

PERANGKAT PEMBELAJARAN PEDAGOGI ENTREPRENEURSHIP DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN BERBASIS PRODUK DI PENDIDIKAN VOKASI

Ganefri¹), Hendra Hidayat^{2)*}, Asmar Yulastri³), Aznil Mardin⁴), Diana Sriwahyuni⁵), Ali Akmal Zoni⁶)

^{1,2,4,5,6}Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang, Indonesia

³Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

¹email: ganefri1@gmail.com

*Corresponding author: hendrahidayatmpd@gmail.com

Abstract

This study aims to produce a tool for learning entrepreneurship pedagogy with a product-based learning approach in vocational education. The research model used is the Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations (ADDIE) development model, but is limited to the Design (Development) and Development (validity) stages. Data types are primary data where the data provided by expert lecturers. Data collection instruments in the form of questionnaires and data analysis with descriptive. The results obtained from the study are (1) the design of entrepreneurship pedagogy learning tools with a valid product-based learning approach; (2) The entrepreneurship pedagogy learning tools with the resulting product-based learning approach is formulated in the form of syntax or learning stages for each meeting consisting of: Syntax 1. Formulation of learning outcomes, Syntax 2. Understanding of the concept of lecture material, Syntax 3. Summative evaluation, Syntax 4. Design of project assignments, Syntax 5. Design designs and business products, Syntax 6. Product marketing, Syntax 7. Evaluation of project assignment processes and reporting, Syntax 8. Summative evaluation. Based on the findings of this study concluded that the design of entrepreneurship pedagogy learning tools with a product-based learning approach can be used as a learning tool in entrepreneurship courses after carrying out the stages of Implementation and Evaluations so that it is expected to produce entrepreneurship learning pedagogy with a valid, practical and effective product-based learning approach.

Keywords: *Perangkat Pembelajaran, Pedagogi, Entrepreneurship, Pembelajaran Berbasis Produk*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan *entrepreneurship* merupakan sebuah *issue* kontemporer yang dihadapi oleh berbagai negara maju dan berkembang di belahan dunia. hal ini disebabkan oleh hampir setiap negara dihadapkan dengan persoalan tingginya angka pengangguran terdidik di berbagai tingkat pendidikan termasuk di Indonesia. Oleh karena itu, dengan penerapan pendidikan *entrepreneurship* di berbagai tingkat pendidikan formal dan non formal diharapkan mampu merespon permasalahan tersebut dari hulunya, karena sebelum peserta didik atau lulusan pendidikan formal yang akan menjadi masyarakat seutuhnya diharapkan memiliki karakteristik dan kompetensi kewirausahaan di berbagai bidang keilmuan yang dimilikinya. Sehingga dengan optimalisasi pendidikan *entrepreneurship* menjadi sebuah upaya rasional yang harus dilakukan oleh setiap negara dan pendidikan tinggi dalam upaya menuju negara berdaya saing untuk menghadapi persaingan global yang sangat kompetitif.

Pendidikan tinggi dan vokasi harus merubah paradigma yang selama ini berkembang, dari menyiapkan lulusannya untuk mencari pekerjaan untuk menjadikan lulusannya memiliki kemampuan yang mampu menciptakan peluang-peluang usaha dengan merespon permasalahan yang ada ditengah masyarakat atau komunitasnya. Berbagai upaya telah dilakukan oleh perguruan tinggi sebagai kekuatan utama untuk melahirkan wirausahawan-wirausahawan muda diantaranya: pendirian pusat kewirausahaan kampus, program pemberian modal usaha untuk mahasiswa, dan menjadikan mata kuliah *entrepreneurship* yang selama ini mata kuliah pilihan pada setiap program studi, menjadi mata kuliah wajib yang harus diambil dan dilalui oleh setiap program studi dan peserta didik. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, secara umum berbagai kebijakan dan pembelajaran tersebut orientasinya belumlah terencana, terarah, dan berkesinambungan dengan baik, hal ini ditandai masih rendahnya motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran kewirausahaan yang dirancang, serta rendahnya minat mereka dalam berwirausaha.

Lulusan dan calon lulusan pendidikan tinggi terutama pendidikan kejuruan dan vokasi haruslah dapat memadukan kompetensi yang dimilikinya dengan karakter *entrepreneurship* yang baik, dan karakter tersebut haruslah mampu dibangun melalui pengalaman-pengalaman nyata yang dialaminya didalam setiap proses pembelajaran dengan mereka ikuti. Shim dkk (2015) menegaskan bahwa pendidikan kejuruan haruslah ditunjang dengan kurikulum atau pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada pengalaman nyata yang diperoleh peserta didik, sehingga menurut JiHyun dkk (2015) menegaskan bahwa peningkatan kurikulum dan model pembelajaran merupakan salah satu faktor dalam mempengaruhi karir lulusan didunia kerja.

Termasuk pendidikan *entrepreneurship* yang diharapkan mampu menjadi cikal bakal lahirnya *entrepreneur* muda yang dilahirkan dalam proses pendidikan yang terencana, terarah, dan berkesinambungan dengan baik. Hal ini sejalan dengan pembelajaran abad 21 yang lebih dikenal dengan paradigma konstruktivistik yakni paradigma dan teori ini meyakini bahwa pengetahuan (knowledge) tentang sesuatu merupakan konstruksi oleh subjek yang akan, atau sedang dalam proses memahami sesuatu itu (Martinis, 2013). Paradigma tersebut mempertegas bahwa dalam proses pembelajaran *entrepreneurship* guru bukan lagi sebagai sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator untuk membelajarkan peserta didik dengan kemampuan pedagogi yang dimiliki sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman-pengalaman yang nyata dalam membentuk karakter dan kompetensi kewirausahaan yang dibutuhkannya.

Tema yang paling sentral dalam *issue* saat ini adalah koneksi pendidikan *entrepreneurship* dengan pendidikan vokasi dan kejuruan misalnya menggunakan pembelajaran berbasis kerja, dan menerima informasi berdasarkan pengalaman dari pengusaha serta koneksi dengan bidang mereka sendiri (Järvi, 2012), untuk mencapai tujuan atau meningkatkan kualitas pembelajaran *entrepreneurship* bukanlah perkara mudah. karena dalam berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya (Ganefri, 2013), permasalahan pendidikan *entrepreneurship* baru menyentuh pada aspek pembelajaran semata, dan belum menyentuh kepada aspek *nurturant effect* serta aspek dosennya bagaimana mengajar *entrepreneurship* yang baik (*how to teach*). Sehingga permasalahan yang dihadapi oleh guru selama ini dikarenakan minim atau tidak adanya pengalaman pendidik dalam menciptakan lapangan pekerjaan bukan menjadi alasan lagi untuk mewujudkan lahirnya *entrepreneur* yang baik dimasa depan. Karena sesuai dengan tujuannya pendidikan vokasi juga mempunyai misi mempersiapkan peserta didik untuk mampu berdaya saing dalam dunia kerja dan mampu menghadapi perubahan-perubahan dalam komunitasnya. Seperti penelitian Ganefri dkk (2017a) tentang analisis kebutuhan peserta didik tentang kompetensi pedagogi atau bagaimna cara mengajar dosen yang mereka butuhkan didalam mengajar *entrepreneurship* pada pendidikan vokasi.

Pemahaman eksplisit tentang pedagogi kewirausahaan ini sangat berharga karena dapat membantu pendidik kewirausahaan dalam mengenali dan menyeimbangkan pengetahuan dengan karakter yang melekat pada pedagogi kewirausahaan (Powell, 2013). Aishah (2009)

menjelaskan secara umum pedagogi merupakan kunci bagaimana guru melakukan langkah-langkah atau seni mengajar yang mencakup bentuk pengajaran, metodologi, strategi, teknik dan kemahiran mengajar. Berikut adalah langkah-langkah dalam mengelola pembelajaran *entrepreneurship*, diantaranya;

1. Pendekatan Pengajaran, merupakan kepercayaan seorang pendidik tentang suatu teori pendekatan dan memilihnya menjadi bentuk rancangan pengajarnya.
2. Rekabentuk Pengajaran, pada tahap ini merupakan sebuah langkah perencanaan yang dilakukan oleh pendidik sebelum memasuki kelas. Seperti mengetahui objektifitas mata kuliah, pemilihan sumber belajar, pemilihan tugas, dan pemilihan modelmetode/teknik mengajar.
3. kaedah atau metodologi pengajaran merupakan cara (metodologi) pendidik yang sitematik bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran jangka pendek maupun jangka panjang.
4. Strategi pengajaran, tahap ini merupakan pemilihan langkah (*sintax*) dan pendekatan tertentu sesuai dengan kaedah pelaksanaan atau tujuan pembelajaran.
5. Teknik Pengajaran. Tahap ini sangat bergantung kepada kemampuan seorang pendidik untuk mengimplementasikan langkah-langkah dalam mewujudkan tujuan dan proses pembelajaran *entrepreneurship*.
6. Kemahiran, tahap ini berkaitan langsung dengan kepakaran atau kemahiran pendidik dalam merancang dan menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran kewirausahaan.

Bedasarkan kajian dan penjelasan yang telah dijelaskan oleh (Powell, 2013), Aishah (2009) tentang pedagogi secara umu serta pedagogi kewirausahaan (*entrepreneurship*) maka pedagogi *entrepreneurship* merupakan kemampuan seorang pendidik dalam merancang atau menyusun, menyampaikan dan menyelenggarakan proses pembelajaran yang menarik, serta melakukan penilaian yang objektif sesuai dengan tujuan dan karakter pembelajaran *entrepreneurship* yang telah dirumuskan.

Upaya dalam mengembangkan kualitas pembelajaran *entrepreneurship* diberbagai negara telah banyak dilakukan. seperti (Sullivan, 2000), yang melakukan penelitian bertujuan melatih mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa melalui pengalaman-pengalaman wirausaha yang dirumuskan melalui ide, dan kreatifitas yang mereka dapatkan selama pembekalan atau pelatihan yang mereka ikuti. Sehingga penelitian tersebut dapat kita maknai bahwa pembekalan atau pelatihan sekalipun tidak akan efektif tujuan dan capainya, kalau kegiatan pembelajaran *entrepreneurship* tidak mampu membangun dan meningkatkan karakter wirausaha (*creative, inovatif, problem solving, decision making*) yang peserta didik miliki. Berdasarkan kajian dalam berbagai penelitian yang telah dilakukan oleh (ganefri dkk, 2017a), Sullivan (2000) dapat dimaknai bahwa dalam mewujudkan tujuan dan capaian pembelajaran *entrepreneurship* yang efektif, maka diperlukan sebuah modernisasi pembelajaran yang mana dimulai dari muaranya atau diperlukan sebuah kajian kompetensi pedagogi pendidik dalam mengajar kewirasuahan. Smith dkk (2012) melakukan sebuah pengembangan wirausahaan *mobile application* melalui program usaha di Swedia dengan upaya menciptakan lapangan pekerjaan melalui pemanfaatan teknologi informasi. Hal yang serupa juga seharusnya dilakukan didalam proses pembelajaran *entrepreneurship*, sehingga dengan pemanfaatan teknologi informasi menjadikan proses pembelajaran *entrepreneurship* menjadi menyenangkan, bukan hanya sekedar tatap muka semata tetapi mampu memperoleh pengalaman dalam banyak ruang yang disediakan guru untuk peserta didik. sejalan dengan hal diatas, Prawirokusumo (1997) menyatakan bahwa *entrepreneurship* berisi tentang *body of knowledge* yang untuh dan nyata, memiliki konsep ilmiah diantaranya posisi *venture start-up* dan *venture-growth*.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran *entrepreneurship* dalam upaya mendorong peserta didik untuk memulai atau mengembangkan usaha adalah hal yang sangat fundamental bagi mereka untuk menjadi seorang *entrepreneurs*. Hal tersebut

dikarenakan teknologi informasi mampu yang menjadikan jarak dan tempat tidak lagi menjadi alasan bagi seseorang dalam menciptakan peluang usaha (*start-up*), karna dengan pemanfaatan teknologi infotmasi peserta didik tidak memiliki batas jangkauan pasar dalam memulai usaha dan semua hanya tergantung pada ide dan kreatifitas yang mereka punya. Sehingga dengan pemanfaatan teknologi informasi yang efektif dan pengembangan model pembelajaran yang terencana, terarah, dan berkesinambungan dengan kebutuhan saat ini dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memulai atau menciptakan lapangan pekerjaan (*start-up*).

2. KAJIAN LITERATUR

Kajian Tentang Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sebuah kurikulum karena kurikulum dianggap sebagai pedoman atau pegangan dalam pembuatan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh guru, baik dalam hal perancangan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan bagian penting dalam sebuah pelaksanaan pembelajaran di kelas, karena perangkat pembelajaran merupakan skenario dan alur cerita belajar peserta didik dan pendidik. Penelitian tentang perangkat pembelajaran sudah banyak dilakukan diantaranya menurut Amir (2018) tentang Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Kontekstual, Gunada dkk (2017) Perangkat Pembelajaran Fisika Berbasis Masalah dan Hidayat (2017c) Perangkat Pembelajaran berbasis produksi.

Kajian Tentang Kewirausahaan

Kewirausahaan menjadi perhatian penting karena berhubungan erat dengan teori, pendidikan dan pelatihan kewirausahaan. Pendidikan dan pelatihan kewirausahaan adalah proses memfasilitasi individu dengan konsep dan keterampilan untuk dapat mengenali peluang usaha dan memiliki wawasan, percaya diri dan memiliki kemampuan bertindak (McIntyre & Roche, 1999), tidak terkecuali di pendidikan tinggi (Ganefri & Hidayat , 2017c; Hidayat dkk, 2018a, 2018b). Pendidikan kewirausahaan didefinisikan sebagai penyampaian pengetahuan kewirausahaan kepada siswa dalam hal konsep, keterampilan, perilaku dan dilanjutkan menjadi wirausahawan dan menyatakan bahwa *Enterprise* telah menjadi indikasi pertumbuhan ekonomi suatu negara, dampak positif pada pendidikan formal Kewirausahaan adalah kemampuan yang diperoleh melalui pendidikan yang diperlukan untuk mendeteksi dan mengevaluasi peluang bisnis dengan lebih baik, meningkatkan kepercayaan diri terhadap risiko yang dirasakan, dan kesempatan kerja (Pathak, 2003; Young, 1997).

Kajian Tentang Pembelajaran Berbasis Produk

Sardiman (2007) memaknai pembelajaran sebagai proses interaksi pendidik dengan peserta didik yang dapat mendorong mereka untuk belajar secara aktif, partisipatif, interaktif dengan menggunakan metode, pendekatan, alat/media, dan lingkungan belajar yang sesuai. Pembelajaran berbasis produk merupakan proses pendidikan keahlian atau keterampilan yang dirancang dan dilaksanakan berdasarkan prosedur dan standar bekerja sesungguhnya (*real job*) untuk menghasilkan barang atau jasa yang sesuai tuntutan pasar atau konsumen. Pembelajaran Berbasis produksi menekankan pembelajaran, di mana mahasiswa dapat melakukan kegiatan produksi atau jasa yang memenuhi standar Dunia Usaha/Dunia Industri dan masyarakat. Ganefri (2013) menyatakan: "*production-based learning model is defined as the procedures or steps that need to be performed by the educator to facilitate learners to actively learn, participate and interact, with a competency-orientation to produce a product either goods or services required*". Pembelajaran berbasis produk didefinisikan sebagai prosedur atau langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh pendidik untuk memfasilitasi peserta didik untuk aktif belajar, berpartisipasi dan berinteraksi , dengan kompetensi - orientasi untuk menghasilkan suatu produk baik barang atau jasa yang dibutuhkan. Pembelajaran berbasis produk merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan peserta didik untuk dapat mengembangkan kemampuan berfikir dan keterampilan serta bekerja sama. Pada proses pembelajaran dengan pembelajaran berbasis produk ini peserta

didik dituntut dapat aktif seperti memunculkan pertanyaan penting yang berhubungan dengan produk yang akan dibuat (Ganefri & Hidayat, 2015; Ganefri; Kusumaningrum dkk, 2015, 2016; Hidayat dkk, 2017a). Melalui pembelajaran ini pada pendidikan vokasi dapat menerapkan pada proses pembelajaran khususnya mata kuliah entrepreneurship. Penerapan pembelajaran ini dalam meningkatkan minat, dan hasil belajar mahasiswa dalam berwirausaha sangat baik karena memberikan kesempatan aktif dalam proses pembelajaran (Kusumaningrum, Ganefri & Hidayat, 2015; Hidayat, 2017a; 2017b; Ganefri dkk, 2017b; Yulastri & Hidayat, 2017, 2018).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (mix method). Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan perangkat pembelajaran pedagogi entrepreneurship dengan pendekatan pembelajaran berbasis produk.

Model pengembangan yang digunakan dengan menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh (Branch, 2009), yang terdiri dari 5 langkah diantaranya; Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations, namun dibatasi sampai pada tahap Design (perancangan) berikut penjelasannya:

1. Analysis

Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kemungkinan terjadinya masalah dalam pembelajaran kewirausahaan melalui survey lapangan dan studi literature. Analisis meliputi analisis kebutuhan seperti analisis kurikulum, tujuan pembelajaran, prosedur pembelajaran, sumber belajar yang dibutuhkan, serta tugas-tugas yang dirumuskan untuk mencapai tujuan pembelajaran entrepreneurship. Hasil analisis tersebut dapat digunakan untuk menyusun perangkat pembelajaran pedagogi entrepreneurship dengan pendekatan pembelajaran berbasis produk.

2. Design (tahap perancangan)

Tahap ini memverifikasi bentuk pemecahan masalah yang akan dilakukan dan menentukan metode pengujian yang tepat. Tahap ini meliputi penterjemahan kebutuhan dan tujuan pembelajaran ke dalam tujuan pembuatan perangkat pembelajaran secara spesifik. Tahap ini mendesain perangkat pembelajaran pedagogi entrepreneurship dengan pendekatan pembelajaran berbasis produk sesuai dengan analisis kebutuhan yang dilakukan. Selain itu, pada tahap ini juga didesain instrument untuk melakukan instrument validasi produk, instrument praktikalitas, instrument efektifitas dan instrument validasi instrument.

3. Development (tahap validitas)

Tahap pengembangan ini menghasilkan dan memvalidasi perangkat pembelajaran pedagogi entrepreneurship dengan pendekatan pembelajaran berbasis produk. Proses validasi disertai dengan diskusi atau wawancara langsung dengan pakar mengenai perbaikan yang harus dilakukan yaitu dengan cara rancangan perangkat pembelajaran pedagogi entrepreneurship dengan pendekatan pembelajaran berbasis produk dikonsultasikan terlebih dahulu kepada pakar atau ahlinya dan pembimbing, kemudian rancangan tersebut dinilai oleh orang-orang yang berkompeten (validator) yang telah memahami prinsip pengembangan perangkat pembelajaran dan konsep tentang kewirausahaan.

Instrumen Penelitian

Instrument penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut; Lembaran validasi. Lembaran ini dimaksud untuk mengetahui kevalidan perangkat pembelajaran pedagogi entrepreneurship dengan pendekatan pembelajaran berbasis produk oleh pakar. Validasi dilakukan oleh validator ahli. Validasi yang dilakukan meliputi 3 aspek yaitu: Validasi isi, aspek dan bahasa. Validasi isi dilakukan untuk menilai kesesuaian materi yang dibuat. Validasi aspek bertujuan untuk mendapatkan penilaian, saran ataupun komentar mengenai kesesuaian sintak model pembelajaran dengan rancangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Validasi bahasa bertujuan untuk

mendapatkan penilaian dan saran dari penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam rancangan perangkat pembelajaran yang dibuat.

4. HASIL PENELITIAN

Perangkat pembelajaran pedagogi entrepreneurship dengan pendekatan pembelajaran berbasis produk dirancang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa, khususnya dalam bidang kewirausahaan. Pengembangan perangkat pembelajaran pedagogi entrepreneurship dengan pendekatan pembelajaran berbasis produk ini dilakukan dengan model pengembangan ADDIE, di mana tahap pengembangannya sebagai berikut :

Tahap Pendefinisian (Define)

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa kegiatan, yaitu : analisis kurikulum dan analisis mahasiswa. Tahap ini dilakukan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran pedagogi entrepreneurship dengan pendekatan pembelajaran berbasis produk sehingga dapat digunakan baik oleh dosen ataupun mahasiswa dalam proses pembelajaran, dimana pengembangan produk ini disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum dan mahasiswa.

Tahap Perancangan (Design)

Tahap ini peneliti merancang perangkat pembelajaran pedagogi entrepreneurship dengan pendekatan pembelajaran berbasis produk, yang dirumuskan dalam bentuk sintaks atau tahapan pembelajaran untuk setiap pertemuan, sebagai berikut:

a) Pertemuan I (Sintaks 1- Perumusan capaian pembelajaran)

Pada pertemuan pertama ini proses pembelajaran berfokus menjelaskan tujuan dan orientasi perkuliaan kewirausahaan selama 1 semester. Diantaranya seperti menjelaskan kepada peserta didik deskripsi mata kuliah, strategi perkuliahan, penjelasan tugas, penjelasan penilaian serta kontrak perkuliahan yang merangkum aturan perkuliahan yang harus mahasiswa penuhi dalam satu semester. Karna model pembelajaran ini pada prosesnya lebih menitik beratkan penggunaan media WEB (<http://epbl.aznilmardin.com>) dalam menunjang proses pembelajaran seperti prosedur login, upload tugas, penilaian, dan lain-lain.

b) Pertemuan II – VI (sintaks 2- Pemahaman konsep materi kuliah)

Sintaks kedua yang berlangsung selama lima kali pertemuan, proses ini lebih menitik beratkan kepada peran aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran (student centered learning). Kegiatan pada pertemuan dan tahapan ini pada prosesnya menggunakan strategi pembelajaran collaborative learning, sehingga peserta didik dituntut untuk berdiskusi kelompok dalam mempresentasikan tugas yang telah dijelaskan pada pertemuan selanjutnya. Kegiatan dosen pada pertemuan ini melakukan penilaian kepada masing-masing peserta didik yang melakukan presentasi, penilaian makalah, penilaian kinerja (tugas-tugas) menggunakan rubrik penilaian yang telah dibuat versi digital dalam bentuk WEB di e-learning yang telah dikembangkan diantaranya; 1) Penilaian makalah, 2) Penilaian presentasi, 3) Penilaian tugas mind map.

c) Pertemuan VII (sintaks 3- Evaluasi sumatif)

Pada pertemuan ketujuh (sintaks 3) ini dosen melakukan evaluasi sumatif berupa ujian tengah semester untuk melihat kemampuan Mahasiswa mampu memahami dan menguasai konsep materi yang telah mereka diskusikan pada pertemuan sebelumnya (pertemuan 2 – pertemuan 6). Sifat ujian tengah semester yang dilakukan menggunakan media WEB atau ujian online melalui akun masing-masing mahasiswa sesuai dengan batas waktu yang telah disetting oleh dosen mata kuliah.

d) Pertemuan VIII – IX (sintaks 4- Perancangan tugas proyek)

Kegiatan pembelajaran Pertemuan 8 dan pertemuan ke 9 ini peserta didik mempresentasikan dan mendiskusikan ide bisnis yang akan dibangun masing-masing kelompok yang telah dibagi pada pertemuan 1. Pertemuan ini (sintaks 4) dalam proses pembelajarannya diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan dengan pembuatan proposal perencanaan bisnis (business plan) sesuai dengan analisis yang telah dilakukan masing-masing kelompok. Kemudian, proposal dan power point masing-masing anggota kelompok di upload kedalam akun dalam EPB Learning (e-learning). Selanjutnya,

dosen melakukan penilaian terhadap proposal perencanaan bisnis yang dibuat dan penilaian terhadap presentasi yang dilakukan masing-masing anggota kelompok.

e) Pertemuan X (sintaks 5- Merancang desain dan produk bisnis)

Setelah proposal rancangan bisnis masing-masing kelompok di setuju oleh dosen, maka pada pertemuan ke sepuluh ini peserta didik Mempresentasikan dan mendiskusikan desain serta rancangan produk usaha yang telah dirumuskan pada pertemuan selanjutnya. Pada proses kegiatan pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas dan inovasi yang dimiliki peserta didik. Kemudian dosen memberikan penilaian terhadap produk yang telah dibuat.

f) Pertemuan XI – XIV (sintaks 6- Pemasaran produk)

Setelah pembuatan dan pengujian produk, kemudian masing-masing kelompok melakukan pemasaran produk melalui media promosi yang telah ditentukan oleh masing-masing kelompok. Pada proses pembelajaran ini dapat mengasah kemampuan pemecahan masalah, team work dan meningkatkan karakter mahasiswa seperti : motivasi kerja, kedisiplinan, kemampuan komunikasi, dan kemampuan adaptasi melalui proses pengalaman langsung yang mereka dapatkan dalam melakukan pemasaran produk yang telah mereka rancang. Selanjutnya, dosen melakukan penilaian terhadap kemajuan usaha yang telah dibuat melalui rubrik penilaian online yang telah dikembangkan.

g) Pertemuan XV (sintaks 7- Evaluasi proses dan pelaporan tugas proyek)

Setelah masing-masing kelompok melakukan pembuatan produk, selanjutnya melakukan pemasaran produk melalui berbagai media promosi yang dimanfaatkan. Pada pertemuan ke 15 ini mahasiswa mempresentasikan laporan akhir kemajuan usaha yang telah dijalankan, kemudian dosen melakukan wawancara kepada masing-masing anggota kelompok secara face to face untuk menilai karakter dan kontribusi anggota kelompok terhadap usaha yang telah dijalankan.

h) Pertemuan XVI (sintaks 8- Evaluasi sumatif)

Kegiatan atau proses pembelajaran pada pertemuan ke 16 ini dosen melakukan ujian akhir semester untuk melihat pemahaman peserta didik terhadap konsep dan implementasi teori-teori yang dipelajari pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Kemudian setelah mahasiswa melaksanakan ujian akhir semester secara online, dosen dapat melakukan melihat kalkulasi total nilai akhir semester dengan menjumlahkan perolehan nilai yang didapatkan masing-masing mahasiswa pada setiap pertemuan.

Tahap Pengembangan

Validitas Perangkat Pembelajaran Berbasis Produk, berdasarkan hasil validasi secara keseluruhan oleh validator terkait aspek bahasa terhadap perangkat pembelajaran pedagogi entrepreneurship dengan pendekatan pembelajaran berbasis produk dapat diketahui bahwa perangkat pembelajaran sudah memenuhi aspek isi dengan nilai validitas sebesar 0,83. Menurut Trianto (2010) Valid artinya sudah memberikan informasi yang akurat tentang perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Validasi terhadap perangkat pembelajaran pedagogi entrepreneurship dengan pendekatan pembelajaran berbasis produk pada mata kuliah kewirausahaan dilakukan oleh validator yang terdiri dari tiga orang ahli/pakar. Ketiga validator merupakan ahli dalam bidang kajiannya, oleh sebab itu hasil validasi ini telah dapat dipertanggungjawabkan.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan, ada beberapa kesimpulan, sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran pedagogi entrepreneurship dengan pendekatan pembelajaran berbasis produk, merupakan perangkat pembelajaran yang valid.
2. Perangkat pembelajaran pedagogi entrepreneurship dengan pendekatan pembelajaran berbasis produk yang dihasilkan dirumuskan dalam bentuk sintaks atau tahapan

pembelajaran untuk setiap pertemuan yang terdiri dari: Sintak 1.Perumusan capaian pembelajaran, Sintak 2.Pemahaman konsep materi kuliah, Sintak 3.Evaluasi sumatif, Sintak 4.Perancangan tugas proyek, Sintak 5.Merancang desain dan produk bisnis, Sintak 6.Pemasaran produk, Sintak 7.Evaluasi proses dan pelaporan tugas proyek, Sintak 8.Evaluasi sumatif.

3. Perangkat pembelajaran pedagogi entrepreneurship dengan pendekatan pembelajaran berbasis produk dapat diketahui bahwa perangkat pembelajaran sudah memenuhi aspek isi dengan nilai validitas sebesar 0,83.

6. REFERENSI

- Aishah, N. Buang. 2009. *Pedagogi Pengajian Keusahawanan*. Laser Press: Selangor Darul Ehsan.
- Amir, M. F. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(1), 117-128.
- Branch, Robert M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science Business Media, LLC.
- Ganefri, G. (2013). The development of production-based learning approach to entrepreneurial spirit for engineering students. *Asian Social Science*, 9(12), 162.
- Ganefri & Hidayat, H. (2015). Production based learning: An instructional design model in the context of vocational education and training (VET). *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 204, 206-211.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.08.142>
- Ganefri, Hidayat, H., Kusumaningrum, I., & Mardin, A. (2017a). Needs Analysis of Entrepreneurship Pedagogy of Technology and Vocational Education with Production Base Learning Approach in Higher Education. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 7(5), 1701-1707. <http://dx.doi.org/10.18517/ijaseit.7.5.1510>
- Ganefri., Hidayat, H., Kusumaningrum, I., Dewy, M. S., & Anori, S. (2017b). Learning Outcomes in Vocational Study: A Development of Product Based Learning Model. *The Social Sciences*, 12(5), 831-838.
- Ganefri & Hendra Hidayat. (2017c). *Perspektif Pedagogi Entrepreneurship di Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Prenada Media.
<https://scholar.google.co.id/scholar?oi=bibs&cluster=2095749516896821944&btnI=1&hl=en>
- Gunada, I. W., Sahidu, H., & Sutrio, S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Sikap Ilmiah Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(1), 38-46.
- Hidayat, H., Herawati, S., Hidayati, A., & Syahmaidi, E. (2018). Pembelajaran Kewirausahaan dengan pendekatan berbasis produksi sebagai alternatif mempersiapkan lulusan berkualitas di pendidikan tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Pakar*, (pp. 123-129).
<http://trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/index.php/pakar/article/download/2709/2339>
- Hidayat, H., Herawati, S., K., Tamin, B., & Syahmaidi, E. (2018). How is the practicality of technopreneurship Scientific learning model design in vocational higher education?. *International Journal of Scientific Research and Management*, 6(09), EL-2018. <https://doi.org/10.18535/ijstrm/v6i9.e101>
- Hidayat, H. (2017a). How to Implement Technology Science for Entrepreneurship by Using Product-Based Learning Approach and Participatory Action Learning System in Higher Education? *Advanced Science Letters*, 23(11), 10918-10921. <https://doi.org/10.1166/asl.2017.10186>

- Hidayat, H. (2017b). Impact of Learning with the Production-Based Learning Model in Vocational School. *International Journal of Research in Engineering and Social Sciences*, 7(2), 1-6.
http://indusedu.org/pdfs/IJRESS/IJRESS_1057_92032.pdf
- Hidayat, H. (2017c). How is the Application and Design of a Product-Based Entrepreneurship Learning Tools in Higher Vocational Education? *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 102, 223-228.
<http://dx.doi.org/10.2991/ictvt-17.2017.38>
- Järvi, T. (2012). Teaching entrepreneurship in vocational education viewed from the regional and field perspectives. *Journal of Vocational Education & Training*, 64(3), 365-377.
- Kusumaningrum, I., & Ganefri & Hidayat, H. (2015). Improving Students' Entrepreneurial Interest using Production Based Learning Model in TVET. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 14, 69-74.
<http://dx.doi.org/10.2991/ictvet-14.2015.17>
- Kusumaningrum, I., Hidayat, H., Ganefri, Anori, S. & Dewy, M.S. (2016). Learning Outcomes in Vocational Education: a Business Plan Development by Production-Based Learning Model Approach. *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(18), 11917-11930.
<http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1122558.pdf>
- Liao, C. W., Chiang, Y. T., Chang, Y. C., & Liao, T. K. (2015). Develop scientific inquiry integrating into project practice teaching of innovative curriculum for vocational high school. *International Journal of Information and Education Technology*, 5(5), 391.
- Martinis, Yamin. (2013). *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group
- McIntyre, J. R., & Roche, M. (1999). *University education for entrepreneurs in the United States: A critical and retrospective analysis of trends in the 1990s (Working Paper Series 99/00-021)*. Atlanta: Georgia Institute of Technology, Center for International Business Education & Research.
- Pathak, R. D. (2003). *Creativity, Innovation and Entrepreneurialism: the New Public Management Tools to Combat Inequality and Exclusion in the 21 st Century*. Paper presented at the Public Administration: Challenges of Inequality and Exclusion.
- Powell, B. C. (2013). Dilemmas in Entrepreneurship Pedagogy. *Journal of entrepreneurship education*, 16. <https://www.abacademies.org/articles/jeevol162013.pdf>
- Prawirakusumo, S. (1997). Peranan perguruan tinggi dalam menciptakan wirausaha-wirausaha tangguh. In *Makalah Seminar. Jatinangor: PIBI-IKOPIN*.
- Sardiman. (2007). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Penerbit: PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Shim, J., Lee, Y., Oh, J., & Im, J. (2015). Factors Affecting Employment after Vocational Training of National Human Resource Development in Korea. *Review of Integrative Business and Economics Research*, 4(2), 246.
- Smith, W. K., Besharov, M. L., Wessels, A. K., & Chertok, M. (2012). A paradoxical leadership model for social entrepreneurs: Challenges, leadership skills, and pedagogical tools for managing social and commercial demands. *Academy of Management Learning & Education*, 11(3), 463-478.
- Sullivan, R. (2000). Entrepreneurial learning and mentoring. *International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research*, 6(3), 160-175.
- Trianto. (2010). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Young, J. E. (1997). *Entrepreneurship education and learning for university students and practicing entrepreneurs*. In D. L. Sexton & R. W. Smilor (Eds.), *Entrepreneurship 2000*. Chicago, IL: Upstart Publishing.

- Yulastri, A., & Hidayat, H. (2017). Developing an Entrepreneurship Module by Using Product-Based Learning Approach in Vocational Education. *International Journal of Environmental and Science Education*, 12(5), 1097-1109. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1145587.pdf>
- Yulastri, A., Hidayat, H., Ganefri, G., Edya, F., & Islami, S. (2018). Learning outcomes with the application of product based entrepreneurship module in vocational higher education. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(2), 120-131. <http://dx.doi.org/10.21831/jpv.v8i2.15310>