

BAB III. EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS PENGALAMAN DAN MINAT BERBISNIS MAHASISWA

**Rina Rachmawati¹, Sri Endah Wahyuningsih¹,
Adhi Kusumastuti¹, Hendra Dedi Kriswanto²**

¹Pendidikan Tata Busana, Universitas Negeri Semarang

²Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Semarang

rinarachmawati@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Kurikulum pendidikan mungkin kurang terintegrasi dengan kebutuhan dunia kerja yang terus berubah. Hal ini dapat menyebabkan lulusan tidak memiliki keterampilan atau pengetahuan yang memadai dalam menghadapi tantangan teknologi dan inovasi di tempat kerja. Tujuan penulisan berupa solusi untuk mempersiapkan wirausahawan berbasis teknologi yang paham tentang teknis, dan mencakup aspek bisnis lainnya, antara lain: pengelolaan keuangan, pengambilan keputusan bisnis, memahami pemasaran. Model pembelajaran pendidikan kewirausahaan berbasis pengalaman adalah model pembelajaran yang tidak hanya memberikan wawasan pengetahuan konsep-konsep saja. Keunggulan dari model pembelajaran pendidikan kewirausahaan berbasis pengalaman adalah meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbagai hal, antara lain: perencanaan usaha, pemecahan masalah, komunikasi, menumbuhkan tanggungjawab dan memberikan pengalaman yang nyata yang akan membangun keterampilan melalui penugasan nyata tentang wirausaha. Minat berbisnis mahasiswa berupa ketertarikan untuk meningkatkan kemampuan dalam berbisnis dalam usahanya mengatur, mengelola, mengawasi dan melakukan pengendalian pada bisnis. Evaluasi efektivitas model pembelajaran pada mata kuliah *technopreneurship* mengakomodasi dan

memberikan proses umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan berupa model pembelajaran pendidikan kewirausahaan berbasis pengalaman dalam upaya untuk meningkatkan minat berbisnis mahasiswa.

Kata kunci: *learning model*, pengendalian bisnis, perencanaan usaha, pengalaman nyata, *technopreneurship*

PENDAHULUAN

Universitas Negeri Semarang (Unnes) adalah universitas konservasi, yang bertaraf internasional yang sehat, unggul, dan sejahtera. Terselenggaranya mata kuliah *technopreneurship* di perguruan tinggi didasari oleh adanya fenomena kebutuhan dan dukungan teknologi untuk mendukung wirausaha di Indonesia. Fenomena khusus adalah bahwa mahasiswa pada masa ini merupakan manusia terdidik dan merupakan generasi melek yang teknologi, sehingga mampu belajar cepat terhadap perkembangan teknologi untuk mendukung wirausaha supaya berkembang lebih baik. Mahasiswa mampu menciptakan lapangan kerja dengan dukungan teknologi. Dalam upaya untuk pengembangan kurikulum, maka mata kuliah kewirausahaan diganti dengan mata kuliah *technopreneurship* (2 SKS).

Seiring berjalannya proses pembelajaran, ada beberapa kendala dan fenomena yang dialami dosen dalam mengajar, antara lain: 1) lemahnya proses pembelajaran, banyak mahasiswa yang belum mampu mengembangkan pemahamannya terhadap konsep tertentu karena antara perolehan pengetahuan dan prosesnya tidak terintegrasi dan tidak memungkinkan mahasiswa untuk menangkap makna secara fleksibel, 2) input mahasiswa Unnes yang bercita-cita menjadi guru, sehingga kesadaran dalam diri mahasiswa untuk berwirausaha masih rendah, 3) *technopreneurship* diselenggarakan dengan model pembelajaran klasikal, 4) kemampuan mahasiswa dalam mengikuti perkembangan teknologi sebagai pendukung kemajuan usaha masih rendah, dan 5) mahasiswa menempuh mata kuliah *technopreneurship* hanya untuk menuntaskan kewajiban KRS yang

diambil.

Dicari solusi terbaik untuk meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran mata kuliah *technopreneurship*, dengan model PKBP. Model pembelajaran PKBP merupakan bagian dari pembelajaran berbasis pengalaman yang dikemukakan merupakan model pembelajaran yang mengaktifkan pemikiran siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung atau belajar melalui tindakan. Selanjutnya, metode ini akan mengakomodasi dan memberikan proses umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan dengan apa yang seharusnya dilakukan.

Penelitian untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran yaitu PKBP dapat diketahui dari perbedaan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan model pembelajaran PKBP dan mahasiswa yang tidak menggunakan model PKBP pada mata kuliah *technopreneurship*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar.

MINAT BERBISNIS MAHASISWA

Minat berbisnis adalah keinginan dalam diri untuk memenuhi kebutuhan serta memecahkan permasalahan hidup, memajukan atau menciptakan usaha baru dengan kekuatan yang ada pada diri sendiri. Minat berbisnis muncul karena adanya pengetahuan dan informasi mengenai kewirausahaan yang kemudian dilanjutkan untuk berpartisipasi secara langsung dalam rangka mencari pengalaman dan akhirnya timbul keinginan untuk memperhatikan pengalaman yang telah didapatkan, mempunyai perasaan senang dan mempunyai keinginan untuk terlibat dalam kegiatan pengambilan risiko, untuk menjalankan bisnis atau usaha sendiri dengan memanfaatkan peluang-peluang bisnis yang ada, dan menciptakan bisnis baru dengan pendekatan inovatif. Minat berbisnis tidak dimiliki dengan begitu saja, melainkan dapat dipupuk dan dikembangkan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat berbisnis menurut ditentukan oleh: motif berprestasi, optimisme, sikap-sikap nilai, dan status kewirausahaan. Sejalan dengan hal tersebut, Faktor

yang mempengaruhi minat berbisnis adalah: guru sekolah, sekolah yang memberikan mata pelajaran kewirausahaan, teman sepergaulan, lingkungan keluarga, sahabat yang dapat diajak berdiskusi tentang ide usaha, pendidikan formal, pengalaman bisnis kecil-kecilan. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi minat seseorang untuk menjadi wirausaha, faktor-faktor tersebut adalah: faktor individu/personal, tingkat pendidikan, kepribadian, prestasi pendidikan, dorongan keluarga, lingkungan dan pergaulan, ingin lebih dihargai, keterpaksaan dan keadaan.

Di sisi lain, ada 8 faktor yang menjadi pendorong pertumbuhan minat berbisnis di era *modern* ini (Maman, 2006) menyatakan bahwa, yakni:

1. Wirausaha adalah seorang pahlawan. Seseorang yang sukses berwirausaha pasti akan bermanfaat bagi orang sekitar karena dapat menyerap tenaga kerja.
2. Pendidikan kewirausahaan dianggap sebagai pendidikan yang memadai, sehingga seseorang akan siap untuk menjadi seorang wirausaha dan memimpin anak buahnya.
3. Media pelatihan kewirausahaan bagi trainer dapat mengubah pola pikir dan sikap seseorang tentang berwirausaha.
4. Faktor ekonomi dan kependudukan. Situasi lapangan kerja yang semakin terbatas dan jumlah penduduk yang semakin banyak membuat orang harus lebih kreatif dalam bersaing.
5. Pergeseran dari ekonomi dari industri ke jasa mengakibatkan industri bidang jasa semakin beragam yang akan menimbulkan sektor usaha non-formal semakin banyak.
6. Kemajuan Teknologi atau teknologi yang semakin canggih akan memudahkan dalam mengelola dan memasarkan usahanya.
7. Gaya hidup bebas akan semakin membuat tingkat konsumtif masyarakat semakin tinggi dan menjadi peluang bagi pelaku usaha.
8. Terbukanya peluang bisnis internasional menunjukkan bahwa adanya perdagangan bebas mendorong pelaku usaha

untuk terus bersaing dan memudahkan dalam pemasaran produknya.

Minat berbisnis siswa dapat dilihat dari berbagai indikator, sebagai berikut:

1. Perasaan tertarik. Kata tertarik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti merasa senang terhadap sesuatu, perasaan puas dan lega, bergembira. Ketertarikan yang dimaksud dalam konteks ini adalah ketertarikan dalam bidang usaha atau berwirausaha. Dimana siswa tertarik untuk berwirausaha dan merasa tertantang untuk menjadi sukses, tentunya dalam bidang usaha. Dengan demikian, perasaan tertarik dalam bidang kewirausahaan akan menumbuhkan Minat berbisnis siswa, termasuk dalam kegiatan pembelajaran dan praktik kewirausahaan di sekolah.
2. Perasaan senang. Perasaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah keadaan batin atau hati ketika menghadapi sesuatu. antara minat dan perasaan senang terdapat hubungan timbal balik sehingga tidak mengherankan jika siswa mempunyai perasaan tidak senang terhadap suatu pekerjaan. Seseorang tidak minat terhadap pekerjaan tersebut atau sebaliknya. Dengan demikian, minat berbisnis akan timbul karena adanya perasaan senang dalam melakukan suatu kegiatan yang mengarah pada objek tertentu. Minat juga akan timbul jika seseorang telah mengenal bahwa objek tersebut akan memberikan manfaat bagi dirinya dan juga orang lain. Siswa yang tidak senang untuk berwirausaha akan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran kewirausahaan dan kegiatan praktik kewirausahaan, sebaliknya siswa yang senang berwirausaha akan semangat dalam mengikuti pembelajaran dan praktik kewirausahaan.
3. Motivasi. Motif adalah dorongan atau kehendak yang menyebabkan timbulnya semacam kekuatan pada diri seseorang dalam bertindak dan bertingkah laku. Motivasi dibedakan menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik

yang berasal dari dalam diri sendiri dan motivasi ekstrinsik yang datang dari luar individu. Dalam hal tersebut dapat dikatakan bahwa motivasi berwirausaha merupakan dorongan dalam diri seseorang dalam usahanya untuk memenuhi keinginan, maksud, dan tujuan dalam bidang kewirausahaan.

4. Keinginan. merupakan kehendak atau hasrat. Mahasiswa yang memiliki minat dalam bidang wirausaha akan berusaha belajar mengenai wirausaha dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih jauh tentang wirausaha tanpa adanya paksaan. Keinginan juga memiliki keterkaitan dengan perasaan senang, jika seseorang merasa senang terhadap objek sesuatu ia akan memiliki keinginan untuk melakukan tindakan kearah pencapaian keinginannya tersebut. Dengan demikian, keinginan adalah sesuatu yang ingin dicapai dari kecenderungan ketertarikan pada suatu hal yang menarik perhatiannya. Siswa yang menaruh minat berbisnis akan merasa senang dan tertarik dengan kegiatan yang mengarah pada wirausaha. Hal tersebut akan ditindaklanjuti dengan keinginan untuk berwirausaha.
5. Sikap berani mengambil risiko. Menurut Basrowi (2011), seseorang yang berwirausaha harus berani mengambil risiko dari segala usaha yang dilakukannya, karena dalam berwirausaha tidak terlepas dari berbagai macam risiko. Wirausaha menghindari situasi risikoyang rendah karena tidak ada tantangan dan menjauhi situasi risiko yang tinggi karena ingin berhasil. Orang yang memiliki minat berbisnis pasti telah memikirkan risiko apa yang akan dihadapi guna mencapai tujuannya. Berani mengambil risiko dalam berwirausaha adalah berani mengambil segala risiko untung atau rugi dalam menjalankan usahanya.

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat seseorang dalam belajar usaha:

1. Pengalaman pribadi, seperti keberhasilan atau kegagalan dalam menjalankan usaha kecil atau proyek, dapat memicu minat dalam belajar usaha lebih lanjut. Kegiatan

- kewirausahaan sebelumnya atau pengalaman keluarga dalam dunia bisnis juga dapat memberikan dorongan positif.
2. Inspirasi dari pengusaha sukses dapat memotivasi seseorang untuk belajar lebih lanjut tentang dunia usaha.
 3. Pendidikan formal dan atau pelatihan kewirausahaan dapat meningkatkan pemahaman seseorang tentang aspek-aspek bisnis, menciptakan minat, dan memberikan keterampilan yang diperlukan.
 4. Pemahaman potensi keuntungan dan risiko dalam dunia usaha dapat merangsang Minat berbisnis. Orang yang menyadari potensi positif dari keberhasilan bisnis dan siap menghadapi risikonya mungkin lebih cenderung untuk belajar lebih lanjut.
 5. Kemampuan mengidentifikasi peluang bisnis di sekitarnya dapat menjadi faktor penentu minat dalam belajar usaha. Orang yang peka terhadap perubahan pasar, kebutuhan konsumen, atau tren bisnis mungkin merasa tertarik untuk mengembangkan keterampilan kewirausahaan.
 6. Motivasi *intrapreneurship* merupakan minat dalam belajar usaha tidak selalu berarti seseorang harus menjadi pengusaha mandiri. Minat juga dapat muncul dari motivasi untuk berkontribusi dalam konteks perusahaan atau organisasi. Kesempatan untuk berinovasi dan mengembangkan proyek dalam lingkungan kerja dapat memicu minat belajar usaha
 7. Pengaruh lingkungan sosial kelompok teman, keluarga, dan mentor, dapat memengaruhi minat seseorang terhadap usaha. Dukungan dan dorongan dari lingkungan sosial dapat meningkatkan kepercayaan diri dan minat untuk mengembangkan keterampilan kewirausahaan.
 8. Nilai-nilai dan tujuan pribadi keinginan untuk menciptakan dampak positif dalam masyarakat atau mengembangkan kemandirian finansial, dapat menjadi pemicu minat belajar usaha.

Sukada *et al.*, (2013) menjelaskan bahwa minat seseorang merupakan aspek kepribadian yang berkaitan erat dengan prestasi

belajar dari seseorang. Kemudian Komariyah *et al.*, (2018) menyatakan bahwa prestasi mahasiswa akan meningkat jika mahasiswa tersebut memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran. Jika pendidikan memiliki permasalahan terhadap rendahnya minat belajar mahasiswa maka kondisi ini akan menghambat tercapainya tujuan belajar berupa kenaikan dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor mahasiswa. Berdasarkan pentingnya minat belajar tersebut, maka seharusnya pengajar memiliki kemampuan untuk mengajar dengan metode atau model yang menarik dan meningkatkan minat siswa didiknya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, diindikasikan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat berbisnis antara lain Pendidikan kewirausahaan, prestasi pendidikan, lingkungan dan pergaulan, pengalaman bisnis, seseorang itu sendiri atau faktor individu, dorongan keluarga, bahkan faktor keterpaksaan atau keadaan yang membuat seseorang harus berwirausaha. Minat berbisnis dapat dimunculkan dengan adanya proses pengajaran formal. Salah satu mata kuliah yang dapat meningkatkan minat berbisnis siswa didik adalah mata kuliah kewirausahaan dan *technoprenurship*.

METODE PEMBELAJARAN

Istilah metode berasal dari Bahasa Yunani yaitu “metodos”. Berasal dari dua kata, yaitu “metha” yang artinya adalah melalui atau melewati, dan “hodos” yang artinya jalan atau cara. Dalam bahasa Arab metode disebut “Thariqat”, dan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud, sehingga dilalui untuk menyajikan bahan pelajaran supaya tercapai tujuan pengajaran. Metode berasal dari kata meta berarti melalui, dan hodos jalan. Jadi metode adalah jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Metode adalah cara yang telah teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud.

Adapun yang dimaksud pembelajaran berupa serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Di sisi lain, menurut UU Nomor 20 tahun 2003

tentang Sisdiknas, pembelajaran dalam proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Metode pembelajaran berupa cara atau upaya yang dilakukan oleh para pendidik supaya proses belajar-mengajar pada siswa tercapai sesuai dengan tujuan. Sebuah proses sistematis dan teratur yang dilakukan oleh guru atau pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Metode pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis yang digunakan dalam mengelola pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai suatu kerangka konseptual, model pembelajaran akan diacu dosen dalam pembelajaran yang dilakukan. Arti lainnya cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsung pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru untuk menghadapi masalah tersebut sehingga pencapaian tujuan pengajaran dapat tercapai dengan baik. Dengan pemanfaatan metode yang efektif dan efisien, guru akan mampu mencapai tujuan pengajaran.

MACAM-MACAM METODE PEMBELAJARAN

1. Metode Ceramah

Metode pembelajaran ceramah adalah penerangan secara lisan atas bahan pembelajaran kepada sekelompok pendengar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam jumlah yang relatif besar. Metode pembelajaran ceramah dapat dicapai beberapa tujuan antara lain mendorong timbulnya inspirasi bagi pendengarnya. Metode ceramah cocok untuk digunakan dalam pembelajaran dengan ciri-ciri tertentu. Ceramah cocok untuk penyampaian bahan belajar yang berupa informasi dan jika bahan belajar tersebut sukar didapatkan.

2. Metode Diskusi

Metode pembelajaran diskusi adalah proses pelibatan dua orang peserta atau lebih untuk berinteraksi saling bertukar

pendapat, dan/atau saling mempertahankan pendapat dalam pemecahan masalah sehingga didapatkan kesepakatan diantara mereka. Pembelajaran yang menggunakan metode diskusi merupakan pembelajaran yang bersifat interaktif Metode diskusi dapat meningkatkan anak dalam pemahaman konsep dan keterampilan memecahkan masalah, namun dalam transformasi pengetahuan, penggunaan metode diskusi hasilnya lambat dibanding penggunaan ceramah. Dengan demikian metode ceramah lebih efektif untuk meningkatkan kuantitas pengetahuan anak dari pada metode diskusi. Tetapi dengan metode pembelajaran diskusi, keaktifan siswa didik lebih terasah dan aktif.

3. Metode Demonstrasi

Metode pembelajaran demonstrasi merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa didik mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang mereka pertanyakan. Siswa didik tertarik untuk selalu belajar dan mencari jawaban tentang: bagaimana? siapa? dimana? kenapa? Metode demonstrasi adalah metode mengajar yang cukup efektif sebab membantu para siswa untuk memperoleh jawaban dengan mengamati suatu proses atau peristiwa tertentu. Demonstrasi sebagai metode pembelajaran jika guru atau mentor meminta siswa didik melakukan cara atau proses membuat pamphlet penjualan produk dengan komputer secara langsung dikelas. Atau misalnya bagaimana membuat kue dengan alat baru? Bagaimana membuat konten pemasaran yang menarik?

Kelebihan metode demonstrasi adalah:

- a. Perhatian siswa dapat lebih dipusatkan.
- b. Proses belajar siswa lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari.
- c. Pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajaran lebih melekat dalam diri siswa.

Kelemahan metode demonstrasi:

- a. Siswa kadang kala sukar melihat dengan jelas benda

yang diperagakan.

- b. Tidak semua benda dapat didemonstrasikan.
- c. Sukar dimengerti jika didemonstrasikan oleh pengajar yang kurang menguasai apa yang didemonstrasikan.

4. Metode Ceramah Plus

Metode pembelajaran ceramah plus adalah metode pengajaran yang menggunakan lebih dari satu metode, yakni metode ceramah yang dikombinasikan dengan metode lainnya.

Ada tiga macam metode ceramah plus, diantaranya:

- a. Tanya jawab dan tugas.
- b. Diskusi dan tugas.
- c. Demonstrasi dan latihan

5. Metode Resitasi

Metode pembelajaran resitasi adalah suatu metode pengajaran dengan mengharuskan siswa membuat ringkasan dengan kalimat sendiri.

Kelebihan metode resitasi adalah:

- a. Pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari hasil belajar sendiri akan dapat diingat lebih lama.
- b. Peserta didik memiliki peluang untuk meningkatkan keberanian, inisiatif, bertanggung jawab dan mandiri.

Kelemahan Metode Resitasi adalah:

- a. Kadang kala peserta didik melakukan penipuan yakni peserta didik hanya meniru hasil pekerjaan orang lain tanpa mau bersusah payah mengerjakan sendiri.
- b. Kadang kala tugas dikerjakan oleh orang lain tanpa pengawasan.
- c. Sukar memberikan tugas yang memenuhi perbedaan individual.

6. Metode Eksperimental

Metode pembelajaran eksperimental adalah suatu cara pengelolaan pembelajaran di mana siswa melakukan aktivitas percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri suatu yang dipelajarinya. Dalam metode ini, siswa diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan

sendiri dengan mengikuti suatu proses, mengamati suatu obyek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri tentang obyek yang dipelajarinya.

7. Metode *Study Tour* (Karya wisata).

Metode karya wisata adalah metode mengajar dengan mengajak peserta didik mengunjungi suatu objek guna memperluas pengetahuan dan selanjutnya peserta didik membuat laporan dan mendiskusikan serta membukukan hasil kunjungan tersebut dengan didampingi oleh pendidik.

8. Metode Latihan Keterampilan

Metode latihan keterampilan (*drill method*) adalah suatu metode mengajar dengan memberikan pelatihan keterampilan secara berulang kepada peserta didik, dan mengajaknya langsung ke tempat latihan keterampilan untuk melihat proses tujuan, fungsi, kegunaan dan manfaat sesuatu (misal: membuat tas dari mute). Metode latihan keterampilan ini bertujuan membentuk kebiasaan atau pola yang otomatis pada peserta didik.

9. Metode Pengajaran Beregu

Metode pembelajaran beregu adalah suatu metode mengajar dimana pendidiknya lebih dari satu orang yang masing-masing mempunyai tugas. Biasanya salah seorang pendidik ditunjuk sebagai koordinator. Cara pengujiannya, setiap pendidik membuat soal, kemudian digabung. Jika ujian lisan maka setiap siswa yang diuji harus langsung berhadapan dengan tim pendidik tersebut

10. *Peer Teaching Method*.

Metode *peer teaching* sama juga dengan mengajar sesama teman, yaitu suatu metode mengajar yang dibantu oleh temannya sendiri. *Peer teaching method* merupakan metode mengajar yang menyenangkan karena siswa didik diajak berdiskusi dan diajar oleh rekannya sendiri, sehingga siswa didik tidak canggung bertanya pada saat mengalami kesulitan.

11. Metode Pemecahan Masalah

Metode pemecahan masalah merupakan suatu metode

berpikir siswa didik, dalam metode pemecahan masalah dapat menggunakan metode-metode lainnya yang dimulai dengan mencari data, memproses data yang didapat sampai pada menarik kesimpulan. Metode pemecahan masalah merupakan metode yang merangsang berfikir dan menggunakan wawasan tanpa melihat kualitas pendapat yang disampaikan oleh siswa. Guru harus dapat merangsang siswa didik untuk berani berpendapat apapun yang peserta didik pikirkan.

12. *Project Method.*

Project method adalah metode perancangan adalah suatu metode mengajar dengan meminta peserta didik merancang suatu proyek yang akan diteliti sebagai obyek kajian.

Hudoyo, teori pembelajaran konstruktivisme, yaitu pembelajaran yang memperhatikan bagaimana konsep itu dibentuk oleh peserta didik dengan menggunakan kemampuan menalar dan mempertemukan antar komponen yang dapat diukur dan diketahui secara relatif dalam mendalami pengetahuan yang sebenarnya. Konstruktivisme membutuhkan kreativitas guru dan kesiapan peserta didik untuk membentuk konsep yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Teori pembelajaran konstruktivisme membangun pengetahuan baru yang harus digali supaya siswa dapat menemukan sendiri solusi masalah yang sesuai (Jia, 2010). Menurut Mvududu & Sink (2013) pandangan konstruktivistik kerap disebut sebagai konsep utama dalam sebuah teori belajar.

PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS PENGALAMAN

Pembelajaran berbasis pengalaman adalah suatu model mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung atau belajar melalui tindakan (Kolb, 2014). Proses pembelajaran ini terfokus secara edukatif, berpusat pada pelajar, dan berorientasi pada aktivitas. Pembelajaran berbasis pengalaman adalah tata cara yang

dilakukan oleh guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan meringkai, mengaktifkan, dan refleksi pada pengalaman.

Metode pembelajaran pengalaman menjadikan para peserta didik belajar dengan memenuhi seluruh aspek penting dalam proses pembelajaran, yakni kognitif, afektif dan emosi. Terpenuhinya seluruh aspek penting dalam proses pembelajaran ini kemudian dapat membuat pemahaman yang lebih mendalam bagi para peserta didik yang melakukannya.

Model pembelajaran pendidikan kewirausahaan berbasis pengalaman adalah model pembelajaran yang tidak hanya memberikan wawasan pengetahuan konsep-konsep saja. Namun juga memberikan pengalaman yang nyata yang akan membangun keterampilan melalui penugasan nyata tentang wirausaha. Selanjutnya, metode ini akan mengakomodasi dan memberikan proses umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan dengan apa yang seharusnya dilakukan.

Baharuddin & Wahyuni (2015) mengemukakan ada empat tahap pembelajaran dalam metode Pembelajaran pengalaman, yaitu:

1. Tahap Pengalaman Nyata.

Tahap ini merupakan tahap belajar melalui berbagai pengalaman yang konkret, juga peka terhadap situasi. Pada tahap ini, peserta didik belum mempunyai kesadaran mengenai hakikat dari suatu pengalaman atau peristiwa.

2. Tahap Observasi Refleksi.

Tahap ini merupakan tahap untuk melakukan observasi sebelum membuat suatu keputusan, mengamati lingkungan dari berbagai perspektif yang berbeda, dan melihat berbagai hal untuk mendapatkan suatu makna. Pada tahap ini, peserta didik akan diberikan kesempatan untuk melakukan observasi secara aktif terhadap kejadian yang mereka alami.

3. Tahap Konseptualisasi.

Tahap konseptualisasi merupakan tahap melakukan

analisis logis dari sejumlah gagasan, dan melakukan tindakan yang sesuai dengan pemahaman atas sebuah situasi.

4. Tahap Implementasi dan Eksperimen.

Tahap ini akan menguji kemampuan peserta didik untuk melakukan berbagai hal dengan orang lain, dan melakukan tindakan yang berdasar pada sebuah peristiwa, termasuk mengambil risiko.

Pembelajaran pendidikan kewirausahaan berbasis pengalaman diterapkan pada mata kuliah *technopreneurship* selama satu semester pembelajaran. Proses pembelajaran ini dilaksanakan dengan proses sebagai berikut:

1. Persiapan kegiatan.

Pada tahap ini meliputi kegiatan pembekalan dan memberikan rangsangan serta motivasi kepada mahasiswa supaya memahami tentang wirausaha.

2. Kegiatan inti berupa eksplorasi dan elaborasi.

Pada tahap ini mahasiswa bekerja secara individu dan akan belajar dari pengalaman yang dialami dengan membuka usaha mandiri

3. Kegiatan penutup.

Pada tahap ini mahasiswa melakukan presentasi berdasarkan pengalaman terkait dengan teori atau hal yang menjadi materi pembelajaran, untuk memperluas pengalaman dan pemahaman dan membuat laporan usaha.

Alur pembelajaran dalam model pendidikan kewirausahaan berbasis pengalaman pada mata kuliah *tehnopreneuship* dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut

1. Mengidentifikasi Minat dan Potensi mahasiswa.

Pembelajaran dimulai dengan melakukan identifikasi minat, bakat, dan potensi mahasiswa dalam kewirausahaan.

2. Pemahaman Dasar Kewirausahaan.

Pada tahap ini mahasiswa memulai dengan menjelaskan

konsep dasar kewirausahaan, prinsip pengelolaa usaha, dan manajemen usaha. Pembelajaran dilakukan dengan diskusi kelas, penjelasan studi kasus dalam usaha dan mendatangkan mentor untuk presentasi usaha.

3. Pengembangan Rencana Bisnis.

Mahasiswa pada proses pengembangan rencana bisnis melakukan penyusunan rencana bisnis yang akan dijalankan.

4. Kunjungan ke bisnis yang sudah jalan sebagai mentor.

Mahasiswa mendatangi atau mengunjungi bisnis ke pelaku bisnis di komunitas setempat untuk belajar secara nyata dalam dunia bisnis.

5. Pengimplementasian Proyek Kewirausahaan.

Mahasiswa melakukan implementasi bisnis dengan bekerja secara tim. Mahasiswa melakukan pembuatan produk dan operasional, pemasaran produk dan penyusunan keuangan usaha

6. Mentorship dan Pembimbingan.

Pada tahap mentorship dan pembimbingan, mahasiswa dibimbing oleh pengampu mata kuliah atau mentor pembimbing. Dengan materi melakukan tantangan, umpan balik dan mengatasi hambatan dalam usaha.

7. Pelatihan Keterampilan Praktis.

Mahasiswa melakukan pesentasi, negosiasi dan penjabaran usahanya serta kepemimpinan.

8. Evaluasi dan Umpan Balik.

Proses ini mahasiswa diwajibkan melakukan presentasi dan dosen pengampu mata kuliah melakukan evaluasi berupa: penilaian progress usaha, meneliti, laporan tertulis usaha.

9. Presentasi dan Pameran Bisnis.

Mahasiswa mempresentasi usahanya dan sekaligus melakukan pameran usaha yang dikelola oleh dosen pengampu.

10. Refleksi dan Pembelajaran. Mahasiswa melakukan evaluasi keberhasilan usaha, kesalahan, dan

pembelajaran yang diambil dari keseluruhan proses.

Alur pada proses pembelajaran dalam model pendidikan kewirausahaan berbasis pengalaman pada mata kuliah *tehnopreneuship* diharapkan mahasiswa mampu memahami mata kuliah *technopreneurship* sekaligus memiliki pengalaman langsung dalam berwirausaha. Output pendidikan kewirausahaan berbasis pengalaman memastikan siswa memiliki keterampilan yang dapat diterapkan dalam dunia usaha sesungguhnya.

Beberapa kelemahan dan hambatan pembelajaran dalam model pendidikan kewirausahaan berbasis pengalaman pada mata kuliah *tehnopreneuship*, antara lain adalah:

1. Keterbatasan Sumber Daya.
Model Pendidikan Kewirausahaan Berbasis Pengalaman memerlukan sumber daya yang kompleks, antara lain adalah: peralatan teknologi, perangkat lunak, dan modal untuk mengimplementasikan proyek *technopreneurship*.
2. Kondisi Pasar dan Persaingan usaha.
Pasar teknologi sangat dinamis dan kompetitif. Faktor-faktor seperti perubahan tren pasar atau kehadiran pesaing baru dapat mempengaruhi keberhasilan proyek.
3. Keterampilan Teknis.
Kurangnya ketrampilan dalam hal teknis seperti: kemampuan pengelolaan keuangan, pengelolaan akses pemasaran dan lain lain
4. Kesulitan akses pada sumber daya dan jaringan industri.
Mahasiswa memiliki keterbatasan komunikasi dan Kerjasama dengan pelaku industri atau mentor *technopreneurship* merupakan hambatan.

Adapun dasar penelitian-penelitian terdahulu terkat pembelajaran *technopreneurship*, adalah 1) *Technopreneurship* adalah nilai-nilai mata kuliah Kewirausahaan yang disinergikan dengan teknologi. 2) Proses belajar *technopreneurship* akan tercapai jika didukung oleh kurikulum yang tepat, metode pembelajaran yang efektif dan manajemen yang baik (Sudarsih,

2013). 3) *Technopreneurship* merupakan proses kewirausahaan diawali dengan inovasi (Siswadi, 2013). 4) pendidikan kewirausahaan berbasis teknologi (*technopreneurship*) merupakan upaya untuk mensinergikan antara teori dan praktik dari berbagai kompetensi bidang ilmu yang berkaitan dengan teknologi dan industri. Karena itu, pendidikan *technopreneurship* dapat dijadikan sebagai sebuah proses pembelajaran beratmosfir bisnis, 5) Peningkatan pengetahuan dengan belajar dengan berbasis pengalaman (Hidayat, *et al.*, 2019), 6) pembelajaran eksperimental efektif dalam mengembangkan disiplin siswa (Podungge *et al.*, 2020).

HASIL BELAJAR

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa setelah mereka mengikuti kegiatan belajar. Adanya perubahan perilaku tersebut dapat diamati dan diukur berupa adanya perubahan pengetahuan siswa yang diwujudkan melalui pencapaian hasil belajar. membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu: 1) Ranah kognitif, merupakan hasil belajar intelektual, 2) Ranah afektif, merupakan hasil belajar berupa perubahan sikap, dan 3) Ranah psikomotorik, merupakan hasil belajar berupa keterampilan dan kemampuan bertindak (Arifudin *et al.*, 2021). Siswa yang belajar berarti menggunakan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik terhadap lingkungannya. Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotorik, hal ini jika siswa didik mampu menunjukkan sikap perilaku tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan afektifnya. (Hidayat *et al.*, 2023).

Aspek kognitif diklasifikasikan menjadi enam jenjang proses berfikir, antara lain adalah: 1) pengetahuan, 2) pemahaman, 3) penerapan, 4) analisis, 5) sintesis, dan 6) evaluasi pada kurikulum 2013. Ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berpikir, yang dimulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Ranah kognitif dibagi menjadi tiga level, antara lain adalah:

1. Level 1. Level merupakan tingkat kemampuan yang paling rendah, yang terdiri dari pengetahuan dan pemahaman

siswa. Berdasarkan taksonomi Bloom, soal-soal level 1 mencakup soal C1 (mengingat) dan C2 (memahami).

2. Level 2. Tingkat kemampuan level 2 lebih tinggi daripada level 1. Level 2 mengharuskan siswa didik untuk mampu menerapkan. Berdasarkan taksonomi Bloom, soal level 2 mencakup soal C3 (mengaplikasikan).
3. Level 3. Tingkat kemampuan soal pada level 3 mengharuskan siswa didik untuk dapat menganalisis, menyintesis, dan mengevaluasi. Berdasarkan taksonomi Bloom, soal level 3 ini mencakup soal C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta).

Ranah afektif adalah ranah yang berhubungan dengan sikap, watak, karakter, emosi, dan perilaku. Ranah afektif adalah hal yang sangat penting, karena tujuan dari proses pendidikan salah satunya adalah meningkatkan moral peserta didik. Ranah afektif dibagi menjadi lima aspek, antara lain adalah.

1. Menerima atau memperhatikan (*receiving atau attending*). Aspek ini menekankan terhadap rangsangan atau stimulus dari luar. Rangsangan-rangsangan tersebut dapat berupa adanya masalah, situasi, atau gejala yang lain. Pada aspek Menerima atau memperhatikan (*receiving atau attending*) siswa diajarkan supaya mereka menerima nilai-nilai kebaikan yang diperoleh dari pembelajaran.
2. Menanggapi (*responding*). Aspek ini siswa didik diminta untuk melibatkan diri secara aktif dalam suatu kejadian kemudian memberikan reaksi atas kejadian tersebut.
3. Menilai atau menghargai (*valuing*). Aspek ini siswa diharapkan mampu memberikan penilaian terhadap kejadian tertentu, kemudian siswa diharapkan mampu memberikan penilaian dan siswa berusaha untuk mengimplementasikan sisi baiknya dan menjauhi sisi buruknya.
4. Mengatur (*organization*). Aspek ini mengarahkan siswa untuk dapat mengombinasikan dua nilai berbeda sehingga menjadi satu nilai baru yang bersifat universal, sehingga terbentuk perbaikan nilai secara umum.

5. Karakteristik dengan suatu nilai (*characterization*). Aspek ini siswa diharapkan sudah mampu untuk memadukan semua nilai, sehingga siswa secara kepribadiannya sudah ampu bersikap positif.

Ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan (*skill*) siswa atau kemampuan bertindak setelah siswa menerima pengalaman belajar tertentu pada selesainya pembelajaran.

MATA KULIAH TECHNOPREURSHIP

Technopreneurship merupakan proses dan pembentukan usaha baru yang melibatkan teknologi sebagai basisnya, dengan harapan bahwa penciptaan strategi dan inovasi yang tepat kelak dapat menempatkan teknologi sebagai salah satu faktor untuk pengembangan ekonomi nasional. Penerapan model pembelajaran *technopreneurship* dilakukan setelah mahasiswa menempuh mata kuliah kewirausahaan. Pada masa pandemi, penerapan model pembelajaran *technopreneurship* menggunakan model pembelajaran *blended*, yaitu pembelajaran campuran merupakan program pendidikan formal yang memungkinkan mahasiswa belajar (paling tidak sebagian) melalui konten dan petunjuk yang disampaikan secara daring (*online*) dengan kendali mandiri terhadap waktu, tempat, urutan, maupun kecepatan belajar (Staker & Horn, 2012).

Mata kuliah *technopreneurship* membahas tentang berbagai kajian terkait kewirausahaan sebagai bekal lulusan untuk bekerja baik di bidang pendidikan maupun non kependidikan, khususnya sebagai wirausahawan dengan dukungan teknologi. Keadaan yang mendasari diselenggarakannya mata kuliah *technopreneurship* di UNNES:

1. Munculah wirausahawan terdidik yang mampu menjadi pencipta lapangan pekerjaan dari lingkungan civitas akademik.
2. Fenomena kebutuhan dan dukungan teknologi untuk mendukung wirausaha di Indonesia.
3. Fenomena khusus adalah mahasiswa pada masa ini merupakan manusia terdidik dan generasi melek teknologi,

sehingga mampu belajar cepat terhadap perkembangan teknologi yang dimanfaatkan untuk mendukung wirausaha supaya berkembang lebih baik.

Terdapat masalah dan fenomena yang dialami dosen dalam mengajar mata kuliah *technoprenurship* di UNNES, antara lain

1. Lemahnya proses pembelajaran, banyak mahasiswa yang belum mampu mengembangkan pemahamannya terhadap konsep tertentu karena antara perolehan pengetahuan dan prosesnya tidak terintegrasi dan tidak memungkinkan mahasiswa untuk menangkap makna secara fleksibel.
2. Input mahasiswa Unnes yang bercita-cita menjadi guru, sehingga kesadaran dalam diri mahasiswa untuk berwirausaha masih rendah.
3. *Technopreneurship* diselenggarakan dengan model Pembelajaran Klasikal.
4. Kemampuan mahasiswa dalam mengikuti perkembangan teknologi sebagai pendukung kemajuan usaha masih rendah.
5. Mahasiswa menempuh mata kuliah *Technopreneurship* hanya untuk menuntaskan kewajiban KRS yang diambil.

Hal ini juga didukung bahwa Universitas Negeri Semarang adalah universitas konservasi yang memang telah menjadi visi universitas ini. Mata kuliah kewirausahaan sudah masuk dalam kurikulum di Universitas Negeri Semarang. Sebanyak 59 progam studi yang ada di Unnes, sudah cukup banyak progam studi yang memasukkan mata kuliah kewirausahaan dalam kurikulumnya. Tetapi dengan perkembangan teknologi, maka mata kuliah kewirausahaan akan disesuaikan dengan menjadi mata kuliah *technopreneurship*. Mata kuliah ini merupakan adopsi mata kuliah kewirausahaan yang ditambahkan dengan dukungan teknologi. Pada perkuliahan semester genap 2022/2023 mata kuliah *technopreneurship* di Fakultas Teknik.

Adapun rancangan tahap awal pelaksanaan model pembelajaran *technopreneurship* adalah:

1. Tahap pemahaman diri. Tahap ini peran dosen adalah membantu mahasiswa dalam memahami potensi, hobi,

kemampuan dan keterampilan. Pada tahap ini, mahasiswa menulis profil diri terkait dengan kemampuan teknis, potensi, keterampilan yang dimiliki, peralatan dan mesin yang tersedia, dana yang tersedia, waktu yang dimiliki. Hasil tersebut selanjutnya dievaluasi dan diberikan masukan secara terbuka dari rekan yang lain dan dosen terkait dengan evaluasi diri mahasiswa yang sudah diinventarisasi. Terjadi proses kesepakatan, masukan, saran dan kritik terhadap hasil evaluasi diri mahasiswa dengan persepsi dan fakta dari sudut pandang rekan mahasiswa yang lain.

2. Tahap memahami lingkungan sekitar menguasai lingkungan dengan memperhatikan kondisi lingkungan, kebutuhan jasa lingkungan sehingga dapat menghasilkan ide-ide produk jasa yang dibutuhkan masyarakat. Tahap ini muncul tingkat kreativitas, inovasi, berorientasi masa depan ke arah mahasiswa yang berpotensi lingkungan diamati. Proses selanjutnya adalah merancang sebuah produk jasa kelompok yang dipandu dengan bimbingan dan arahan dari dosen yang mengajar tim *technopreneurship*. Hasil dari tahap ini adalah bentuk praktek desain produk jasa. Laporan yang dihasilkan mengidentifikasi masalah lingkungan yang ada, kebutuhan produk jasa untuk teknologi yang diperlukan dan peralatan yang akan dibuat untuk praktik produktif otomotif.
3. Tahap pemahaman kewirausahaan adalah terkait dengan pengetahuan mahasiswa elemen kewirausahaan yang berisi pengetahuan tentang definisi bisnis, unsur-unsur dalam wirausaha dan karakter kewirausahaan, bagaimana menghitung biaya produksi, pemasaran, bagaimana menghadapi hambatan dan risiko. Pada tahap ini pengetahuan materi dan kreativitas mahasiswa dalam menggabungkan pengetahuan yang sudah diperoleh pada pembelajaran kewirausahaan yang diterapkan dalam pembelajaran praktek. Metode pendukung pengembangan mata kuliah *technopreneurship* adalah praktek lapang dan

kunjungan ke unit usaha. Kegiatan praktek dan kunjungan langsung dilakukan ke perusahaan swasta dan berinteraksi dengan pengusaha.

ANALISIS PERKULIAHAN *TECHNOPRENEURSHIP*

Mata kuliah *technopreneurship* diikuti oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Unnes yang mengambil di tahun ajaran genap 2022/2023 sejumlah 165 orang, yang disajikan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Mahasiswa mata kuliah *technoprenurship*

No	Program Studi	Kelas	Jumlah mahasiswa
1	Pendidikan Tata Kecantikan	E1	47
2	Pendidikan Tata Busana	E2	38
3	Pendidikan Tata Kecantikan	K1	47
4	Pendidikan Tata Busana	K2	33
			165

Sejumlah 165 mahasiswa tersebut terbagi kedalam 4 kelas berbeda dengan dosen pengampu yang sama. Perlakuan yang diberikan pada rombel adalah

1. Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan dan Tata busana sebagai kelas E1 dan E2 dijadikan sebagai kelas eksperimen, berjumlah 85 mahasiswa.
2. Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan dan Tata busana yang sebagai kelas K1 dan kelas K2 dijadikan sebagai kelas kontrol, berjumlah 80 mahasiswa.

Tabel 3.2. Hasil Nilai pada pembelajaran *Technopreneurship*

Kelas		Jumlah mahasiswa	Rata-rata
Eksperimen	<i>Pre test</i>	85	62,6
	<i>Post test</i>	85	89,2
Kontrol	<i>Pre test</i>	80	59,8
	<i>Post test</i>	80	88,5

Sumber: analisis data peneliti, 2023

Subjek pada *pre test* kelas kontrol sebanyak 80 mahasiswa. Adapun kelas kontrol pada saat *pre test* dan *post-test* ditunjukkan pada Tabel 3.2. Dengan analisis program SPSS diketahui bahwa skor rerata yang dicapai siswa kelas kontrol pada saat *pre test* sebesar 59,8; dan *pretest* kelas eksperimen sebesar 88,5. Setelah perlakuan didapatkan *post-test* kelas eksperimen sebanyak 85 mahasiswa. Adapun hasil kelas eksperimen pada saat *post-test* dengan nilai terendah adalah 50 dan skor nilai tertinggi sebesar 96. Skor rerata yang dicapai siswa kelas kontrol pada saat *pre-test* sebesar 62,6; dan *post-test* kelas eksperimen sebesar 89,2.

Berdasarkan ketentuan perhitungan statistik dengan menggunakan rumus uji normalitas data menunjukkan data nilai X^2 hitung $< X^2$ tabel. Berdasarkan ketentuan pengujian normalitas dengan menggunakan uji kecocokan X^2 (chikwadrat) dapat disimpulkan bahwa masing-masing kelas untuk data *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas pembanding berdistribusi normal dengan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $(dk) = n-1$.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus nilai uji homogenitas diperoleh nilai X^2 hitung $< X^2$ tabel maka varians data dari kedua kelas eksperimen dan kelas pembanding adalah homogen. Hasil uji homogenitas varians *pretest* dan *posttest* pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $(dk) = n-1$.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas, didapat bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas control berdistribusi normal. Dilanjut dengan menguji hipotesis dengan rumus uji *t-test sample independent*.

Analisis uji *t-test* untuk data *posttest* menggunakan *uji-t* nilai *posttest* diperoleh nilai sebesar 5,3 di mana lebih besar dari *t-tabel*. Disimpulkan bahwa model pembelajaran PKBP efektif diterapkan pada mata kuliah *technopreneurship*.

Tabel 3.3. Hasil *Gain Score* pembelajaran *Technopreneurship*

Kelas	Nilai	Kategori
Eksperimen	0,58	sedang

Kontrol	0,38	sedang
---------	------	--------

N-Gain dari kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar 0,58 dengan kategori sedang. Di sisi lain pada kelas kontrol diperoleh nilai sebesar 0,38 dengan juga kategori sedang seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.3. Setelah memperoleh nilai N-Gain, selanjutnya menghitung efektivitas model pembelajaran *technopreneurship*. Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus efektivitas diperoleh nilai sebesar 1,9. Kriteria uji efektivitas menyatakan bahwa jika nilai yang peroleh lebih dari 1, maka model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan Minat berbisnis, sikap mahasiswa dan kreativitas berpikir pada mahasiswa jurusan PKK Unnes.

SIKAP BERWIRAUSAHA DENGAN PEMBELAJARAN TECHNOPRENUERSHIP

Ada perbedaan yang signifikan sikap berwirausaha mahasiswa PKK unnes sebelum dan sesudah pembelajaran *technopreneurship*. Pembelajaran *technopreneurship* menggunakan PKBK mampu mengubah sikap berwirausaha mahasiswa. Hasil analisis deskriptif meningkat sebesar 10,7%. Artinya pembelajaran sudah sesuai dan tepat untuk diaplikasikan kepada mahasiswa. Hal ini didukung oleh hasil yang disampaikan oleh Wahyudiono (2016) dan Wibowo & Pramudana (2016), yang menyatakan bahwa pendidikan kewirausahaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap sikap berwirausaha mahasiswa. Tujuan pendidikan kewirausahaan untuk menyiapkan mahasiswa untuk memiliki sikap dan mental wirausaha.

Pada kenyataan di lapangan, mahasiswa yang mengambil mata kuliah *technopreneurship* setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran PKBK menunjukkan sikap berwirausaha yang baik dan meningkat. Mahasiswa memiliki ambisi untuk mempunyai usaha yang dikelola dengan baik sesuai materi yang didapat dan mengkombinasikannya dengan pengalaman berwirausaha secara langsung.

KREATIVITAS BERPIKIR DENGAN PEMBELAJARAN TECHNOPRENUERSHIP DENGAN PKBK.

Terdapat perbedaan yang signifikan kreativitas berpikir mahasiswa PKK Unnes sebelum dan sesudah pembelajaran *technopreneurship*. Kreativitas berpikir adalah hal yang menyebabkan, menyalurkan, dan mendukung perilaku seseorang supaya mau bekerja lebih giat dan antusias mencapai hasil yang optimal. Pembelajaran kewirausahaan yang dilaksanakan di PKK Unnes selama ini telah mampu meningkatkan kreativitas berpikir mahasiswa. Dengan hasil analisis deskriptif yang mengalami peningkatan kreativitas berpikir mahasiswa sebesar 10,9%. Dengan meningkatkan kreativitas berpikir mahasiswa dalam berwirausaha dapat memperluas hal-hal baik dan kreatif untuk membangun usaha. Pebisnis memerlukan berpikir kreatif, karena usaha akan berkembang dengan baik memiliki kreativitas pemilik. Berpikir kreatif seorang *entrepreneur* diperlukan untuk mengubah cara menjalankan bisnis dan menghasilkan produk atau jasa baru sesuai dengan perkembangan pasar, artinya menciptakan produk dan jasa yang diterima oleh pasar. Acar *et al.*, (2022) menyatakan terdapat hubungan yang signifikan antara kreativitas dan kesejahteraan psikologis.

Mahasiswa yang mengambil mata kuliah *technopreneurship* setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *technopreneurship* menunjukkan sikap kreatif yang meningkat. Mereka berpikir kreatif dalam hal meningkatkan ragam produk dan meningkatkan kreativitas dalam memasarkan produknya. Pembelajaran model kewirausahaan dan pengalaman menuntut mahasiswa untuk berpikir kreatif dalam mendekati konsumen dan menjual produknya. Berbagai teknik pemasaran mahasiswa berkembang dengan baik karena langsung bertemu dengan konsumen dan pesaing usaha.

MINAT BERBISNIS DENGAN PEMBELAJARAN TECHNOPRENUERSHIP DENGAN PKBK

Terdapat perbedaan yang signifikan minat berbisnis mahasiswa sebelum dan sesudah Setelah Pembelajaran

technopreneurship dengan PKBK yaitu peningkatan sebesar 8,8%. Jumlah mahasiswa yang mengalami peningkatan motivasi berwirausaha sebanyak 86,3%. Pembelajaran *technopreneurship* dengan PKBK berdampak terhadap Minat berbisnis mahasiswa. Adhitama & Arianti (2014) dan Daniel & Dwihartanti (2017) yang menyatakan pembelajaran kewirausahaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Minat berbisnis mahasiswa, artinya semakin baik pembelajaran maka semakin meningkatkan minat kewirausahaan.

Hasil pembelajaran dengan model PKBK mampu meningkatkan minat mahasiswa untuk berwirausaha. Mahasiswa yang awalnya enggan untuk berjualan dengan alasan tidak percaya diri, takut gagal, dan takut bersaing. Setelah mengikuti model pembelajaran PKBK mahasiswa dituntut untuk menjual produk, sehingga ini berdampak pada mahasiswa memiliki kepercayaan diri meningkat karena ternyata tidak sulit untuk berkomunikasi dengan konsumen.

SIMPULAN

Pelaksanaan perkuliahan *technopreneurship* dalam pembelajaran lebih sukses jika dilaksanakan dengan model pembelajaran berbasis pengalaman. Model pembelajaran pendidikan kewirausahaan berbasis pengalaman adalah model pembelajaran yang tidak hanya memberikan wawasan pengetahuan konsep-konsep saja. Namun, juga memberikan pengalaman yang nyata untuk membangun keterampilan melalui penugasan nyata tentang wirausaha. Indikator pembelajaran antara lain adalah kreativitas berpikir, Minat berbisnis, dan sikap berwirausaha pada diri mahasiswa terbukti meningkat dengan sistem pembelajaran PKBP.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Negeri Semarang yang membiayai penelitian pada DPA LPPM Universitas Negeri Semarang Nomor: DPA 023.17.2.690645/2023.10 REVISI 2, dengan Surat Perjanjian

Penugasan Pelaksanaan Penelitian Dana DPA LPPM UNNES Tahun 2023 Nomor 79.12.4/UN37/PPK.10/2023, tanggal 12 April 2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Acar, I. H., Avcılar, G., Yazıcı, G., & Bostancı, S. (2022). The roles of adolescents' emotional problems and social media addiction on their self-esteem. *Current Psychology*, 41(10), 6838-6847.
- Adhitama, P. P., & ARIANTI, F. (2014). *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat berwirausaha (Studi kasus mahasiswa Fakultas Ekonomika dan Bisnis UNDIP, Semarang)* (Doctoral dissertation, Fakultas Ekonomika dan Bisnis).
- Arifudin, O., Mayasari, A., & Ulfah, U. (2021). Implementasi Balanced Scorecard dalam Mewujudkan Pendidikan Tinggi World Class. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 767-775.
- Iswandari, A. (2013). Pengaruh Motivasi Intrinsik, Pengetahuan Kewirausahaan, dan Kepribadian terhadap Minat Berwirausaha Pada Siswa Smkn 12 Surabaya. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 1(2), 152-162.
- Baharuddin B., & Wahyuni, E. N. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Basrowi, B. (2011). *Kewirausahaan untuk Perguruan Tinggi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daniel, A., & Dwihartanti, M. (2017). Pengaruh proses pembelajaran kewirausahaan dan karakter wirausaha mahasiswa terhadap minat berwirausaha mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Yogyakarta Tahun Akademik 2015. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran-S1*, 6 (1), 38-48.
- Jia, Q. (2010). A brief study on the implication of constructivism teaching theory on classroom teaching reform in basic education. *International Education Studies*, 3 (2), 197-199.
- Hidayat, Moh Syarif, Dian Fitra, Agus Milu Susetyo, Reza Ruhbani Amarulloh, and Ryan Ardiansyah. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Penerbit Widina, 2023.
- Kolb, D. A. 2014. *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press.

- Komariyah, S., Afifah, D. S. N., & Resbiantoro, G. (2018). Analisis pemahaman konsep dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari minat belajar siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1),1-8.
- Maman S. 2006. Pendidikan Wiraswasta. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Mustafa, P.S. & Roesdiyanto, R. 2021. Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme melalui Model PAKEM dalam Permainan Bolavoli pada Sekolah Menengah Pertama. *Jendela Olahraga*, 6(1), 50–65.
- Mvududu, N. H., & Sink, C. A. 2013. Factor analysis in counseling research and practice. *Counseling Outcome Research and Evaluation*, 4(2), 75-98.
- Podungge, R., Rahayu, M., Setiawan, M., & Sudiro, A. (2020, June). Teacher competence and student academic achievement. In *23rd Asian Forum of Business Education (AFBE 2019)* (pp. 69-74). Atlantis Press.
- Siswadi, Y. (2013). Analisis faktor internal, faktor eksternal dan pembelajaran kewirausahaan yang mempengaruhi minat mahasiswa dalam berwirausaha. *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis*, 13(1).
- Staker, H., & Horn, M. B. (2012). *Classifying K-12 Blended Learning*. Mountain View, CA: Innosight Institute.
- Sudarsih, E. (2013). Pendidikan Technopreneurship: Meningkatkan Daya Inovasi Mahasiswa Teknik dalam Berbisnis. In *Proceeding Seminar Nasional "Inovasi dan Technopreneurship" IPB*.
- Sukada, I. K., Sadia, W., & Yudana, M. (2013). Kontribusi minat belajar, motivasi berprestasi dan kecerdasan logis matematika terhadap hasil belajar matematika siswa SMA negeri 1 Kintamani. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 4(1)..
- Suryana. 2006. Kewirausahaan Pedoman Praktis: kiat dan proses menuju sukses, edisi 3, Salemba empat, Jakarta
- Wahyudiono, A. (2016). Pengaruh pendidikan kewirausahaan,

pengalaman berwirausaha, dan jenis kelamin terhadap sikap berwirausaha pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Surabaya. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 4(1), 76-91.

Wibowo, S., & Pramudana, K. A. S. (2016). *Pengaruh pendidikan kewirausahaan terhadap intensi berwirausaha yang dimediasi oleh sikap berwirausaha* (Doctoral dissertation, Udayana University).