

## **PENERAPAN UJI COBA TERBATAS MEDIA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS FILM DOKUMEN WIRAUSAHA TERPADU DENGAN MODEL *DIRECT LEARNING***

*Ninik Sudarwati\**, *Agus Prianto\*\**, *Rukminingsih\*\*\**  
*STKIP PGRI Jombang*

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah menerapkan uji coba media pembelajaran kewirausahaan berbasis film dokumen wirausaha terpadu dengan model *direct learning* pada mahasiswa. Media berbasis film sangat sesuai untuk pembelajaran di kelas. Rancangan Penelitian ini menguraikan tentang karakteristik dari penelitian kualitatif (Knopp, 1998) bersifat *naturalistic* dan data bersifat deskriptif. Penelitian ini mendeskripsikan secara alami proses pelaksanaan uji coba terbatas dengan model *direct learning* selama satu pertemuan berdurasi 150 menit, tanggal 10-11 April 2019, tempat uji coba di STKIP PGRI Jombang, program studi pendidikan ekonomi yang dilakukan 2 kelas peserta masing kelas 34 peserta dan 28 mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan proses penerapan berjalan dengan prosedur *direct learning*, mahasiswa aktif mengikuti perkuliahan. Masukan informasi mahasiswa bahwa 90% media pembelajaran kewirausahaan berbasis film dokumen wirausaha telah layak sebagai media belajar dan bersifat fleksibel.

---

**Kata kunci:** *film, kewirausahaan, pembelajaran, media*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan kewirausahaan berhubungan langsung meningkatkan keterampilan dalam berwirausaha di perguruan tinggi. Pendidikan kewirausahaan memerlukan waktu yang banyak dan proses pembelajaran intensif secara teori dan praktik sampai trampil mengelola usaha secara nyata.

Masalah yang timbul adanya keterbatasan waktu dan keterbatasan media yang secara nyata berwirausaha. Faktor waktu sangat terbatas matakuliah kewirausahaan yang hanya 4 sks dengan materi pokok meliputi: membentuk mental wirausaha, mengelola usaha dan menyusun rencana usaha. Salah satu solusi keterbatasan waktu pembelajaran kewirausahaan di kelas telah adanya materi kewirausahaan disusun berupa film kewirausahaan terpadu berbasis elektronik yang dikembangkan oleh Ninik Sudarwati dan kawan kawan (2014). Media tersebut memberikan materi lengkap dan padat serta ditambah tampilan contoh-contoh fiksi film kewirausahaan. Film tersebut telah diuji tingkat keefektifan film dalam meningkatkan nilai belajar kewirausahaan di beberapa perguruan tinggi (Sudarwati, 2015) dan contoh lain, Video proses memasak kue bahan baku ketela untuk meningkatkan nilai jual. Tujuan media tersebut pembentukan inovatif, kreatif, keterampilan kewirausahaan pada mahasiswa (Sudarwati, 2016). Beberapa kekurangan dan kritik atas film tersebut bahwa 80% bahwa film tersebut terlalu singkat dan hanya informasi tentang proses memasak kue saja dan mahasiswa menyatakan masih kurang lengkap media tersebut antara lain masih membutuhkan informasi tentang bisnis kerajinan, bisnis jasa, bisnis pertanian.

Menurut Ampa (2015) salahsatu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut Arroio (2010) fakta yang peroleh bahwa penonton (siswa) dapat berinteraksi dengan karakter dan berbagai emosi dan tindakan pemeran film yang tampak dalam pengaturan audio visual.

Hasil wawancara dengan mahasiswa dan dosen program studi ekonomidari beberapa perguruan tinggi wilayah Kabupaten Jombang, menyatakan bahwa mahasiswa dan dosen membutuhkan media pembelajaran kewirausahaan di kelas yang lebih nyata tentang proses produksi dan praktek manajemen. Mereka membutuhkan film nyata semangat kewirausahaan seorang pengusaha, film nyata cara mengelola usaha (Sudarwati, 2015). Hasil survey dari beberapa penelitian tentang pembelajaran kewirausahaan belum ada yang melakukan penelitian pengembangan film untuk pembelajaran kewirausahaan. Hasil survey dari beberapa film di youtube belum ditemukan film nyata seorang pengusaha menjelaskan cara berbisnis. Dalam melengkapi media pembelajaran yang lebih nyata, telah dikembangkan film kewirausahaan terpadu sebagai media pembelajaran kewirausahaan di kelas, dengan tampilan film berisi wawancara dengan pengusaha sukses dan film wawancara proses produksi. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka sanga perlu dilakukan uji coba media yang telah di kembangkan dalam menunjukkan ke manfaatnya.

## **METODE PENELITIAN**

Rancangan Penelitian ini menguraikan tentang karakteristik dari penelitian kualitatif (Knopp, 1998), yaitu (1) bersifat naturalistic, karena dilakukan menurut keadaan sesungguhnya sebagai sumber data dan peneliti sebagai instrument utama; (2) data bersifat deskriptif karena data yang dikumpulkan bersifat kualitatif, seperti rangkaian kata-kata atau tulisan, dalam hal ini data berupa hasil pekerjaan subjek; (3) bersifat induktif, mendeskripsikan suatu fenomena. Karena karekateristik-karakteristik tersebut sejalan dengan penelitian ini. Dengan demikian, penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini mendeskripsikan secara alammi proses pelaksanaan uji coba terbatas dengan model direct learning yaitu uji coba media dengan cara penerapan dalam pembelajaran yang dilakukan secara langsung tatap muka antara mahasiswa dan dosen. Penerapan dalam kegiatan pembelajaran kewirausahaan selama satu pertemuan berdurasi 150 menit. Dosen model berperan sebagai dosen yang menyampaikan materi pembelajaran kewirausahaan. Pelaksanaan uji coba pada tanggal 10-11 April 2019, tempat uji coba di STKIP PGRI Jombang, program studi pendidikan ekonomi yang dilakukan 2 kelas peserta masing kelas 34 peserta dan 28 mahasiswa.

## **HASIL PENELITIAN**

Penerapan uji coba yang sudah dilakukan dengan dengan model pembelajaran direct learning, sebagai berikut:

1. Dosen datang tepat waktu menyambut dan menyapa mahasiswa serta memperkenalkan diri.
2. Dosen memberikan kebebasan tempat duduk dan tempat bagian depan lebih diutamakan ditempati.
3. Dosen membuka kegiatan perkuliahan dengan salam, perkenalan masing-masing mahasiswa, dandilanjutkan melakukan persepsi kasus permasalahan dunia kerja,

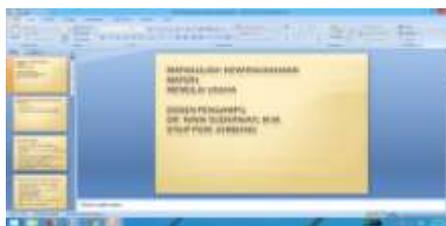
bisnis, masa depan dan menanggapi alternatif solusi dari mahasiswa berdasarkan pengalaman atau informasi yang diperoleh mahasiswa.

4. Dosen menyampaikan materi ide produk baru secara singkat dan bersifat umum, dilanjutkan dengan tanya jawab bersama mahasiswa.



Gambar: Dosen mengajar tatap muka langsung

5. Dosen memberikan angket sebagai pre test untuk mengetahui tentang pengetahuan ide produk barudan karya yang pernah dilakukan.
6. Dosen membuka Tanya jawab tentang ide produk baru sesuai dengan pengetahuan yang mereka peroleh.
7. Dosen memberikan materi ide produk baru secara terperinci dengan bentuk materi power point.



Gambar: materi mengajar.

8. Dosen memberikan kesempatan tanya jawab tentang teori ide produk baru.
9. Dosen menampilkan media berbentuk film dokumen wirausaha dengan dimulai menjelaskan tampilan desain media berbasis film dokumen wirausaha yang akan ditampilkan, meliputi: film proses membuat, film wawancara kiat pengusaha sukses, film proses produksi manik-manik dan teks proses budidaya lele.



Gambar: film pemutaran film dokumen proses produksi



Gambar: film proses membuat

10. Mahasiswa disarankan mencatat langkah-langkah prosedur yang ditampilkan dalam film tersebut.
11. Mahasiswa disarankan memberikan komentar terhadap film tersebut tentang materi film yang berkaitan dengan informasi kreatifitas, kesesuaian dan ketertarikan desain film.
12. Dosen memberikan lembar soal berbentuk pertanyaan dengan jawaban bebas tentang berbagai inovasi ide produk baru.
13. Dosen memberikan kesempatan tanya jawab dan berdiskusi tentang ide produk baru setelah melihat media berbasis film wirausaha.



Gambar: mahasiswa berdiskusi

14. Dosen memberikan angket post-test sebagai pengukuran sikap dan melakukan wawancara dengan mahasiswa dengan metode diskusi individu dan diskusi kelompok.
15. Mahasiswa menjawab angket pengukuran sikap dan memberikan komentar atas media tentang desain media, teks penjelasan dalam media, isi materi media dan respon perubahan sikap.

Secara umum, kegiatan penelitian bertujuan untuk menggali informasi tentang penilaian dan komentar tentang desain media, materi kewirausahaan, perubahan sikap. Selama proses uji coba berlangsung terdapat beberapa mahasiswa memberikan komentar dan saran tentang media berbasis film, antara lain: dosen telah menjelaskan dengan terperinci dan mampu memotivasi mahasiswa, mahasiswa telah diberi kesempatan berdiskusi mengungkapkan pendapat, informasi proses membuat sudah memberikan informasi secara terperinci, informasi film wawancara kiat pengusaha sukses suaranya terganggu oleh suara yang lain, pembuka film telah ada penjelasan informasi tentang kegiatan film, suara pemberi informasi telah jelas, presenter tampilan kurang menarik dan monoton, masing-masing proses kegiatan telah dijelaskan dan diberi informasi teks, terdapat tampilan film yang kurang terang. Secara umum hasil penelitian menunjukkan 90% mahasiswa peserta uji coba menyatakan bahwa media pembelajaran kewirausahaan berbasis film dokumen wirausaha terpadu telah layak sebagai media pembelajaran kewirausahaan.

Demikian proses pelaksanaan uji coba terbatas yang dilakukan dengan model pembelajaran *direct learning* antara dosen dengan mahasiswa dalam pembelajaran kewirausahaan menggunakan media pembelajaran berbasis film dokumen wirausaha.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran kewirausahaan dalam perguruan tinggi merupakan bagian terpenting untuk membentuk mahasiswa memiliki jiwa kewirausahaan dan memiliki keterampilan berwirausaha, hal tersebut sesuai dengan pendapat Isaacs dan Visser (2007) bahwa tujuan intervensi dalam kegiatan pembelajaran untuk memberikan kualitas kewirausahaan dan keterampilan bertahan hidup dalam dunia bisnis. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan diperguruan tinggi memerlukan kurikulum yang tepat, menurut Kee dan Rodrigues (2007) kurikulum yang mengembangkan perilaku kewirausahaan dan keterampilan bisnis. Bentuk perilaku kewirausahaan itu antara lain menyangkut percaya diri, orientasi kerja dan hasil, inovasi dan kreativitas, menanggung resiko dan pengambilan keputusan, berjiwa pemimpin. Sedangkan keterampilan berwirausaha antara lain mampu mengamati peluang bisnis, mampu mengembangkan ide produk baru dan kreativitas produk, mengelola usaha dengan menerapkan semua aspek manajemen.

Proses pembelajaran kewirausahaan dalam mencapai *entrepreneurship skill* dan *business skill*, maka memerlukan pembelajaran yang efektif dapat diserap sepenuhnya oleh mahasiswa. Pelaksanaan uji coba media dengan menerapkan model pembelajaran *direct learning* karena dapat berhadapan langsung dengan mahasiswa mengetahui sepenuhnya ekspresi mahasiswa setelah belajar menggunakan media berbasis film. Efektifitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh factor sumber daya manusia, factor perangkat pembelajaran dan factor sarana prasarana yang tepat. Faktor sumber daya manusia dalam pembelajaran meliputi tenaga dosen yang memiliki kompetensi yang sesuai bidang mata kuliah yang diajarkan, factor perangkat pembelajaran merupakan ketepatan menurut penerapan rencana persiapan perkuliahan antara model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, bentuk evaluasi belajar, factor sarana dan prasarana merupakan fasilitas belajar yang memadai yaitu media pembelajaran yang tepat, fasilitas ruang kelas yang bersih dan sehat, fasilitas meja dan kursi yang layak kesehatan. Begitu juga pelaksanaan uji coba media pembelajaran kewirausahaan berbasis film dokumen wirausaha diterapkan dalam pembelajaran di perguruan tinggi memiliki manfaat untuk membantu keterbatasan dosen dalam menyampaikan informasi yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi, sesuai dengan pendapat Arsyad (2011) bahwa manfaat media pembelajaran untuk memperjelas penyampaian pesan dan informasi, mengarahkan perhatian siswa, mengatasi keterbatasan obyek belajar terlalu besar, terlalu luas, terlalu kecil, kejadian langka, proses rumit, kejadian atau percobaan yang terlalu berbahaya, peristiwa alam yang langka. Faktor-faktor yang mempengaruhi efektifitas belajar kewirausahaan menurut Zebua, dkk (2015) bahwa ditemukan terdapat 2 faktor yang mempengaruhi efektifitas proses belajar kewirausahaan, salah satunya faktor ekstern yang meliputi kemampuan dosen dalam proses belajar mengajar, bahan, pola interaksi, media, teknologi, situasi belajar, system) dan factor internal (semangat siswa).

Media pembelajaran berbasis film merupakan bagian dari bentuk multimedia yang bercirikan perpaduan antara berbagai media teks, audio, visual. Karakteristik pembelajaran multimedia (Darmawan, 2014) yaitu: isi materi yang representative dalam bentuk visual, audio, audiovisual, beragam dalam penggunaannya, memiliki ciri

bahasa, warna, resolusi obyek. pembelajaran yang bervariasi, mengembangkan prinsip self evolution dalam mengukur proses dan hasil belajarnya. Fungsi media jenis multimedia dalam pembelajaran, yaitu: suplemen (tambahan) dan komplementer (pelengkap) serta substitusi (pengganti) membantu mempermudah mengelola kegiatan pembelajaran dengan dapat menyesuaikan waktu dan aktivitas lain dengan kegiatan perkuliahannya.

Hasil wawancara dengan mahasiswa yang telah mengikuti sebagai peserta uji coba penerapan media pembelajaran berbasis film dokumen wirausaha dalam pembelajaran terbukti bahwa sebagai besar mendapatkan informasi yang jelas dan terperinci tentang proses produksi kerajinan dan cara berwirausaha, hal tersebut menunjukkan media belajar telah bermanfaat dalam belajar, sesuai pendapat Zebua (2015) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi efektifitas belajar kewirausahaan terdapat 2 faktor yang mempengaruhi efektifitas proses belajar kewirausahaan, salah satunya faktor ekstern yang meliputi kemampuan dosen dalam proses belajar mengajar, bahan, pola interaksi, media, teknologi, situasi belajar, system) dan factor internal (semangat siswa). Inti kewirausahaan adalah imajinasi, kreativitas, kebaruan yang berkualitas sangat dibutuhkan untuk mengembangkan produk baru (Buchholz, et al. 2015). Secara umum efektifitas pembelajaran kewirausahaan ditentukan oleh factor eksternal dan internal. Manfaat media audio visual tersebut sebagai salah satu bahan media belajar tentang pengetahuan keterampilan praktek kewirausahaan di dunia bisnis. Manfaat media audio visual dalam pembelajaran memiliki tujuan (Meenakshi, 2013) menjelaskan bahwa tujuan penggunaan information Communication Technology (ICT) dalam pendidikan meliputi: untuk meningkatkan pelayanan pendidikan, memperoleh informasi, mengenalkan melek teknologi.

## KESIMPULAN

Media pembelajaran kewirausahaan berbasis film dokumen wirausaha terpadu yang meliputi film proses pembuatan batik, film proses pembuatan manik-manik, film wawancara kiat pengusaha sukses, film proses budidaya lele merupakan media audio visual dan multimedia. Media tersebut bermanfaat untuk media pembelajaran kewirausahaan di dalam kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ampa, A.T., 2015, The Implementation of Interactive Multimedia Learning Materials in Teaching Listening Skills, English Language Teaching, Vol. 8, No.12, pp.56-62.
- [2] Arroio, A., 2010, Context Based Learning: A Role for Cinema in Science Education, Science Education International, Vol. 21, No.3, September 2010, 131-143.
- [3] Arsyad, A., 2011, Media Pembelajaran, PT RAJAGRAFINDO PERSADA, Jakarta.
- [4] Bogdan, Robert C., and Biklen, Sari Knopp. 1998. *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. Boston: Allyn & Bacon.
- [5] Buchholz, R.A., Rosenthal, S.B., 2015, The Spirit of Entrepreneurship and the Qualities of Moral Decision Making: Toward A Unifying Framework, Journal of Business Ethics, 60, pp.307-315. DOI: 10.1007/s10551-005-0137-0.
- [6] Darmawan, D., 2014, Inovasi Pendidikan, PT.REMAJA ROSDAKARYA, Bandung.

- [7] Isaacs, E., Visser, K., Friedrich, C., dan Brijlal, P., 2007, *Entrepreneurship Education and Training at The Further Education and Training (FET) level in South Africa*
- [8] Kee, J., dkk, 2007, *Entrepreneurship Curriculum*, (on line) (<http://www.google.co.id#hl=id&source=hp&biw=&bih=&q=entrepreneurship+curriculum.pdf> / diakses 19 Januari 2011).
- [9] Meenakshi, 2013, Importance of ICT in Education, *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, Vol.~ Issue 4 (May-January 2013), PP 03-08.
- [10]Sudarwati, N., et al, 2014, The Developing of an Integrated Entrepreneurship Module and Electronic Based for College Students, *Interdisciplinary Journal of Contemporary Research in Business*.Vol.6. no.6, October 2014, pp.162-180.
- [11]Sudarwati, N., 2015, Feedback from students on the electronic-based integrated filme of entrepreneurship used on entrepreneurship subject, *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, Vol.20. issue 8. (version-IV) hal.57-61, DOI.10.9790/0837-20143039.
- [12]Sudarwati, N, 2016, The Implementation of Cake Culinary Production Process Movie as Entrepreneurship learning Media to Increase College Students Creativity, *The 4 th International Conference on Educational Research and Innovation-ICERI (Research, Education, and Innovation for Development High Quality and Humane People)*, May 11-12 2016, ISBN 2443-1753, Instiute of Research and Community Services Yogyakarta State University.
- [13]Zebua, E., Marsidi, S., Jama, J., Yusuf, A.M., 2015, Developing the Active Lerning Model to Improve the Effectiveness Study Group on Entrepreneurship in Higher Education (A case at the Art Institute of Indonesia padang Pajang), *IOSR Journal of Humanities and Social Science(IOSR-JHSS)*, Vol.20, Issue 1, Ver.III, January 2015, pp.24-28, DOI: 10.9790/0837-20132428.