang cukup mendadak sehingga baik siswa, guru, maupun wali siswa belum bisa beradaptasi dengan cepat. Meskipun di sisi lain, pembelajaran secara daring ini lebih mudah karena tidak terbatas oleh tempat serta tersedia berbagai fitur yang memudahkan pembelajaran. Jika guru, siswa, maupun wali siswa sudah mampu untuk beradaptasi atas media-media pembelajaran daring ini, seharusnya pembelajaran metode ini akan menjadi sangat efektif dan efisien untuk dijalankan.

Seiring dengan Keputusan Presiden Nomor 17 Tahun 2023 tanggal 22 Juni 2023 terkait berakhirnya status pandemi COVID-19 di Indonesia, maka pembelajaran luring mulai diperbolehkan kembali. Akan tetapi, sudah banyak masyarakat yang merasakan manfaat dari kegiatan maupun media daring sehingga kebiasaan daring ini tetap dijalankan bersamaan dengan kegiatan luring. Secara luring, interaksi antar murid dengan guru memang lebih mudah untuk dibentuk. Namun secara daring, pelajaran lebih mudah untuk disampaikan dengan cara meminimalisir waktu, biaya, maupun tenaga (Rachmah, 2019). Sehingga kegiatan belajar luring tetap dilakukan dan dikombinasikan dengan media-media daring. Guru maupun murid masing-masing menggunakan media daring yang juga sering disebut media interaktif sehingga guru lebih mudah dalam hal memberikan pelajaran dan siswa mampu lebih paham atas pelajaran yang diterima, sehingga muncullah konsep *Blended Learning*.

Blended Learning adalah gabungan dari proses pembelajaran secara tatap muka (luring) dengan pembelajaran secara daring (Zebua dan Harfa, 2022). Agustina dkk. (2022) menyatakan bahwa model *Blended Learning* ini membutuhkan kolaborasi dengan media interaktif digital untuk mengatasi kegagalan pembelajaran. Kegagalan pembelajaran ini tidak hanya terbatas pada dari segi penyampaian, namun juga pada waktu, tempat, dan biaya. Konsep *Blended Learning* ini menggunakan berbagai media interaktif dalam proses pembelajarannya. Menurut Harvianto (2021), media pembelajaran interaktif terbukti efektif selama pandemi Covid-19 terhadap peningkatan hasil belajar peserta. Kendalanya hanya kepada pemahaman fitur-fitur tersebut serta tingkat kreativitas dari siswa maupun guru. Media interaktif (media *online meeting*) ini sangat banyak bentuknya, seperti Zoom, Ms Teams, maupun Google Classroom. Sedangkan dalam materi pustaka pembelajaran ada berbagai jurnal *online* maupun *e-library* yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dalam hal video pembelajaran, siswa dapat menggunakan Youtube untuk mengakses video pembelajaran. Dalam hal media jejaring sosial, siswa dan guru dapat mengakses aplikasi Edmodo yang mengintegrasikan kelas secara daring, tugas-tugas, maupun informasi-informasi lain terkait kelas.

Salah satu mata pelajaran yang dapat dilakukan implementasi pembelajaran dengan *Blended Learning* adalah pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). PPK merupakan output dari perubahan kurikulum K-13 ke Kurikulum Merdeka yang memuat unsur normatif dan produktif. Mahmuda dan Putrie (2021) menemukan bahwa pembelajaran daring pada pelajaran Kewirausahaan

secara daring di SMK Manba'ul Ulum mendukung siswa untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Dinatingtyas, Ariwibowo, dan Adawiyah (2023) juga menemukan bahwa pembelajaran kewirausahaan secara daring berdampak positif terhadap hasil dari pembelajaran. Hasil penelitian dengan metode eksperimen oleh Basith & Al-Bari (2022) menyebutkan bahwa pembelajaran pendidikan kewirausahaan dengan media *micro learning* dalam *e-learning* terhadap mahasiswa menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswanya menjadi lebih baik, proses pembelajaran juga lebih mudah, efisien, dan efektif. Terlebih lagi, Pramesti dan Hendrik (2021) menyatakan bahwa praktik berwirausaha oleh mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung secara daring memiliki kelebihan yaitu mahasiswa mampu menciptakan sebuah peluang bisnis dan lebih mudah dalam melakukan kontrol atas usaha yang dilakukan. Tidak hanya itu, Tasnim, Azizah, Ningsih, dkk. (2022) dalam penelitiannya pada mahasiswa yang mempelajari mata kuliah analisa perancangan sistem informasi pada UPI YPTK Padang, menyimpulkan bahwa media pembelajaran kewirausahaan dengan metode digital akan meningkatkan motivasi mahasiswa untuk menjadi wirausaha dengan aplikasi yang mereka bangun sendiri. Pembelajaran kewirausahaan secara digital juga efektif digunakan oleh mahasiswa perguruan tinggi. Dari penelitian terdahulu di atas, pembelajaran kewirausahaan secara daring memegang peran yang penting terhadap hasil belajar kewirausahaan oleh siswa maupun mahasiswa. Semakin baik implementasi pembelajaran daring, maka semakin baik pula hasil belajar siswa. Peran dari berbagai media interaktif dalam pembelajaran kewirausahaan tidak kalah penting fungsinya, karena media ini akan meningkatkan efektifitas serta efisiensi dalam pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran kewirausahaan adalah Media Vocationalogy. Media Vocationalogy merupakan sebuah media interaktif yang dikemas dalam *website* dengan alamat web <https://www.vocationalogy.com/>. Melalui Media Vocationalogy, siswa dapat mengakses laman tersebut untuk belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Sarana yang disediakan berupa Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Modul materi, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Video Pembelajaran, dan Tugas-Tugas yang semuanya tersedia secara daring. Media Vocationalogy Media Vocationalogy ini dibentuk sesuai dengan "Kurikulum Merdeka" sehingga materi yang tersedia adalah materi yang sesuai dan relevan. Media Vocationalogy ini sudah telah diimplementasikan pada 5 SMK di Kabupaten Malang yang mana 5 SMK ini di bawah naungan Maarif Malang. 5 SMK tersebut diantaranya adalah SMK Maarif 04 Pakis, SMK Graha Madina Singosari, SMK IT Asy-Syadzili, SMK NUSA Poncokusumo, dan SMK Plus Almarif Singosari.

Penggunaan media Vocationalogy ini, diharapkan dapat membawa dampak yang baik pada hasil belajar siswa. Melihat dari permasalahan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul "Pengaruh Media Vocationalogy pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) terhadap hasil Belajar siswa SMK Se-Kabupaten Malang". Hasil belajar menurut Rahman (2021) adalah hasil yang telah dicapai oleh seorang siswa setelah dilakukannya kegiatan belajar. Hasil yang dicapai ini terbentuk dalam sebuah kemampuan, pengetahuan, sikap, serta keterampilan. Sedangkan menurut Masithoh (2022), hasil belajar merupakan proses untuk menentukan hasil dari belajar yang dinilai melalui sebuah proses pengukuran hasil belajar. Hasil belajar paling mudah adalah dinilai menggunakan ujian yang mana salah satunya dapat melalui pemberian soal ujian yang selanjutnya dikerjakan oleh siswa yang bersangkutan. Semakin tinggi nilai dari soal ujian yang dikerjakan oleh siswa, maka semakin baik hasil belajar siswa tersebut. Sehingga tentunya hasil belajar ini menjadi al yang sangat penting baik bagi siswa, guru, maupun pihak sekolah karena merupakan tolok ukur dari sebuah kesuksesan proses belajar dan mengajar. Berdasarkan paparan di atas, peneliti bertujuan untuk meneliti bagaimana pengaruh dari media Vocationalogy ini terhadap hasil belajar siswa khususnya 5 SMK di Kabupaten Malang yang sudah mengimplementasikan media Vocationalogy.

METODE

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Media Vocationalogy Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) sebagai variabel bebas terhadap hasil belajar Siswa SMK di Kabupaten Malang terhadap variabel terikat. Penelitian ini menggunakan metode analisis Regresi Linier Sederhana dengan melakukan pengujian hipotesis, yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat regresi linier yaitu uji asumsi klasik. Pengujian analisis data hasil dari penyebaran angket, peneliti menganalisis dengan menggunakan program *SPSS 22.00 for windows*. Keputusan hasil penelitian dilakukan dengan melihat nilai signifikansi pada tabel *Coefficients*, adapun dasar pengujian hasil regresi dilakukan dengan tingkat kepercayaan sebesar 95% atau dengan taraf signifikannya sebesar 5% ($\alpha = 0,05$). Adapun kriteria dari uji statistik t (Ghozali, 2016) dimana jika nilai signifikansi uji $t > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen, sedangkan jika nilai signifikansi uji $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji t dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh dari masing-masing variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket atau kuisioner (*google form*), dengan menggunakan skala likert yang dimodifikasi menjadi 5 alternatif jawaban. Validitas dan reliabilitas data diperoleh melalui uji coba dari 30 responden yang disebar pada siswa di luar sampel. Populasi Penelitian ini adalah semua Siswa SMK Se-Kabupaten Malang di bawah bimbingan Lembaga Pendidikan Ma'arif Nahdlatul Ulama. Adapun sekolah yang dijadikan subjek adalah 5 sekolah yaitu SMK IT Asy-Syadzili, SMK NU Sunan Ampel Poncokusumo, SMK Ma'arif 4 Pakis, SMK Plus Al-a'arif Singosari, dan SMK Graha Madina Singosari. Teknik mengambil sampel dalam penelitian ini adalah *Cluster Sampling* yang mana mengambil 1 kelas di masing-masing sekolah (total 156 siswa). Variabel bebas di sini adalah pemahaman siswa terhadap Media Vocationalogy dan variabel terikatnya adalah hasil belajar PKK.

HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data dengan memakai instrumen soal ujian Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK), dimana dapat diketahui perbedaan nilai sebelum dan sesudah siswa menggunakan Media Vocationalogy. Berdasarkan uji *Paired Samples Statistics* (Tabel 1), didapatkan bahwa pada saat Pre Test siswa mendapatkan nilai 39,6. Sedangkan ketika Post Test siswa mendapatkan rata-rata nilai 65,55. Hasil ini mengindikasikan terdapat kenaikan rata-rata nilai sebesar 28,95 dari Pre Test kepada Post Test.

Tabel 1. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	39.6026	156	14.29174	1.14426
	POST TEST	68.5513	156	6.42705	.51458

Sumber: Data diolah, 2023

Setelah dilakukan uji *Paired Samples Statistic*, maka selanjutnya dilanjutkan uji *Paired Samples t Test* (Tabel 2). Hasil dari t test tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) menunjukkan nilai $0,00 < 0,05$ yang mana hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data Pre Test dan Post Test. Hal ini mengindikasikan bahwa melalui Media Vocationalogy sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui Pre Test (sebelum penggunaan Media Vocationalogy) dibanding Post Test (setelah penggunaan media Vocationalogy).

Tabel 2. Uji Paired Sample Test

Paired Samples Test		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Case					Lower	Upper			
PRE TEST	-	-28.95	10.65	.85261	-30.63296	-27.26448	-33.953	155	.000
POST TEST									

Sumber: Data diolah, 2023

Dari hasil *Paired Samples Test* di atas, diketahui nilai t-hitung merupakan nilai negatif yaitu sebesar -33,953. Nilai negatif ini dikarenakan nilai rata-rata hasil Pre Test lebih rendah dari rata-rata hasil Post Test. Dalam hal ini, nilai t-hitung dapat dinilai sebagai positif sehingga nilainya menjadi 33,953. Nilai df adalah 155 yang mana berarti t tabelnya adalah 0,1567. Dikarenakan nilai t hitung 33,953 > t tabel 0,1567, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan Media Vocationalogy terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Produk kreatif dan Kewirausahaan (PKK).

Pengaruh Media Vocationalogy terhadap Hasil Belajar Siswa

Penelitian sebelumnya dari Kartini dan Putra (2020) menemukan bahwa implementasi media interaktif melalui Android mampu meningkatkan hasil belajar siswa SMAN 4 Denpasar. Selain itu, Surani, Hamid, dan Ampera (2021) menemukan bahwa media interaktif berupa “Optitex Media” secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada Pendidikan Desain Fashion di Universitas Negeri Medan. Terlebih lagi, Harsiwi dan Arini (2020) menemukan bahwa penggunaan Video swf untuk media belajar interaktif terbukti memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penemuan dari Syakur, Sugirin, dan Widiarni (2020) menemukan bahwa penggunaan media interaktif Google Classroom membantu meningkatkan rata-rata nilai siswa. Masithoh (2022) juga menemukan bahwa pembelajaran Jigsaw dengan media Flipbook mendukung pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS kelas 5 SD di Kelurahan Sidorejo. Selanjutnya, Robby dkk. (2022) menemukan bahwa pembelajaran melalui media interaktif audio visual mampu mempengaruhi peningkatan hasil belajar sebesar 0,466 pada pelatihan kewirausahaan.

Dari penelitian sebelumnya, banyak ditemukan bahwa media interaktif yang tepat dapat membantu proses belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan efektif. Media Vocationalogy hadir dengan berbagai keunggulan yang mana dapat membantu pemahaman belajar siswa sehingga hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) menjadi lebih baik dan kebutuhan untuk pembelajaran dengan praktik dapat dipenuhi dengan media ini. Media vocationalogy sudah menerapkan implementasi kurikulum merdeka (IKM) yang merupakan kurikulum terbaru, sehingga memiliki beberapa keunggulan lain diantaranya adalah.

- 1) Terdapat perangkat modul ajar/Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP) secara online, siswa dapat secara mandiri mempelajari modul ajar/RPP yang ada untuk membuat strategi dan gaya dalam belajar, siswa dapat mempelajari terlebih dahulu atas materi-materi apa saja yang akan dibahas di setiap pertemuannya, praktik pembelajaran terkait PKK melalui perangkat video

dalam media, serta latihan soal untuk mengetahui pemahaman siswa setelah mempelajari atau menggunakan media vocationalogy. Dengan demikian siswa dapat mengetahui karakteristik *self assessment* yaitu untuk mengetahui sampai sejauh mana pengetahuan siswa terhadap suatu pelajaran. Berdasarkan hasil analisis uji *Paired Samples t Test*, hasil belajar siswa meningkat cukup signifikan setelah menggunakan perangkat media vocationalogy. Lestari, dkk. (2020) menemukan bahwa penggunaan Rancangan Perencanaan Pembelajaran yang melalui *website* sangat membantu pengajar dalam melakukan perencanaan pembelajaran. Pengajar merasa *website* ini sangat membantu dalam hal menentukan materi apa yang harus diajarkan di setiap pertemuan. Modul ajar (RPP) harus bersifat mudah diketahui dan dipahami baik oleh siswa maupun guru, supaya tidak menimbulkan makna ganda dan dapat dipahami oleh pengguna dengan tepat. Senada dengan temuan ini Savira, Widayati, dan Lili Marliyah (2023) menyatakan bahwa silabus secara daring harus sudah mulai disiapkan untuk mendukung pembelajaran di era masa kini. Hal itu dikarenakan silabus memegang peranan penting untuk menunjang kesuksesan pembelajaran, guru harus memahami siswanya untuk memahami silabus. Media ini memberikan manfaat pada siswa, dimana menjadi lebih paham ke arah mana pelajaran akan dilakukan, siswa dapat mempelajari terlebih dahulu pelajaran sesuai desain pembelajaran, dan siswa dapat mendapatkan materi tersebut secara mandiri. Kualitas modul ajar (RPP) yang disusun dalam media vocationalogy menjadi kunci utama dari efektifnya proses pembelajaran. Fanny dkk. (2021) menyatakan bahwa RPP wajib dibuat secara lengkap dan sistematis. Hal ini bertujuan agar pembelajaran agar lebih interaktif, menyenangkan, serta memotivasi siswa untuk memahami pelajaran yang ada. Modul ajar/RPP ini dapat dibentuk oleh guru secara individu, maupun secara berkelompok. Namun demikian dalam penyusunannya tetap harus berkoordinasi dan disupervisi oleh pengawas sehingga hasil penyusunan tersebut didapatkan modul ajar (RPP) yang terbaik. Jika diperlukan, perlu dilakukan pelatihan kepada guru untuk pelatihan pembuatan modul ajar (RPP).

2) Materi berupa modul daring yang lengkap

Literasi memegang peranan penting dalam pemahaman siswa dan untuk meningkatkan hasil belajar. Seringkali siswa tidak memiliki literatur bacaan untuk belajar, maka modul ajar yang tersedia pada Media Vocationalogy ini dapat mendukung kebutuhan referensi untuk menguatkan pemahaman belajar siswa. Modul yang ada akan diterbitkan sesuai dengan relevansi yang ada yaitu sesuai dengan kebutuhan kurikulum merdeka. Keunggulan dari modul *online* ini adalah siswa dapat membaca modul melalui perangkat media seperti *handphone*, *tablet*, komputer, dan sebagainya. Hal itu menjadikan siswa tidak terbatas oleh ruang dan waktu untuk mempelajari modul yang ada.

Modul ajar secara daring juga mampu untuk menghilangkan batasan siswa atas ruang dan waktu untuk belajar. Rahayu, Solihatin, dan Rusmono (2019) menemukan bahwa modul daring dapat mendukung pembelajaran secara interaktif dan menantang peserta didik untuk menggunakan strategi pembelajaran aktif. Strategi pembelajaran aktif disini adalah siswa dapat mengedalikan pembelajaran mereka dan mampu untuk kontrol terhadap kecepatan, waktu, serta hasil belajar. Sehingga dengan adanya modul daring ini, maka siswa diharapkan semakin kreatif dalam menentukan strategi belajar. Misalnya membaca modul dengan materi yang akan dibahas besoknya di kelas sesuai capaian pembelajaran yang ditetapkan tentu akan membuat siswa lebih paham. Strategi lain juga bisa dilakukan untuk mengatasi kesulitan literasi siswa, semisal siswa belum paham atas materi tertentu, maka siswa bisa membaca materi yang belum paham tersebut akan mengeksplor sumber yang mendukung dengan lebih mendalam sehingga diperoleh pemahaman yang utuh.

Modul ajar yang disajikan secara daring ini akan memiliki banyak sekali manfaat. Arriany, Ibrahim, dan Sukardjo (2020). Modul ajar secara daring dapat menjadi media untuk guru sebagai

bahan pengayaan belajar bagi siswa khususnya yang belum tercapai hasil belajarnya dan sangat mendukung pembelajaran mandiri, sehingga siswa dapat belajar secara bebas tanpa harus menunggu arahan dari guru juga dapat memberikan kebaharuan belajar bagi siswa yang mana harapannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus memberikan keuntungan dalam hal kemudahan akses dengan waktu yang dapat disesuaikan selama 24 jam setiap hari. Modul ajar secara daring dapat menyajikan media-media yang konkrit melalui visual dan video sehingga modul dapat memberikan informasi yang lebih tepat, realistis, dan mendalam atas pengetahuan siswa.

3) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) lengkap

Media Vocationalogy ini juga dilengkapi dengan kontrol pembelajaran yang disebut dengan lembar kerja peserta didik (LKPD). Kosasih (2021) LKPD merupakan bahan ajar yang berbentuk lembaran kerja atau kegiatan-kegiatan belajar untuk siswa LKPD. Pada Media Vocationalogy ini dilakukan melalui pemberian tugas individu, tugas kelompok, latihan soal, dan penilaian atas tugas dan soal tersebut. LKPD ini merupakan salah satu program yang dicanangkan pada Kurikulum Merdeka yang dipakai per tahun 2023. Harapan dari LKPD ini adalah pemcapaian tujuan belajar siswa lebih cepat tercapai. Hal ini tentu diikuti melalui perlakuan dan kontrol dan bimbingan yang tepat dari guru dalam memanfaatkan media vocationalogy. LKPD daring atau bisa disebut E-LKPD merupakan bahan ajar daring yang dibutuhkan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Suryaningsih dan Nurlita (2021) E-LKPD memiliki kelebihan yaitu mempermudah serta mempersempit ruang dan waktu sehingga pembelajaran lebih efektif. Tidak hanya itu, E-LKPD juga dapat menjadi sarana yang menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Zahroh dan Yuliani (2021) menemukan bahwa melalui E-LKPD, guru dapat melatih siswa atas keterampilan berpikir kritis. Selain itu, hasil belajar siswa dapat menjadi jauh lebih baik yang diuji melalui pemberian *post test* dan *pre test*. Tidak hanya itu, siswa sebagian besar merespon dengan baik atas E-LKPD yang ada meskipun ada sedikit hambatan dimana beberapa siswa kesulitan untuk mengoperasikan E-LKPD.

4) Kontrol belajar melalui Form Upload Tugas

Melalui Form Upload Tugas, siswa dapat mencoba untuk melakukan Latihan-latihan soal yang dinilai oleh sistem. Dengan begitu, guru maupun siswa dapat menilai tingkat hasil belajar yang ada. Form Upload Tugas dalam Media Vocationalogy ini disusun menggunakan aplikasi *Google Form*. Melalui *Google Form* ini, peserta bisa mendapatkan nilai kemampuan dari tugas sehingga hal ini juga berfungsi sebagai kontrol belajar siswa. Bulan dan Zainiyati (2020) mengemukakan bahwa *Google Forms* memiliki kelebihan mampu menyimpan secara otomatis, menyusun rapi dan mengalisis tugas-tugas yang sudah dibuat oleh guru sehingga kemudahan serta efektivitas belajar mengajar didapatkan melalui aplikasi ini. Selain itu, sistem dokumentasi *Google Form* ini terbilang sangat membantu guru merekap maupun memperbaharui tugas-tugas yang ada sehingga guru tidak khawatir kehilangan tugas-tugas siswa tersebut.

5) Materi tambahan berupa Video interaktif

Salah satu fitur unik dari Media Vocationalogy ini adalah tersedianya video pembelajaran sebagai literatur tambahan untuk para siswa. Hal ini selain memudahkan siswa untuk memahami Pelajaran PKK yang memuat matapelajaran normatif sekaligus memuat matapelajaran produktif, maka unsur praktik menjadi hal yang utama untuk mencapai target dalam mencapai capaian pembelajaran lulusan (CPL), sekaligus membantu guru untuk memudahkan dalam menyampaikan materi tersebut dalam proses pembelajaran lebih menyenangkan dan meminimalisasi terjadinya *learning loss*, karena semua materi sudah diunggah dalam sistem dilengkapi dengan dokumentasi foto dan video praktik pembelajaran. Video yang digunakan dalam Media Vocationalogy tidak hanya berisikan materi dari buku saja, namun juga materi dari akademisi serta praktisi yang disesuaikan dengan relevansi masa kini.

Dengan video tersebut, diharapkan siswa mendapatkan pandangan berbeda serta lebih riel dibanding hanya dengan membaca buku, modul, maupun mengerjakan tugas-tugas yang ada. Pembelajaran video memiliki dampak positif yang berbeda dibanding metode pembelajaran lainnya. Wijaya, Kertih, dan Pageh (2022) mengemukakan bahwa terdapat 3 hal yang didapat pada penelitian terkait audio visual/video pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, diantaranya adalah 1) penerapan media audio visual yang diintegrasikan dengan dengan peluang usaha secara efektif meningkatkan hasil belajar kognitif (pengetahuan); 2) jika dilihat dari hasil belajar afektif (sikap), terdapat perubahan arah yang lebih baik dilihat dari sikap peserta didik yang mana siswa menjadi lebih aktif dalam kerja kelompok; dan 3) hasil belajar dalam hal psikomotor (keterampilan) juga meningkat setelah dilakukan pembelajaran melalui audio visual. Video yang digunakan dapat memotivasi siswa melalui gambaran kehidupan nyata sehingga memberikan inspirasi kepada siswa untuk bisa mandiri dan kreatif dalam memanfaatkan peluang usaha yang ada.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan hasil penelitian adalah sebagai berikut: Ada pengaruh yang signifikan atas Media Vocationalogy terhadap Hasil Belajar Siswa SMK di Kabupaten Malang pada Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Media Vocationalogy terbukti mampu membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar atas mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) melalui beberapa fitur yaitu (1) Modul Ajar dan Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP) secara daring, (2) Materi berupa modul daring yang lengkap dan relevan, (3) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), (4) Form Upload Tugas, (5) Praktik pembelajaran untuk menghindari terjadinya *learning loss*; dan (6) Video Interaktif Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) dapat diterapkan dan digunakan dengan baik dan tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Andayani, E., Sya'roni, I., & Suprianto, D. (2023). Blended Learning Vocationalogy Entrepreneurship Program: Analysis of Human-Computer Interaction Based on Technology Acceptance Model (TAM). *Inform: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 8(2), 84-89.
- Arriany, I., Ibrahim, N., & Sukardjo, M. (2020). Pengembangan modul online untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 52-66.
- Baety, D. N., & Munandar, D. R. (2021). Analisis efektifitas pembelajaran daring dalam menghadapi wabah pandemi covid-19. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 880-989.
- Basith, A., & Al-Bari, A. (2022). Penguatan Pendidikan Kewirausahaan dengan Media Micro Learning. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(12), 1-11.
- Bulan, S., & Zainiyati, H. S. (2020). Pembelajaran online berbasis media Google Formulir dalam tanggap work from home masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Paser. *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)*, 8(1), 15-34.
- Diningtyas, S. M. U., Ariwibowo, P., & Adawiyah, R. (2023). Pengaruh Strategi Pembelajaran Kewirausahaan Melalui Daring Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas 11 SMK Teknik 10 Nopember. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 145-155.
- Djaman, L. S. (2023). Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2023 Tentang Penetapan Berakhirnya Status Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) di Indonesia. *Online*. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/253985/keppres-no-17-tahun-2023>, diakses 12 Agustus 2023.

- Fanny, A. M., Satianingsih, R., Rusminati, S. H., Fanani, A., & Prastyo, D. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. *Manggali*, 1(1), 66-77.
- Ghozali, I. (2016) Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23. Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pendidikan jasmani selama masa pandemi covid-19. *Jurnal Porkes*, 4(1), 1-7.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 8-12.
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta, PT Bumi Aksara.
- Lestari, R. H., Sumitra, A., Nurunnisa, R., & Fitriawati, M. (2020). Perancangan Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Sistem Informasi Berbasis Website. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1396-1408.
- Mahmuda, S., & Putrie, C. A. R. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Kewirausahaan Di SMK Manba'ul Ulum Bekasi. *Research and Development Journal of Education*, 7(2), 393-402.
- Masithoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, 4(1), 21-27.
- Pramesti, D., & Hendrik, M. (2021). Praktik Berwirausaha Secara Daring dalam Pembelajaran Kewirausahaan pada Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4605-4613.
- Rachmah, H. (2019). Blended Learning: Memudahkan Atau Menyulitkan?. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri medan*, 3, 673-679.
- Rahayu, J., & Solihatin, E. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Online Pada Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 5(1), 13-28.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Robby, M. T., Kamil, M., Saepudin, A., & Komar, O. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual terhadap Hasil Belajar pada Pelatihan Kewirausahaan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4712-4719.
- Savira, R., Widayati, S., & Marliyah, L. (2023). Efektifitas Pembelajaran Mata Pelajaran Kewirausahaan Era Digital Di SMA Negeri 1 Ulujami Pematang. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 4(1), 35-41.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. CV Alfabeta.
- Surani, S., Hamid, A., & Ampera, D. (2021). Blended learning based optitex Media development for students in fashion design education study program state university of medan. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 4(1), 438-443.
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). pentingnya lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) inovatif dalam proses pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(07), 1256-1268.
- Syakur, A. (2020). Sugirin, and Widiarni, "e effectiveness of English learning media through Google classroom in higher education,". *Britain International of Linguistics Arts and Education (BioLAE) Journal*, 2(1), 475-483.
- Tasnim, M., Azizah, N., Ningsih, S. R., Dahlan, M. D., & Erdisna, E. (2022, November). Pengembangan Media Pembelajaran Kewirausahaan Dengan Metode 4-D Berbasis Digital Di

- Perguruan Tinggi. In *Conference on Innovation and Application of Science and Technology (CIASTECH)* (Vol. 5, No. 1, pp. 615-622).
- Wijaya, A., Kertih, I. W., & Pageh, I. M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan (PKK). *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 6(1), 34-45.
- Zahroh, D. A., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan e-LKPD Berbasis literasi sains untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi pertumbuhan dan perkembangan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 605-616.
- Zebua, E., & Harefa, A. T. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Blended learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 251-262