

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *ENTREPRENEURSHIP* MELALUI MEDIA APLIKASI ANDORID

Afief Maula Novendra¹, Ani Setiani²

^{1,2}Universitas Pasundan Bandung

¹afiefmaulanovendra@unpas.ac.id, ²anisetiani@unpas.ac.id²

ABSTRACT

Teachers as professionals are able to adapt their profession with the dynamics of change so fast that entrepreneurial teachers are needed to be able to innovate and be creative in their activities. The work for aspiring entrepreneur teachers is to develop learning tools including teaching materials that have an attraction to students, because students are currently accustomed to attractiveness and rapid change. This research was conducted for two semesters (odd, even) for odd semesters to validate the development of instructional materials based on entrepreneurship through the application of android applications. Based on the results of validation research on the instrument of implementing entrepreneurship-based teaching materials through the application of the Android application, the average result of each statement item is 4.19 with very suitable criteria. This research was carried out based on research objectives including validating the instrument, conducting FGD with lecturers and students which will be held in the second semester and conducting limited trials among others. This study uses research and development. Based on the research stages, the targeted research outputs are teaching materials through applied android applications.

Keywords: Teaching Materials, Entrepreneurship, Android Application

ABSTRAK

Guru sebagai tenaga profesional mampu menyesuaikan keprofesiannya dengan dinamika perubahan yang begitu cepat sehingga dibutuhkannya guru *entrepreneur* mampu berinovasi dan kreatif dalam aktivitasnya. Karya bagi calon guru *entrepreneur* yaitu dengan mengembangkan perangkat pembelajaran diantaranya berupa bahan ajar yang memiliki daya tarik terhadap siswa, karena siswa saat ini terbiasa dengan daya tarik dan perubahan yang cepat. Penelitian ini dilaksanakan selama dua semester (ganjil, genap) untuk semester ganjil melakukan validasi pengembangan perangkat pembelajaran bahan ajar berbasis *entrepreneurship* melalui terapan aplikasi android. Berdasarkan hasil penelitian validasi pada instrumen penerapan bahan ajar berbasis *entrepreneurship* melalui terapan aplikasi android hasil rata-rata tiap butir pernyataan adalah 4,19 dengan kriteria sangat sesuai. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan tujuan penelitian diantaranya yaitu untuk memvalidasi instrument, melaksanakan *FGD* dengan dosen dan mahasiswa yang akan dilaksanakan pada semester ke 2 dan melakukan uji coba dikalangan terbatas. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Berdasarkan tahapan penelitian, maka luaran penelitian yang ditargetkan yaitu bahan ajar melalui terapan aplikasi android.

Kata Kunci: Bahan Ajar, *Entrepreneurship*, Aplikasi Android

A. Pendahuluan

Mempersiapkan kualitas SDM melalui pendidikan adalah jawaban yang tepat karena merupakan pondasi dalam pembentukan karakter dan mempersiapkan SDM untuk menjadi tenaga yang profesional. Menyadari peran penting pendidikan bagi kemajuan bangsa dan Negara, Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan: "Pendidikan nasional berfungsi mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pengembangan kemampuan serta pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat di tengah masyarakat dunia". Undang-undang tersebut menegaskan bahwa pentingnya mengembangkan potensi yang dimiliki bangsa Indonesia yang diantaranya melalui pengembangan potensi peserta didik sehingga mampu membawa Indonesia menjadi bangsa yang bermartabat di tengah masyarakat dunia. Peserta didik merupakan aset yang tidak sekedar dari faktor produksi pendidikan, peserta didik memiliki potensi yang harus dikembangkan oleh guru dan atau dosen yang terikat dengan UU No 14 tahun 2005 dimana guru dan dosen didefinisikan sebagai pendidik

profesional dengan tugas utamanya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik.

Untuk mencapai tujuan pendidikan, perlu kita perhatikan dalam proses pembelajaran, dengan 2 (dua) fokus utama yaitu guru dan peserta didik. Ada temuan, kemampuan guru di beberapa sekolah masih perlu ditingkatkan dalam mengelola pembelajaran secara efektif. Dan perlu membelajarkan cara mengelola pembelajaran yang efektif kepada mahasiswa calon guru. Pada dasarnya, semua siswa memiliki hak untuk belajar dan memperoleh pendidikan yang berkualitas, termasuk siswa yang berbakat dan mengalami gangguan kecerdasan. Setiap guru diharapkan memiliki pemahaman yang baik tentang keberagaman kondisi siswa, agar dapat memberikan pelayanan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan keunikan siswa. Pelayanan ini dapat dikemas melalui perangkat pembelajaran.

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran secara jelas dan bertujuan dilakukan oleh guru dengan siswa, dimana proses

pembelajarannya memperhatikan siswa yang cepat dan lambat dalam belajar dan keduanya mendapat pelayanan pembelajaran yang berkualitas. Terdapat beberapa perangkat pembelajaran dalam proses belajar mengajar, diantaranya bahan ajar. Bahan ajar merupakan perangkat pembelajaran yang utama sebagai media untuk mensederhanakan konsep-konsep dari materi yang sulit dipahami oleh siswa sebagai *subject matter* dari standar isi.

Berdasarkan permasalahan sebagaimana dikemukakan di atas, diperlukan suatu solusi yang dapat membantu para mahasiswa keguruan dalam meningkatkan kompetensi profesional, yaitu dengan menanamkan *entrepreneurship* melalui perangkat pembelajaran yang diantaranya bahan ajar.

Bahan ajar menurut Hamdani (2011:219) merupakan informasi, alat dan/atau teks yang diperlukan oleh guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar merupakan salah satu perangkat pembelajaran yaitu produk guru berupa informasi yang dikemas dalam mensederhanakan proses belajar

mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Bahan ajar yaitu produk guru berupa informasi yang dikemas dalam mensederhanakan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Bahan ajar yang dikembangkan oleh guru harus inovatif dan kreativitas, guru harus memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*create new and different*) dalam mengembangkan bahan ajar, dengan melalui berpikir kreatif dan bertindak inovatif untuk menciptakan peluang dan memanfaatkan peluang. Menurut Suryana (2001:34) kreativitas dan inovatif merupakan inti dari *entrepreneurhip*. *Entrepreneurhip* bukanlah merupakan suatu pekerjaan, tapi mental dan jiwa yang harus dimiliki bagi tiap-tiap individu. Guru yang merupakan individu tenaga profesional dengan wujud *entrepreneurhip* berupa mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan kreatif. Menurut Casson (2012:3) *entrepreneurhip* merupakan konsep dasar yang menghubungkan berbagai bidang disiplin ilmu yang berbeda antara lain ekonomi, sosiologi, dan sejarah. Casson juga menjelaskan kewirauasahaan bukanlah hanya bidang interdisiplin,

tetapi merupakan pokok-pokok yang menghubungkan kerangka-kerangka konseptual utama dari berbagai disiplin ilmu. Tepatnya, ia dapat dianggap sebagai kunci dari blok bangunan ilmu sosial yang terintegrasi. *Entrepreneurship* muncul apabila seorang individu berani mengembangkan usah-usaha dan ide-ide barunya. Proses kewirausahaan meliputi semua fungsi, aktivitas dan tindakan yang berhubungan dengan perolehan peluang dan penciptaan organisasi usaha (Suryana, 2001).

LPTK memiliki peranan yang sangat penting dalam menyiapkan mahasiswanya dalam mengaplikasikan keterampilan belajar dan pembelajarannya yang belum optimal dan belum mencerminkan kemajuan yang sangat terkait dengan profesi keguruan, serta karakter yang mendukung kemajuan. Seperangkat keterampilan dalam menyusun bahan ajar masih terkendala baik perangkat belajar berupa konsep dan aplikasi yang jelas-jelas sangat diperlukan karena siswa sudah beralih kepada *gadget*. Perkembangan teknologi digital, mahasiswa keguruan dituntut untuk selangkah bahkan dua langkah lebih maju dari pada mahasiswanya.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mahasiswa keguruan sebagaimana dikemukakan di atas, diperlukan suatu solusi yang dapat membantu para mahasiswa keguruan dalam meningkatkan kompetensi profesional, yaitu dengan menanamkan *entrepreneurship* melalui bahan ajar dengan terapan media aplikasi android. Solusi yang dilakukan oleh peneliti dikemas dengan judul penelitian “Pengembangan bahan ajar berbasis *Entrepreneurship* melalui terapan media android”

Penelitian dilakukan dengan mempertimbangkan dari kebutuhan program studi yang mendukung visi dan misi Program Studi Pendidikan Ekonomi. Program studi pendidikan ekonomi memiliki tujuan yang menunjang terhadap visi dan misi yaitu menghasilkan sarjana pendidikan yang memiliki kemampuan untuk menjadi guru ekonomi dan guru akuntansi yang profesional, tenaga manajerial bidang pendidikan, tenaga administrasi keuangan dilingkungan pendidikan dan non pendidikan, serta pelopor wirausaha. Dengan program *learning outcome* (PLO) mampu memberikan pemecahan masalah pendidikan dan pembelajaran

ekonomi berdasarkan pengalaman atas keberhasilan memecahkan masalah sejenis baik dilingkungan sekolah maupun masyarakat. Yang di muat dalam rancangan matakuliah yang relevan yaitu telaah kurikulum dan perencanaan pembelajaran ekonomi. Dan keunggulan yang diharapkan dalam matakuliah ini mampu memecahkan masalah pendidikan dan pembelajaran ekonomi, kewirausahaan secara kretatif dan inovatif.

B. Metode Penelitian

Berdasarkan karakteristik permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini akan dilaksanakan dengan rancangan penelitian dan pengembangan pendidikan (*Educational Research and Development/ R&D*). Langkah-langkah penelitian dirancang menggunakan model penelitian dan pengembangan Dick and Carey yang diadaptasi Gall et al. (2008) dalam Putra (2015:120-121). Penelitian ini dirancang untuk dilaksanakan dalam empat tahap besar, yaitu tahap studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan dan uji coba, diseminasi (publikasi).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil validasi dari ketiga *Judgment Expert* menyatakan bahwa lembar penilaian instrument Model *Entrepreneurship* bagi Calon Guru Berbasis Praktik Pembelajaran dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional sudah valid. Maka lembar penilaian instrument Model *Entrepreneurship* bagi Calon Guru Berbasis Praktik Pembelajaran dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional ini dapat digunakan untuk mengambil data penelitian.

Tabel 4.4
Instrumen *Entrepreneurship* Pembelajaran

No	Indikator <i>Entrepreneurship</i>	Instrumen <i>Entrepreneurship</i> Pembelajaran
1	Inovasi dalam pemanfaatan waktu	1. Mengembangkan kurikulum pembelajaran 2. Pendalaman materi 3. Pengembangan KI-KD ke dalam indikator pembelajaran
2	Inovasi Penciptaan kesempatan keuntungan	1. Memahami potensi peserta didik (memadukan pendekatan pedagogik dan andragogik) 2. Membuat bahan ajar yang memiliki nilai ekonomi tinggi (<i>utility</i>) 3. Bahan ajar berbasis android (Memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran) 4. Memahami pembentukan kognitif (yang terdiri dari : kognitif, afektif, psikomotor, konatif) 5. Penerapan literasi dalam porses pembelajaran
3	Menghilangkan limbah yang disebabkan oleh kesalahan alokasi sumber daya	1. Pendampingan kepada peserta didik (pendekatan secara personal) 2. Mengembangkan model pembelajaran 3. Rubrik Penilaian
4	Mereduksi risiko-risiko yang terkait dengan proyek-proyek besar	1. Pembinaan lingkungan belajar (pembelajaran harus lebih menekankan pada praktik, baik di laboratorium maupun di masyarakat dan dunia kerja (dunia usaha)) 2. Membuat kerja sama sekolah dengan lingkungan kerja sebagai penerapan dari pengetahuan dan keterampilannya. 3. Keterampilan aplikatif yang merupakan implementasi visi, misi dan tujuan sekolah 4. Praktik mengajar pada saat pelatihan yang selanjutnya dilakukan praktik mengajar disekolah

Tabel 4.13
Hasil Pengolahan Data

No	Aspek	Skor	Rata-rata	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan yang terdapat di dalam instrumen (isi instrumen)	12	4	sesuai
2	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan di seluruh mata pelajaran	13	4,33	Sangat sesuai
3	Kesesuaian evaluasi	13	4,33	Sangat sesuai
4	Kesesuaian bahasa dalam instrumen	12	4	sesuai
5	Kesesuaian pemilihan format dalam instrumen	13	4,33	Sangat sesuai
	Total	63	4,19	sesuai

Sumber : Data primer diolah kembali

Tabel 4.14
Kriteria Penafsiran Kondisi Variabel Penelitian

Rata-rata Skor	Penafsiran
4,2 – 5,0	Sangat sesuai
3,4 – 4,1	sesuai
2,6 – 3,3	Cukup sesuai
1,8 – 2,5	Tidak sesuai
1,0 - 1,7	Sangat tidak sesuai

Sumber : (J.Supranto, 2001)

Berdasarkan hasil perhitungan deskriptif dibandingkan dengan kriteria di atas, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.15
Kriteria Ketercapaian Skor Tiap Variabel

Variabel	Rata-rata	Kriteria
Kesesuaian materi dengan yang terdapat di dalam instrumen (isi instrumen)	4	sesuai
Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan di seluruh mata pelajaran	4,33	Sangat sesuai
Kesesuaian evaluasi	4,33	Sangat sesuai
Kesesuaian bahasa dalam instrumen	4	sesuai
Kesesuaian pemilihan format dalam instrumen	4,33	Sangat sesuai
	4,19	sesuai

Sumber : perhitungan statistik

2. Pembahasan

Berdasarkan tabel kriteria ketercapaian skor tiap variabel di atas, dapat dideskripsikan tentang Pendapat responden mengenai instrument Model *Enterpreneurship* bagi Calon Guru Berbasis Praktik Pembelajaran dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional, hasilnya yakni dengan rata-rata skor 4,19 dan berada pada kategori sesuai.

Menurut Casson (2012 :3) *entrepreneur* adalah orang dimana menempatkan dirinya pada penerapan penilaian dalam pengambilan keputusan-keputusan ekonomi. Penilaian yang baik mengarah pada inovasi dalam pemanfaatan waktu dan penciptaan kesempatan keuntungan, menghilangkan limbah yang disebabkan oleh kesalahan alokasi sumber daya, dan mereduksi risiko-risiko yang terkait dengan proyek-proyek besar. Rendahnya kompetensi dan daya saing lulusan perguruan tinggi menjadikan daya serap lulusan di lapangan juga rendah. Akibatnya, banyak pengangguran terdidik di berbagai daerah yang kesulitan mendapatkan pekerjaan.

Begitu pula yang terjadi di LPTK sulitnya menjadi guru yang

bersertifikasi, banyak juga lulusan dari LPTK yang akhirnya tidak sesuai dengan disiplin ilmunya, belum lagi ada program Pendidikan Profesi Guru (PPG) yang diperuntukkan mahasiswa baik dari lulusan LPTK maupun dari lulusan umum (*non* LPTK). Hal ini mencerminkan bahwa, khususnya mahasiswa keguruan dalam mengaplikasikan keterampilan belajar dan pembelajarannya belum optimal dan belum mencerminkan kemajuan yang sangat terkait dengan profesi keguruan, serta karakter yang mendukung kemajuan. Perlu adanya perubahan pola pikir dari mengajar, mengajar tidak hanya *transfer of knowledge* saja, melainkan mengajar merupakan aktivitas guru dalam mengajarkan siswa bagaimana siswa belajar (Joyce, 2009). Terlebih untuk memahami dan mengaplikasikan *entrepreneurship* yang jelas-jelas akan sangat membantu di kehidupan yang saat ini dan dimasa yang akan datang, dimana Jiwa dan mental *entrepreneur* mensyaratkan untuk dimiliki dan mampu diaplikasikan selama perkuliahan oleh mahasiswa keguruan.

Di sinilah pentingnya penanaman *entrepreneur* bagi mahasiswa yang nyata dalam proses perkuliahan.

penanaman *entrepreneur* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yang internalisasikan ke dalam RPS/SAP/RPP yang memiliki nilai inovatif dan nilai *utility* ekonomi yang tinggi.

D. Kesimpulan

1. Instrumen *entrepreneurship* dalam pembelajaran berada pada kategori sesuai
2. Instrumen *entrepreneurship* dalam pembelajaran dan Rancangan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneurship* melalui Terapan Aplikasi Android selanjutnya di diskusikan pada forum group discussion (FGD) pada semester genap 2020.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, B. (201). *Kewirausahaan untuk Mahasiswa dan Umum*. Bandung : Alfabea
- Casson, M. (2012). *Entrepreneurship*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Siddiq, & Djauhar dkk. (2008). *Pengembangan Bahan Pembelajaran*. DEPDIKNAS
- Gintings, A. (2008). *Essensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Humaniora.

- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Majid, & Abdul. (2011). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Mulyasa, E. (2016). *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran sesuai standar proses*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Saroni, M. (2017). *Sertifikasi Keahlian Siswa Strategi Mempersiapkan dan Meningkatkan Sumber Daya Manusia Secara Profesional*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Cet-5*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suryana. (2001). *Kewirausahaan : Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Jakarta : Salemba empat.
- (2003). *Kewirausahaan : Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses*, Edisi revisi. Jakarta : Salemba empat.
- Pikiran Rakyat, Rabu 30 Maret 2016 halaman 6
- REPUBLIKA.CO.ID, JAKARTA. Jokowi: Perubahan Ekonomi Digital Dorong Kemajuan. <http://www.republika.co.id/berita/ekonomi/makro/17/09/20/owklm354-jokowi-perubahan-ekonomi-digital-dorong-kemajuan>
- Kabar24.com** . Jokowi Sarankan Dibuka Fakultas Ekonomi Digital Jurusan Toko Online <http://kabar24.bisnis.com/read/20171017/15/700069/jokowi-sarankan-dibuka-fakultas-ekonomi-digital-jurusan-toko-online>