

LAPORAN TAHUN TERAKHIR

PENELITIAN TERAPAN UNGGULAN PERGURUAN TINGGI



**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS
KKNi PADA PERGURUAN TINGGI SWASTA**

Tahun ke- 1 dari rencana 2 tahun

Ketua/Anggota Tim

Ketua	: Dr. Erman Anom, MM.	NIDN : 0324096301
Anggota 1	: Dihin Septyanto. SE., ME.	NIDN : 0302095901
Anggota 2	: Dr. I. Joko Dewanto, MM	NIDN : 0306126801

UNIVERSITA ESA UNGGUL
Oktober 2017

**BALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN UNGGULAN PERGURUAN TINGGI**

Judul Penelitian : Pengembangan Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis
KKNI pada Perguruan Tinggi

Kode Nama Rumpun Ilmu : 610 / Ilmu Sosial

Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap : Dr. Erman Anom, MM
a. NIDN : 0324096301
b. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
c. Program Studi : Ilmu Komunikasi
d. Nomor HP : 081283110115
e. Alamat surel (e-mail) : erman.anom@esaunggul.ac.id

Anggota (1)

a. Nama Lengkap : Drs. Dihin Septyanto, ME
b. NIDN : 0302095901
c. Perguruan Tinggi : Universitas Esa Unggul

Anggota (2)

a. Nama Lengkap : Ir. Bambang Irawan, S.Kom, M.Kom
b. NIDN : 0308057005
c. Perguruan Tinggi : Universitas Esa Unggul

Lama Penelitian Keseluruhan : 2 tahun

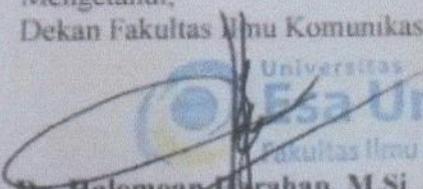
Biaya Penelitian

Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun

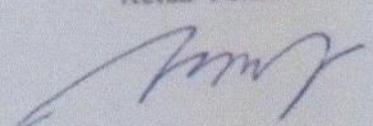
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 100.000.000,-

Biaya Keseluruhan : Rp. 234.000.000,-

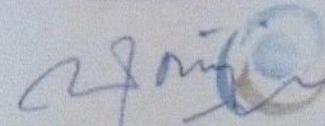
Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi


Dr. Halomoan Harahap, M.Si
NIK : 202100216

Jakarta, 30 Oktober 2017
Ketua Peneliti


Dr. Erman Anom, MM
NIK. 293060015

Menyetujui,
Ketua LPPM - UEU


Dr. Hasvim, SE, MM, M.Ed
NIK. 201040164

RINGKASAN

Tidak tercapai penilaian belajar mahasiswa, pembelajaran kewirausahaan belum memfasilitasi belajar mahasiswa, model pembelajaran yang diterapkan saat ini belum mampu membuat mahasiswa dalam meningkatkan kompetensi pembelajaran *kewirausahaan*, model pembelajaran belum relevan terhadap peningkatan pengetahuan kewirausahaan, Model pembelajaran belum efektif terhadap pencapaian belajar mahasiswa

Penelitian ini melakukan Analisis data yang dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif terhadap proses pembelajaran kewirausahaan berbasis kompetensi, selanjutnya melakukan pengembangan model Pembelajaran berbasis KKNI, terhadap Pembelajaran kewirausahaan dengan model desain sistem pembelajaran ADDIE dari Dick and Carey, dan juga mengevaluasi pembelajaran.

Sistem pembelajaran berbasis KKNI pada kewirausahaan dengan dukungan Situs Web Moodle LMS yang dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran berbasis KKNI pada Universitas.

Kata Kunci : kewirausahaan , kuantitatif, kualitatif, KKNI, ADDIE, evaluasi pembelajaran

PRAKATA

Dengan mengucapkan segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya atas terselesaikannya Laporan Akhir Hibah Unggulan Perguruan Tinggi pada LPPM Universitas Esa Unggul.

Sebagai peneliti, tak akan bisa melaksanakan semua kegiatannya jika tidak ada bantuan dan keterlibatan teman-teman sejawat dan para pimpinan di Universitas dan Fakultas. Untuk itu dengan rasa penuh ketulusan dan keiklasan peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. DP2M - Dirjen Dikti yang telah memberikan bantuan dana Hibah Unggulan Perguruan Tinggi ini sehingga peneliti mampu berkompetisi dalam kancah nasional untuk memenangkan Hibah Penelitian tersebut.
2. Rektor Universitas Esa Unggul, Dr. Arief Kusuma AP, Ir., MBA, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dibidang keperilakuan di keuangan pada pasar modal.
3. Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Dr. Muhammad Fachruddin Arrozi Adhikara, SE, M.Si, Akuntan yang telah memberikan bantuan pemikiran, tenaga dan fasilitas kepada peneliti selama melaksanakan penelitian di manajemen, serta Fakultas atas segala sarana dan prasarana untuk menunjang selesainya penelitian tersebut.
4. Ketua LPPM, untuk dukungan moril dan material selama proses penelitian dan yang dengan sabar senantiasa mendampingi dan memberikan saran selama proses dan penyelesaian penelitian.

Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu peneliti dalam keterlibatan dengan hati penuh keiklasan sehingga Hibah Unggulan Perguruan Tinggi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis berharap dari keterbatasan dan kekurangan yang ada dalam penelitian ini akan tetap dapat menjadi bahan rujukan dan dapat menjadikan bahan tambahan kajian serta memiliki dampak penerapannya pada penelitian berikutnya, sehingga bermanfaat dan berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Jakarta, Oktober 2017

TIM PENELITI

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	1
HALAMAN PENGESAHAN	2
RINGKASAN	3
PRAKATA	4
DAFTAR ISI	5
DAFTAR TABEL	6
DAFTAR GAMBAR	7
DAFTAR LAMPIRAN	8
BAB 1 : PENDAHULUAN	5
BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA	11
BAB 3 : TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	36
BAB 4 : METODOLOGI PENELITIAN	47
BAB 5 : HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI	
BAB 6 : RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	
BAB 7 : KESIMPULAN DAN SARAN	
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. : Model Perancangan Pembelajaran ADDIR	32
Tabel 5.1. : Deskripsi Generik FE Manajemen	39
Tabel 5.2. : Deskripsi Generik dan Learning Outcomes FE Manajemen	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 : Pencapaian Level pada KKNI dapat melalui beberapa jalur	9
Gambar 1.2 : Relasi Kurikulum terhadap Program Studi	10
Gambar 2.1 : Roadmap Penelitian	13
Gambar 2.2 : Pencapaian Level KKNI melalui Berbagai Jalur	24
Gambar 2.3 : Model ID dan ISD	28
Gambar 4.1. Model Desain Sistem Pembelajaran : Dick and Carey	33
Gambar 4.2. Model Pengembangan Multimedia	35
Gambar 4.3 : Prosedur Model Evaluasi Formatif dan Penyempurnaan	36
Gambar 4.6. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 :

- LoA Forum Manajemen Indonesia (FMI) ke 9
- Artikel ilmiah

Lampiran 2 :

- LoA ABSEIT @BIREACADEMIC
- Artikel ilmiah

Lampiran 3 :

- Submission International Journal of Applied Business and Economic Research
- Artikel ilmiah

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang masalah

Hasil observasi di lapangan mengindikasikan bahwa Rektor Universitas Esa Unggul mendukung pengembangan kurikulum berbasis KKNI.. Menurut evaluasi sebelumnya, diketahui kualifikasi dosen dalam hal metode pembelajaran, SCL, sistem pembelajaran secara tatap muka dan online, Sedangkan kualifikasi dosen belum memadai dalam hal perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran, evaluasi dan tindak lanjut.

Melalui observasi gaya belajar terhadap 100 responden mahasiswa, terdapat gaya belajar: 19.78 % auditorial, 17.50 kinestetik dan 63.18 audiovisual, ini mengindikasikan bahwa mahasiswa akan lebih cepat memahami bila belajarnya menggunakan sarana audio visual atau dapat dikatakan pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia akan mempermudah mahasiswa belajar.

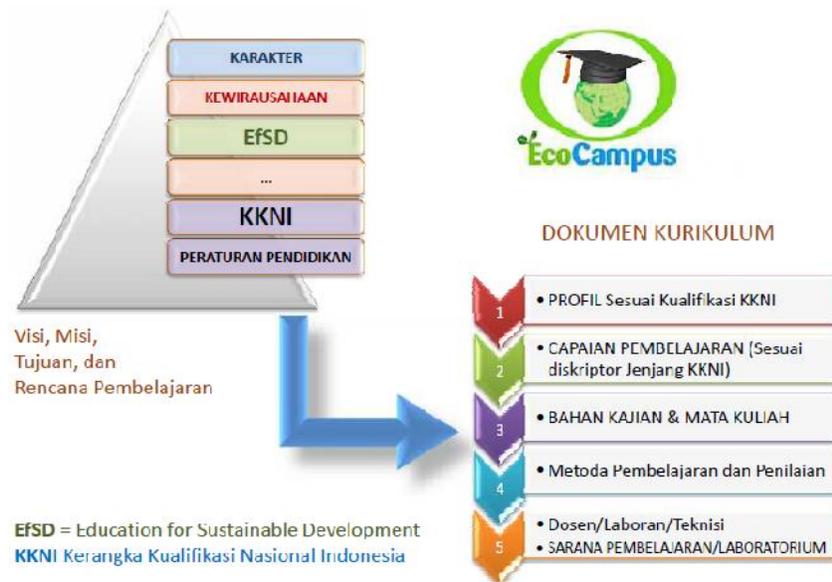
Untuk melakukan kualifikasi terhadap lulusan perguruan tinggi di Indonesia, pemerintah telah menerbitkan Perpres No. 08 tahun 2012 tentang **Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI)** dan Lampirannya yang menjadi **acuan dalam penyusunan capaian pembelajaran lulusan dari setiap jenjang pendidikan secara nasional**, juknis Perpres ini Permendikbud no. **73 Tahun 2013**.

Terbitnya Perpres No. 08 tahun 2012 dan UU PT No. 12 Tahun 2012 Pasal 29 ayat (1), (2), dan (3) telah berdampak pada kurikulum dan pengelolaannya di setiap program. Kurikulum yang pada awalnya mengacu pada pencapaian kompetensi menjadi mengacu pada **capaian pembelajaran (*learning outcomes*)**. Secara ringkas KKNI terdiri dari Sembilan level kualifikasi akademik SDM Indonesia.



Gambar 1.1 : Pencapaian Level pada KKNI dapat melalui beberapa jalur.

Pada KKNi, baik secara profesi, otodidak, pendidikan dan industry. Permasalahannya adalah bagaimana lembaga pendidikan tinggi harus mampu menjembatani pengembangan kurikulum untuk kebutuhan program studi :



Gambar1.2 : Relasi Kurikulum terhadap Program Studi.

Dalam penyusunan KKNi diperlukan beberapa langkah seperti : 1) profil kualifikasi KKNi yaitu dengan cara mendeskripsikan dan kualifikasi KKNi, 2) Capaian Pembelajaran (*Learning Outcomes*) yaitu : melakukan perumusan capaian pembelajaran sesuai bidang ilmu, 3) capain pembelajaran program studi 4) Bahan kajian dan mata kuliah, metode pembelajaran dan penilaian, dosen/laboran dan teknisi dan sarana pembelajaran/laboratorium. 5) Proses dan metodologi pembelajaran dan akhirnya penjabaran KKNi kedalam kurikulum : deskripsi dan kualifikasi KKNi

Pencapaian pembelajaran pada mata kuliah Kewirausahaan, Panduan kurikulum program Kewirausahaan menjelaskan beberapa persyaratan kemampuan antara lain : pentingnya wirausaha, memulai usaha, termotivasi, wirausahawan, analisis peluang usaha baru, business canvas, etika bisnis dan tanggung jawab, business life skills, strategi merancang usaha.

Sehingga menghasilkan proyek strategi merancang wirauaha handal dan berkualitas dengan persyaratan didalam sebuah sistematis, kontrol, dan efesien, yang tentunya memiliki konsekuen terhadap kemampuan : negosiasi, sistem wirausaha, memasarkan dan lain-lain jika dibutuhkan pekerjaan wirausaha melalui proses klasifikasi dan dukungan ahli kebutuhan untuk pengembangan *embedded system*.

Model pendekatan KKNi, notasi, dan prosedur untuk model konstruksi dan analisis. Metode yang menyediakan pendekatan sistematis kepada spesifikasi desain, konstruksi tes, dan verifikasi item-item perangkat lunak.

Oleh karenanya perlu dilakukan perubahan dalam proses dan materi pembelajaran di perguruan tinggi, kegiatan pembelajaran khususnya mata kuliah/ pembelajaran kewirausahaan yang metode pembelajaran interaktif dan dengan menggunakan prinsip *student-centered learning* (SCL) dengan dukungan KKNi.

Permasalahan terdiri atas penelitian dan pengembangan model pembelajaran, desain model pembelajaran, pembelajaran kewirausahaan berbasis kompetensi, KKNi. Melalui *research and development* (Gall and Borg) dengan komponen desain model pembelajaran Dick and Carey model memiliki beberapa sub permasalahan: Komponen-komponen desain sistem pembelajaran dituangkan dalam langkah-langkah utama Model Dick and Carey dikemukakan antara lain: 1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran, 2) melakukan analisis instruksional, 3) menganalisis karakteristik siswa dan konteks pembelajaran, 4) merumuskan tujuan pembelajaran khusus, 5) mengembangkan alat atau instrumen penilaian, 6) mengembangkan strategi pembelajaran, 7) mengembangkan dan memilih bahan ajar, 8) merancang dan mengembangkan evaluasi formatif, 9) melakukan revisi terhadap program pembelajaran, dan 10) merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif. Penjelasan langkah tersebut dapat digambarkan di tabel bawah ini. Dimana komponen pembelajaran kewirausahaan: mahasiswa, tujuan, metode, media, strategi pembelajaran, evaluasi, monitoring dan umpan balik. Asosiasi: APTIKOM, ACM, IEEE, Abet.

Selanjutnya komponen-komponen KKNi kerangka kualifikasi Nasional Indonesia: SWOT, Tracer study, penetapan profil kelulusan, merumuskan learning outcome, merumuskan kompetensi bahan kajian, pemetaan LO bahan kajian, Pengemasan Mata Kuliah, Penyusunan Kerangka Kurikulum, Penyusunan Rencana Perkuliahan. Pengembangan Sistem Pembelajaran Blended Learning: SDLC (*planning, analysis, design, implementation dan testing*), desain OOAD (*object oriented analysis development*), UML, *coding program, implementation, testing application (black box system)*.

Pengembangan model pembelajaran kewirausahaan berbasis KKNi diharapkan akan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dari nilai rata-rata 67.645 menjadi nilai rata-rata 8.0 untuk matakuliah/pembelajaran kewirausahaan di lingkungan Program Studi Ekonomi Universitas Esa Unggul. Pendekatan permasalahan di atas perlu dilakukan kajian

tentang pengembangan pembelajaran kewirausahaan berbasis KKNI pada program studi ekonomi manajemen.

1.2. Fokus penelitian

Agar kompetensi mahasiswa mengalami peningkatan pihak universitas harus mampu mengembangkan bahan ajar, kelengkapan bantuan belajar dan model ujian yang sudah terarah. Disisi lain yang tidak kalah pentingnya adalah Aspek-aspek Desain Pembelajaran (*instructional design - ID*) dalam melakukan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Selain itu pengembangan Desain Sistem Pembelajaran (*instructional system design - ISD*) komponen-komponen desain sistem pembelajaran seperti : mahasiswa, tujuan, metode, strategi, evaluasi, monitoring dan umpan balik.

Penguatan berbagai aspek diatas merupakan aspek pendekatan sistem yang mengarah terhadap pengembangan sistem yang sesuai dengan tuntutan implementasi pembelajaran pada perkuliahan Kewirausahaan berbasis KKNI.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kompetensi dan KKNI adalah memperjelas pengembangan pembelajaran untuk diangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para dosen, mahasiswa dalam proses belajarnya. Sungguhpun demikian kompetensi dan KKNI, sebagai bagian dari pembelajaran yang rumusan kurikulumnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran untuk mendukung kerja yang dilakukan. Peranan dosen masih tetap diperlukan sebagai fasilitator dalam mengemas bahan pembelajaran yang diperlukan oleh mahasiswa.

1.3. Perumusan Masalah

Bagaimana Mengembangkan Model Pembelajaran *Kewirausahaan* berbasis dan KKNI untuk kebutuhan perkuliahan Program Studi Ekonomi Manajemen di Universitas Esa Unggul. Secara spesifik penelitian diharapkan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi seberapa jauh aktivitas pembelajaran *Kewirausahaan* yang saat ini memfasilitasi belajar mahasiswa ?
2. Apakah model *Kewirausahaan* berbasis KKNI sudah mampu membuat mahasiswa menguasai kemampuan *Kewirausahaan*?
3. Bagaimana mendesain dan mengembangkan model pembelajaran *Kewirausahaan* yang efektif ?

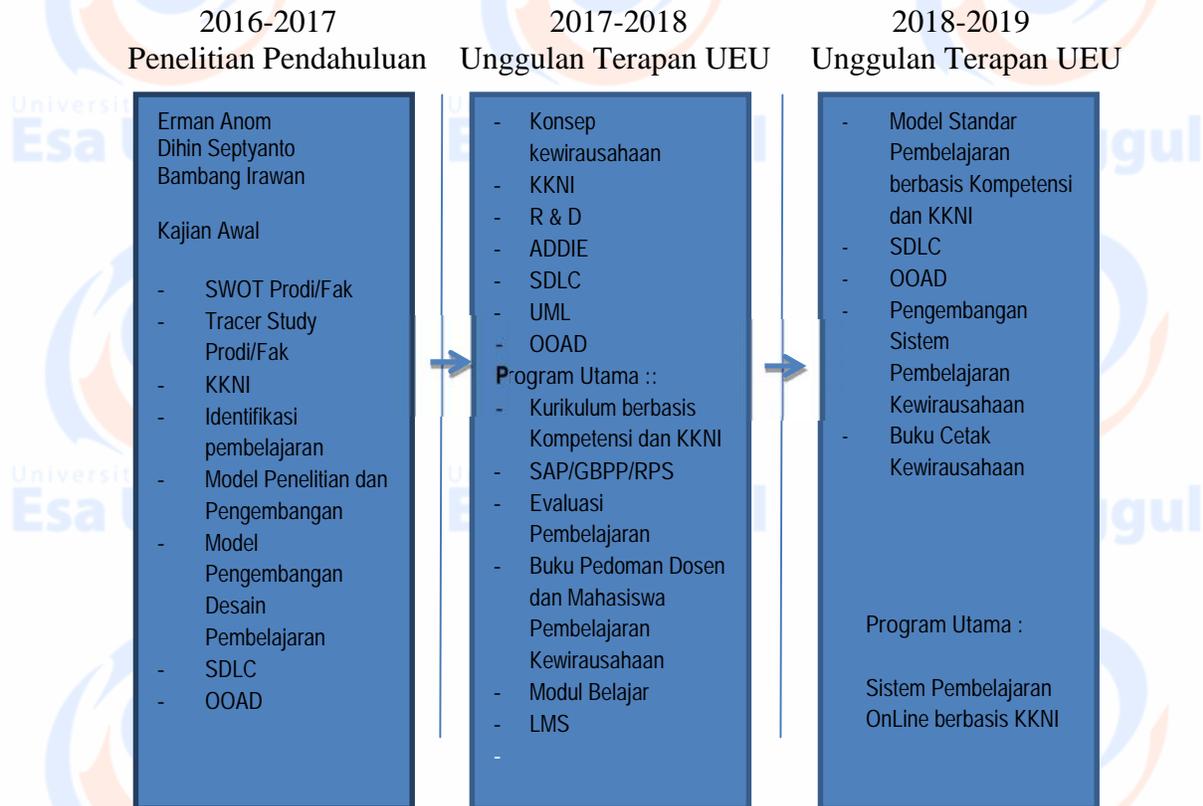
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA dan URAIAN KEGIATAN

2.1. Peta Jalan Penelitian

Peta jalan penelitian adalah merupakan pemetaan yang dilakukan di dalam melaksanakan proses penelitian saat ini dan dimasa yang akan datang.

Pada penelitian Pengembangan Model Pembelajaran Kewirausahaan berbasis KKNI pada Pendidikan Tinggi Swasta di Indonesia akan dibagi 3 tahapan penelitian,

- Pada tahun 2016-2017 penelitian pendahuluan untuk mengidentifikasi awal kebutuhan pembelajaran berbasis kompetensi dan KKNI, serta kebutuhan pembelajaran Kewirausahaan. Penyusunan Kurikulum berbasis kompetensi dan KKNI, SAP, GBPP; modul pembelajaran.
- Pada tahun 2017-2018 penelitian kompetensi Universitas Esa Unggul yaitu dengan melakukan Penelitian dan Pengembangan Model Pembelajaran Kewirausahaan berbasis KKNI di Universitas Esa Unggul.
- Pada tahun 2018-2019 penelitian kompetensi Universitas Esa Unggul yaitu dengan melakukan Penelitian Pengembangan Sistem Pembelajaran *Kewirausahaan* berbasis Kompetensi dan KKNI di Universitas Esa Unggul



Gambar 2. Roadmap Penelitian

2.2. Kegiatan yang telah dilakukan dan kegiatan yang akan dilakukan

Penelitian pendahuluan sudah dilakukan dengan pencarian data kebutuhan penelitian, pencarian literatur, dukungan konsep untuk memperluas dan memperdalam kajian penelitian, mencari data kebutuhan awal melalui kuesioner yang dilakukan pada peserta belajar. Selanjutnya dilakukan penelitian pendahuluan :

Hasil observasi di lapangan mengindikasikan bahwa Rektor Universitas Esa Unggul sangat mendukung pengembangan kurikulum berbasis kompetensi. Berdasarkan observasi pendahuluan kualifikasi Dosen yang masih perlu ditingkatkan antara lain : metode pembelajaran konstruktivistik, sistem pembelajaran berbentuk *blended learning* yaitu pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan *online*, Indikasi yang lain mengenai kualifikasi adalah dosen belum memadai dalam hal perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran, evaluasi dan tindak lanjut.

Untuk mahasiswa dengan melakukan observasi gaya belajar terhadap 100 responden mahasiswa, terdapat gaya belajar: 19.78 % auditorial, 17.50 kinestetik dan 63.18 audiovisual, ini mengindikasikan bahwa mahasiswa akan lebih cepat memahami bila belajarnya menggunakan sarana audio visual atau dapat dikatakan pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia akan mempermudah mahasiswa belajar.

Penyusunan KKNi diarahkan, terbagi 2 antara lain : 1) kompetensi tamatan, kompetensi bahan kajian, kompetensi mata pelajaran, dan silabus pembelajaran yang harus dipenuhi oleh peserta didik pada jenjang dan jenis jenis pendidikan pendidikan tertentu; 2) kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati. Selanjutnya melakukan Penataan Jenis dan Strata Pendidikan Tinggi sesuai dengan kerangka kualifikasi nasional Indonesia .

2..3. Uraian urgensi dan kebaruan

Pengembangan Kurikulum, Penyusunan kurikulum berbasis KKNi, Pengembangan Model Desain Pembelajaran, Sistem Pembelajaran perkuliahan berbasis KKNi, merupakan beberapa atribut-atribut pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam menyelesaikan studi yang didukung dengan kerangka kualifikasi nasional Indonesia. Pada saat ini memang pemerintah sedang prihatin, karena di beberapa indeks kita masih di bawah negara-negara tetangga kita. Tuntutan kemampuan pendidikan tinggi terhadap kebutuhan kerja makin dituntut, oleh sebab itu Pemerintah mengisyaratkan

agar perguruan tinggi mau mengembangkan kurikulum berbasis KKNI, agar lulusannya dapat sesuai dengan kebutuhan pasar dan industri.

Penelitian ini sangat penting disamping membantu program Pemerintah dalam meningkatkan kemampuan. Lembaga pendidikan, Universitas, dosen, mahasiswa untuk mendukung pengembangan kurikulum berbasis KKNI. Sehingga dengan adanya KKNI ini diharapkan dapat : 1) Meningkatkan mutu pembelajaran, mutu lulusan, mutu proses, mutu evaluasi di program studi ekonomi manajemen , khususnya pembelajaran kewirausahaan., 2) Membantu program studi untuk dapat mengembangkan model pembelajaran berbasis KKNI., 3) Membangun sebuah model prototipe sistem pengembangan model pembelajaran berbasis KKNI untuk Perguruan Tinggi Swasta.

2.4.Pustaka acuan

2.4.1. Definisi Belajar, Pembelajaran dan Pembelajaran Sukses

Belajar

Belajar yang dikemukakan Meyer(1982) dalam Smith dan Ragan mengemukakan pengertian belajar “perubahan yang relatif permanen dalam pengetahuan dan perilaku seseorang yang diakibatkan pengalaman.” Menurut Sharon Smaldino, dkk, Belajar didefinisikan sebagai perubahan terus-menerus dalam kemampuan yang berasal dari pengalaman pemelajar dan interaksi pemelajar dengan dunia”. (Smaldino, dkk 2011:11)

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan.Belajar juga dapat dikatakan sebagai upaya elaborasi dalam upaya pencarian makna yang dilakukan oleh individu. Proses belajar pada dasarnya upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi.

Belajar terjadi ketika pengalaman yang menyebabkan sebuah perubahan pengetahuan-pengetahuan individu atau perilaku" (Woolfolk, 1998, p.204)."¹ Menurut Sharron Smaldino, dkk.mendefinisikan “Belajar adalah merupakan sebuah proses pengembangan pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang terjadi manakala seseorang melakukan interaksi intensif dengan sumber-sumber belajar

Sehingga belajar berdasarkan pandangan di atas merupakan proses interaksi lingkungan yang dapat membawa perubahan pada pengetahuan, kemampuan, tindakan,

¹ Timothy J. Newby, Donald A. Stepich, James D. Lehman and James D. Russell, *Instructional Technology for Teaching and Learning, Designing Instruction, Integrating Computers and Using Media*, (Mew Jersey, Prentice Hall,2000), h.8.

pengalaman dan perilaku seseorang. Belajar merupakan proses aktif dan fungsi dari total situasi yang mengelilingi mahasiswa. Individu yang melakukan proses belajar akan memperoleh pengalaman belajar dan berusaha mencari makna dari pengalaman tersebut.

Dari segi pendidikan, belajar terjadi apabila terdapat perubahan dan kesiapan (*readiness*) pada diri seseorang mengenai lingkungan. Setelah mengikuti proses belajar, biasanya seseorang akan menjadi lebih respek dan memiliki pemahaman yang lebih baik (*sensitive*) terhadap objek, makna dan peristiwa yang dialami.

Pembelajaran

Yusuf Hadi Miarso mengartikan Pembelajaran sebagai aktifitas atau kegiatan yang berfokus pada kondisi dan kepentingan pemelajar (*learner centre*). (Yusufhadi Miarso, 2004, p.144). Sedangkan Gagne memaknai definisi pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. (Robert N.Gagne, 1979,1) Melalui teorinya pendekatan konstruktivistik mengenai pembelajaran siswa aktif. Pembelajaran berlaku apabila sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku. (Anita Woolfolk, 2010,p.20).

Pembelajaran Sukses

Pembelajaran sukses menurut Rowntree mengemukakan empat indikator keberhasilan program pembelajaran : 1) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa; 2) Mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih lanjut; 3) Mampu meningkatkan daya ingat atau retensi siswa terhadap isi/materi pelajaran; 4) Mampu membuat siswa menerapkan pengetahuan dan ketrampilan yang dipelajari. (Rowntree D., 1994,7). Reigeluth mengemukakan beberapa indikator untuk menentukan keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut antara lain : 1). efektifitas, 2). efesiensi, dan 3). daya tarik. (Smith and Ragan, 2005, p.9).

Pembelajaran dikatakan efektif jika pembelajaran yang mampu membawa mahasiswa didalam mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan berdasarkan perencanaan yang telah dilakukan. Setelah melakukan program pembelajaran tentunya mahasiswa akan mengalami peningkatan kemampuan dibanding sebelum dia mengikuti pembelajaran. Pembelajaran efisien artinya pembelajaran yang menggunakan waktu dan sumber daya yang relatif lebih sedikit. Pembelajaran harus diciptakan untuk

menarik siswa untuk berkeinginan belajar serta mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Beberapa perpektif pembelajaran sukses menurut Merrill dan Spector (2010) mengemukakan perspektif tentang keberhasilan program pembelajaran. Untuk menghasilkan pembelajaran sukses diperlukan faktor-faktor sebagai berikut : 1) pembelajaran dipusatkan pada masalah-masalah yang bermakna, 2) pembelajaran perlu membangkitkan pengetahuan yang relevan, 3) pengetahuan dan ketrampilan baru harus didemonstrasikan kepada siswa, 4) pengetahuan dan ketrampilan baru perlu diaplikasikan oleh siswa untuk memecahkan masalah, 5) belajar perlu dikaitkan secara bermakna dengan kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran sukses menurut Robert Heinich dan kawan-kawan. Mereka mengatakan bahwa untuk mencapai pembelajaran yang sukses ada beberapa hal yang perlu diperhatikan : 1) peran aktif siswa, 2) pemberian latihan, 3) perhatian terhadap perbedaan individual, 4) pemberian umpan balik, 5) penerapan pengetahuan dan ketrampilan yang diterapkan dalam sumber yang nyata. (Smaldino, dkk 2011:271).

2.4.2. Pembelajaran Sebagai Sistem

Jogianto (2005:2), Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata, seperti tempat, benda dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi. Komponen ini beroperasi secara synergi guna mencapai sebuah tujuan. Sistem merupakan elemen-elemen yang saling berhubungan, yang memerlukan input, mentransformasi input menjadi output yang dikeluarkan sebagai hasil pemrosesan pada lingkungan. Sistem juga memerlukan kontrol (*control*) dan umpan balik (*feedback*).

Sehingga pendekatan sistem memahami bahwa proses pembelajaran adalah sistemik cara pandang yang menganggap suatu sistem sebagai satu kesatuan yang utuh dengan komponen-komponen yang berinterfungsi. Istilah sistemik adalah suatu upaya untuk melakukan tindakan terarah dan langkah demi langkah untuk mencapai suatu tujuan yang telah digariskan. (Benny Pribadi, 2010, p:28).

Sistem Pembelajaran merupakan elemen-elemen yang saling berhubungan bekerja secara synergi, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Robert Heinich, dkk membuat kategori sistem pembelajaran ke dalam beberapa tipe antara lain : 1) Pembelajaran di kelas (tatap muka), 2) Pembelajaran dengan menggunakan siaran radio dan televisi, 3) Pembelajaran mandiri dengan menggunakan paket bahan ajar pada

sistem pembelajaran jarak jauh, 4) Pembelajaran berbasis web, 5) Aktifitas belajar di laboratorium dan workshop, 6) Seminar, symposium, dan studi lapangan (*field study*) dan, 7) Pembelajaran dengan memanfaatkan komputer (*multimedia*) dan telekonferensi. (Smaldino, 2011,25).

Komponen sistem pembelajaran yang saling berinteraksi di Universitas antara lain : mahasiswa, tujuan, metode, media, strategi pembelajaran, evaluasi, monitoring dan umpan balik.

1. Mahasiswa adalah merupakan komponen utama dalam sistem pembelajaran, dengan adanya tujuan pembelajaran dapat membantu mahasiswa belajar mata kuliah tertentu. Oleh sebab itu mahasiswa memegang peranan penting dalam pembelajaran.

(Timothy J. Neweby, 2000,67) mengatakan :

(Timothy J. Neweby, 2000, 67) juga mengatakan untuk membantu siswa-siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, dan menyakini bahwa setiap individu berbeda dari cara, seperti :

- Tingkat pengembangan,
- Kecerdasan,
- Gaya belajar,
- Jenis kelamin,
- Etnis dan budaya,
- Status sosial ekonomi,
- Motivasi belajar,
- Kemampuan keterampilan, dan pengetahuan.” (Timothy J. Newby, dkk, ..., 67)

Beberapa karakteristik siswa yang lebih spesifik yang perlu dipertimbangkan dalam mendesain suatu sistem pembelajaran : 1) Kemampuan kognitif peserta didik, 2) Pengalaman belajar sebelumnya, 3) Motivasi, 4) Kejelasan pesan, 5) Interaksi dengan lingkungan belajar .(Dick and Carey, 2005,10)

2. Tujuan adalah mengarahkan semua proses komponen yang berinteraksi pada sebuah sistem. Tujuan dari sistem pembelajaran adalah memfasilitasi agar mahasiswa memiliki kompetensi dari umum ke khusus berupa pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang dapat diaplikasikan untuk kehidupan di dunia nyata.

Perumusan tujuan pembelajaran perlu di formulasikan pada tahap awal pembelajaran di saat sang pendesain pembelajaran mendesain pembelajaran, hal ini tentunya memudahkan untuk menyusun instrumen evaluasi pembelajaran yang akan dilakukan dalam mengukur pencapaian tujuan sekaligus juga merupakan hasil belajar.

Berdasarkan Hannafin dan Peck (1998), tujuan pembelajaran dalam program pembelajaran dapat memberikan beberapa keuntungan, yaitu : 1) mudah dalam merumuskan aktivitas pembelajaran, 2) memfokuskan perhatian siswa pada topik dan materi yang dipelajari, dan 3) membantu merumuskan evaluasi hasil belajar dan penilaian kualitas program pembelajaran.

Untuk merumuskan tujuan pembelajaran diperlukan analisis kebutuhan (*need analysis*) dan analisis pembelajaran, pada proses analisis kebutuhan dilakukan dengan cara melakukan mengukur dan membandingkan diantara kompetensi yang harus dicapai mahasiswa dengan kompetensi yang sudah dimiliki mahasiswa sebelumnya, sedangkan analisis pembelajaran merupakan proses menganalisis topik atau materi yang akan dipelajari.

3. Metode pembelajaran adalah cara menyajikan isi perkuliahan kepada mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Atwi, 1993). Sedangkan pendapat lain metode pembelajaran merupakan proses atau prosedur yang digunakan oleh guru atau instruktur untuk mencapai tujuan dan kompetensi. Pemilihan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran atau melakukan internalisasi terhadap isi dan materi pembelajaran.

Buku Panduan Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Tinggi, (Jakarta : Direktorat Akademik Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2008), p : 26 .: *small group discussion, simulation, discovery learning, directed learning, coporative learning, collaborative learning, contextual learning, project base learning, problem base lerning*..<http://www.scribd.com/doc/101082249/Model-Pembljrn-SCL>

Selain kesepuluh model di atas, masih banyak model pembelajaran lain yang belum dapat disebutkan satu persatu, bahkan setiap pendidik/dosen dapat pula mengembangkan model pembelajarannya sendiri. Pemilihan metode pembelajaran sebaiknya didasarkan pada kesesuaian dengan tugas dan tujuan pembelajaran yang akan ditempuh oleh siswa. Pemilihan metode pembelajaran yang benar akan membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

4. Media Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan kerunhitan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

Sarana komunikasi dan sumber informasi. Berasal dari bahasa Latin yang berarti "antara", merujuk istilah untuk sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Contoh: termasuk video, televisi, diagram, materi cetak, program komputer. Ini dianggap media pembelajaran ketika Anda memberikan pesan dengan tujuan instruksional. Smaldino, dkk mengatakan bahwa "Media bertujuan untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran." (Smaldino, dkk, 2011, p:9).

5. Strategi pembelajaran, strategi adalah cara atau usaha untuk mencapai tujuan. Strategi Pembelajaran menurut Dick dan Carey dikutip dari M. Atwi Suparman mengatakan bahwa "Suatu strategi pembelajaran menjelaskan komponen-komponen umum dari suatu set pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan bersama bahan-bahan tersebut untuk menghasilkan hasil belajar tertentu kepada mahasiswa. Ia juga menyebutkan lima komponen yang umum dari strategi pembelajaran antara lain : 1) kegiatan pra pembelajaran, 2) penyajian informasi, 3) partisipasi mahasiswa, 4) tes, 5) tindak lanjut." (Atwi Suparman, 2005, p : 165).

Strategi pembelajaran menurut Gagne dan Briggs dalam Ritchey (2005) ada sembilan langkah, yaitu : 1) Menarik perhatian mahasiswa, 2) Memberi informasi kepada siswa tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai, 3) Menstimulasi daya ingat tentang prasyarat untuk belajar, 4) Menyediakan bahan pelajaran/presentasi, 5) Memberikan bimbingan dan bantuan belajar, 6) Memotivasi terjadinya kinerja atau prestasi, 7) Menyediakan umpan balik untuk memperbaiki kinerja, 8) Melakukan penilaian terhadap prestasi belajar, 9) Meningkatkan daya ingat siswa dan aplikasi pengetahuan yang telah dipelajari. (Gagne, dkk, 1986, p: 9).

6. Evaluasi Pembelajaran terdiri atas evaluasi hasil pembelajaran dan evaluasi program pembelajaran, kedua hal tersebut memegang peranan penting dalam implementasi sistem pembelajaran. Evaluasi hasil pembelajaran dilakukan dengan tes dan penilaian. Tes Objektif adalah memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk menjawab soal dengan pertanyaan yang sudah ada, contoh bentuk tes objektif adalah : tes benar dan salah (*true of false*), tes pilihan ganda (*multiple choice*), mengisi (*fill in*), dan menjodohkan (*matching*), selain itu ada juga tes karangan (*essay*) adalah memberikan kesempatan mahasiswa menjawab dengan kemampuan tulisan mahasiswa, pada tes karangan ada dua bentuk tes karangan terbatas (*restricted essay test*) dan tes karangan bebas.

Penilaian alternatif lain yang bisa dilakukan mahasiswa antara lain : 1. Observasi sistematis dan pencatatan anekdot, Daftar cek atau *checlist*, Skala penilaian atau *rating scales*, Penilaian portfolio.

Evaluasi program pembelajaran hanya dilakukan dua evaluasi, yaitu : penilaian formatif dan sumatif. Evaluasi formatif adalah hasil penilaian yang digunakan dalam perbaikan program. Perbaikan program diperoleh dari hasil analisis mengenai kekuatan dan kelemahan yang terdapat pada program dan selanjutnya melakukan revisi perbaikan program berdasarkan kelemahan yang telah diidentifikasi. Analisis tersebut dapat melihat dari materi pembelajaran yang sudah dan belum dipahami oleh mahasiswa. Tipe dan bentuk penilaian formatif dibuat dalam bentuk objektif dan uraian tersedia pada setiap kegiatan belajar dalam materi pembelajaran. Sedangkan Evaluasi sumatif adalah penilaian yang digunakan untuk melihat keberhasilan belajar siswa, Penilaian ini digunakan untuk efektifitas program pembelajaran dan digunakan untuk merencanakan program-program perbaikan yang diperlukan mahasiswa, selain itu penilaian ini juga dibutuhkan untuk melihat kelanjutan dari sebuah program.

7. Umpan Balik, adalah merupakan informasi yang diperlukan untuk melakukan perbaikan program pembelajaran, selain itu dapat meningkatkan efektifitas proses pada sistem pembelajaran. Umpan balik dilakukan untuk melihat kelemahan-kelemahan komponen pembelajaran yang tentunya dilakukan upaya perbaikan untuk berupaya meningkatkan kualitas program pembelajaran yang efektif, efisien dan bermanfaat.

Umpan balik juga dapat meningkatkan sarana pembelajaran bagi siswa dalam merancang berupa pemberian informasi penilaian mahasiswa atau pengetahuan hasil belajar atau *knowledge of result*. Pengetahuan hasil belajar yang informasinya diberikan guru mengenai kemajuan hasil pembelajaran mahasiswa. Sehingga mahasiswa dapat membandingkan antara rencana pembelajaran yang akan dicapai dengan ketercapaian pembelajaran dirinya.

Di dalam mengetahui program pembelajaran ada beberapa cara, misalnya berupa komentar mengenai kekuatan, kelemahan, kesempatan dan hambatan yang diperlihatkan mahasiswa dalam melakukan suatu tugas (*assignment*). Sehingga ketika mahasiswa mengetahui, mahasiswa akan berupaya melakukan upaya perbaikan dalam melanjutkan pembelajaran selanjutnya.

2.4.3. Kewirausahaan

Ada sekitar 18 (delapan belas) arti kewirausahaan menurut beberapa para ahli antara lain :

1. **Arif F. Hadipranata**, wirausaha merupakan sosok yang mengambil resiko yang dibutuhkan untuk mengelola & mengatur segala urusan serta menerima sejumlah keuntungan financial maupun non financial.
2. **Thomas W Zimmerer**, Kewirausahaan ialah penerapan keinovasian & kreativitas untuk pemecahan masalah & memanfaatkan berbagai peluang yang dihadapi orang lain setiap hari.
3. **Andrew J Dubrin**, Seseorang yang menjalankan dan mendirikan suatu usaha yang inovatif.
4. **Robbin & Coulter**, Kewirausahaan merupakan suatu proses dimana seseorang ataupun suatu kelompok individu menggunakan upaya yang terorganisir & sarana untuk mencari sebuah peluang dan menciptakan suatu nilai yang tumbuh dengan memenuhi kebutuhan dan keinginan melalui sebuah inovasi & keunikan, tidak mempedulikan apapun sumber daya yang digunakan pada saat ini.
5. **Jean Baptista Say**, Seorang wirausahawan ialah agen yang menggabungkan berbagai alat produksi & menemukan nilai dari yang diproduksinya.
6. **Penrose**, Kegiatan kewirausahaan mencakup berbagai peluang yang teridentifikasi didalam suatu sistem ekonomi. Kemampuan atau kapasitas kewirausahaan berbeda dengan kapasitas manajerial.
7. **Raymond**, Wirausaha ialah seseorang yang inovatif, kreatif dan mampu mewujudkannya kreatifitasnya agar meningkatnya kesejahteraan diri di lingkungan dan masyarakat.
8. **Kasmir**, Wirausaha ialah seorang yang berjiwa pemberani yang berani mengambil resiko untuk membuka sebuah usaha di berbagai kesempatan yang ada.
9. **Harvey Leibenstein**, Kewirausahaan mencakup berbagai kegiatan yang diperlukan untuk melaksanakan & menciptakan perusahaan pada saat dimana pasar belum terbentuk / belum teridentifikasi dengan jelas, atau beberapa komponen fungsi produksinya belum teridentifikasi secara penuh.
10. **Peter F Drucker**, Sebuah kemampuan untuk membuat atau menciptakan sesuatu yang baru & berbeda.
11. **Kathleen**, Menjelaskan bahwa wirausaha ialah seseorang yang menjalankan, mengatur, dan berani mengambil resiko bagi pekerjaan yang dijalankannya dalam dunia usaha.
12. **Acmad Sanusi**, Kewirausahaan merupakan suatu nilai yang diwujudkan didalam perilaku yang menjadi dasar tujuan, kiat, siasat, tenaga penggerak, proses dan hasil bisnis.
13. **Soeharto Prawiro**, Kewirausahaan merupakan suatu nilai yang dibutuhkan untuk memulai sebuah usaha & perkembangan usaha.
14. **Frank Knight**, Seorang wirausahawan mencoba untuk menyikapi & memprediksi perubahan pasar. Penjelasan ini menekankan peranan seorang wirausahawan dalam menghadapi ketidakstabilan pada dinamika pasar. Seorang wirausahawan disyaratkan untuk melakukan semua fungsi manajerial mendasar seperti pengawasan & pengarahan.
15. **Mas'ud Machfoedz & Mahmud Machfoedz**, Wirausaha ialah seorang yang mempunyai inovasi untuk mengubah kesempatan menjadi suatu ide yang bisa di jual, mampu memberikan nilai plus lewat usaya, biaya, waktu dan kecakapan yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan.
16. **Joseph Schumpeter**, Wirausaha ialah seseorang yang mendapat peluang & menciptakan suatu organisasi untuk mengejar sebuah peluang tersebut.
17. **Dan Stein dan Jhon F.Burgess**, Wirausaha ialah seseorang yang mengorganisasikan, mengelola dan berani mengambil resiko untuk menciptakan sebuah peluang usaha & usaha baru.

18. Menurut J.B Say, Wirausaha ialah pengusaha yang dapat mengelola berbagai sumber daya yang dimiliki secara ekonomis & meningkatkan produktivitas yang rendah menjadi tinggi.

Jadi, Kewirausahaan adalah mendapatkan usaha baru berkat kita mampu meningkatkan peluang dan meminimalkan kelemahan, serta kemampuan mengelola kreatifitas dan inovasi.

2.4.4. KKNi

Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNi) adalah kerangka penjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja dalam rangka pemberian pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan di berbagai sektor. KKNi merupakan sistem yang berdiri sendiri dan merupakan jembatan antara sektor pendidikan dan pelatihan untuk membentuk SDM nasional berkualifikasi (*qualified person*) dan bersertifikasi (*certified person*) melalui skema pendidikan formal, non formal, in formal, pelatihan kerja atau pengalaman kerja.



Gambar 2.2 : Pencapaian Level KKNi melalui Berbagai Jalur

Dasar hukum perumusan KKNi berangkat dari amanat UU No. 20 tahun 2003 dan PP. No.31 tahun 2006. Pada tahun 2009, Pemerintah melakukan studi literatur dan komparasi ke beberapa negara seperti Australia, New Zealand, Inggris, Jerman, Prancis, Jepang, Thailand, Hongkong, dan *European Commission of Higher Education* dalam mengembangkan muatan KKNi yang dirumuskan oleh Kemdikbud dan kemenarkertrans.

Pemerintah menargetkan pada tahun 2016, KKNi dapat digunakan sebagai dasar penyetaraan antara kualifikasi lulusan dengan kualifikasi KKNi, Pendidikan *multi entry*

dan *multi exit*, pendidikan sistem terbuka antara SDM asing dan SDM Indonesia. Dapat dikatakan KKNI menjadi bentuk perwujudan mutu dan jati diri bangsa Indonesia terkait dengan sistem pendidikan dan pelatihan nasional yang dimiliki Indonesia. KKNI terdiri dari 9 (sembilan) jenjang kualifikasi, dimulai dari Kualifikasi 1 sebagai kualifikasi terendah dan Kualifikasi 9 sebagai kualifikasi tertinggi.

Deskripsi Kualifikasi pada KKNI merefleksikan capaian pembelajaran (learning outcomes) yang peroleh seseorang melalui jalur (1) pendidikan, (2) pelatihan, (3) pengalaman kerja, (4) pembelajaran mandiri. Capaian Pembelajaran (learning outcomes) yang diharapkan dapat memunculkan internasialisasi dan akumulasi ilmu pengetahuan, pengetahuan, pengetahuan praktis, ketrampilan, afeksi, dan kompetensi yang dicapai melalui proses pendidikan yang terstruktur dan mencakup suatu bidang ilmu/keahlian tertentu atau melalui pengalaman kerja. Peran Kemendikbud dalam Peningkatan Mutu sdm nasional berbasis KKNI meliputi: (1) Akuntabilitas penyelenggaraan pendidikan melalui Penyetaraan Jenis dan Strata Pendidikan Nasional dengan KKNI; (2) Pengakuan Pembelajaran Lampau; (3) Perpindahan antara jenis dan strata pendidikan tinggi; (4) Sistem Penjaminan Mutu berbasis KKNI Keberadaan KKNI menciptakan kompetisi di setiap level kualifikasi dapat diraih melalui jalur lain di luar jalur pendidikan formal maka pendidikan formal harus lebih menunjukkan akuntabilitasnya dalam menghasilkan lulusan sesuai dengan strata yang diprogramkan KKNI Level 7 Profesi Dosen; (1) Mampu merencanakan dan mengelola sumberdaya di bawah tanggung jawabnya, dan mengevaluasi secara komprehensif kerjanya dengan memanfaatkan IPTEKS untuk menghasilkan langkah-langkah pengembangan strategis organisasi; (2) Mampu memecahkan permasalahan sains, teknologi, dan atau seni di dalam bidang keilmuannya melalui pendekatan monodisipliner; (3) Mampu melakukan riset dan mengambil keputusan strategis dengan akuntabilitas dan tanggung jawab penuh atas semua aspek yang berada di bawah tanggung jawab bidang keahliannya.

2.4.5. Pengembangan Model

Model adalah representasi, formalisasi atau visualisasi, menurut Benny Pribadi “Model adalah sesuatu yang menggambarkan pola berpikir. Sebuah model biasanya menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan. Model juga bisa dianggap sebagai suatu upaya mengkonkretkan sebuah teori sekaligus juga merupakan sebuah analogi dan representasi dari variabel-variabel yang terdapat dalam teori tersebut.” (Benny, 2011, p: 86). Smith dan Ragan mengatakan bahwa desain

pembelajaran adalah keseluruhan proses belajar : 1) analisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran, 2) strategi pembelajaran dan 3) implementasi, manajemen, dan evaluasi.² Menurut Morrison, Ross dan Kemp Desain pembelajaran adalah proses sistematis yang menerjemahkan prinsip-prinsip pembelajaran umum dan rencana dalam pembelajaran untuk bahan ajar dan pembelajaran. Sedangkan Reigeluth Desain pembelajaran adalah merupakan teori aplikasi membuat pembelajaran efektif.

Goerge M. Pikursich mengatakan Desain pembelajaran adalah sebuah kerangka yang berfokus pada penciptaan pengalaman belajar yang memberikan pengetahuandalam cara yang lebih efektif, efisien, interaktif dan menarik, dan tentunya dapat diukur, dikelola dan diarahkan untuk memaksimalkan dampak belajar.³

Berdasarkan uraian di atas, jelas bahwa tidak ada definisi universal mengenai konsep desain pembelajaran (*instructional design(ID)*).Beberapa peneliti tersebut ingin mendefinisikan bahwa desain pembelajaran merupakan teknik di dalam mengatur peristiwa pembelajaran yang tepat secara sistematis bagi peserta belajar tertentu, dalam konteks tertentu dan dalam upaya untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

1. Model Desain Pembelajaran

Untuk mendesain pembelajaran harus memahami asumsi-asumsi tentang hakekat desain sistem pembelajaran, Asumsi-asumsi yang perlu diperhatikan dalam mendesain system pembelajaran sebagai berikut:

- 1) desain sistem pembelajaran didasarkan pada pengetahuan tentang bagaimana seseorang belajar,
- 2) desain sistem pembelajaran diarahkan kepada peserta didik secara individual dan kelompok,
- 3) hasil pembelajaran mencakup hasil langsung dan pengiring,
- 4) sasaran terakhir desain sistem pembelajaran adalah memudahkan belajar,
- 5) desain sistem pembelajaran mencakup semua variabel yang mempengaruhi belajar,
- 6) inti desain sistem pembelajaran adalah penetapan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, (metode, media, skenario, sumber belajar, sistem penileian) yang optimal untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

² P.L. Smith dan T.J. Ragan, *Instructional Design*, 3rd edition (Denvers : John Willey and Son, 2005), h.10. eds. Angela Christoper et.al., *Model Resources*; <http://aesthetec.weebly.com/blog-html> (diakses 10 Desember 2012).

³George M. Piskurich, *Rapid Instructional Design, Learning ID Fast and Right, Essential Knowledge Resouce Second Edition*, (San Fransisco : John Wiley and Sons, 2006), hh.7-11.

Model Desain Pembelajaran adalah sebuah konstruksi yang mengacu pada prespektif prosedur langkah-demi-langkah untuk menciptakan bahan ajar secara konsisten yang dapat diandalkan dan untuk memfasilitasi pembelajaran yang efisien, efektif dan menarik.

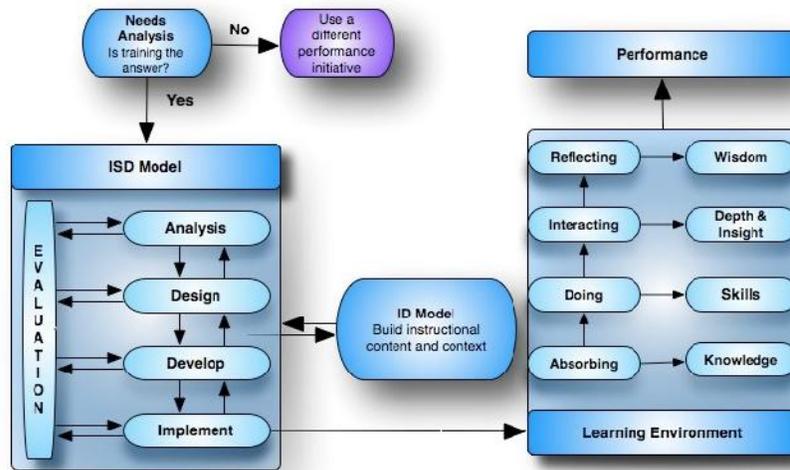
Efektivitas model sangat tergantung pada karakteristik di mana diterapkan, metode desain pembelajaran yang situasional dan tidak universal. Sementara teori pembelajaran pendekatan deskriptif dan generik, teori pembelajaran harus preskriptif dan situasional khusus. (Morrison, dkk, 2004, p: 4). Gustafson and Branch mengklaim bahwa “model membantu kita merepresentasikan konsep pada realitas”, dan “model menjelaskan bagaimana melakukan”. Menurut mereka model ID memiliki setidaknya empat komponen sebagai berikut : 1) analisis pada pengaturan dan kebutuhan pembelajar, 2) spesifikasi set desain untuk lingkungan pelajar yang efektif, efisien dan relevan dengan lingkungan belajar, 3) dibangun untuk semua peserta didik dan pengaturan bahan dan, 4) hasil evaluasi dibangun baik secara formatif dan sumatif (Kent L. Gustafon, dkk, 2012).

Seels dan Glasgow (1998) tercatat empat tujuan berikut model desain pembelajaran. Mereka : 1) membantu untuk memvisualisasikan proses yang sistematis, yang memungkinkan mereka terlibat untuk mencapai kesepakatan pada proses tersebut, 2) berfungsi sebagai alat untuk mengelola proses dan proyek, 3) memungkinkan untuk pengujian teori dengan mengintegrasikan teori dalam model praktis yang dapat diimplementasikan, dan. 4) pengaturan tugas dapat digunakan sebagai kriteria untuk praktik yang baik. (Kent L. Gustafon, dkk, 2012)

2. Model Desain Sistem Pembelajaran

Gustafson dan Branch mengatakan bahwa desain pembelajaran itu adalah sistem prosedur untuk pengembangan pendidikan dan program pelatihan secara konsisten dan dapat diandalkan. Desain pembelajaran adalah sebuah proses kompleks yang kreatif, aktif, dan interaktif. (Raiser, 2004, p : 17)

Namun, beberapa penulis (misalnya Alessi dan Trollip, 1991; Kemp, Morrison, dan Ross, 1996; Seels dan Glasgow, 1998; Smith dan Ragan, 2005) melihat beberapa perbedaan antara model ID dan model ISD. (Instructional System Design Concept, 2007 p : 12).



Gambar 2,3, Model ID dan ISD

Sumber : <http://www.nwlink.com/~donclark/hrd/ahold/isd.html>

Bagi mereka, model ISD yang ada di alam lebih luas. Mereka menggambarkan ISD sebagai proses, disiplin, studi lapangan, ilmu pengetahuan, dan bahkan menjadi literatur yang nyata. Sebagai suatu proses yang terkait erat dengan teori desain pembelajaran dan penekanan pada proses atau prosedur desainer pembelajar atau pembelajaran yang harus digunakan untuk merencanakan dan mempersiapkan instruksi yang lebih efektif dan menarik secara konsisten dan dapat diandalkan, serta cocok untuk berbagai lingkungan belajar.

Model ISD biasanya terdiri atas beberapa tahapan, antara lain : analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi di mana sebagai model ID biasanya hanya mencakup dua fase pertama dari model ISD - analisis dan desain.

Di dalam beberapa tulisan di atas "tidak ada perbedaan" karena posisi hanya masalah definisi dan konvensi. Penelitian ini bertujuan untuk membangun mode IISD pada pembelajaran Kewirausahaan berbasis Kompetensi dan KKNi dengan tujuan membangun lingkungan belajar *blended learning*.

BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1. Tujuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan model pembelajaran berbasis masalah dalam pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak bertujuan untuk :

- 1) Menghasilkan Model Pembelajaran Berbasis KKNi dalam Pembelajaran Kewirausahaan yang dapat memberikan kontribusi terhadap pencapaian kompetensi Mahasiswa Ekonomi. Hasil dari studi ini adalah diimplementasikan dalam pengembangan bahan ajar, bantuan belajar dan ujian di program studi Ekonomi Manajemen.
- 2) Menghasilkan model desain sistem pembelajaran berbasis KKNi dalam pembelajaran Kewirausahaan yang tepat untuk peningkatan kompetensi lulusan atau mahasiswa Sistem Komputer.
- 3) Menghasilkan komponen-komponen Pembelajaran Berbasis KKNi dalam pembelajaran *Kewirausahaan* yang diperlukan agar dapat memberikan kontribusi terhadap kompetensi Mahasiswa. Studi ini dapat menghasilkan identifikasi mahasiswa, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, evaluasi monitoring dan umpan balik.

3.2. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Akademis

Penelitian melakukan pengembangan model pembelajaran kewirausahaan dan kecocokan serta kebermanfaatannya diterapkan pada pendidikan bidang komputer, maka perlu dibuktikan efektifitas dan validitas pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu perkuliahan Kewirausahaan ataupun mata kuliah lain di program studi dapat menggunakan model pembelajaran berbasis KKNi sebagai dukungan pembelajaran, yang harapannya dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa ke arah pengembangan kompetensi dan kemampuan keahlian berdasarkan kerangka kualifikasi nasional Indonesia sesuai dengan kebutuhan pasar industri.

2. Kegunaan Praktis

Kerbermanfaatan praktis yang diterapkan dapat disumbangkan khusus kepada kepada Rektor, Dekan, Program Studi, Dosen, Laboran dan Asistan praktikum, perencana pendidikan dan peneliti. Dosen mata kuliah sejenis dapat mengembangkan berbagai basis KKNi dan dapat mengembangkan kreatifitas mahasiswa dalam

menyelesaikan perkuliahan. Demikian juga bagi perusahaan yang kelak mempekerjakan lulusan perguruan tinggi, akan dapat menjadi kolaborator yang memberi masukan bagi lembaga pendidikan yang menerapkan model pembelajaran dengan menggunakan metode KKNi melalui mata kuliah yang diajarkan

3. Kegunaan Bagi Peneliti

Penelitian ini berupaya untuk melakukan perubahan pada permasalahan yang nyata dihadapi oleh dunia pendidikan tinggi dan industri khususnya di dalam mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada kemampuan mahasiswa serta membuat model pembelajaran. Sesuai dengan metodologi penelitian yang peneliti gunakan adalah Penelitian gabungan (*mix method*), maka diharapkan produk penelitian ini dapat disumbangkan dalam rangka meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Penelitian ini sebenarnya juga memperoleh inspirasi dari beberapa penelitian sebelumnya dengan model pembelajaran berbasis multimedia, namun diharapkan hasil penelitian ini juga dapat memicu penelitian serupa untuk dikembangkan lebih lanjut. Eksperimen lanjutan perlu dilakukan sejauh mana kompetensi mahasiswa yang telah dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis multimedia dapat bekerja dengan baik di perusahaan.

Tabel 4.1. Rencana Target Capaian Tahunan

No	Jenis Luaran	Indikator			
		2017	2018	2019	
1	Publikasi Ilmiah	International		1	
		Nasional Terakreditasi	1		
2	Pemakalah dalam pertemuan ilmiah	Internasional		1	
		Nasional	1		
3	Keynote speaker dalam pertemuan ilmiah	Internasional			
		Nasional		1	
4	Visiting Lecture	International			

5	Hak Atas Kekayaan Intelektual (HKI)	Paten			
		Paten Sederhana			
		Hak Cipta		1	
		Merk Dagang			



BAB 4. METODE PENELITIAN

4.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan model pembelajaran manajemen proyek teknologi informasi berbasis multimedia yang dilakukan pada program studi Ekonomi Manajemen melalui perkuliahan kewirausahaan pada semester 3 tahun 2018.

Mata kuliah yang menjadi subjek penelitian adalah mata kuliah kewirausahaan, yang merupakan salah satu mata kuliah pada program studi ekonomi manajemen pada Universitas Esa Unggul.

Mata kuliah kewirausahaan adalah merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus diambil oleh mahasiswa di lingkup Fakultas Ekonomi. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa dapat : (1) Menjelaskan hakikat Kewirausahaan, (2) Mengidentifikasi kegunaan kewirausahaan, (3) Melakukan pengembangan usaha baru, (4) Memiliki kemampuan business canvas (sesuai standar KKNI Pemerintah), pengembangan kewirausahaan dalam berbagai sub usaha bisnis kecil, menengah dan bisnis profesional, kemampuan membangun jaringan

4.2. Karakteristik Pembelajaran KKNI

Dalam pembelajaran berbasis KKNI ada beberapa karakteristik yang harus dipenuhi dalam penyusunan kurikulumnya antara lain :

1. Learning Outcomes
2. Jumlah sks
3. Waktu studi minimum
4. Mata Kuliah Wajib : untuk mencapai hasil pembelajaran dengan kompetensi umum
5. Proses pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa
6. Akuntabilitas asesmen
7. Perlunya Diploma Supplement (surat keterangan pelengkap ijazah dan transkrip) –

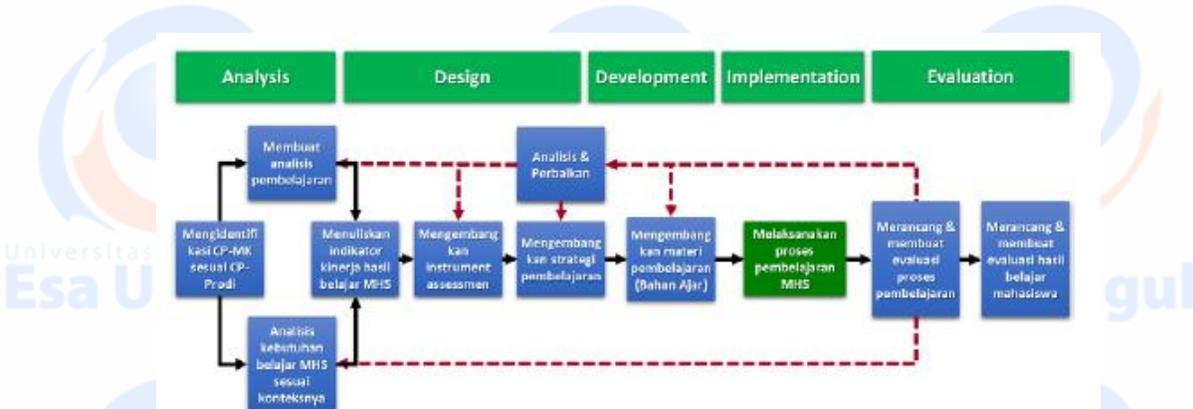
4.3. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian dan Pengembangan (R & D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produksi pendidikan. Dengan pengertian tersebut maka serangkaian langkah penelitian dan pengembangan dilakukan secara siklis, yang mana pada setiap langkah yang akan dilalui atau dilakukan selalu mengacu pada hasil langkah sebelumnya hingga pada akhirnya diperoleh suatu produk pendidikan yang baru.

Kata Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*), juga dikenal dengan kata R and D atau R & D), adalah merupakan studi sistematis, pengembangan, dan proses evaluasi dengan tujuan membangun sebuah dasar empiris untuk menciptakan produk pembelajaran, alat dan model baru atau yang disempurnakan yang mengatur perkembangan mereka. R & D merupakan sebuah metode penelitian terapan (*Applied Research*) tujuan dari hasil R and D adalah sebuah produk baru yang dapat digunakan secara efektif karena adanya penyesuaian dengan keadaan sebenarnya.

Model Rancangan Desain Pembelajaran dituangkan dalam bentuk Satuan Acara Perkuliahan (SAP) atau nama lainnya, disusun oleh dosen atau tim dosen sesuai dengan bidang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi dalam program studinya.

Model ADDIE adalah salah satu model rancangan pembelajaran yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda. Model ADDIE disusun secara sistematis dengan menggunakan tahap pengembangan yaitu : *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* yang disingkat ADDIE.



Gambar 4.1. Model Desain Sistem Pembelajaran : Dick and Carey

Sumber : Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi (2014)

Tahapan pengembangan sesuai model pengembangan di atas dijelaskan pada tabel di bawah ini

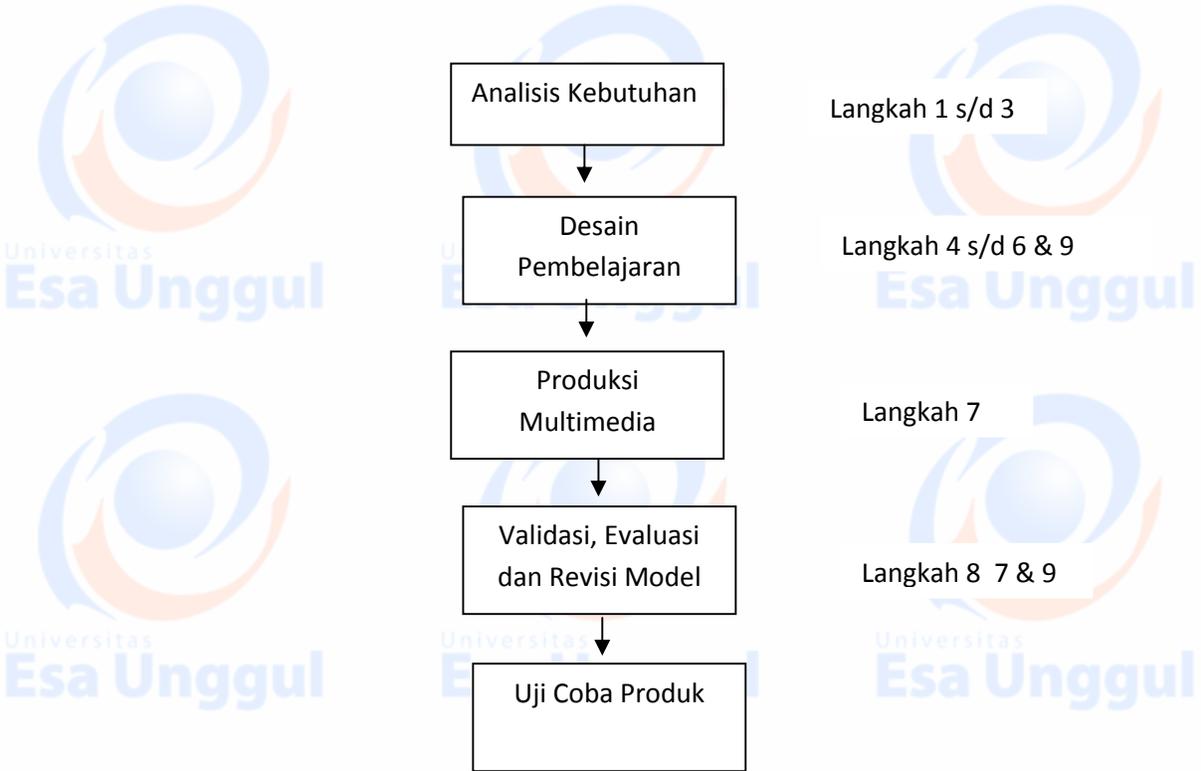
Tabel 4.1. Model Perancangan Pembelajaran ADDIR

TAHAPAN		LUARAN
Analysis	Menganalisis masalah-masalah pembelajaran sesuai kebutuhan belajar mahasiswa untuk mengidentifikasi capaian pembelajaran mata kuliah.	<ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan belajar mahasiswa • Capaian Pembelajaran
Design	Design merupakan tahapan untuk menentukan indikator, instrumen asesmen dan metode/strategi pembelajaran berdasarkan hasil tahapan analisis.	<ul style="list-style-type: none"> • Indikator • Instrumen Asesmen • Metode/strategi Pembelajaran • Tugas-tugas
Development	Berdasarkan tahapan design kemudian pada tahapan development, dikembangkan bahan pembelajaran dan media pengantarannya.	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan Pembelajaran • Media Pengantaran
Implementation	Berdasarkan hasil dari tahapan development, kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran mahasiswa.	Pelaksanaan Pembelajaran Mandiri atau Terbimbing
Evaluation	Berdasarkan pelaksanaan proses pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas belajar mahasiswa dalam menggapai capaian pembelajarannya.	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi Proses Pembelajaran • Evaluasi Hasil Pembelajaran

Sumber : Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi (2014)

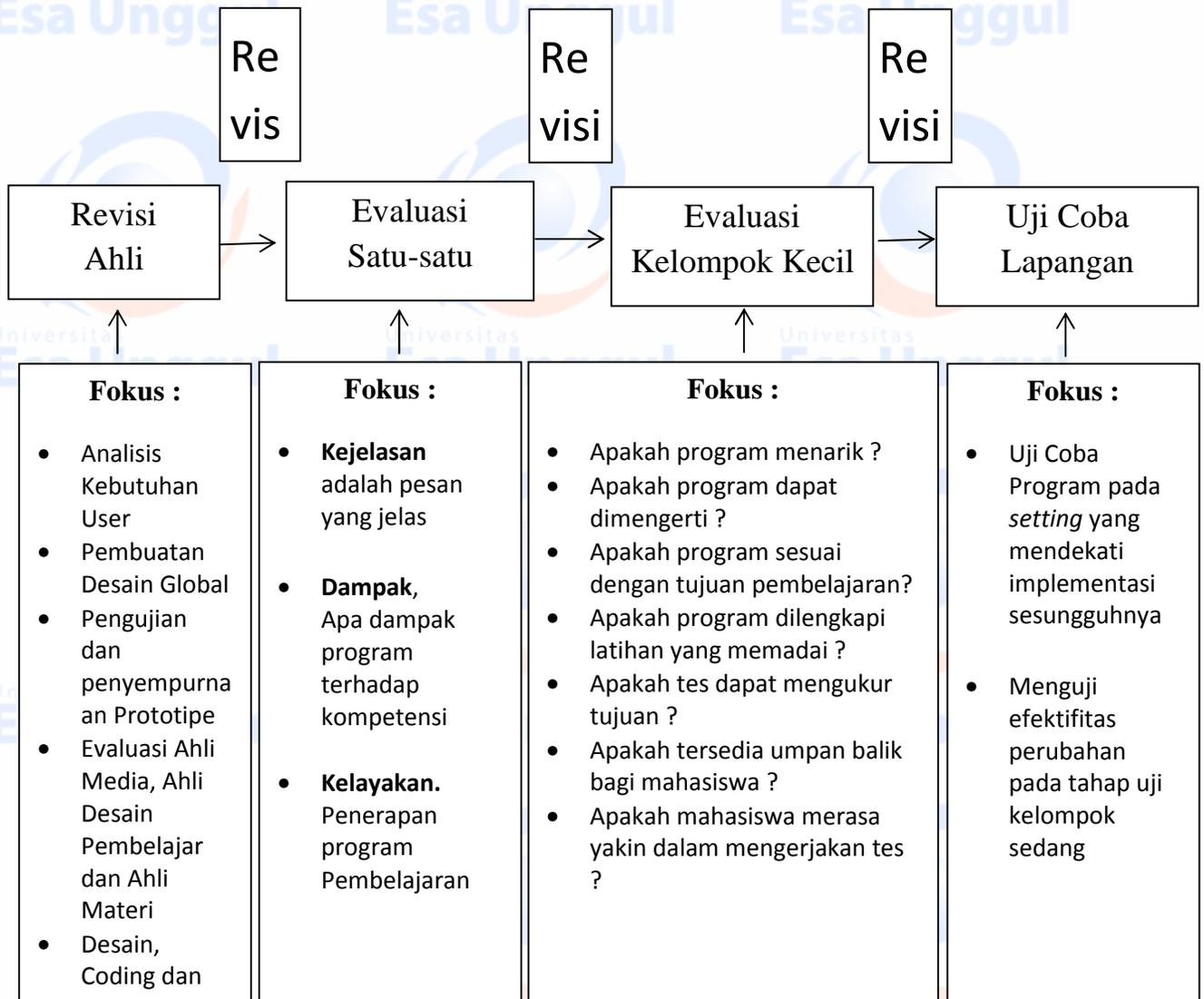
Pada penelitian ini pembelajaran kewirausahaan dalam pengembangan kurikulum berbasis KKNI mengacu pada model penelitian pengembangan Gall and Borg (2007, 589), model pengembangan desain pembelajaran Dick and Carey (2005, 1). Pada pengembangan kewirausahaan berbasis KKNI menggunakan langkah-langkah pengembangan perangkat lunak multimedia, dengan langkahnya sebagai berikut : 1) melakukan analisis kebutuhan, 2) melakukan desain pembelajaran, 3) memproduksi multimedia, 4) melakukan validasi, evaluasi dan revisi model dan 5) uji coba produk pembelajaran. Pada evaluasi formative menggunakan pengembangan Dick and Carey memiliki 3 (tiga) langkah utama, yaitu : (1) *one to one evaluation*, (2) *small group evaluation* dan (3) *field trial*.⁴

⁴ Dick dan Carey , "Lesson 10 Formative Evaluation", <http://www.itma.vt.edu/modules/spring03/instrdes/lesson10.htm> , (diakses 6 Agustus 2012)



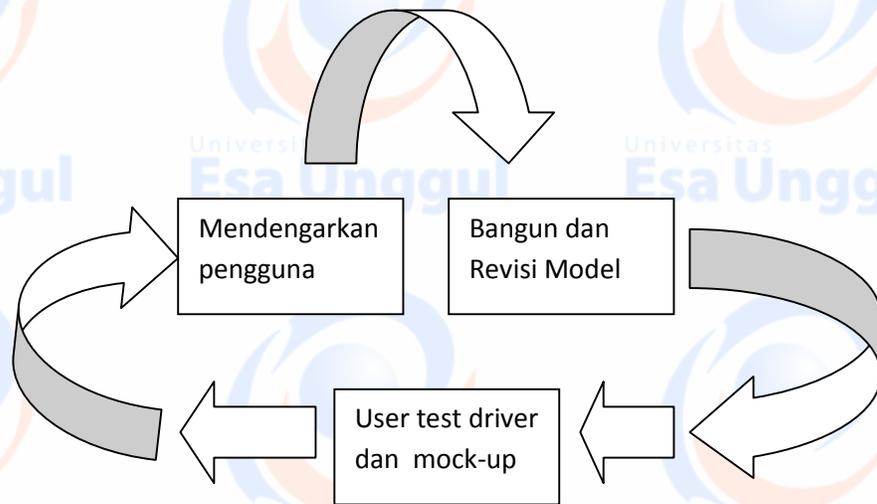
Gambar 4.2. Model Pengembangan Multimedia (Joko, 2015)

Berikut ini adalah prosedur evaluasi formative



Gambar 4.3. : Prosedur Model Evaluasi Formatif dan Penyempurnaan
 Sumber : Pengembangan Model Pembelajaran RPL berbasis Pemecahan Masalah, (Joko, 2014)

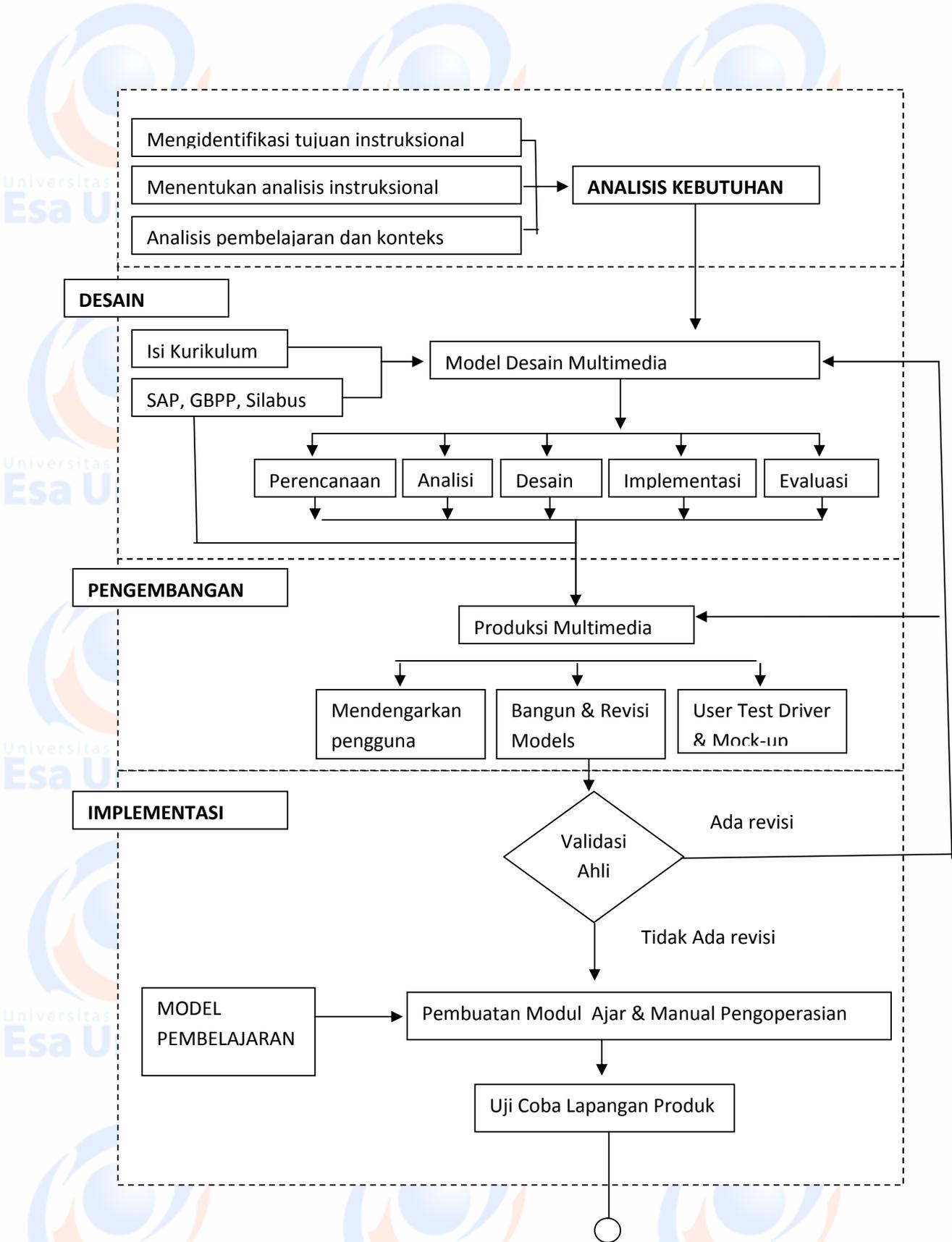
Sedangkan untuk pengembangan perangkat lunak menggunakan pengembangan prototipe

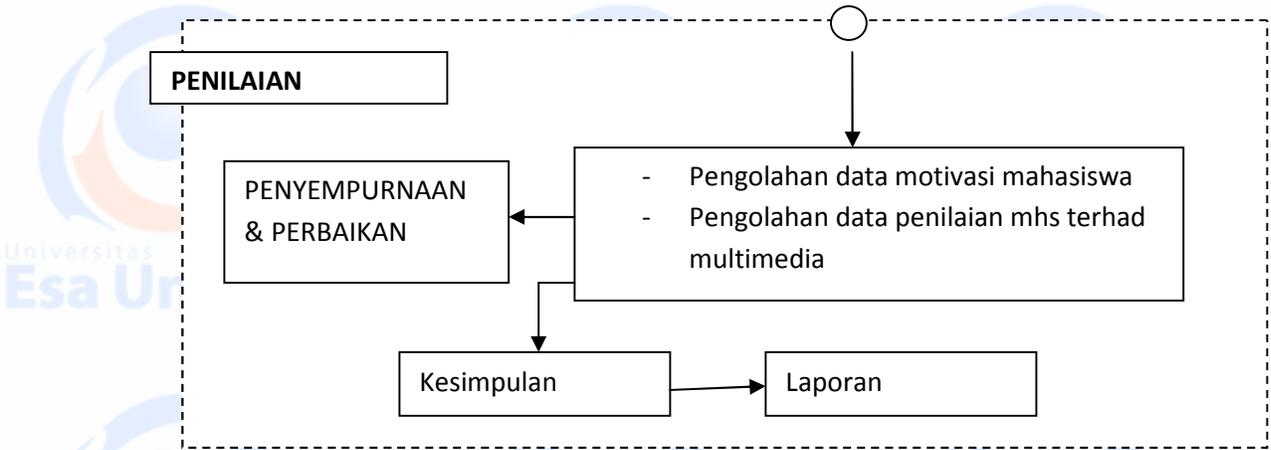


Gambar 3.4. : Pengembangan Model Prototipe dan Penyempurnaan
Sumber : Joko, 2015

Identifikasi langkah sebagai berikut : 1) mendengarkan kebutuhan pengguna (guru, mahasiswa, administrator), 2) membangun dan merevisi model, 3) melakukan test pengguna dan memperbaiki model layar pengguna.

Sehingga pengerjaannya sebagai berikut :





Gambar 3.5. : Pengembangan pembelajaran manajemen proyek berbasis multimedia
 Sumber : Joko, 2015

BAB 5. HASIL YANG DICAPAI

Pengembangan model pembelajaran dimulai dengan mendeskripsikan 5 langkah pengembangan model pembelajarannya sebagai berikut:

1. Analisis

Menganalisis pembelajaran berbasis KKKNI sesuai kebutuhan belajar mahasiswa dengan mengidentifikasi capaian pembelajaran mahasiswa dalam merumuskan Perumusan deskripsi spesifik Program Studi Manajemen FE Universitas Esa Unggul, yaitu uraian deskripsi generik KKKNI untuk level 6, analisis SWOT, dan *tracer study*. Berdasarkan masukan atas ketiga hal tersebut, Program Studi Manajemen menetapkan deskripsi spesifik program studi, yaitu:

Tabel 5.1. : Deskripsi Generik FE Manajemen

KODE	DESKRIPSI GENERIK	ASPEK PEKERJAAN	KODE	DESKRIPSI SPESIFIK
A	Mampu merancang, mengelola, menciptakan, membaca peluang dan komunikasi usaha bisnis dalam menyelesaikan masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi	Aspek Pekerjaan	A1	Mampu merancang usaha bisnis
			A2	Mampu mengelola bisnis secara profesional
			A3	Mampu menciptakan inovasi baru dalam bisnis
			A4	Mampu membaca peluang usaha bisnis baru dan inovasi baru
			A5	Mampu melakukan komunikasi dan negosiasi bisnis
B	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teori khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam serta mampu mentransformasikan masalah secara prosedural	Aspek Keilmuan	B1	Mengetahui secara teoritis bidang ilmu manajemen secara umum
			B2	Menguasai konsep teoritis manajemen sdm, keuangan, pemasaran secara mendalam
			B3	Menformulasikan penyelesaian masalah prosedural secara manajerial
C	Memiliki wawasan internasional, komunikasi bahasa, profesional dan etika bisnis yang tepat berdasarkan analisis informasi, data dan pengambilan keputusan dengan menggunakan teknologi informasi	Aspek Manajerial	C1	Memiliki wawasan internasional
			C2	Memiliki kemampuan komunikasi dua bahasa yang baik
			C3	Memiliki kemampuan profesional dan beretika bisnis
			C4	Mampu melakukan analisis informasi untuk pengambilan keputusan
			C5	Memiliki kemampuan teknologi informasi
D	Bersikap terbuka dan mampu menyesuaikan diri, kemampuan	Asoek	D1	Bertanggung jawab secara profesional dan etik terhadap pencapaian hasil kerja individu

mengembangkan kepribadian serta mendalami fenomena perubahan lingkungan usaha untuk pencapaian hasil kerja organisasi	Karakter	D2	Bertanggung jawab secara profesional dan etik terhadap pencapaian hasil kelompok
		D3	Bersikap sesuai dengan tuntutan spiritual
		D4	Bersikap sesuai dengan tuntutan Sosial
		D5	Bersikap sesuai dengan tuntutan profesional

Sumber : Desain Kurikulum Fakultas Ekonomi Manajemen berbasis KKNI

Capaian Pembelajaran (Learning Outcome, LO) Program Studi Manajemen

Capaian Pembelajaran atau (*Learning Outcome, LO*) Program Studi Manajemen berdasarkan deskripsi generik dan spesifik serta masing-masing profil lulusan Program Studi Manajemen FE Universitas Esa Unggul sebagai manajer, ilmuwan, dan wirausahawan. Program Studi Manajemen menetapkan capaian pembelajaran lulusan Program Studi Manajemen, yaitu:

- 1) Aspek Pekerjaan
- 2) Aspek Keilmuan
- 3) Aspek Manajerial
- 4) Aspek Sikap dan Karakter

Pengembangan Kurikulum institusional merupakan sejumlah bahan kajian dan perkuliahan dimana merupakan bagian dan kurikulum pendidikan tinggi, memiliki tambahan dan kelompok ilmu dalam kurikulum inti yang disusun dengan memperhatikan keadaan dan kebutuhan lingkungan serta ciri khas Universitas Esa Unggul yang bersangkutan..

Sesuai dengan pengelompokan mata kuliah tersebut, penetapan mata kuliah inti dan mata kuliah institusional berdasarkan isi deskripsi capaian pembelajaran Program Studi Manajemen FE Universitas Esa Unggul ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 5.2. : Deskripsi Generik dan Learning Outcomes FE Manajemen

Kode	Deskripsi Generik	Deskripsi Spesifik Prodi Manajemen	Learning Outcomes Manajer	Learning Outcomes ilmuwan	Learning Outcomes Wirausaha	Mata Kuliah
1	2	5	6	7	8	9
A.	Mampu merancang, mengelola, menciptakan, membaca peluang dan komunikasi usaha bisnis dalam menyelesaikan masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi	Mampu merancang usaha bisnis	Mampu merencanakan usaha bisnis	Menangkap peluang pengembangan ilmu bisnis	Menyusun analisis peluang bisnis di berbagai bidang	1)Aplikasi Komputer Bisnis, 2) Matematika Bisnis, 3) Pengantar Akuntansi 1, 4) Pengantar Akuntansi 2, 5) Pengantar Bisnis, 6) Statistika Bisnis, 7) Bisnis Internasional, 8) Akuntansi Keuangan 3, 9) Sistem Informasi Akuntansi, 10) Studi Kelayakan Bisnis, 11) Perpajakan, 12) Motivasi Usaha
			Mampu menganalisis usaha bisnis	Merancang pengembangan program usaha bisnis	Menyusun perencanaan bisnis secara profesional	
			Mampu merancang usaha bisnis	Melakukan <i>transfer knowledge</i> ke masyarakat	Mengelola bisnis secara profesional	
			Mampu menguji coba usaha bisnis	Menulis Karya ilmiah	Mengevaluasi program bisnis	
		Mampu mengimplementasi-kan usaha bisnis	Publikasi Karya Ilmiah			
		Mampu mengelola usaha bisnis	Mampu mengelola SDM handal	Mempelajari SDM untuk memperoleh SDM handal	SDM mampu strategi promosi, analisis pasar, analisis pelanggan, product position, mencari pasar yg tepat, menjual produk online, distribusi dan pengiriman produk,	
		Mampu menghasilkan kualitas produksi yang handal	Mengidentifikasi karakteristik untuk peningkatan kualitas produk	Identifikasi kualitas produk berdasarkan kinerja, feature, keandalan, kesesuaian, daya tahan, sevieability, estetika dan persepsi		
		Mampu mengelola keuangan dan administrasi yang baik	Melakukan pengelolaan keuangan dan administrasi bagi sistem bisnis	Mengeti target pencapaian, melindungi dan meningkatkan nilai perusahaan, mampu mengatur kualitas, mengatur		

				resiko, mengelola utang piutang
		Mampu mengembangkan brand	Mempelajari pengembangan brand untuk kemampuan memenangkan persaingan	Mengerti pengembangan brand : produk/layanan, audience, network, know hiw, trust
	Mampu menciptakan inovasi baru dalam bisnis	Mampu melakukan riset produk dan bisnis	Melakukan metodologi penelitian produk dan bisnis	Mengidentifikasi produk, promotion, place, price, people, psycal evidence, process
		Mampu belajar dari sukses bisnis lain	Melakukan belajar dari sukses bisnis lain	Membaca literatur, mendengarkan audio, mencari mentor
		Mampu menginspirasi masalah personal	Mengelola pembelajaran intellectual property	Mengerti human capital, social capital, organization capital,
		Mampu belajar dari masalah orang lain	Mencari solusi permasalahan usaha bisnis	Solusi permasalahan bisnis untuk memenangkan persaingan
		Mampu mengamati trend yang sedang berkembang	Mengidentifikasi <i>business trend</i>	Mempelajari business trend untuk keb. Mendukung bisnis
	Mampu membaca peluang untuk usaha bisnis baru dan inovasi baru	Mampu melihat permasalahan di lingkungan sekitar untuk kebutuhan bisnis	Analisis lingkungan bisnis, industri dan IPOLEKSUSBUD	Strategi Business Perusahaan
		Jeli dalam memanfaatkan peluang	Mengidentifikasi peluang bisnis	Menghasilkan solusi peluang bisnis
		Mampu memilah peluang usaha berdasarkan potensinya ²	Memilah berdasarkan kriteria terbaik untuk dijalankan bisnis	Menjalankan kriteria terbaik untuk diimplementasikan ke bisnis
		Mampu memberikan nilai tambah pada suatu bisnis	Mengelola nilai tambah pada suatu bisnis	Memberikan nilai tambah pada suatu bisnis
		Mampu menciptakan peluang usaha yang unik	Menciptakan peluang usaha yang unik	Mengimplementasikan peluang usaha yang unik

			Memulai dari yang kecil untuk menggapai yang besar	identifikasi permasalahan usaha bisnis besar dan kecil	Menjalankan usaha dari kecil ke besar menjadi spesialisasi	
			Mampu selalu berinovasi dalam mempertahankan bisnis	Berimprovisasi untuk menghasilkan karya inovatif untuk menciptakan peluang	Melakukan inovasi dalam meningkatkan nilai bisnis	
		Mampu melakukan komunikasi dan negosiasi bisnis	Mampu melakukan berbagai model negosiasi dan cakupannya	Melakukan berbagai model komunikasi dan negosiasi	Melakukan komunikasi dan negosiasi untuk bisnis	
			Mampu melakukan proses negosiasi bisnis	Mengetahui proses negosiasi bisnis yang baik	Menjalankan proses negosiasi bisnis yang baik	
			Mampu mengatasi dan menyelesaikan masalah konflik	Mempelajari cara mengatasi dan menyelesaikan permasalahan	Mengatasi dan menyelesaikan permasalahan	
			Mampu melakukan negosiasi dengan hati	Mempelajari negosiasi dengan hati	Mempelajari negosiasi dengan hati	
B	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teori khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam serta mampu mentransformasikan masalah secara prosedural	Mengetahui secara teoritis bidang ilmu manajemen secara umum	Memahami konsep ilmu sosial dan ekonomi secara makro	Memahami filosofi ilmu manajemen	Memahami konsep bisnis dan ilmu manajemen secara umum	1) Pengantar Manajemen, 2) Metodologi Penelitian Bisnis, 3) Aplikasi Komputer Bisnis, 4) Ekonomi Makro, 5) Ekonomi Mikro, 6) Hukum Bisnis, 7) Perekonomian Indonesia, 8) Perpajakan, 9) Riset Bisnis
			Menguasai konsep penyusunan perencanaan, pelaksanaan, pengendalian, dan evaluasi kerja	Memahami berbagai metodologi dalam ilmu manajemen	Menguasai konsep penyusunan perencanaan, pelaksanaan, pengendalian, dan evaluasi bisnis	
			Mengupdate informasi best practice dalam perapan ilmu manajemen	Memahami kasus dan best practice penerapan Ilmu manajemen	Mengupdate informasi best practice perapan ilmu manajemen dalam bisnis	

		Memahami konsekuensi perubahan sosial dan ekonomi terhadap penerapan ilmu manajemen	<i>Memahami tuntutan perkembangan ilmu manajemen</i>		
	Menguasai konsep teoritis manajemen sdm, keuangan, pemasaran secara mendalam	Mendiskripsikan tantangan lokal dan global dalam manajemen SDM, Keuangan, dan Pemasaran dalam mengelola organisasi	Memahami perkembangan, tantangan, dan tuntutan globaisasi dalam ilmu manajemen SDM, Keuangan, dan Pemasaran	Memahami ilmu manajemen SDM, Keuangan, dan Pemasaran dalam menjalankan bisnis	1. Manajemen SDM, 2. Manajemen Keuangan, 3. Manajemen Pemasaran, 4. Manajemen Operasional, 5. Manajemen Rantai Pasokan, 6. Akuntansi Manajemen, 7. Manajemen Kualitas, 8) Manajemen Strategik, 9) Manajemen Perubahan & Pengembangan, 10) Seminar Manajemen, 11) Manajemen Koperasi dan UKM, 12) Manajemen Perbankan, 13) Sistem Informasi Manajemen
		Memahami konsep penyusun strategi dan program Manajemen SDM, Keuangan, dan Pemasaran	Memahami dinamika ilmu manajemen SDM, Keuangan, dan Pemasaran secara teoritis dan empiris	Memahami ilmu manajemen SDM, keuangan, dan pemasaran, untuk memahami kasus dan best practice dalam dunia bisnis	
		Memahami konsep dan mekanisme pengawasan pelaksanaan program fungsi-fungsi Manajemen SDM, Keuangan, dan Pemasaran	Memahami kasus dan best practice penerapan ilmu manajemen dan menerapkan dalam ranah koseptual		

			<p>Memahami konsep dan mekanisme dalam membuat keputusan manajerial terkait dengan fungsi-fungsi Manajemen SDM (rekrutmen, seleksi, analisis jabatan dan desain kerja, penempatan, pelatihan dan pengembangan, kompensasi, Karir, PHK dan fungsi MSDM lain), Keuangan (pembelanjaan, pembiayaan, pengelolaan profit), dan Pemasaran (strategi pemasaran dan bauran pemasaran)</p>	<p>Memahami fungsi- fungsi Manajemen SDM (rekrutmen, seleksi, analisis jabatan dan desain kerja, penempatan, pelatihan dan pengembangan, kompensasi, Karir, PHK dan fungsi MSDM lain), Keuangan (pembelanjaan, pembiayaan, pengelolaan profit), dan Pemasaran (strategi pemasaran dan bauran pemasaran) secara teoritis dan empiris, dalam berbagai perspektif Memahami konsep penerapan teknologi dalam penerapan fungsi-fungsi manajemen SDM, keuangan, dan pemasaran</p>		
			<p>Memahami konsep ilmu teknologi informasi dalam Manajemen SDM, Keuangan, dan Pemasaran Memahami konsep dan mekanisme dalam melakukan evaluasi program fungsi-fungsi Manajemen SDM ,Keuangan, dan Pemasaran</p>			

		Menformulasikan penyelesaian masalah prosedural secara manajerial	Mampu melakukan analisis informasi untuk pengambilan keputusan	Memahami metodologi penelitian dalam pengembangan ilmu manajemen	Memahami ilmu dan mekanisme negosiasi dan konflik dalam bisnis Memahami peraturan pemerintah dalam pengembangan bisnis	
			Memahami analisis <i>root problems</i> dalam dunia kerja			
			Memahami penyusunan mekanisme penyelesaian konflik kerja			
			Memahami mekanisme negosiasi di dunia kerja			
C	Memiliki wawasan international, komunikasi bahasa, profesional dan etika bisnis yang tepat berdasarkan analisis informasi, data dan pengambilan keputusan dengan menggunakan teknologi informasi	Memiliki wawasan international	Mampu berbahasa Inggris untuk mendukung kemampuan manajerial	Belajar Bahasa Inggris / TOEFL > 500	Praktis berbahasa Inggris	1) Bahasa Inggris 1, 2), Bahasa Inggris 2, 3) Business English,
		Memiliki kemampuan komunikasi dua bahasa yang baik	Mampu berbahasa lebih dari 2 bahasa	Belajar Bahasa selain Bahasa Inggris	Mampu berbahasa Inggris untuk percakapan	
		Memiliki kemampuan profesional dan beretika bisnis	Mampu melakukan bisnis secara profesional dengan etika bisnis yang baik	Menjalankan kejujuran, integritas, komitmen dan loyalitas	Pelaksanaan pekerjaan secara profesional dan etika bisnis	

		Melakukan analisis informasi untuk pengambilan keputusan	Melakukan analisis kebutuhan (needs assesment); SWOT, VRIO, ASSIST, Forcast	Melakukan analisis kebutuhan (needs assesment); SWOT, VRIO, ASSIST, Forcast	Melakukan analisis kebutuhan (needs assesment); SWOT, VRIO, ASSIST, Forcast	
			Merumuskan orientasi kerja dan perusahaan	Merumuskan orientasi kerja pengembangan ilmu manajemen	Merumuskan orientasi dan pengembangan bisnis	
			Menyusun obyek, mekanisme, prioritas kerja dan tujuan	Menyusun obyek, mekanisme, prioritas kerja dan tujuan pengembangan ilmu	Menyusun obyek, mekanisme, prioritas kerja dan tujuan pengelolaan dan pengembangan bisnis	
		Memiliki kemampuan teknologi informasi	Mampu memiliki kemampuan teknologi informasi	Mempelajari teknologi informasi untuk mendukung bisnis	Menerapkan teknologi informasi untuk meningkatkan value perusahaan	
D	Bersikap terbuka dan mampu menyesuaikan diri, kemampuan mengembangkan kepribadian serta mendalami fenomena perubahan lingkungan usaha untuk pencapaian hasil kerja organisasi	Bertanggung jawab secara profesional dan etik terhadap pencapaian hasil kerja individu	Menyusun laporan kerja secara berkala	Menyusun laporan kerja secara berkala	Menjelaskan keputusan bisnisnya kepada karyawannya	1. Perilaku Organisasi, 2. Komunikasi Pemasaran Terpadu, 3) Bahasa Indonesia, 4) Sosiologi Politik, 5) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 6) Motivasi Usaha, 7) Kewirausahaan
			Meningkatkan person fit dengan pekerjaan, institusi, lingkungan kerjanya	Meningkatkan kapasitas keahlian khususnya dalam bidang ilmu manajemen	Memiliki semangat untuk sharing informasi perkembangan usahanya dengan karyawannya	
			Memiliki orientasi pengembangan diri untuk mendukung pekerjaan	Memiliki orientasi pengembangan diri untuk mendukung pekerjaan		

		Bertanggung jawab secara profesional dan etik terhadap pencapaian hasil kelompok	Meningkatkan kapasitas kepemimpinan dan komunikasi diri dan kelompok	Memperluas jejaring diskusi ilmiah dengan berbagai kalangan	Meningkatkan program CSR dalam bisnisnya	
			Mengoptimalkan goal congruence dengan institusi dan lingkungan kerjanya	Meningkatkan sosialisasi hasil kerjasama penelitian dengan berbagai pihak	Meningkatkan kualitas kesetimbangan kompensasi internal, peluang karir karyawannya, serta profit sharing dengan karyawannya dalam mengembangkan bisnisnya	
			Meningkatkan tingkat adaptasi terhadap cultural diversity di dalam lingkungan kerjanya	Menjelaskan perbedaan konsep dan pandangan yang diyakini terhadap teori-teori manajemen		
			Meningkatkan kapasitas teamwork dalam lingkungan kerjanya Memperluas jaringan kerjanya			
			Menguatkan sinergi dalam orientasi kerjanya			
		Bersikap sesuai dengan tuntutan spiritual	<ul style="list-style-type: none"> • bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius, jujur dan sabar. • menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; • menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. 			1) Pendidikan Agama, 2) Etika dan Komunikasi Bisnis, 3)Perilaku Organisasi, 4)

		<p>Bersikap sesuai dengan tuntutan Sosial</p>	<ul style="list-style-type: none"> • berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa; • menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; • berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila; • bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; • taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; • menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan; • menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. • Menumbuhkembangkan karakter kemandirian yang didukung oleh sikap kritis dan adaptif terhadap perkembangan ilmu, teknologi dan seni 	
		<p>Bersikap sesuai dengan tuntutan Profesional</p>		

2. Design

Desain adalah tahapan dalam menentukan indikator, instrumen acuan, metode/ strategi pembelajaran dan tugas-tugas.

Melalui kajian kajian dan analisis data tujuan instruksional atau kompetensi umum pada mata kuliah kewirausahaan adalah :

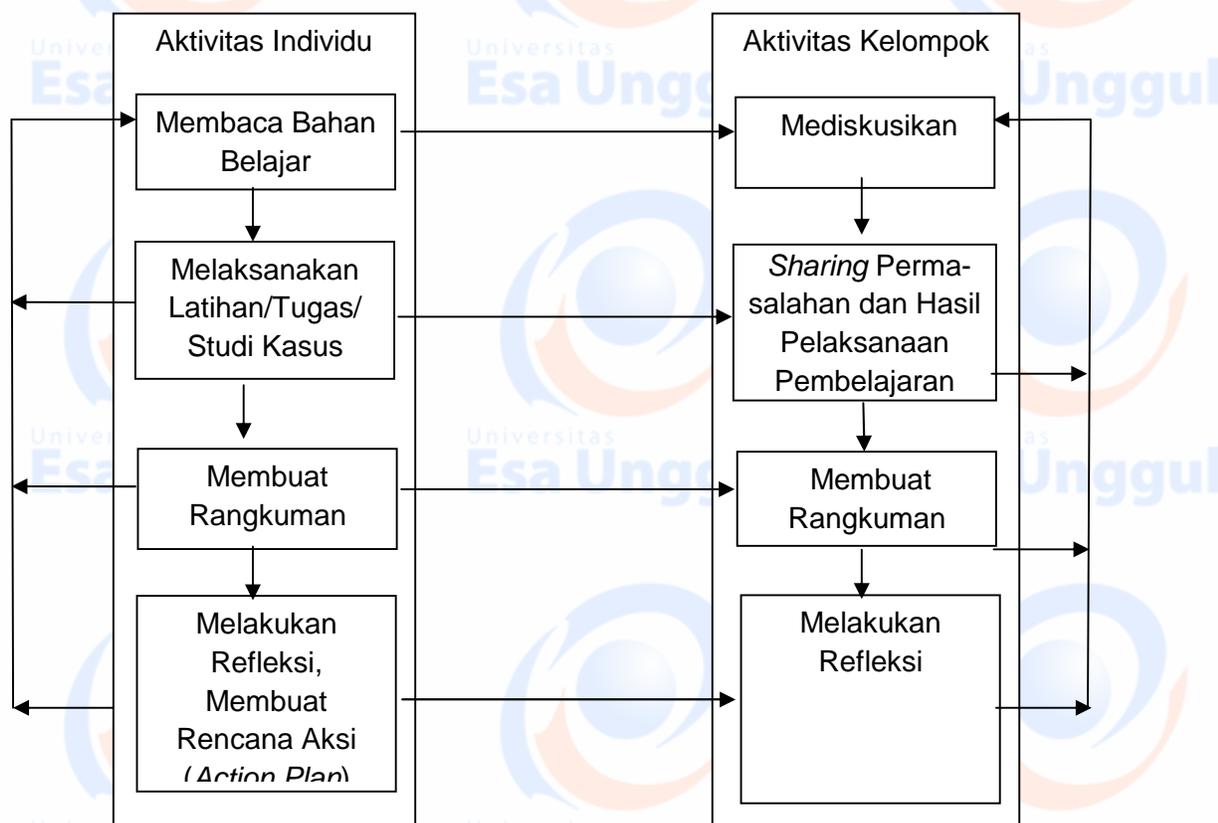
1. Menciptakan inovasi yang berguna bagi pengembangan program studi bidang ekonomi.
2. Bekerja keras untuk mencapai keberhasilan program studi bidang ekonomi sebagai organisasi pembelajar yang efektif.
3. Memiliki motivasi yang kuat untuk sukses dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsinya sebagai pemimpin program studi bidang ekonomi.
4. Pantang menyerah dan selalu mencari solusi terbaik dalam menghadapi kendala yang dihadapi program studi bidang ekonomi.
5. Memiliki naluri kewirausahaan dalam mengelola kegiatan program studi bidang ekonomi sebagai sumber belajar peserta didik

Materi kuliah yang dijalankan dibatasi dengan kewirausahaan yang kegiatan belajarnya terdiri dari : 1) Konsep kewirausahaan, 2) Konsep Inovasi, 3) Konsep Kerja keras, 4) Konsep Motivasi kuat dan pantang menyerah, 5) Konsep Kreativitas untuk selalu mencari solusi terbaik, 7) Evaluasi diri memiliki naluri kewirausahaan.

Langkah-Langkah kegiatan belajarnya adalah sebagai berikut :

Bahan belajar ini didesain untuk dipelajari oleh kepala program studi dalam perkuliahan. Oleh karena itu langkah-langkah yang harus dilakukan dalam mempelajari materi ini mencakup aktivitas individual dan kelompok. Secara umum aktivitas individual meliputi: (1) membaca materi, (2) melakukan latihan/tugas, memecahkan kasus pada setiap kegiatan belajar, (3) membuat rangkuman/kesimpulan, dan (4) melakukan refleksi, dan melakukan tindak lanjut. Sedangkan aktivitas kelompok meliputi: (1) mendiskusikan materi, (2) bertukar pengalaman dalam melakukan latihan/memecahkan kasus, (3) melakukan seminar/diskusi hasil latihan/tugas yang dilakukan, dan (4) bersama-sama melakukan

refleksi, membuat *action plan*, dan tindak lanjut. Langkah-langkah tersebut dapat digambarkan seperti berikut.



Gambar 4.6. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pada gambar di atas terlihat bahwa aktivitas kelompok selalu didahului oleh aktivitas individu. Dengan demikian, maka aktivitas individu adalah hal yang utama. Sedangkan aktivitas kelompok lebih merupakan forum untuk berbagi, melakukan curah pendapat (*brainstorming*) memberikan pengayaan, penguatan terhadap kegiatan belajar yang telah dilakukan di masing-masing individu.

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, diharapkan mahasiswa baik secara individu maupun berkelompok dapat meningkatkan kompetensinya, yang pada gilirannya diharapkan berdampak pada peningkatan kompetensi dosen yang dibinanya dan akhirnya mampu menghasilkan mahasiswa yang kreatif, inovatif, pemecahan masalah, berpikir kritis, dan bernaluri kewirausahaan.

Perancangan (*Design*)

Program Pembelajaran Kewirausahaan
UNIVERSITAS ESA UNGGUL

GBPP

KONTRAK PEMBELAJARAN

Mata Kuliah : Kewirausahaan

Kode Mk : ESA 234

Kegiatan Belajar

Minggu Ke	Materi	Metode/Strategi Pembelajaran	Dosen Pengampu
1			
2			
3			
Dst			
..			
16			

Standar Kompetensi : 1) Mahasiswa dapat mengimplementasikan Menciptakan inovasi yang berguna bagi pengembangan program studi bidang ekonomi, 2) Mahasiswa mampu Bekerja keras untuk mencapai keberhasilan program studi bidang ekonomi sebagai organisasi pembelajar yang efektif, 3) Mahasiswa memiliki motivasi yang kuat untuk sukses dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsinya sebagai pemimpin program studi bidang ekonomi., 4) Mahasiswa berkepribadian pantang menyerah dan selalu mencari solusi terbaik dalam menghadapi kendala yang dihadapi program studi bidang ekonomi, 5) Mahasiswa memiliki naluri kewirausahaan dalam mengelola kegiatan program studi bidang ekonomi sebagai sumber belajar peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

1. Anonim 1. 2005. *Apakah Usaha dan Kewirausahaan Itu?* Turin, Italiy: International Training Centre, ILO.
2. ----- . 2005. *Siapa Wirausaha Itu?* Turin, Italiy: International Training Centre, ILO.
3. ----- . 2005. *Bagaimana Seharusnya Wirausaha Bersikap dan Bertindak?* Turin, Italiy: International Training Centre, ILO.
4. ----- . 2005. *Bagaimana Menjadi Seorang Wirausaha?* Turin, Italiy: International Training Centre, ILO.
5. ----- . 2005. *Bagaimana Mendapatkan Ide Bisnis yang Bagus?* Turin, Italiy: International Training Centre, ILO.
6. ----- . 2005. *Apa Langkah Selanjutnya untuk Menjadi Seorang Wirausaha?* Turin, Italiy: International Training.
7. ----- 2002. *Memiliki dan Melaksanakan Kreativitas Inovasi dan Jiwa Kewirausahaan.* Jakarta: Dit. Pendidikan Lanjutan Tingkat Pertama Ditjen Dikdasmen. Depdiknas.
8. Collis, J., & Boeuf, L.M. 1997. *Bekerja Lebih Pintar Bukan Lebih Keras.* Cetakan Kelima (Terjemahan Dabara). Solo: Dabara Publisher.
9. Hawkins, K., & Turia, P.A. 1986. *Ujilah Tingkat Kecerdasan Anda sebagai Seorang Wiraswasta.* (Terjemahan: Darbara). Solo: Dabara Publishers.
10. Husaini Usman. 2009. *Manajemen: Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

11. Hisrich, R.D. & Peters, M.P. 2002. *Entrepreneurship*. Fifth Edistion. New York: McGraw Hill Irwin.
12. Kao, J.J. 1991. *The Entrepreneur*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
13. Kuratko, D.E., & Hodgetts, R.M. 1989. *Entrepreneurship A Contemporary Approach*. Chicago: The Dryden Press.
14. Lambing, P.A., & Kuehl, C.R. 2003. *Entrepreneurship*. Third Edition. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
15. Meridith, G.G., Nelson, R.E., & Neck, N.P. 1984. *Kewirausahaan Teori dan Praktik*. (Terjemahan: Andre Asparsayogi). Cetakan Kedua. Jakarta: PT. Hastama.
16. Slamet PH (2009). *Pengembangan Jiwa Kewirausahaan (Makalah Disampaikan dalam Penataran Pengawas Sekolah yang Diselenggarakan oleh Direktorat Tenaga Kependidikan Tanggal 19-21 Desember 2009) di Hotel Mars, Puncak, Bogor*.
17. Overton, R. 2002. *Are You an Entrepreneur?* Singapore: Wharton.

Bacaan yang Dianjurkan

Dit. Tendik, 2007. *Kewiraswastaaan SD*. Jakarta: Depdiknas.
Buku-buku yang terdapat di Daftar Pustaka di atas.

MODUL

1. Kewirausahaan, 20017

E-BOOK

1. [.....ructure](#)
2. [.....s.htm](#)

BOBOT PERKULIAHAN

Kehadiran : 10%
Tugas/Proyek : 40%

UTS : 20/%
UAS : 30 % :

KASUS

1.Sukses menuju Nomor Satu

2.

3.

5.

MATERI 1

1. Presentasi 1 - Pengantar Kewirausahaan
2. Modul 1 – Kewirausahaan
3. Kuis 1
4. Video Pengenalan Kewirausahaan

MATERI 2

1. Presentasi 2 – Inovasi
2. Modul 2 – inovasi
3. Kuis 2
4. Video inovasi

MATERI 3

1. Presentasi 3 – Kerja Keras
2. Modul 3 – Kerja Keras
3. Kuis 3
4. Video Kerja Keras

MATERI 4

1. Presentasi 4 – Motivasi
2. Modul 4 – Motivasi
3. Kuis 4
4. Video Motivasi

Dst....

Dst...

MATERI 08 - UTS

MATERI 15

1. Presentasi 15 – Kiat Sukses
2. Modul 15 – Studi Kasus
3. Video Kiat Sukses

MATERI 16 - UAS

Pengembangan instrumen penilaian matakuliah Kewirausahaan terdiri atas tes kognitif dan tes kinerja, pada tes kognitif terbagi atas : objektif dan essay. Tes objektif digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan konsep kewirausahaan, sedangkan kinerja untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam menerapkan konsep kewirausahaan, tes kinerja menghasilkan karya mahasiswa berupa portfolio desain dan pengembangan kewirausahaan. Dalam menerapkan portfolio digunakan rubrik penilaian terlampir.

Dalam mengembangkan strategi pembelajaran digunakan strategi pembelajaran yang dikutip “Gagne, Briggs dalam Ritchey (2005) mengemukakan 9 langkah strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran

1. Menarik perhatian siswa

2. Memberi informasi kepada siswa tentang tujuan pembelajaran yang perlu dicapai.
3. Menstimulasi daya ingat tentang prasyarat untuk belajar.
4. Menyajikan bahan pelajaran/presentasi.
5. Memberikan bimbingan dan bantuan belajar.
6. Memotivasi terjadinya kinerja dan prestasi.
7. Menyediakan umpan balik untuk memperbaiki kinerja.
8. Melakukan penilaian terhadap prestasi belajar.
9. Meningkatkan daya ingat siswa dan aplikasi pengetahuan yang telah dipelajari.

Upaya menaruh perhatian kepada mahasiswa dilakukan untuk memotivasi dan mengarahkan agar mahasiswa mau mendalami program kewirausahaan. Dosen menjelaskan isi dan manfaat belajar kewirausahaan untuk mendorong mahasiswa untuk belajar. Selanjutnya memberikan informasi tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada setiap pertemuan dan dosen juga menstimulasi daya ingat mahasiswa untuk mendukung belajar kewirausahaan.

Kegiatan selanjutnya dilakukan penyajian mata kuliah, bisa berupa : mempresentasikan, menyajikan video, studi kasus. Memberikan bimbingan dan bantuan belajar kepada mahasiswa sesuai karakteristik mahasiswa yang telah diperoleh dosen. Menggairahkan mahasiswa untuk meningkatkan kinerja dan prestasi yang dilakukan selama kegiatan belajar. Setiap proses penilaian hendaknya diberikan umpan balik sehingga mahasiswa tahu kesalahan dan memperbaiki kinerjanya. Penilaian formatif dilakukan berdasarkan soal pada setiap modul pertemuan. Akhirnya mahasiswa diarahkan implementasi pembelajaran pada kewirausahaan yang diaplikasikan kehidupan di dunia industri dan bisnis.

Pada pengembangan dan pemilihan bahan ajar, sebaiknya meliputi prinsip : relevansi, konsistensi, dan kecukupan. Pengembangan bahan ajar digunakan untuk mendukung perkuliahan tatap muka dan belajar mandiri. Di dalam mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, dan soal-soal materi. Materi pembelajaran yang digunakan untuk mendukung perkuliahan manajemen proyek teknologi informasi. Beragam bahan ajar yang dapat digunakan untuk kebutuhan belajar antara lain : 1) tesk, 2) audio, 3) visual, 4) animasi, 5) video, 6) multimedia dan 7) learning management system. Proses pembelajaran dilakukan secara *blended learnig*. Tahap pembuatan produk multimedia, berupa : survey pengguna multimedia, bangun dan revisi model, user test dan mock-up

Beberapa gambaran mengenai pencapaian detail output kegiatan antara lain :

- Profil Universitas
- Gambaran Kompetensi Dosen
- Gambaran Mahasiswa
- Gambaran Proses Pembelajaran
- Analisis Data Pembelajaran
- Observasi Pembelajaran
- Kurikulum
- Silabus
- SAP
- GBPP
- Modul Pembelajaran Manajemen Proyek Teknologi Informasi
- Identitas Karakteristik Mahasiswa
- Rancangan Desain Aplikasi Manajemen Proyek berbasis Multimedia

BAB 6. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Pengembangan (*Development*)

Melakukan pelanjutan model pengembangan pembelajaran kewirausahaan pada Perguruan Tinggi antara lain : Tahap pembuatan produk multimedia, berupa : survey pengguna multimedia, bangun dan revisi model, user test dan mock-up

Perancangan dan pengembangan evaluasi formatif, menurut Atwi Suparman Evaluasi formatif dapat didefinisikan sebagai suatu proses menyediakan dan menggunakan informasi untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan dalam rangka meningkatkan kualitas produk atau program instruksional.⁵

Tahapan Evaluasi Formatif yang pertama adalah dengan melakukan evaluasi yang terdiri atas : Evaluasi Ahli Materi, Evaluasi Ahli Desain Pembelajar, Evaluasi Ahli Desain Media dan Evaluasi Ahli Teknologi Informasi. Selanjutnya evaluasi *one to one*, *small grup discussion*, *field trial*

Hasilnya adalah :

- Analisis evaluasi ahli materi
- Analisis evaluasi uji produk (*analisis one to one*),
- Analisis evaluasi uji coba model (*analysis small group discussion*),
- Analisis evaluasi uji coba lapangan (*analysis field trail*)

Merevisi terhadap program pembelajaran yang didapatkan dari prosedur evaluasi formatif setelah dirangkum memiliki beberapa kelemahan antara lain butuh peningkatan dalam perencanaan pembelajaran, identifikasi kecerdasan setiap mahasiswa, identifikasi karakteristik berdasarkan minat dan bakat, kompleksitas evaluasi formatif meningkatkan menambah aktifitas pekerjaan dosen, waktu dan pendanaan dapat disederhanakan jika didukung alat computer.

Hasilnya adalah : Perbaikan model pengembangan pembelajaran melalui proses evaluasi formatif.

⁵ Atwi Suparman, *op.cit.*, h.302.

Kegiatan lainnya adalah melakukan presentasi prosiding seminar di seminar international i Universitas Sumatera Utara Medan dan Jurnal Internasional di International Journal of Learning atau International Journal of Learning System, membuat laporan jurnal ilmiah terakreditasi, dan melakukan pengiriman ke jurnal tersebut, membuat laporan anggaran.



BAB 7. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Menghasilkan model pembelajaran Kewirausahaan berbasis Multimedia pada Perguruan Tinggi meningkatkan kontribusi pencapaian kompetensi mahasiswa. Hasil studi diimplementasikan dari perencanaan kurikulum, pengembangan SAP, GBPP, Silabus, pengembangan bahan ajar dan bantuan belajar.
2. Model Desain sistem pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan kompetensi lulusan ekonomi manajemen berdasarkan standar KKNI
3. Pembelajaran Kewirausahaan berbasis Multimedia yang dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa yang menghasilkan: identifikasi tujuan pembelajaran kewirausahaan, karakteristik mahasiswa, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, evaluasi dan umpan balik.
4. Meningkatkan produktifitas mahasiswa terhadap proses pembelajaran mata kuliah Kewirausahaan .
5. Hasil pengembangan model Kewirausahaan ini menghasilkan seperangkat bahan ajar yang dapat digunakan sebagai standar pengembangan pembelajaran khususnya pada mata kuliah kewirausahaan dan umumnya pada Fakultas Ekonomi Manajemen

Saran

1. Implementasi pembelajaran dilakukan selama satu semester
2. Pembelajaran, membutuhkan kedalaman proses perencanaan pembelajaran
3. Perlu dukungan asisten dosen untuk melakukan tugas administrasi pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Braxton, S, Bronico, K and Looms, T, *Instructional design methodologies and techniques*, 1995): *Comparasion of alternative instructional models*. Diedit oleh :Marlene Fauser, Kirk Henry, and David Kent Norman, 2006, <http://deekayen.net/comparison-alternative-instructional-design-models> (diakses : 5 Januari 2013)
- Brodie, *Problem Base Learning for Distance Education Students of Engineering and Surveying*, (Sydney Australia : ConnectED 2007 International Confrence of Design Education, 9 -12 Jul 2007)", <http://84.22.166.132/journal/index.php/ee/article/view/71/123.html> , diakses tanggal 30 Juli 2012.
- Christoper, Angela, *Model Resources*, (<http://aesthetech.weebly.com/blog.html>) diakses tanggal : 10 Januari 2013.
- Crawford, Caroline, *Non-linier instructional design model : external, synergetic, design and development*, British Journal of Educational Technology, Malden : Blackwell Publishing, 2004.
- Direktorat Jenderal Tenaga Kependidikan, Dirjen Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya*, Jakarta, 2008.
- Gall, Meredith D., Gall, Joyce P. , Borg, Walter R., *Educational Research: an Introduction*, 8 Edition, Boston : Pearson Education Inc, 2007.
- Gustafon, Kent L. and Branch, Robert Maribe, *Survey of Instructional Development Model*, New York : Syracuse University, 2004.
- Gustafson, Kent L.; Branch , Robert Maribe, *Survey of Instructional Development Model* , ERIC Clearing House Information and Technology, NewYork, Erick Pub.,2002., <http://eric.ed.gov/PDFS/ED477517.pdf> (diakses 20 Juni 2012)
- Kementrian Pendidikan Nasional.*Rencana Strategis Pendidikan Nasional 2010-2014*, Jakarta, 2009.
- Miarso, Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta : Prenada Media, 2004.
- Morisson, Gary R., Ross, Steven M. and Kemp, Jerrold E., *Designing Effective Instructions*, New York– John Willey and Sons Inc. , 2004.
- Moore, Michael and Kearsley, Greg, *Distance Education : A System Viewof Online Learning*, Belmont : Cengage Learning, 2005.
- Noname, *Instructional System Design Concepts Map*, 2007, <http://www.nwlink.com/~donclark/hrd/ahold/isd.html>(diakses 12 Maret 2012).
- Pribadi, Benny, *Model Desain Sistem Pembelajaran*”, Jakarta : Dian Rakyat, 2011.
- Smaldino, Sharon E., Rusell, James D., Heinich, Robert, Molenda, Michael, *Instructional Technology and Media for Learning*, New Jersey : Pearson Merrill, Prentice Hall, 2005.
- Smith, P.L. dan Ragan, T.J., *Instructional Design*, 3rd edition, Denvers : John Willey and Son, 2005: *Model Resources* diedit oleh : Angela Christoper et.al.;<http://aesthetec.weebly.com/blog.html> (diakses 10 Desember 2012).
- Smith, Patricia L. dan Ragan, Tilman J., *A Common Model of Instructional Designing*, New York : John Wiley & Sons, 2005.
- Woolfolk, Anita, *Educational Phsyschology 2, Active Learning Edition*, Edisi 10 Boston : Pearson Education, 2010.



FORUM MANAJEMEN INDONESIA (FMI) KE - 9
**SEMINAR NASIONAL
& KONFERENSI**

SEMARANG & KARIMUNJAWA, 8 - 10 NOPEMBER 2017

Penguatan Daya Saing Melalui Inovasi, Manajemen Pengetahuan, dan Jejaring

Nomor : 012/ FMI-9/IX/2017
: 1 (satu) lembar

Semarang, 30 September 2017 Lamp.

Perihal : **Penerimaan Artikel dan Undangan Presentasi Makalah**

Kepada

Yth. **DIHIN SEPTYANTO, ERMAN ANOM dan I.JOKO DEWANTO**

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Esa Unggul Jakarta & Magister Teknik Informatika, STMIK
Raharja Jakarta

Dengan hormat,

Berdasarkan hasil review dari Tim Reviewer, bersama ini kami Panitia Seminar Nasional dan
Konferensi Forum Manajemen Indonesia ke-9, menyatakan bahwa:

Judul Artikel : **PERANCANGAN PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS KKNI**
ID Artikel : **329**
Status : **Diterima**

Sehubungan dengan hasil review tersebut, kami mengundang kehadiran Bapak/ibu untuk
mempresentasikan makalah Bapak/ibu di sidang parallel FMI-9 tahun 2017 pada:

H a r i : Rabu
Tanggal : 08 November 2017
J a m : 07.30 WIB s/d selesai
Tempat : PATRA SEMARANG Hotel & Convention Semarang

Demikian informasi dan undangan ini, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Hormat Kami,
Ketua FMI 9,



Dr. Harjum, Muharram, S.E., M.E.

Perancangan Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis KKNI

Erman Anom¹, Dihin Septyanto²

erman.anom@esaunggul.ac.id, dihin.septyanto@esaunggul.ac.id,

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, ² Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Esa Unggul, Jakarta

ABSTRAK :

Tujuan penelitian Merancang desain sistem Pembelajaran Kewirausahaan untuk Perguruan Tinggi. Masalah pembelajaran wirausaha, seperti : rendahnya motivasi kewirausahaan, sulit mengembangkan ide usaha, tidak menjalankan studi kelayakan, lemahnya grand desain dan start up bisnis wirausaha.

Metode Penelitian yang digunakan adalah : Pengembangan model desain pembelajaran kewirausahaan pada perguruan tinggi, dengan cara melakukan analisis perancangan desain pembelajaran ADDIE (*analysis, design, development, implementation and evaluation*). Perancangan dilakukan dari segi perencanaan kurikulum, SAP, GBPP, Silabus, Buku Pedoman dan Modul Perkuliahan. Dari segi sistem melakukan Pengembangan SDLC dan perancangan OOAD, antara lain : Use case, class, dan perancangan UID.

Hasil penelitian merupakan Rancangan Sistem Pembelajaran Wirausaha serta Rancangan Desain Sistem Pembelajaran Wirausaha berbasis Multimedia. Kelanjutan penelitian adalah melakukan Implementasi desain sistem dan Evaluasi Desain Sistem Pembelajaran Wirausaha Berbasis Multimedia.

Kata Kunci : Rancangan Sistem Pembelajaran, Kewirausahaan, ADDIE, SDLC, OOAD, UID

ABSTRACT

Research Objectives Instruccsional system design of Entrepreneurship for Higher Education. Problems of entrepreneurial learning, such as: low entrepreneurial motivation, difficult to develop business ideas, not running feasibility studies, weakness of grand design and start up entrepreneurial business.

The research method used is: Development of model of entrepreneurship learning design at university, by doing analysis of design of ADDIE learning design (*analysis, design, development, implementation and evaluation*). The design is done in terms of curriculum planning, SAP, GBPP, Syllabus, Guidebook and Course Module. In terms of systems do SDLC Development and design OOAD, among others: Use case, class, and design UID.

The results of the study are the Design of Entrepreneurial Learning System as well as the Design of Multimedia Based Entrepreneurial Learning System. The continuation of the research is to implement the system design and Evaluation of Multimedia Based Entrepreneurial Learning System Design.

Keywords: Design of Learning System, Entrepreneurship, ADDIE, SDLC, OOAD, UID

1. PENDAHULUAN

Keberhasilan bangsa adalah bila mental wirausaha yang berhasil mendorong perekonomian suatu bangsa. Berdasarkan data 5 negara ekspektasi tahun 2020 populasi di Dunia: 1. China : 1.303.723.332, 2. India : 1.656.563.632, 3, United States = 430.010.253, Indonesia = 313.020.047. Dengan melihat perkembangan penduduk, luasnya 1,905 juta km², Jika dipadukan dengan kewirausahaan merupakan potensi meningkatkan perkembangan Indonesia di sisi perkembangan bisnis. Berdasarkan hasil survei tenaga kerja Badan Pusat Statistik bulan Februari dan Agustus 2009 memprediksi akan naiknya angka pengangguran di Indonesia sekitar 9%. Sementara angka pengangguran terbuka di Indonesia per Agustus 2008 mencapai 9,39 juta jiwa atau 8,39 persen dari total angkatan kerja. tersebut, pengangguran dengan gelar sarjana sekitar 12,59%. Dari data di atas, sudah sangat jelas Indonesia mempunyai permasalahan yang tidak ringan dalam mengatasi pengangguran, utamanya yang bergelar sarjana.

Pendidikan kewirausahaan (*entrepreneurship*) akan semakin diperkenalkan di perguruan tinggi agar lulusan perguruan tinggi mampu menjadi wirausaha berhasil, mandiri dan mampu menciptakan lapangan pekerja dan bukan sebagai pekerja. Apalagi pengangguran terdidik menunjukan makin tinggi pendidikan seseorang, semakin rendah kemandiriannya dan semangat kewirausahaan. Masalah Pokok Pendidikan Kewirausahaan di Indonesia adalah karena pola pikir (*mindset*) sebagian besar masyarakat Indonesia adalah bahwa tujuan

sekolah/kuliah adalah untuk menjadi pegawai negeri sipil bukan untuk menjadi seseorang yang mempunyai mental wirausaha. Di picu lagi rendahnya pencapaian pembelajaran kewirausahaan, model pembelajaran belum relevan di dalam peningkatan mutu pengetahuan dan keterampilan mahasiswa, model desain pembelajaran belum efektif terhadap pencapaian belajar mahasiswa

Fenomena sekarang menunjukkan bahwa kewirausahaan adalah suatu disiplin ilmu yang dapat dipelajari dan diajarkan. Menurut Ciputra, kompetensi kewirausahaan bukanlah ilmu magic. Pendidikan tinggi, perlu mengajarkan tiga kompetensi kepada mahasiswanya, yakni menciptakan kesempatan (*opportunity creator*), menciptakan ide-ide baru yang orisinal (inovator) dan berani mengambil resiko dan mampu menghitungnya (*calculated risk taker*). Peran yang dilakukan perguruan tinggi adalah: (i) internalisasi nilai-nilai kewirausahaan, (ii) peningkatan ketrampilan (*transfer knowledge*) dalam aspek pemasaran, finansial, dan teknologi; dan (iii) dukungan berwirausaha (*business setup*) (Vallini and Simoni, 2007).

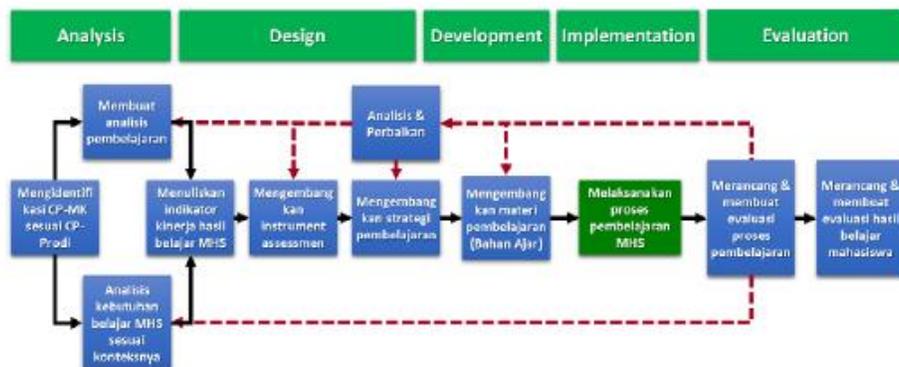
Menurut ASHE Higher Education Report (2007), keberhasilan studi mahasiswa ditentukan oleh dua ukuran, yakni (i) jumlah waktu dan upaya mahasiswa terlibat dalam proses pembelajaran dan (ii) kemampuan perguruan tinggi menyediakan layanan sumberdaya, kurikulum, fasilitas dan program aktivitas yang menarik partisipasi mahasiswa untuk meningkatkan aktualisasi, kepuasan dan ketrampilan. Dalam konteks pendidikan kewirausahaan, nampaknya partisipasi mahasiswa dan kemampuan perguruan tinggi

perlu disinergikan, agar menyediakan layanan sebaik-baiknya agar melahirkan student entrepreneur. Dengan demikian, melalui pendidikan dapat direncanakan kebutuhan jumlah maupun kualitas entrepreneur.

2. METODOLOGI

Pengembangan model dalam penelitian ini mengikuti prosedur penelitian pengembangan

(Gall and Borg, 2006) yang dikenal dalam pengembangan pembelajaran menggunakan konsep desain pembelajaran pendekatan sistem (*System Approach Model*) Walter Dick, Lou Carey, and James Carey). Langkah-langkah penelitian yang dilakukan pada penelitian ini didasarkan pada implementasi komponen-komponen model desain sistem pembelajaran oleh Dick and Carey, sebagai berikut



Gambar 1. : Model Pengembangan Sistem Pembelajaran

Sumber : Dick and Carey

Dick & Carey (2005,1), sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran;
2. Melakukan analisis instruksional;
3. Menganalisis karakteristik siswa dan konteks pembelajaran;
4. Merumuskan tujuan pembelajaran khusus;
5. Mengembangkan instrumen penilaian;
6. Membangun strategi pembelajaran;
7. Mengembangkan dan memilih bahan ajar;
8. Merancang dan mengembangkan evaluasi formatif;
9. Melakukan revisi terhadap program pembelajaran;
10. Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif.

Penelitian mengacu pada model penelitian pengembangan Gall and Borg (2007,589), model pengembangan desain pembelajaran

Dick and Carey (2005,1). Pada pengembangan kewirausahaan basis multimedia, menggunakan langkah-langkah pengembangan perangkat lunak multimedia : 1) melakukan analisis kebutuhan, 2) melakukan desain pembelajaran, 3) memproduksi multimedia, 4) melakukan validasi, evaluasi dan revisi model dan 5) uji coba produk pembelajaran. Pada penelitian ini hanya melakukan model desain pembelajaran mata kuliah kewirausahaan dipadukan dengan model desain perancangan sistem informasi pembelajaran (perencanaan, analisis, desain, implementasi dan evaluasi) dan selanjutnya akan dilakukan penelitian selanjutnya produksi multimedia.

Sehingga penguji sebagai berikut :



Gambar 2 : Perancangan Sistem Pembelajaran Kewirausahaan berbasis Multimedia

1. Analisis dan Diskusi

Pengembangan pembelajaran Kewirausahaan di Program Studi Ekonomi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis, dilakukan melalui beberapa tahapan, antara lain :

a. Analisis

Menganalisis pembelajaran berbasis KKNi sesuai kebutuhan belajar mahasiswa dengan mengidentifikasi capaian pembelajaran mahasiswa. Dalam merumuskan Perumusan

Tujuan Pembelajaran Umum Program Studi Ekonomi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Esa Unggul, yaitu uraian deskripsi generik KKNi untuk level 6, analisis SWOT, dan *tracer study*. Berdasarkan masukan atas ketiga hal tersebut, Program Studi Manajemen menetapkan deskripsi spesifik program studi, yaitu:

Tabell : Deskripsi Umum Fakultas Ekonomi Manajemen

KODE	DESKRIPSI GENERIK	ASPEK PEKERJAAN	KODE	DESKRIPSI SPESIFIK
A	Mampu merancang, mengelola, menciptakan, membaca peluang dan komunikasi usaha bisnis dalam menyelesaikan masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi	Aspek Pekerjaan	A1	Mampu merancang usaha bisnis
			A2	Mampu mengelola bisnis secara profesional
			A3	Mampu menciptakan inovasi baru dalam bisnis
			A4	Mampu membaca peluang usaha bisnis baru

	yang dihadapi			dan inovasi baru
			A5	Mampu melakukan komunikasi dan negosiasi bisnis
B	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teori khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam serta mampu mentransformasikan masalah secara prosedural	Aspek Keilmuan	B1	Mengetahui secara teoritis bidang ilmu manajemen secara umum
			B2	Menguasai konsep teoritis manajemen sdm, keuangan, pemasaran secara mendalam
			B3	Menformulasikan penyelesaian masalah prosedural secara manajerial
C	Memiliki wawasan internasional, komunikasi bahasa, profesional dan etika bisnis yang tepat berdasarkan analisis informasi, data dan pengambilan keputusan dengan menggunakan teknologi informasi	Aspek Manajerial	C1	Memiliki wawasan internasional
			C2	Memiliki kemampuan komunikasi dua bahasa yang baik
			C3	Memiliki kemampuan profesional dan beretika bisnis
			C4	Mampu melakukan analisis informasi untuk pengambilan keputusan
			C5	Memiliki kemampuan teknologi informasi
D	Bersikap terbuka dan mampu menyesuaikan diri, kemampuan mengembangkan kepribadian serta mendalami fenomena perubahan lingkungan usaha untuk pencapaian hasil kerja organisasi	Aspek Karakter	D1	Bertanggung jawab secara profesional dan etik terhadap pencapaian hasil kerja individu
			D2	Bertanggung jawab secara profesional dan etik terhadap pencapaian hasil kelompok
			D3	Bersikap sesuai dengan tuntutan spiritual
			D4	Bersikap sesuai dengan tuntutan Sosial
			D5	Bersikap sesuai dengan tuntutan profesional

Sumber : Kurikulum Program Studi Ekonomi Manajemen berbasis KKNI

Capaian Pembelajaran (*Learning Outcome, LO*) Program Studi Manajemen

Berdasarkan deskripsi generik dan spesifik serta masing-masing profil lulusan Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Esa Unggul sebagai Manajer, Ilmuwan, dan Wirausahawan. Program Studi Manajemen menetapkan capaian pembelajaran lulusan Program Studi Manajemen, yaitu:

5) Aspek Pekerjaan

6) Aspek Keilmuan
7) Aspek Manajerial
8) Aspek Sikap dan Karakter

Pengembangan Kurikulum institusional merupakan sejumlah bahan kajian dan perkuliahan dimana merupakan bagian dan kurikulum pendidikan tinggi, memiliki tambahan dan kelompok ilmu dalam kurikulum inti yang disusun dengan memperhatikan keadaan dan kebutuhan lingkungan serta ciri khas Universitas Esa Unggul yang bersangkutan.

Mata kuliah kewirausahaan adalah merupakan salah satu mata kuliah di dalam perencanaan kurikulum program studi ekonomi manajemen fakultas ekonomi dan bisnis.

b. Analisis Pembelajaran

Mengidentifikasi Profil penelitian Universitas Esa Unggul

- Data Umum : Penjelasan program studi dari segi latar belakang, visi, misi dan tujuan, keadaan dosen, mahasiswa, kurikulum dan pembelajaran, kendala dan upaya meningkatkan mutu pembelajaran yang dijelaskan secara rinci.
- Dosen : kualifikasi yang masih perlu ditingkatkan kemampuan dalam : penyusunan perencanaan pembelajaran , pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran baik L formatif dan sumatif.
- Analisis : mengklasifikasi hasil penelitian, menentukan sumber media pembelajaran dan mengelola dan menganalisis hasil penelitian.
- Mahasiswa : berasal dari 50 orang lulus 38 mahasiswa dengan tingkat kelulusan (76 %) dan 55 orang lulus 35 mahasiswa dengan tingkat kelulusan (63.63 %) yang sedang mengambil mata kuliah Kewirausahaan pada semester lima. Melalui studi dokumen terhadap proses pembelajaran : merevisi penentuan kualifikasi metode pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang diharapkan,

tidak ada identifikasi mahasiswa, catatan bakat, kesulitan belajar mahasiswa, bagaimana menyelesaikan masalah dan tidak ada tindak lanjut pembelajaran. Sedangkan melalui observasi hasil belajar : mahasiswa belum fokus masalah perkuliahan nyata dan relevan dunia kewirausahaan, mahasiswa belum belajar secara mendalam, pendekatan pembelajaran konvensional ,perkuliahan singkat dan *hybrid learning*.

- Mengidentifikasi kompetensi program studi ekonomi manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis dengan menggunakan rancangan standar kompetensi kurikulum berbasis KKNI dengan langkah sebagai berikut : 1) Melihat deskripsi generik (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia – KKNI), 2) Melakukan Analisis kurikulum (SWOT, Porter, Tracesr Study), 3) Visi, Misi, Tujuan Program Studi, 4) Menentukan capaian pembelajaran (menyusun strategi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran, 5) Terbentuk stuktur kurikulum.. Berdasarkan kajian dan analisis data tujuan instruksional atau kompetensi umum atau capai pembelajaran umum pada mata kuliah kewirausahaan ekonomi manajemen adalah :

Tabel 2. Tujuan Instruksional Umum

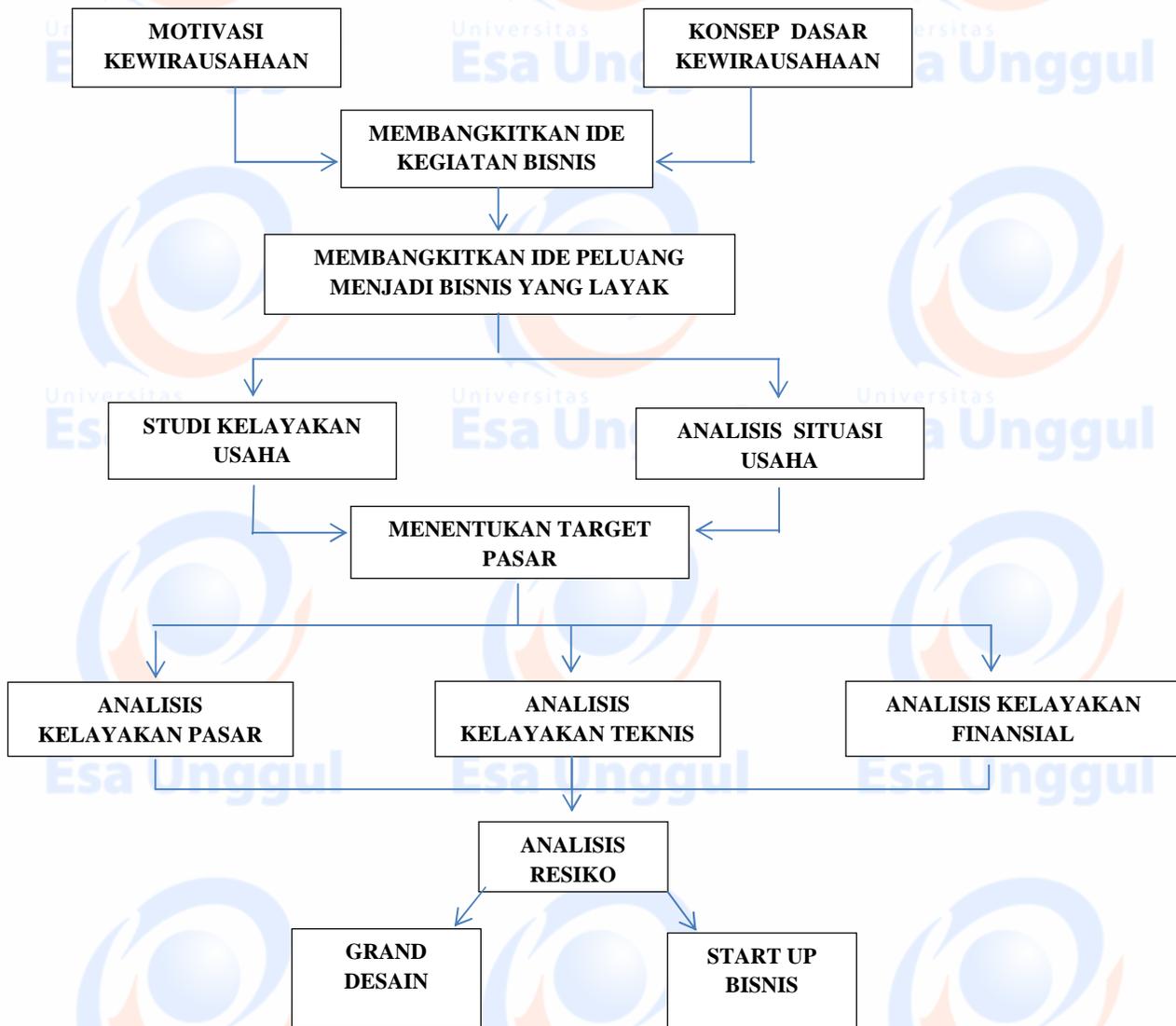
No	Capaian Pembelajaran Umum
1	Motivasi Kewirausahaan

2	Membangkitkan ide kegiatan, peluang bisnis yang layak
3	Studi Kelayakan dan Analisis Situasi Usaha Memahami Pasar
4	Menentukan Target Pasar
5	Grand Desain
6	Start-Up Bisnis.

c. Melakukan analisis pembelajaran/ instruksional

Analisis pembelajaran dilakukan setelah ada kejelasan langkah penyelesaian analisis tujuan kompetensi umum atau capaian

pembelajaran umum, maka disusunlah analisis pembelajaran (*instruction analysis*).



Gambar 3 : Analisis Instruksional Kewirausahaan Ekonomi Manajemen

d. Menganalisis karakteristik siswa dan konteks pembelajaran;

Melalui pengolahan data pada mata kuliah kewirausahaan program studi Ekonomi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Esa Unggul, dengan profil : mahasiswa semester 5, mata kuliah prasyarat yang diambil adalah : mata kuliah motivasi usaha, ekonomi mikro, ekonomi makro, akuntansi dasar.

Sedangkan karakteristik yang diolah antara lain : kemampuan kognitif, afektif, psikomotor, verbal informasi, gaya belajar, motivasi belajar. Sample responden sebanyak 2 kelas responden, yaitu kelompok 1 = 50 mahasiswa dan kelompok 2 = 55 mahasiswa, rentang usia didominasi 19-20 tahun, mayoritas daerah asal : DKI Jakarta dan Tangerang, rata-rata pengeluaran perbulan : Rp. 1.500.000 ,-, rata-rata sumber dana = orang tua, tempat tinggal dengan orang tua, pendidikan terakhir orang tua = S1, rata-rata IPK kelompok 1 = 3,30, kelompok 2 = 3,05, mayoritas mahasiswa belum pernah mengikuti dan melakukan kegiatan kewirausahaan, memiliki keinginan yang tinggi terlibat belajar kewirausahaan, serta keinginan membuka usaha untuk memenuhi kebutuhan hidup. Melalui kemampuan kognitif seluruh mahasiswa lebih sekedar dari setuju terhadap penggunaan kewirausahaan untuk membangun bisnis berdasarkan : motivasi kerwirausahaan, konsep dasar kewirausahaan, membangkitkan ide kegiatan usaha, membangkitkan ide peluang menjadi bisnis yang layak, studi kelayakan usaha, menentukan pasar target, analisis kelayakan pasar, analisis kelayakan teknis, analisis kelayakan finansial, konsep resiko, grand desain, start up bisnis.

Kemampuan afektif hampir seluruh mahasiswa menyetujui sebaiknya mahasiswa memahami kewirausahaan, menerima pembelajaran kewirausahaan, merespon pembelajaran kewirausahaan, menghargai orang lain,

menerima belajar kewirausahaan, mahasiswa termotivasi belajar kewirausahaan, proses pembelajaran menuntut mahasiswa aktif, meningkatkan kerjasama tim, meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa, meningkatkan kemampuan diskusi. Pada psikomotor hampir seluruh mahasiswa menyetujui sebaiknya mampu menggunakan peralatan pengembangan kewirausahaan, mampu mengimplementasikan dan menggunakan Kewirausahaan, Pada kemampuan verbal informasi : hampir seluruh mahasiswa lebih sekedar dari setuju sebaiknya mampu mewawancarai pengguna perangkat lunak, mampu melakukan kemampuan komunikasi informasi, mampu mengembangkan sarana komunikasi.

Pada observasi gaya belajar didominasi siswa auditorial dan visual ini mengindikasikan bahwa mahasiswa suka mendengarkan serta visual, tidak setuju memiliki buku teks, sangat setuju terhadap keseriusan dalam belajar kewirausahaan, sering bertanya kepada dosen, keinginan mengerjakan pekerjaan rumah (*home work*) yang ditugaskan dosen, berminat terhadap bidang ilmu yang dipelajari, memiliki orientasi dalam pendidikan, Sedangkan motivasi belajar seluruh mahasiswa hampir lebih dari setuju terhadap dosen yang membelajarkan berkualitas, mata kuliah memenuhi kualifikasi bobot industri, menggunakan metode pembelajaran yang dikemas secara baik, kondisi ruang perkuliahan yang mendukung perkuliahan, walaupun masih belum setuju perpustakaan.

e. Merumuskan capaian pembelajaran khusus;

Capaian Pembelajaran Khusus akan diimplementasikannya pengembangan Garis Besar Pedoman pembelajaran (GBPP) yang terdiri dari : pendeskripsian mata kuliah, menentukan kompetensi

umum dan kompetensi khusus, sub pokok bahasan, penilaian, jenis butir, indikator pencapaian, estimasi waktu, metode pembelajaran, media pembelajaran dan pustaka.

Tabel 3 : Tujuan Instruksional Khusus

No	Capaian Pembelajaran khusus	Metode
1	Motivasi Kewirausahaan	Ceramah
2	Konsep Dasar Kewirausahaan	Game Seesion
3	Membangkitkan Ide Kegiatan Usaha	Kunjungan Lapangan
4	Membangkitkan Ide Peluang Menjadi Bisnis yang Layak	Diskusi
5	Studi Kelayakan Usaha	Diskusi
6	Analisis Situasi Usaha	Kunjungan Lapangan
7	Mentukan Pasar Target	Ceramah
8	Analisis Kelayakan Pasar	
9	Analisis Kelayakan Teknics	Ceramah
10	Analisis Kelayakan Financial	Ceramah
11	Konsep Resiko	Diskusi
12	Grand Desain	Diskusi

Sumber : Hendarti, Setyanto dan Rahman Modifikasi Peneliti

2. Desain

Desain Multimedia dikembangkan berdasarkan pertimbangan kurikulum program studi Ekonomi Manajemen, Silabus, GBPP dan SAP, serta akhirnya dilakukan pengembangna pembelajaran untuk model desain multimedia, yang terdiri dari : (perencanaan, analisis, perancangan, implementasi dan evaluasi). :

1. Perancangan dimulai dengan pengembangan Kurikulum Program

Studi Ekonomi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis berbasis KKNI pada Universitas Esa Unggul

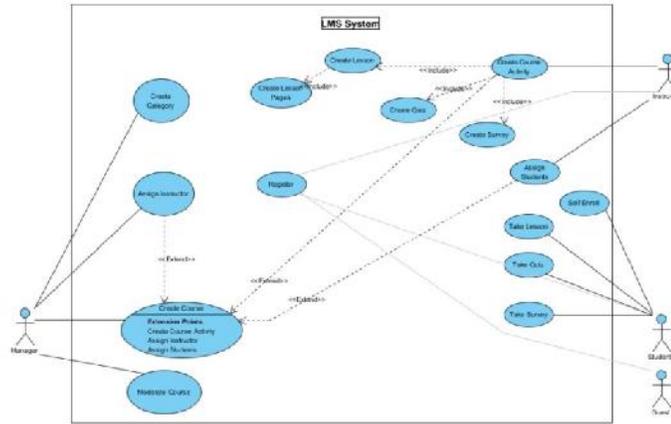
2. Pembuatan SAP

3. Pembuatan GBPP

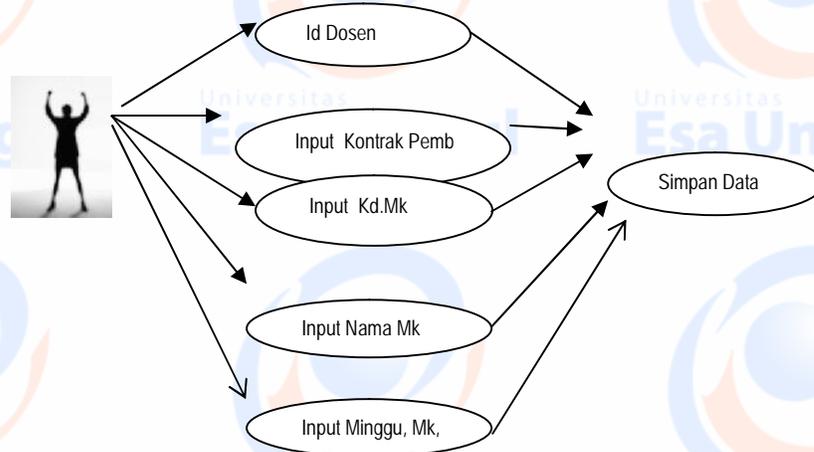
4. Pembuatan Silabus

Perancangan (*Design*)

Use case learning management system untuk perkuliahan Kewirausahaan

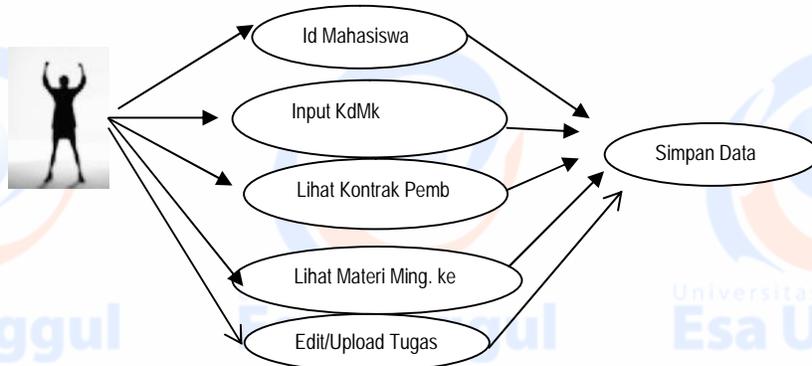


Gambar 4 : Use Case Dosen Perkuliahan Kewirausahaan



Gambar 5 : Use Case Dosen Kontrak Pembelajaran
Sumber : Pengolahan data

Use Case Mahasiswa



Gambar 6 : Use Case Mahasiswa Pembelajaran
Sumber : Pengolahan data

Perancangan desain interfasu user

Program Pembelajaran Kewirausahaan UNIVERSITAS ESA UNGGUL

GARIS BESAR PROGRAM PEMBELAJARAN - GBPP

KONTRAK PEMBELAJARAN

**Mata Kuliah : Kewirausahaan
Kegiatan Belajar**

Kode Mk : IEU1234

Minggu Ke	Materi	Metode/Strategi Pembelajaran	Dosen Pengampu
1	Motivasi Kewirausahaan	Ceramah	Erman Anom
2	Konsep Dasar Kewirausahaan	Game Seesion	Dihin Seotyanto
3	Membangkitkan Ide Kegiatan Usaha	Kunjungan Lapangan	Bambang Irawan
4	Membangkitkan Ide Peluang Menjadi Bisnis yang Layak	Diskusi	Joko Dewanto
5	Studi Kelayakan Usaha	Diskusi	Erman Anom
6	Analisis Situasi Usaha	Kunjungan Lapangan	Dihin Seotyanto
7	Mentukan Pasar Target	Ceramah	Bambang Irawan
8	Analisis Kelayakan Pasar		Joko Dewanto
9	Analisis Kelayakan Tekniks	Ceramah	Erman Anom
10	Analisis Kelayakan Financial	Ceramah	Dihin Seotyanto
11	Konsep Resiko	Diskusi	Bambang Irawan
12	Grand Desain	Diskusi	Joko Dewanto
13	Start Up Bisnis	Diskusi	Erman Anom

Capaian Pembelajaran mahasiswa diharapkan : 1) Mahasiswa termotivasi untuk melakukan wirausaha, 2) Mampu memahami konsep dasar kewirausahaan, 3) Membangkitkan Ide Kegiatan Usaha, 4) Membangkitkan Ide Peluang Menjadi Bisnis yang Layak, 5) Studi Kelayakan Usaha, 6) Analisis Situasi Usaha, 7) Mentukan Pasar Target, 8) Analisis Kelayakan Pasar, 9) Analisis Kelayakan Tekniks, 10) Analisis Kelayakan Financial, 11) Konsep Resiko, 12) Grand Desain, 13) Start – Up Bisnis.



KEWIRAUSAHAAN

Perancangan (*Design*)

DAFTAR PUSTAKA

18. Anonim 1. 2005. *Apakah Usaha dan Kewirausahaan Itu?* Turin, Italiy: International Training Centre, ILO.
19. ----- . 2005. *Siapa Wirausaha Itu?* Turin, Italiy: International Training Centre, ILO.
20. ----- . 2005. *Bagaimana Seharusnya Wirausaha Bersikap dan Bertindak?* Turin, Italiy: International Training Centre, ILO.
21. ----- . 2005. *Bagaimana Menjadi Seorang Wirausaha?* Turin, Italiy: International Training Centre, ILO.
22. ----- . 2005. *Bagaimana Mendapatkan Ide Bisnis yang Bagus?* Turin, Italiy: International Training Centre, ILO.
23. ----- . 2005. *Apa Langkah Selanjutnya untuk Menjadi Seorang Wirausaha?* Turin, Italiy: International Training.
24. Husaini Usman. 2009. *Manajemen: Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Bacaan yang Dianjurkan

Dit. Tendik, 2007. *Kewiraswastaan SD*. Jakarta: Depdiknas.
Buku-buku yang terdapat di Daftar Pustaka di atas.

MODUL

2. Kewirausahaan, 20017

E-BOOK

3. *The Entrepreneur Theory and Practices* , Hamilton, RT; Harper, DA
4. *Entrepreneurship and Grow in Local Economies*, Frontier in European Entrepreneurship Research, David Smalbon, Hands Landstrom, Dylan Jones Evans, 2009
5. *Kewirausahaan Modul Perkuliahan*, DIREKTORAT JENDERAL PEMBELAJARAN DAN KEMAHASISWAAN DITJEN PENDIDIKAN TINGGI KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN, 2013
6. *Modul Kewirausahaan untuk Mahasiswa*, Pusat Kewirausahaan Universitas Negeri Makasar

BOBOT PERKULIAHAN

Kehadiran : 10%
Tugas/Proyek : 40%

UTS : 20%
UAS : 30 % :

KASUS

1.Sukses menuju Nomor Satu

2.....dst.

MATERI 1

5. Presentasi 1 – Motivasi Kewirausahaan
6. Modul 1 – Motivasi Kewirausahaan
7. Kuis 1
8. Video Motivasi Kewirausahaan

Dst...

MATERI 3

5. Presentasi 3 – Membangkitkan Ide Kegiatan Usaha
6. Modul 3 – Membangkitkan Ide Kegiatan Usaha
7. Kuis 3
8. Video Membangkitkan Ide Kegiatan Usaha

Dst....

MATERI 08 - UTS

MATERI 15

4. Modul 15 – Studi Kasus
5. Video Kiat Sukses

MATERI 16 - UAS

3. Mengembangkan dan memilih bahan ajar;

Dalam pengembangan bahan ajar sebaiknya meliputi prinsip : relevansi, konsistensi, dan kecukupan. Pengembangan bahan ajar digunakan untuk mendukung perkuliahan tatap muka dan belajar mandiri. Di dalam mengembangkan dan memilih materi pembelajaran yang digunakan untuk mendukung perkuliahan kewirausahaan. Beragam bahan ajar yang dapat digunakan untuk kebutuhan belajar antara lain : 1) teks, 2) audio, 3) visual, 4) animasi, 5) video, 6) multimedia dan 7) learning management system. Proses pembelajaran dilakukan secara *blended learnig*.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

1. Perancangan desain pembelajaran menghasilkan deskripsi generik FE Manajemen, capaian pembelajaran umum, capaian pembelajaran khusus
2. Menghasilkan Kurikulum Kewirausahaan berbasis KKNI Fakultas Ekonomi Manajemen Fakultas Ekonomi, GBPP, SAP, Modul Perkuliahan Mk Kewieausahaan
3. Perancangan Use Case Sistem Manajemen Pembelajaran FE Manajemen dengan mata kuliah Kewirausahaan,
4. Perancangan Program Pembelajaran Kewirausahaan FE Manajemen Fakultas Ekonomi

b. Saran

1. Melanjutkan pengembangan dan revisi model implementasi sistem pembelajaran kewirausahaan multimedia dengan pengcodean program
2. Melakukan evaluasi implementasi model pembelajaran melalui : Ahli Materi, Ahli Desain Pembelajar, Ahli Desain Media dan Ahli Teknologi Informasi, selanjutnya evaluasi *one to one, small grup discussion, field trial*
3. Merevisi program pembelajaran terdahulu dengan menyesuaikan program pembelajaran kewirausahaan berbasis KKNI.
4. Pembuatan modul bahan ajar dan modul pengoperasian
5. Melakukan uji coba produk pembelajaran kewirausahaan berbasis multimedia

DAFTAR PUSTAKA

1. ASHE Higher Education Report – All Issues – Wiley Online Library
2. Biggs, John, Tang, Catherine, (2011). Teaching For Quality Learning At University, McGraw-Hill Education (UK), 1 Sep 2011 - 389 halaman
3. Dick dan Carey, 2006, The Systematic Design of Instruction, 6th Edition, Allyn & Bacon; 6 edition. ISBN 0205412742
4. Dick dan Carey , “Lesson 10 Formative Evaluation”, <http://people.ucalgary.ca/~ekowch/673/mar20/formsum.html>, (diakses : 7 juli 2017)
5. Gall, Meredith D. Gall, Joyce P. Borg, Walter. R. (2007). Educational Research, an Introduction Seven Edition, Allyn and Bacon

6. Karban, R., (2015). Plant Learning and Memory. In: *Plant Sensing and Communication*. Chicago and London: The University of Chicago Press, pp. 31-44, [1].
7. Kinanti Wijaya, (2015). Analysis of Development of Entrepreneurship Learning Model, Department of Building Engineering Education, Faculty of Engineering, Medan University, *Jurnal : Pelangi Pendidikan, Vol. 22 No. 1 Juni 2015*
8. Karsono, Kundang. Dewanto, I. Joko. Irawan. Bambang, (2016). Development of Multimedia Based Project Management on Higher Education, *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI) Volume 5, Nomor 1, Maret 2016*, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/janapati /article /viewFile/9913/6290>, (diakses – 27 September 2016)
9. Nurbudiyani, I.. (2013). Entrepreneurship Learning Model with School Cooperative Media in SMK, Business and Management Group,. *Jurnal Pendidikan Vokasi. Vol 3 (1) :53-67*,
10. Maskan, M. (2010). Development of Portfolio-Based Entrepreneurship Learning Model To Increase Attitudes and Competencies of Entrepreneurship Students SMK (SMEA) in Malang, <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/disertasi/article/view/4597>, (diakses: 29 September 2017)
11. Mulyani, Endang, (2014). Development of Learning Model of Entrepreneurship Education Project Pengembangan Model Pembelajaran Proyek Pendidikan Kewirausahaan to Improve Attitudes, Interest, Entrepreneurial Behavior, and Student Achievement of Vocational School Students, *Cakrawala Pendidikan*, Februari 2014, Th. XXXIII, No. 1.
12. Suryana. (2006). *Kewirausahaan Pedoman Praktis: Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Bandung: PT Salemba Empat.
13. Sharon E, Smaldino, James D. Rusell, Robert Heinich, Michael Molenda, *Instructional Media and Technology for Learning 6 edition op. cit. h.27*.

