

# PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *ELECTRONIC PROBLEM BASED LEARNING (E-PBL)* PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN

Munawaroh<sup>1</sup>, Nanik Sri Setyani<sup>2</sup>, Lina Susilowati<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> STKIP PGRI Jombang.

<sup>1</sup>munawarohw@yahoo.co.id, <sup>2</sup>nanik.stkipjb@gmail.com, <sup>3</sup>lina.stkipjb@gmail.com

## **Abstract**

*The purpose of this research is to develop a CTL learning approach based on an E-PBL method for students of the Economic Education Study Program STKIP PGRI Nganjuk, which can improve students' motivation and life skills and problem-solving abilities. This study was designed as a developmental study and was conducted in 4 phases, i.e. phases including define, design, develop and disseminate. This design also involved the experts to validate the development an entrepreneurial learning approach through E-PBL to generate input for the production of entrepreneurship textbooks. The research methods used to collect the data used student activity observation forms, written tests and questionnaires. The research subjects were students of the Economic Education Study Program STKIP PGRI Nganjuk, and the data analysis techniques employed an exploratory descriptive analysis. The results showed that it showed that the evaluation from the experts of entrepreneur course and the learning design expert teams was proper to be implemented in teaching and learning entrepreneurship course. The results of the development of entrepreneurship learning by implementing contextual learning approach through the Electronic Problem Based Learning (E-PBL) method will shape the entrepreneurial attitude and soft skill competence of students in problem solving abilities in entrepreneurship courses.*

**Keywords:** *Entrepreneurship Courses, (CTL) Approach, E-PBL Method.*

## **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran CTL berbasis model E-PBL pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Nganjuk yang dapat meningkatkan motivasi dan life skill serta kemampuan pemecahan masalah mahasiswa. Penelitian ini dirancang sebagai studi pengembangan dan dilakukan dalam 4 fase, yaitu fase yang meliputi define, design, develop, dan disebarluaskan. Perancangan ini juga melibatkan para ahli untuk memvalidasi pengembangan pendekatan pembelajaran kewirausahaan melalui model E-PBL untuk menghasilkan masukan bagi produksi buku teks kewirausahaan. Metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan formulir observasi aktivitas siswa, tes tertulis dan angket. Subyek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Nganjuk, dan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif eksploratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi dari ahli mata kuliah kewirausahaan dan tim ahli desain pembelajaran layak diterapkan dalam pembelajaran mata kuliah kewirausahaan. Hasil pengembangan pembelajaran kewirausahaan dengan menerapkan pendekatan pembelajaran kontekstual melalui model Electronic Problem Based Learning (E-PBL) akan membentuk sikap kewirausahaan dan kompetensi soft skill mahasiswa dalam kemampuan pemecahan masalah pada mata kuliah kewirausahaan.*

*Kata kunci: Mata Kuliah Kewirausahaan, Pendekatan*

## **PENDAHULUAN**

Pada abad 21 di era industri 4.0 , society 5.0 kewirausahaan merupakan kemampuan yang sangat dibutuhkan mengingat keterbatasan dukungan sumberdaya alam terhadap kesejahteraan penduduk dunia yang makin bertambah dan kompetitif . Jiwa dan semangat kewirausahaan yang terbentuk dan terasah dengan baik sejak remaja akan dapat menghasilkan sumberdaya manusia yang inovatif yang mampu membebaskan bangsa dan negara dari ketergantungan pada sumberdaya alam. Kewirausahaan yang diperlukan tentunya adalah yang memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan *output* ekonomi dalam mendukung kesejahteraan bangsa melalui penciptaan karya nyata

Kegiatan Kewirausahaan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) adalah kebebasan mahasiswa belajar di luar PT dalam bentuk menjalankan aktivitas berwirausaha mandiri. Aktivitas usaha mandiri Mahasiswa yang sedang dilaksanakan tersebut dapat dikonversi ke mata kuliah yang memiliki kompetensi sama dengan aktivitas kewirausahaan Mahasiswa. Capaian kegiatan kewirausahaan MBKM adalah mampu melakukan praktik awal wirausaha dengan pemahaman konsep wirausaha yang Komprehensif. Bagi Mahasiswa yang telah memiliki usaha dapat mengikuti program ini dengan capaian akhir pengembangan usahanya atau inovasi usahanya. Adapun Capaian Kompetensi MBKM Kewirausahaan ini adalah: 1. *Technical Skill* : mampu memproduksi barang, jasa/informasi 2. *Conceptual Skill* : mampu merumuskan tujuan, kebijakan dan strategi usaha. 3. *Managerial Skill* : mampu menjalankan fungsi perencanaan, pengorganisasian, penggerakan dan pengawasan agar fungsi-fungsi berjalan dengan baik 4. *Human Skill* : mampu mencari, memelihara dan mengembangkan relasi, mampu berkomunikasi dan negosiasi [1].

Berdasarkan Global Entrepreneurship Index (GEI) pada tahun 2018, Indonesia hanya memiliki skor 21% wirausahawan dari berbagai bidang pekerjaan, atau peringkat 94 dari 137 negara yang disurvei. Sementara menurut riset dari IDN Research Institute tahun 2019, 69,1% millennial di Indonesia memiliki minat untuk berwirausaha. Sayangnya, potensi wirausaha bagi generasi milenial tersebut belum dapat dikelola dengan baik selama ini. Kebijakan Kampus Merdeka mendorong pengembangan minat wirausaha mahasiswa dengan program kegiatan belajar yang sesuai. [1].

Kurikulum pada kampus Merdeka membekali Mahasiswa memiliki minat berwirausaha untuk mengembangkan usahanya lebih dini dan terbimbing, dan menangani permasalahan pengangguran yang menghasilkan pengangguran intelektual dari kalangan sarjana. Untuk mendukung keutuhan pemahaman mahasiswa bukan hanya mampu menghasilkan ide kreatif tetapi juga merealisasikan dalam bentuk purwarupa karya nyata dan dilanjutkan sampai pada kegiatan penciptaan pasar untuk mewujudkan nilai ekonomi dan berbagai kegiatan.

Kampus Merdeka merupakan wujud pembelajaran di perguruan tinggi yang otonom dan fleksibel sehingga tercipta kultur belajar yang inovatif, tidak

mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan Mahasiswa . Sharing melalui dialog ini dapat memberikan motivasi dan inovasi yang efektif bagi dosen untuk bersama-sama menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, mengasyikan, dan mencerdaskan (*Enjoyable Learning*) dengan menggunakan strategi pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*. Pemberian mata kuliah kewirausahaan di perguruan tinggi dimaksudkan untuk memberikan nilai lebih kepada para lulusan perguruan tinggi agar mereka bisa membuka lapangan pekerjaan sendiri atau menjadi seorang *entrepreneurship* muda kelak jika sudah menyelesaikan pendidikan.

Hal ini sejalan dengan pandangan mata kuliah Kewirausahaan hendaknya Mahasiswa menjadi dinamis, termotivasi, berkreasi, mampu berinisiatif, dan memiliki kemampuan berpikir yang baik. Mereka harus dapat bekerja sama dalam penugasan. Sayangnya, dosen Kewirausahaan biasanya menggunakan model pembelajaran konvensional yang didominasi oleh ceramah, tanya jawab, dan tugas. Model pembelajaran konvensional memiliki kelemahan yaitu kurangnya interaksi Mahasiswa, dan kurang memahami informasi yang disampaikan oleh dosen.

Model pembelajaran konvensional menekankan pada perubahan perilaku yang dapat diamati tetapi kurikulum kampus merdeka menuntut tidak hanya perubahan perilaku yang dapat diamati tetapi juga perubahan dalam keterampilan berpikir kritis Mahasiswa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar, dosen membutuhkan model pembelajaran yang tidak membebani Mahasiswa dengan fakta pembelajaran. Kewirausahaan menerapkan model *Problem Based Learning* berbasis Elektronik sehingga pola pengajarannya bervariasi.

*Model Problem Based Learning* berbasis Elektronik merupakan model pembelajaran berpusat pada Mahasiswa yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Mahasiswa diberikan soal di awal proses pembelajaran, mereka kemudian memecahkan masalah dan akhirnya mengintegrasikan pengetahuan dalam bentuk laporan. *Problem Based Learning* berbasis elektronik dalam mata kuliah Kewirausahaan dapat memberi pemahaman yang lebih dalam tentang analisis teoritis dan praktis.

Penelitian ini didukung oleh [2] tentang peran motivasi dalam pembelajaran yang menunjukkan bahwa ada hubungan yang kuat antara kinerja sebelum ini, motivasi, dan prestasi di masa depan. Motivasi secara signifikan berhubungan dengan pencapaian dan semua dimensi kompetensi global sekolah dasar yang belajar bahasa Inggris di Cina [3] dan prestasi bahasa asing di antara anak-anak.

Dalam penelitian [4] tentang Pengaruh pedagogis, minat Mahasiswa, dan prestasi belajar, bahwa pembelajaran yang dirasakan Mahasiswa bergantung langsung pada minat mereka, pengaruh pedagogis, dan kinerja belajar mereka dan secara tidak langsung pada interaksi Mahasiswa instruktur, daya tanggap instruktur, organisasi kursus, kesukaan instruktur/ perhatian, dan prestasi belajar Mahasiswa.

Dengan pemilihan metode dan media yang tepat, maka pembelajaran kewirausahaan yang dilakukan akan menjadi menarik, tidak membosankan dan

mudah dipahami, sehingga akan memotivasi Mahasiswa untuk belajar kewirausahaan. Dengan Mahasiswa termotivasi untuk belajar kewirausahaan maka Mahasiswa akan memiliki kompetensi *kognitif, afektif* dan *psikomotor* dalam kewirausahaan.

Mengingat pentingnya motivasi belajar, pengembangan kecakapan hidup dalam suatu proses belajar mengajar di Perguruan Tinggi, maka diperlukan adanya pengembangan model pembelajaran yang mampu membantu dosen mengembangkan motivasi dan kecakapan hidup, salah satu bentuk upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pembelajaran dengan metode *Electronic Problem based learning* (E-PBL). Hal ini dilakukan karena pembelajaran dengan metode *Electronic Problem based learning* (E-PBL) adalah sebuah metode pembelajaran yang berpusat pada Mahasiswa yang merangsang Mahasiswa untuk memperoleh dan mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilan yang mereka butuhkan termasuk pemecahan masalah [5].

Metode *Electronic Problem based learning* (E-PBL) dirancang untuk menyediakan pengetahuan dan kemampuan yang dibutuhkan untuk pekerjaan, kemampuan untuk terus menerus belajar yang diperlukan dalam menyelesaikan permasalahan baru dan tantangan-tantangan, serta memiliki kemampuan yang terus berkembang [5]. Oleh karena itu, penerapan *Electronic Problem based learning* (E-PBL) diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah Mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan.

Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan model pembelajaran dengan pendekatan CTL (*contextual teaching and learning*) melalui metode E-PBL (*Electronic Problem Based Learning*) pada mata kuliah kewirausahaan pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Jombang untuk meningkatkan motivasi dan kecakapan dalam pemecahan masalah.

### **Pembelajaran kewirausahaan.**

Menurut Djamaroh prestasi adalah hasil kegiatan usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang telah dicapai oleh setiap siswa [6]. Jadi prestasi belajar adalah bukti usaha yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar dalam waktu tertentu berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan.

Menurut [7] kewirausahaan adalah mental dan sikap jiwa yang selalu aktif berusaha meningkatkan hasil karya dalam arti meningkatkan penghasilan. Hal ini senada dengan yang diutarakan [8], proses kemanusiaan yang berkaitan dengan kreatifitas, dan inovasi dalam memahami peluang, mengorganisasi sumber-sumber, dan mengelolanya sehingga peluang itu terwujud menjadi suatu usaha yang menghasilkan laba.

Beberapa pengertian di atas dapat dikatakan bahwa pengetahuan kewirausahaan adalah segala informasi atau berbagai gejala yang ditemui dan diketahui oleh manusia melalui panca indra dan akalinya tentang suatu usaha untuk membangun suatu nilai dengan kemampuan, keberanian, keteguhan hati dan kreatifitas serta berani mengambil resiko untuk peluang menuju sukses untuk

membuka usaha dalam berbagai kesempatan dengan mengetahui apa saja faktor-faktor yang menjadi pangkal keberhasilan seseorang menuju kesuksesan tersebut. Sejalan dengan penelitian [9] dalam penelitiannya yang berjudul: “*An Investigation Effects Of Mastery Learning Strategy On Entrepreneurship Knowledge Acquisition Among Aboriginal Students*” menyatakan bahwa prestasi kewirausahaan diperoleh dari strategi pembelajaran pengetahuan kewirausahaan yang efektif. Menurut [10] yang menyatakan bahwa prestasi kewirausahaan diperoleh dari Tiga karakteristik utama, yaitu kreativitas, kecerdasan dan kepribadian.

### **Electronic Problem Based Learning (E-PBL)**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh [11] langkah-langkah *problem-based learning* yang dikombinasikan dengan aplikasi *e-learning* (e-PBL) mampu membantu siswa dalam memecahkan permasalahan dan memungkinkan siswa berinteraksi secara mandiri dengan komputer sebagai fasilitator. Menurut [12] langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah memberikan suatu pengalaman belajar yang berharga dan berkualitas bagi diri siswa serta meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam belajar.

Model e-PBL didasarkan pada model e-PBL dari [13]. Model pembelajaran E-PBL dimulai dari masalah praktis yang tidak terstruktur yang menempatkan pemecahan masalah dan pembelajaran kooperatif, mandiri secara *on line*. Pengembangan model pembelajaran berbasis E-PBL yang merupakan alternatif metode pembelajaran inovatif ditujukan untuk penyajian informasi materi kewirausahaan berdasarkan kasus riil didasarkan atas informasi selengkap-lengkapnyanya. Model e-PBL didasarkan objek atau topik dari suatu pembelajaran, pada penelitian ini adalah permasalahan terkait Kewirausahaan

E-PBL memungkinkan untuk kerja kelompok antara mahasiswa dan melatih mereka untuk menerima pendapat mahasiswa lain dalam kelompok yang sama, menyediakan siswa dengan sikap baru dan semangat kompetisi, serta keterampilan untuk menemukan solusi untuk masalah yang mungkin mereka hadapi. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, mahasiswa memecahkan masalah dengan menggunakan keterampilan mereka melalui pengumpulan informasi yang disajikan sebelumnya dan memprosesnya untuk mencapai solusi.

### **Pendekatan CTL.**

Pendekatan proses belajar mengajar kewirausahaan yang mampu memberikan kepuasan kepada Mahasiswa sesuai kebutuhannya sehingga pengalaman itu dapat diaplikasikan dalam dunia kerja adalah pendekatan CTL. Pendekatan CTL adalah pendekatan pembelajaran di mana Dosen mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata, dan mendorong Mahasiswa untuk mampu menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan kehidupan mereka sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan menjadi lebih bermakna bagi Mahasiswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan

bekerja dan mengalami, dan bukan sekedar transfer pengetahuan dari dosen ke Mahasiswa. Dalam pendekatan CTL pembelajaran lebih mementingkan proses daripada hasil. Pada konteks itu, Mahasiswa perlu mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dalam status apa mereka dan bagaimana cara mencapainya. Mereka menyadari benar bahwa apa yang mereka pelajari berguna bagi hidupnya nanti. Dengan begitu Mahasiswa memposisikan sebagai seseorang yang memerlukan bekal hidup kelak. Mereka mempelajari apa yang bermanfaat bagi dirinya dan berupaya menggapainya melalui Dosen sebagai pengarah dan pembimbing.

## **METODE PENELITIAN**

### **Rancangan Penelitian:**

Penelitian ini merupakan penelitian kelas (*Classroom Research*) dan penelitian Pengembangan.

### **Pentahapan Pengembangan bahan Ajar.**

Dalam penelitian ini, pengembangan bahan ajar menggunakan model 4-D (*Four-D Model*) yang terdiri dari 4 tahap, yang meliputi pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan pendiseminasian (*dessiminate* [14]. Adapun pentahapan tersebut sebagai berikut:

1. Tahap I : Pendefinisian, yaitu menentukan dan mendefinisikan kebutuhan pengajaran, melalui serangkaian kegiatan analisis, dan diakhiri dengan menetapkan tujuan pembelajaran
2. Tahap II : Perancangan, yaitu merancang prototype bahan ajar. Pemilihan format dan media untuk bahan ajar dan produksi. Perancangan bahan ajar meliputi: silabus, RPP, modul bahan ajar
3. Tahap III : Pengembangan. Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan draft I perangkat pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan para penelaah. Setelah perangkat pembelajaran direvisi berdasarkan masukan para penelaah, maka menghasilkan draft II. Selanjutnya melakukan uji coba kelompok kecil 5-10 Mahasiswa untuk memperoleh masukan, dan mencari reliabilitas instrument yang digunakan, sehingga menghasilkan draft III. Menguji cobakan bahan ajar (draft III) pada kelas yang sesungguhnya. Berdasarkan data dan masukan uji coba di kelas, dilakukan revisi dan menghasilkan draft IV atau naskah final. Data yang diperoleh pada uji coba di kelas selanjutnya dianalisis sebagai bahan pembuatan laporan
4. Tahap IV : Tahap Diseminasi . tahap dimana menyebarkan dan mempromosikan produk akhir

### Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Nganjuk.

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran di kelas, lembar pengamatan aktivitas Mahasiswa di kelas, tes hasil belajar Mahasiswa meliputi (tes tulis dan tes praktek, dan penugasan), serta respon Mahasiswa.

### Analisis Data

Dalam penelitian ini data yang diperoleh dikumpulkan dan dianalisis sesuai dengan jenis datanya, antara lain:

#### 1. Analisis Isi

Data Kualitatif yang diperoleh dari hasil kajian ahli mata kuliah kewirausahaan dan ahli rancangan pengembang, dan melalui serangkaian uji coba dianalisis dengan tehnik analisis isi yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan dikelompok-kelompokkan. Hasil analisis ini kemudian dijadikan pijakan untuk merevisi produk pengembangan

#### 2. Analisis Statistik Deskriptif

##### a. Analisis data Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Menerapkan metode *Electronic Problem Based Learning (E-PBL)*

Data keterlaksanaan metode pembelajaran dengan menerapkan *Electronic Problem Based Learning (E-PBL)* yang diperoleh dianalisis dengan skala likert dalam table berikut:

Tabel 3.1 Skala likert

Skor	Keterangan
1	Kurang sekali
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Sumber: [15]

Data yang diperoleh dianalisis per item pertanyaan dan keseluruhan pertanyaan, dimana masing-masing diolah dalam bentuk skor rata-rata:

$$\text{Skor rata-rata butir tertentu} = \frac{\sum \text{Skor butir tertentu}}{\sum \text{Pengamat}}$$

Sumber : [16]

Sedangkan perhitungan keberhasilan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan rumus:

$$\text{Skor rata-rata butir} = \frac{\sum \text{Skor rata-rata butir tertentu}}{\sum \text{Butir}}$$

Sumber : [16]

**b. Analisis Data Aktivitas Mahasiswa**

Data yang diperoleh dianalisis per item pertanyaan dan keseluruhan pertanyaan, dimana masing-masing diolah dalam bentuk skor rata-rata:

$$\text{Skor rata-rata butir tertentu} = \frac{\sum \text{Skor butir tertentu}}{\sum \text{Pengamat}}$$

Sumber : [16]

Sedangkan perhitungan keberhasilan keaktifan menggunakan rumus:

$$\text{Skor rata-rata butir} = \frac{\sum \text{Skor rata-rata butir tertentu}}{\sum \text{Butir}}$$

Sumber : [16]

**c. Analisis Lembar Penilaian Hasil Belajar dengan metode *Elektronic Problem Based Learning (E- PBL)***

Analisis ketercapaian indikator pembelajaran pada tiap tugas melalui nilai rata-rata mahaMahasiswa dianalisis menurut perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata Mahasiswa} = \frac{\sum \text{Nilai Mahasiswa}}{\sum \text{Mahasiswa}}$$

[17] (Puskur,2004)

Teknik analisis data yang digunakan bertujuan untuk mengetahui nilai hasil belajar mata kuliah kewirausahaan Mahasiswa secara keseluruhan. Perhitungan dilaksanakan dengan mencari persentase skor nilai Mahasiswa yang sesuai dengan tes tulis, kinerja dan rubrik penilaian. Dosen menilai Mahasiswa dengan menggunakan acuan patokan kriteria yang artinya apakah Mahasiswa telah mencapai kompetensi yang diharapkan dalam bentuk persentase (%) pencapaian atau dengan menggunakan Standart Kompetensi 0-100. Penskoran dilakukan berdasarkan unjuk kerja, dengan kriteria penskoran yang telah ditetapkan. Secara individu, seorang Mahasiswa dikatakan tuntas belajar atau lulus dalam sebuah mata kuliah bila mencapai nilai minimal C yaitu minimal 60 dengan perhitungan sebagai berikut

$$\text{Skor pencapaian Mahasiswa} = \frac{\sum \text{Skor penilaian}}{\sum \text{Skor maksimal yang dapat dicapai}} \times 100\%$$

Sumber : [17]

**d. Analisis Data Respon Mahasiswa**

Analisis dilakukan dengan menyusun hasil angket dan diubah dari bentuk nilai frekuensi ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Persentase jawaban responden

$f$  = Jumlah jawaban responden

$n$  = Jumlah responden

Sumber : [18]

Interpretasi persentase nilai dan respon Mahasiswa terdapat pada table 3.2 sebagai berikut:

Tabel 3.2 Interpretasi Persentase Nilai dan Respon Mahasiswa.

No	Persentase	Kategori
1	0% - 20%	Sangat buruk
2	21% - 40%	Buruk
3	41% - 60%	Cukup
4	61% - 80%	Baik
5	81% - 100%	Sangat Baik

Sumber: [14]

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini disajikan hasil analisis data tentang: 1) keterlaksanaan Pembelajaran dengan menerapkan metode *Electronic Problem Based Learning* (E- PBL), 2) Aktivitas Mahasiswa dalam Pembelajaran dengan menerapkan metode *Electronic Problem Based Learning* (E-PBL), 3) Skor Nilai Mahasiswa Mata Kuliah Kewirausahaan, dan Nilai keseluruhan dan Standart Ketuntasan Belajar Mahasiswa, 4). Angket Respon Mahasiswa Terhadap Penerapan Penilaian metode *Electronic Problem Based Learning* (E-PBL)

### 1. Keterlaksanaan Pembelajaran kewirausahaan dengan menerapkan metode *Electronic Problem Based Learning* (E- PBL)

Berdasarkan temuan observasi tahap pendahuluan, yang meliputi (1) persepsi (dosen bertanya, “Apakah mahasiswa memahami pembelajaran berbasis WEB?”) (2) Penjajaran dosen menunjukkan gambar-gambar terkait materi elektronik berbasis WEB untuk masalah- pembelajaran berbasis (3) (Memberikan contoh keuntungan menggunakan model E-PBL untuk mempelajari konten kewirausahaan.) serta memberikan referensi: (4) Garis Besar Materi Prinsip-prinsip Kewirausahaan (5) Terbentuknya Kelompok Dosen. (6) Dosen dari tutor menunjukkan skor rata-rata 4,1 pada pertemuan I, 4,2 pada pertemuan II, 4,3 pada pertemuan III, dan 4,5 pada pertemuan IV, menunjukkan kriteria baik.

Tahapan kegiatan pokok meliputi 1. Penyampaian masalah, khususnya: 1. Dosen mengungkapkan masalah tentang Mengambil Risiko dalam Kewirausahaan (mengamati); 2. Dosen menyampaikan permasalahan tentang Upaya Meminimalkan Risiko; atau 3. Dosen menyampaikan permasalahan tentang Manajemen Risiko dalam Kewirausahaan. (pengamat), 2. Investigasi, di mana (1) dosen mendorong mahasiswa untuk melakukan inkuiri dan (2) mahasiswa didorong untuk merenungkan masalah untuk mengurangi risiko atau mempraktekkan manajemen risiko (bertanya), 3. Klarifikasi masalah, yang melibatkan kelompok bantu mahasiswa mencari masalah potensial yang dapat berkembang (dengan mengumpulkan informasi), 4 Identifikasi masalah mahasiswa membuat daftar masalah yang telah diidentifikasi (mencari informasi), Siswa secara berkelompok meneliti teknik pemecahan masalah yang berkaitan dengan upaya menghindari/meminimalkan risiko atau risiko manajemen dalam diskusi diagnostik kelima (associate), 6. Siswa mencari sumber sebagai sumber informasi tentang pemecahan masalah (associating)

untuk mengambil keputusan., 7 Produksi, terdiri dari (1) Siswa membuat penilaian akhir sebagai pemecah masalah pada Upaya untuk menghindari atau meminimalkan risiko (berkomunikasi), (2) Siswa mendokumentasikan solusi dari masalah yang telah diidentifikasi (berkomunikasi), Presentasi: Mahasiswa menggunakan presentasi untuk mengkomunikasikan ide-ide ab pemecahan masalah yang telah mereka temukan (berkomunikasi), Setiap siswa membuat skema, yang merupakan ringkasan hasil belajar mereka, untuk masing-masing dari sembilan peta konsep (berkomunikasi), 10 penilaian, termasuk evaluasi rekan oleh mahasiswa, menghasilkan skor rata-rata 4,2, memenuhi kriteria I sebesar 4,3, memenuhi persyaratan III sebesar 4,6 dan memenuhi kriteria IV sebesar 4,7 semuanya memuaskan.

Kegiatan penutup meliputi (1) menyimpulkan dengan mahasiswa tentang upaya mengurangi risiko dalam berwirausaha. (2) Memberikan tugas membaca tentang cara memulai bisnis dengan risiko minimal. (3) Saat diberikan post-test, rata-rata skor pertemuan pertama adalah 4, pertemuan kedua 4,2 pertemuan ketiga 4,6 dan pertemuan keempat 4,7 yang semuanya menunjukkan kategori baik. Rata-rata skor untuk seluruh item kegiatan dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan EPB selama empat kali pertemuan adalah 4,4 yang menunjukkan dalam kategori baik.

## **2. Aktivitas Mahasiswa dalam Pembelajaran dengan menerapkan metode Electronic Problem Based Learning (E-PBL)**

Rata-rata kinerja mahasiswa dalam menggunakan metode Electronic Problem Based Learning (E-PBL) untuk menganalisis peluang usaha pengolahan bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah Pertemuan pertama mendapatkan skor 4,1, pertemuan kedua mendapatkan skor 4,2, pertemuan ketiga memiliki skor 4,6, dan keempat memiliki skor 4,7. Dari pertemuan pertama hingga keempat, berada pada kategori memuaskan.

## **3. Nilai Mata Kuliah Kewirausahaan Mahasiswa, dan Nilai Keseluruhan serta Standar Ketuntasan Belajar Mahasiswa**

Rata-rata nilai mata kuliah kewirausahaan mengalami peningkatan selama empat kali pertemuan, seperti terlihat pada pertemuan pertama dimana rata-rata nilai kewirausahaan 81,27, pertemuan kedua rata-rata nilai kewirausahaan 83,27, dan pertemuan ketiga rata-rata nilai kewirausahaan adalah 83,47, dan pertemuan keempat, dimana rata-rata nilai kewirausahaan 85,67. Selain nilai rata-rata, ketuntasan belajar siswa juga terlihat. Menurut Pedoman Akademik STKIP PGRI Nganjuk, mahasiswa yang lulus atau tidak mengulang mata kuliah dengan nilai minimal C atau 60 dianggap lulus. Dari pertemuan pertama hingga keempat, semua siswa mendapat nilai lebih dari 60, yang menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh melalui penggunaan Electronic Problem Based Learning (E-PBL) memenuhi standar ketuntasan belajar siswa yang ditetapkan oleh STKIP PGRI Nganjuk. Buku Pedoman Akademik.

#### **4. Kuesioner Respon Siswa Terhadap Penerapan Metode Penilaian Electronic Problem Based Learning (E-PBL)**

Metode Electronic Problem Based Learning (E-PBL) merupakan hal baru bagi saya, menunjukkan bahwa 50% siswa sangat setuju, 40% setuju, dan 10% ragu-ragu (N). Menurut tanggapan mahasiswa terhadap angket, menyusun masalah mengenai teknik dalam mencari peluang bisnis makanan khas daerah di lingkungan setempat merupakan pengalaman yang berharga; 20% sangat setuju, 70% sangat setuju, dan 10% ragu-ragu (N). Berdasarkan kuesioner penyusunan soal mengenai teknik dalam mencari peluang usaha makanan khas daerah di lingkungan setempat tidak menambah beban belajar sebesar 20% sangat setuju, 60% setuju, 10% ragu-ragu (N), dan 10% tidak setuju. Respon kuisisioner yang merangkum permasalahan mengenai teknik dalam mencari peluang usaha makanan khas daerah di lingkungan setempat disusun dengan baik, dengan 50% sangat setuju dan 40% setuju karena rangkuman permasalahan mengenai teknik dalam mencari peluang usaha makanan khas daerah di lingkungan setempat memotivasi mahasiswa untuk lebih kreatif dalam bekerja dan sisanya 10% tidak setuju.

Metode Electronic Problem Based Learning (E-PBL) merupakan hal baru bagi saya, menunjukkan bahwa 50% siswa sangat setuju, 40% setuju, dan 10% ragu-ragu (N). Menurut tanggapan mahasiswa terhadap angket, menyusun masalah mengenai teknik dalam mencari peluang bisnis makanan khas daerah di lingkungan setempat merupakan pengalaman yang berharga; 20% sangat setuju, 70% sangat setuju, dan 10% ragu-ragu (N). Berdasarkan kuesioner penyusunan soal mengenai teknik dalam mencari peluang usaha makanan khas daerah di lingkungan setempat tidak menambah beban belajar sebesar 20% sangat setuju, 60% setuju, 10% ragu-ragu (N), dan 10% tidak setuju. Respon kuisisioner yang merangkum permasalahan mengenai teknik dalam mencari peluang usaha makanan khas daerah di lingkungan setempat disusun dengan baik, dengan 50% sangat setuju dan 40% setuju karena rangkuman permasalahan mengenai teknik dalam mencari peluang usaha makanan khas daerah di lingkungan setempat memotivasi mahasiswa untuk lebih kreatif dalam bekerja dan sisanya 10% tidak setuju.

Hal ini juga didukung oleh 40 persen sangat setuju dan 60 persen setuju dengan penilaian rekan-rekan pada presentasi dan 60 persen sangat setuju dengan masalah menganalisis peluang bisnis untuk pengolahan bahan tanaman dan hewan menjadi makanan khas daerah, siswa percaya bahwa mereka mendapatkan peluang untuk menunjukkan kreativitas dalam menjadikan pengelolaan bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.

Seluruh komponen hasil penilaian pengembangan produk model pembelajaran Electronic Problem Based Learning (E-PBL) pada mata kuliah kewirausahaan dikategorikan baik dan layak digunakan berdasarkan analisis pakar terhadap data eksperimen.

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

1. Hasil Pengembangan metode pembelajaran kewirausahaan melalui model Electronic Problem Based Learning ( E-PBL) layak digunakan dan

dikembangkan lebih lanjut berdasarkan hasil analisis kebutuhan Mahasiswa dan Dosen, tes tulis dan praktek, tujuan pembelajaran, komponen materi pembelajaran.

2. Komponen-komponen produk pengembangan metode pembelajaran kewirausahaan melalui model *Electronic Problem Based Learning ( E-PBL)* yang telah diuji cobakan melalui empat tahap dan revisi, pada Dosen Mata Kuliah, ahli rancangan pembelajaran, dimana penilaiannya adalah rata-rata baik.
3. Hasil pengembangan pembelajaran kewirausahaan melalui model *Electronic Problem Based Learning ( E-PBL)* akan membentuk sikap kewirausahaan dan kompetensi soft skill Mahasiswa dalam kemampuan pemecahan masalah Mahasiswa pada Mata Kuliah kewirausahaan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Tehnologi yang telah memberi dukungan moral dan dana terhadap penelitian ini .”

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka , 2020, Penerbit , Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI
- [2] Cao, C., & Meng, Q. (2020). Exploring personality traits as predictors of English achievement and global competence among Chinese university students: English learning motivation as the moderator. *Learning and Individual Differences*, 77, 101814. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2019.101814>
- [3] Hu, X., & McGeown, S. (2020). Exploring the relationship between foreign language motivation and achievement among primary school students learning English in China. *System*, 89, 102199. <https://doi.org/10.1016/j.system.2020.102199>
- [4] Abrantes, J. L., Seabra, C., & Lages, L. F. (2007). Pedagogical affect, student interest, and learning performance. *Journal of Business Research*, 60(9), 960–964. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2006.10.026>
- [5] Barrows, Howard S and Lynda, Wee Keng Neo, 2007, Principle and Practice of APBL Singapore: Prentice Hall
- [6] Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi (Study of Student Achievement in Various Aspects and Influencing Factors). *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>
- [7] Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif (Effective Learning Innovation)*. Yrma Widya.

- [8] Basrowi. (2014). *Pengantar Sosiologi (Introduction to Sociology)*. Ghalia Indonesia.
- [9] Hasril Amiruddin, M. (2015). The Effects of a Mastery Learning Strategy on Knowledge Acquisition Among Aboriginal Students: An Experimental Approach. *International Journal of Vocational Education and Training Research*, 1(2), 22. <https://doi.org/10.11648/j.ijvetr.20150102.12>
- [10] Antonio, T., Lanawati, S., Wiriana, T. A., & Christina, L. (2014). Correlations Creativity, Intelligence, Personality, and Entrepreneurship Achievement. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 115(Icicies 2013), 251–257. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.02.433>
- [11] Ashtian Mohammad Jafarabadi Mansoor Nomanof Bahram Sadeghi Bigham. (2012). Computer as Mathematics Facilitator in Problem Based Learning. *J Am Sci*, 8(9), 436–441. <https://doi.org/10.7537/marsjas080912.61>
- [12] Huang, K. & Wang, T. 2012. Applying problem-based learning (PBL) in University English translation
- [13] H.S. Barrows and A.C. Myers, (1993). “*Problem-Based Learning in Secondary Schools*”, *Unpublished monograph, Springfield, IL: poblembased Learning Institute, Lanphier High School and Southern Illinois University Medical School*,
- [14] Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- [15] Riduwan. 2003. *Skala Pengukuran Variable-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabet
- [16] Sudjama. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- [17] Puskur, 2004, *Model Pengembangan Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*.
- [18] Sudijono, Anas. 2001. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.