

INDIKATOR MODEL PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA TEKNIK INDUSTRI FT UMJ

Leola Dewiyani^{1*}, M. Kosasih²

Teknik Industri, Universitas Muhammadiyah Jakarta,
Jl. Cempaka Putih Tengah 27, Jakarta 10510

*Email : leoladewiyani@yahoo.com

ABSTRAK

Saat ini sudah tidak dapat dipungkiri lagi bahwa persaingan untuk mendapatkan pekerjaan sangat ketat dan tentunya perguruan tinggi mempunyai peranan yang penting dalam mencetak sumber daya manusia yang mampu bersaing secara global, tidak terkecuali dengan jurusan Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta (FT UMJ). Permasalahan yang terjadi adalah berdasarkan analisa yang diperoleh dari rekam jejak lulusan, peneliti menemukan bahwa 60 persen mahasiswa jurusan Teknik Industri (FT UMJ) bekerja tidak sesuai dengan tingkat pendidikan yang dimiliki sehingga secara finansial penghasilan mereka masih berada dibawah standar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa Jurusan Teknik Industri FT UMJ pada mata kuliah kewirausahaan, khususnya melalui pengembangan model pembelajaran berbasis *Problem Based Learning*. Target khusus penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan untuk untuk mengimplementasikan model pembelajaran Kewirausahaan berbasis *Problem Based Learning* dan merancang serta mengembangkan model pembelajaran Kewirausahaan berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kompetensi, kemandirian dan kreativitas mahasiswa Teknik Industri FT UMJ dalam mata kuliah Kewirausahaan. Untuk mencapai tujuan di atas maka penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah rincian indikator model pembelajaran Kewirausahaan berbasis *Problem Based Learning*.

Kata kunci: kompetensi, model pembelajaran, *problem based learning*

ABSTRACT

Currently it is undeniable that the competition to get a job is very strict and of course college has an important role in producing human resources that can compete globally, including Department of Industrial Engineering Faculty of Engineering Universitas Muhammadiyah Jakarta (FT UMJ). Problems that occur is based on the analysis resulting from the track record of graduates, researchers found that 60 percent of students of Industrial Engineering (FT UMJ) work unsuitable with the level of their education so that financially their income is still below the standard. This study aims to improve the competence of Industrial Engineering Department FT UMJ students in entrepreneurship courses, especially through the development of Problem Based Learning Model. the specific targets of this research were conducted with an intention to identify and analyze the need of implement entrepreneurship learning model based on Problem Based Learning and to design and develop the model of entrepreneurship based on Problem Based Learning to improve the competence, independence and creativity of Industrial Engineering students of FT UMJ in Entrepreneurship course. To achieve this goal, this research uses research and development (R & D) method. The product results in this research is the details of Entrepreneurship learning model indicator based on Problem Based Learning.

Keywords: competency, learning-model, *problem based learning*

PENDAHULUAN

Indikator Kemajuan suatu bangsa dilihat dari pertumbuhan ekonomi negaranya. Oleh karena itu setiap negara senantiasa melakukan pembenahan-pembenahan agar dapat menciptakan iklim ekonomi yang kondusif untuk mempercepat gerakan pertumbuhan ekonominya, tidak terkecuali Indonesia. Tahun 2015 yang lalu telah diberlakukan suatu kerjasama ekonomi antara negara-negara di Asia Tenggara, *Asean Economic Community* (AEC). Dengan adanya AEC ini maka diharapkan negara yang tergabung di dalamnya dapat mengurangi kelemahan-kelemahan dalam persaingan di pasar dunia yaitu dengan membentuk pasar tunggal yang berbasis di Asia Tenggara. Bagi negara Indonesia AEC sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan industry dalam negeri karena akan menciptakan “daya saing” yang lebih ketat dimana negara-negara kawasan Asia Tenggara secara bebas dapat keluar masuk dalam pasar Indonesia. Persaingan utama yang perlu mendapat perhatian adalah sumber daya manusia (SDM), karena pelaku utama ekonomi adalah manusia dalam hal ini adalah SDM. Sumber daya manusia Indonesia harus siap bersaing dengan tenaga asing yang tentunya akan menyerbu Indonesia. Tenaga terampil dan kompeten bahkan dengan gelar sarjana saja tidak cukup kuat untuk dapat bersaing dengan tenaga asing apabila tidak dibekali pengetahuan-pengetahuan lain seperti bahasa Inggris, penguasaan teknologi, kemandirian dan daya cipta (inovasi). Peran sarjana teknik sangat besar dalam membangun konektivitas di bidang infrastruktur. Kegagalan persaingan di pasar global umumnya karena kurangnya konektivitas dan inovasi yang merupakan “*competitive advantage*” dari suatu industry. Untuk menciptakan sarjana teknik yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan pada era persaingan global merupakan salah satu tanggung jawab dari institusi pendidikan dalam hal ini perguruan tinggi. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, saat ini hampir seluruh jurusan di perguruan tinggi memasukkan matakuliah kewirausahaan dalam kurikulumnya, termasuk fakultas teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta. Oleh karena itu penerapan matakuliah kewirausahaan merupakan salah satu matakuliah yang diharapkan dapat menunjang

kemandirian dan kreatifitas mahasiswa tidak hanya di matakuliah tersebut tapi juga di matakuliah lainnya. Tetapi yang menjadi permasalahan disini adalah apakah penerapan mata kuliah di perguruan tinggi termasuk mata kuliah kewirausahaan ini dapat benar-benar mencetak mahasiswa yang kelak menjadi sarjana yang mandiri, kreatif dan inovatif apabila sistem pendidikan yang dilaksanakan saat ini masih menggunakan metode konvensional.

Problem Based Learning (PBL) adalah metode pendidikan yang mendorong mahasiswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dengan kelompok untuk mencari penyelesaian pada permasalahan dunia nyata, simulasi masalah digunakan untuk mengaktifkan keingintahuan mahasiswa sebelum memulai mempelajari suatu obyek dan menyiapkan mahasiswa untuk berpikir kritis (I Wayan Dasna dan Sutrisno, 2007). Agar metode PBL ini berhasil tentunya juga harus ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik misalnya CD interaktif, VCD dan lain-lain. Penelitian ini mencoba untuk mengatasi masalah agar mahasiswa dapat meningkatkan kreatifitas dan kemandiriannya yaitu dengan cara mengembangkan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata kuliah kewirausahaan dan diharapkan penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemandirian dan kreatifitas mahasiswa sehingga kelak kedepannya dapat dihasilkan sarjana Teknik Industry FT UMJ yang kreatif, mandiri, berpikir kritis, tanggap terhadap masalah untuk dapat bersaing di era globalisasi

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Aryanti Nurhidayati et.al (2013), kegiatan pembelajaran *Problem Based Instruction*, telah berhasil meningkatkan kemandirian dalam mengkonstruksi pengetahuan mahasiswa dalam rangka pencapaian kompetensi dasar, keaktifan mahasiswa mengalami peningkatan, dan ketuntasan belajar mahasiswa tercapai yang ditunjukkan tidak hanya dari hasil belajar, tetapi juga proses pembelajaran sudah terpusat pada mahasiswa (*student centered*). Pembelajaran *Problem Based Instruction* yang dilaksanakan, secara signifikan juga menurunkan jumlah mahasiswa yang mempunyai score di bawah rata-rata bahkan metode pembelajaran ini dapat meningkatkan nilai rerata hasil belajar mahasiswa.

Pendahuluan memuat tentang latar belakang, landasan teori, masalah, rencana pemecahan masalah dan tujuan penelitian. Budiyanto A.M dan Euis Eti Rohaeti dalam penelitian yang dilakukan pada tahun 2014 menemukan bahwa penerapan metode *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran ternyata dapat meningkatkan cara berpikir kritis pada peserta didik. Selain itu dalam penelitian ini juga diperoleh adanya hubungan antara kemampuan berpikir kreatif dengan kemandirian belajar dimana peserta didik dapat menunjukkan persepsi yang positif terhadap pembelajaran berbasis masalah. James N. Warnock & M. Jean Mohammadi-Aragh dalam penelitian yang dipublikasikan tahun 2015 berhasil membuktikan bahwa metode *problem based learning* telah berhasil mengembangkan ketrampilan teknik profesional bagi mahasiswa teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa membuat perbaikan secara signifikan dalam kemampuan memecahkan masalah, komunikasi tertulis dan belajar mandiri.

Menurut Reigeluth (1999), model digunakan untuk berbagai keperluan termasuk pembelajaran, dimana satu komponen terintegrasi dari strategi, ringkasan, penggunaan contoh, penggunaan praktek untuk memberikan motivasi kepada peserta didik. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktifitas belajar-mengajar. Dalam menjalani kehidupan manusia sering dihadapkan dengan berbagai masalah baik ringan maupun berat. Sebenarnya masalah yang kita hadapi adalah pelajaran yang sangat berharga, dimana kita harus dapat mencari solusi dari pemecahan masalah tersebut. Dengan menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi maka kita dapat mengetahui hal baik dibalik permasalahan tersebut. Disamping itu makin banyak permasalahan yang dihadapi seseorang biasanya membuat orang tersebut menjadi lebih dewasa dan bijaksana cara berpikirnya. Dewasa ini dunia pendidikan telah memanfaatkan masalah (*problem*) sebagai

salah satu model pembelajaran yang efektif untuk memancing motivasi dan kreatifitas serta kemandirian peserta didik dalam hal ini mahasiswa. Model pembelajaran ini dikenal dengan nama model pembelajaran *Problem Based Learning* atau model pembelajaran PBL. Dengan model pembelajaran PBL peserta didik diberi suatu ‘pemicu’ atau masalah yang terjadi di dunia nyata yang relevan dengan materi ajar yang sedang dihadapi, kemudian peserta didik dituntut untuk melakukan berbagai aktivitas yang menunjang pemecahan masalah tersebut.

METODE

Penelitian ini merupakan bagian dari pengembangan model pembelajaran yaitu menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang dengan demikian melalui prosedur dan uji coba di lapangan. Borg & Gall (1979) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan pada prinsipnya merupakan proses untuk pengembangan suatu produk pendidikan dan selanjutnya divalidasi.

Langkah-langkah penelitian pengembangan skala kecil menempuh tiga langkah pokok yaitu pra-pengembangan, pengembangan model dan penerapan model. Berikut adalah kegiatan yang dilakukan pada tahap pra-pengembangan dan pengembangan model.

Pada tahap pra-pengembangan dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan data yang meliputi analisis kebutuhan, studi literatur, dan studi lapangan
2. Merencanakan penelitian pengembangan yang meliputi rumusan tujuan, langkah penelitian, dan rencana uji coba.

Pada tahap pengembangan model dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pengembangan model
2. pengembangan alat evaluasi.

Indikator capaian yang terukur adalah sebagai berikut:

1. Daftar analisis kebutuhan
2. Rincian indikator-indikator pengembangan model pembelajaran Kewirausahaan dengan metode *problem based learning*

Instrumen penelitian yang dipergunakan adalah sebagai berikut:

1. Pedoman wawancara
2. Angket, yang keduanya dikembangkan oleh peneliti.

Penelitian survey ini dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Luaran pada penelitian ini adalah rincian indikator-indikator model pembelajaran kewirausahaan berbasis *Problem Based Learning*.

Untuk upaya pengumpulan data penelitian yang diperlukan maka dikembangkan instrumen sesuai dengan kebutuhan data dan informasi yang dikumpulkan. Dalam pengumpulan data analisis kebutuhan selain menggunakan kuesioner yang telah diuraikan diatas, juga dilakukan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan.

Teknik analisis data yang digunakan di dalam penelitian ini terdiri dari kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kuantitatif sedangkan kuantitatif dianalisis dengan cara mendeskripsikannya secara naratif. Prosedur analisis data kualitatif dilakukan melalui tiga tahapan yaitu proses reduksi data, penyajian data, dan pengambilan keputusan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui kebutuhan akan perlunya problem based learning sebagai metode pembelajaran kewirausahaan di jurusan Teknik Industri Universitas Muhammadiyah Jakarta maka dilakukan analisis kebutuhan dengan menggunakan instrument penelitian berupa pedoman wawancara dan kuesioner sebagai berikut:

Pedoman Wawancara

Dalam analisis kebutuhan telah diwawancarai 2 dosen mata kuliah kewirausahaan dan 3 dosen yang terkait dengan mata kuliah kewirausahaan. Dan selanjutnya dilakukan penyebaran kuesioner minat belajar dan kompetensi, kemandirian dan kreativitas mahasiswa kepada 30 responden yang dipilih secara acak dari tiga kelas mata kuliah kewirausahaan yang berbeda untuk menguji validitas kuesioner. Kemudian dilakukan penyebaran kuesioner kepada 50 mahasiswa pengikut mata kuliah kewirausahaan di Jurusan Teknik Industri.

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh keterangan bahwa dosen mata kuliah kewirausahaan dan dosen terkait matakuliah tersebut cenderung belum pernah melakukan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, selama ini mereka menerapkan pembelajaran dengan metode sebagai berikut:

- Kuliah mimbar yaitu pemberian informasi oleh dosen kepada mahasiswa yang diikuti dengan tanya jawab
- Tugas presentasi dengan tema yang telah ditentukan oleh dosen.
- Pemberian tugas untuk dikerjakan di rumah,

Dari hasil Tanya jawab dan presentasi mahasiswa tersebut diketahui bahwa hanya sekitar 10% mahasiswa yang terlihat aktif sedangkan mahasiswa lainnya sangat pasif dan cenderung diam dan bersikap apatis. Diperoleh pula keterangan bahwa hanya sebagian kecil mahasiswa tersebut yang sungguh-sungguh mengerjakan tugas secara mandiri sedangkan sisanya menyontek bahkan beberapa mahasiswa sama sekali tidak mengerjakan tugas tersebut.

Pengembangan Kuesioner Minat Belajar, Kemandirian dan Kreativitas Mahasiswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen mata kuliah kewirausahaan dan dosen matakuliah lain yang terkait diperoleh hasil bahwa minat belajar dan kemandirian mahasiswa masih sangat kurang sehingga mereka tidak kreatif. Oleh karena itu peneliti mengembangkan instrument penelitian berupa kuesioner untuk melihat sejauh mana minat belajar, kemandirian dan kreativitas mahasiswa. Responden dari penelitian ini adalah mahasiswa Teknik Industri FT UMJ. Responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia.

Langkah-langkah pembuatan kuesioner adalah:

- Peneliti membuat 10 item pertanyaan pada masing-masing kuesioner
- Kemudian item-item pertanyaan tersebut disusun dalam bentuk kuesioner dan disebar kepada 30 responden yaitu mahasiswa pengikut kuliah kewirausahaan yang berasal dari 3 kelas yang berbeda.

Peneliti menjelaskan kepada 30 responden tersebut untuk mengisi setiap item dengan

angka 5 untuk skor tertinggi dan angka 1 untuk yang terendah. Dijelaskan pula bahwa responden bebas memilih tingkat persetujuan mereka terhadap item-item pertanyaan. Yang terpenting adalah responden harus konsisten dalam menjawab item-item pertanyaan. Sebelum disebar kuesioner tersebut diuji untuk memenuhi unsur validitas dan realibilitas. Setelah uji validitas dan realibilitas terhadap butir-butir pertanyaan yang terdapat pada kuesioner motivasi, kemandirian dan kreativitas, maka selanjutnya kuesioner tersebut disebar kepada 50 responden yang berasal dari mahasiswa Teknik Industri FT UMJ kelas A, B dan C. Dan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- Skor rata-rata minat belajar mahasiswa sebesar 23,28 atau 51,73%
- Skor rata-rata kemandirian mahasiswa sebesar 23,44 atau 52,09%
- Skor rata-rata kreativitas mahasiswa sebesar 23,26 atau 51,69%

Oleh karenanya dapat disimpulkan bahwa rata-rata minat belajar, kemandirian dan kreativitas mahasiswa masih kurang yaitu berada <70%. Berdasarkan hasil ini maka perlu untuk dibuat rincian indikator-indikator model pembelajaran kewirausahaan berbasis problem based learning dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Penentuan jumlah pertemuan per pemicu dalam satu semester:

Nama Mata Kuliah	:	
Kewirausahaan	:	
Jumlah SKS	:	2 SKS
Jumlah Pertemuan	:	1 kali/minggu atau 16 kali/semester
Total Jumlah Pemicu	:	4 Pemicu/semester

Dari uraian di atas maka ditentukan waktu penyelesaian setiap pemicu yang diberikan dalam metode PBL dapat dituntaskan dalam 4 kali pertemuan seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Materi Pertemuan Tiap Pemicu

Pertemuan	Isi Pertemuan
1	Mendefinisikan masalah dan menentukan topik pembelajaran
2	Antar peserta didik saling ajar mengajarkan dan saling integrasi pengetahuan
3	Finalisasi solusi pemecahan masalah
4	Presentasi kelas, integrasi pengetahuan antar kelompok dan rekapitulasi oleh dosen pengampu mata kuliah Kewirausahaan

Sumber: Studi Literatur

b. Konversi topik pembelajaran konvensional menjadi topik pembelajaran problem based learning

Pada tabel 2 berikut disajikan tabel konversi dari topik pembelajaran yang selama

ini dilakukan menjadi topik pembelajaran apabila menggunakan metode problem based learning.

Tabel 2. Konversi Topik Pembelajaran Konvensional menjadi Topik Pembelajaran PBL

Topik Pembelajaran Konvensional: Kuliah Mimbar			Topik Pembelajaran PBL	
No	Pokok Bahasan	Nomor Pemicu	Nomor dan Tema Pemicu	Pokok Bahasan
1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Karakteristik kewiraswastaan ▪ Penentuan potensi 		Pemicu 1: Karakter	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Impian menjadi wirausaha

Topik Pembelajaran Konvensional: Kuliah Mimbar			Topik Pembelajaran PBL	
No	Pokok Bahasan	Nomor Pemicu	Nomor dan Tema Pemicu	Pokok Bahasan
	kewiraswastaan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Metode analisa diri sendiri ▪ Pengembangan NACH ▪ Manajemen kewiraswastaan 	1	Kewirausahaan dan aspek produksi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengertian wirausaha ▪ Karakter wirausaha ▪ Keuntungan dan kerugian wirausaha ▪ Langkah-langkah memulai wirausaha ▪ Produksi ▪ Kebutuhan proses produksi ▪ Pengendalian produksi ▪ Kelayakan usaha dan faktor-faktor penyebab gagalnya wirausaha
2	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Orientasi eksternal dan internal ▪ Sumber gagasan bagi produk dan jasa baru ▪ Proses perencanaan dan pengembangan produk ▪ Produk-produk yang sesuai untuk perusahaan kecil ▪ Arti penting orientasi pemasaran ▪ Matrik produk pasar ▪ Kegagalan dalam memilih peluang bisnis baru 			
3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Masalah dalam pencarian modal ▪ Pembiayaan bisnis ▪ Penentuan hubungan finansial perusahaan ▪ Analisis kelayakan teknik ▪ Mencari sumber permodalan ▪ Penilaian perusahaan 			
4	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penetapan kelayakan usaha baru ▪ Analisa kelayakan teknis ▪ Penilaian peluang pasar ▪ Analisa kelayakan finansial ▪ Penilaian kemampuan organisasional 	2	Pemicu 2: Kreatifitas dan Inovasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menemukan peluang usaha ▪ Memilih peluang usaha melalui analisa kelayakan bisnis dari berbagai aspek ▪ Peranan inovasi dan kreatifitas dalam pengembangan produk dan jasa ▪ Penetapan produk unggul dan manajemen inovasi ▪ Orientasi Pemasaran ▪ Teori, strategi pemasaran dan rencana pemasaran
5	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Waralaba ▪ Resiko investasi dalam usaha waralaba ▪ Persetujuan waralaba ▪ Pemasaran langsung ▪ Keuntungan dari pemasaran langsung ▪ Teknik alternative pemasaran langsung ▪ Multi level marketing 			
6	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bentuk-bentuk kepemilikan ▪ Go Public ▪ Keuntungan dan kerugian go public ▪ Proses go public 			
7	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rencana Pemasaran ▪ Analisa Lingkungan ▪ Bauran pemasaran ▪ Batasan rencana pemasaran ▪ Karakteristik rencana pemasaran 			

Topik Pembelajaran Konvensional: Kuliah Mimbar			Topik Pembelajaran PBL	
No	Pokok Bahasan	Nomor Pemicu	Nomor dan Tema Pemicu	Pokok Bahasan
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Langkah dalam pembuatan rencana pemasaran 			
8	UJIAN TENGAH SEMESTER	-		
9	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Langkah-langkah penyediaan sumber-sumber daya manusia bagi organisasi kewiraswastaan ▪ Teknik pengembangan ketrampilan 	3	Pemicu 3: Komunikasi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian, tujuan dan fungsi komunikasi • Bentuk-bentuk komunikasi • Komunikasi dalam organisasi bisnis • Konsep dan teori motivasi • Motivasi dalam kaitan dengan kepuasan kerja • Motivasi dalam peningkatan kinerja dan produktifitas
10	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami motivasi ▪ Bentuk-bentuk komunikasi 			
11	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jenis Perencanaa organisasi kewiraswastaan ▪ Perencanaan dan tingkat manajemen 			
12	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pendekatan perencanaan organisasi ▪ Alat-alat perencanaan 			
13	Teori organisasi Departementalisasi	4	Pemicu 4: Kepemimpinan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengertian dan peran kepemimpinan dalam manajemen ▪ Kepemimpinan dalam tim ▪ Teori organisasi ▪ Pengembangan organisasi
14	Pengorganisasian aktivitas individu			
15	Pengembangan organisasi			
16	UJIAN AKHIR SEMESTER			

c. Penilaian terhadap peserta didik (mahasiswa) dalam mata kuliah

Kewirausahaan dengan menggunakan metode PBL diberikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Bobot Penilaian Mata Kuliah Kewirausahaan

No.	Komponen	Bobot (%)	Penilai
1	Laporan Tugas Kelompok	20	Dosen Pengampu dan Peserta Didik
2	Test Formatif	5	Dosen pengampu
3	UTS dan UAS	25 dan 25	Dosen PengampP
4	Lembar Kerja Mandiri	15	Dosen Pengampu
5	Presentasi Kelas	10	Dosen Pengampu dan Peserta Didik

Penilaian diatas mencakup hal-hal dibawah ini:

- Pengetahuan tentang Kewirausahaan
- *Skills* dalam hubungan interpersonal dalam kelompoknya, kecakapan dalam menyelesaikan suatu masalah dan kecakapan serta obyektifitas dalam menilai sesama peserta didik
- *Attitude* yang baik dalam mengarahkan pembelajaran baik di dalam kelompok maupun antar kelompok

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sejauh ini maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

- Dari analisa kebutuhan diperoleh informasi bahwa skor rata-rata minat belajar mahasiswa adalah sebesar 51,73%, skor rata-rata kemandirian mahasiswa sebesar 52.09% dan skor rata-rata kreativitas mahasiswa sebesar 51,69%, dimana nilai tersebut masih berada dibawah 70% yang merupakan target dari sasaran mutu Teknik Industri UMJ. Hal ini dikuatkan dengan hasil wawancara peneliti dengan dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan dan dosen lain yang terkait bahwa hanya 10% mahasiswa yang aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar
- Rincian indikator yang dibutuhkan untuk desain model pembelajaran kewirausahaan berbasis problem based learning yaitu: penentuan jumlah pertemuan per pemicu dalam satu semester, konversi topik pembelajaran konvensional menjadi topik pembelajaran problem based learning, penilaian terhadap peserta didik (mahasiswa) dalam mata kuliah kewirausahaan dengan menggunakan metode PBL

Saran

- Rincian indikator tersebut di atas perlu pengembangan lanjut untuk dapat

digunakan sebagai dasar pengembangan model pembelajaran kewirausahaan yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi, kreativitas dan kemandirian mahasiswa pada umumnya dan mahasiswa Teknik Industri khususnya

DAFTAR PUSTAKA

- Abdallah M Hasna.(2008). *Problem Based Learning in Engineering Design*. Proceedings of SEFI 36TH Annual Conference European Society for Engineering Education
- Arthur James Swart. (2014). *Using Problem-Based Learning to Stimulate Entrepreneurial Awareness Among Senior African Undergraduate Students*. Eurasia journal of mathematics, science and technology education Volume 10, 2 April 2014
- Aryanti Nurhidayati. (2013). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* Sebagai Upaya Pembentukan Kemandirian Mahasiswa Pada Mata Kuliah Teknik Pondasi. JIPTEK, Vol. VI No.1, Januari 2013
- Ausubel, D.P. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Brog, W. R. & Gall; Meredith, D. (1979). *Educational research: An introductional*. Newyork: David McKay Company.
- Bruner, J.S. 1966. *Toward a Theory of Instruction*. New York: Norton.
- Budianto A.M dan Euis Eti Rohaeti. (2014). Mengembangkan Berpikir Kreatif dan Kemandirian Belajar Siswa SMA melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. Jurnal Pengajaran MIPA Volume 19 Nomor 2, Oktober 2014 hlm 166-172
- Gagne, R.M. (1985). *The Conditions of learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Geisert, Paul G. Teachers, Computers, and Curriculum. Allyn & Bacon, USA. 1995
- Kintsch, W. 1970, *Learning Memory, and Conceptual Processes*. New York: Weley.
- Leola Dewiyani. (2012). Penerapan Metode *Problem Based Learning* Sebagai

- Usaha Pencapaian Standar Kompetensi Dalam Pembelajaran Pengantar Ilmu Ekonomi. laporan penelitian internal LPPM UMJ
- Leola Dewiyani, Upaya. (2013). Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Dalam Pembelajaran Kewirausahaan Melalui Pengembangan *Computer Assisted Instruction*. Jurnal Ilmiah PGSD Vol.V No.2 Oktober 2013
- Mayer, R.E. 1977. *The Sequencing of Instruction and The Concept of Assimilation-to-Schema*. *Instructional Science*, 6, 369-388.
- Reigeluth, C.M. (ed.). (1983). *Instructional design theories and models: an overview of their current status*. Hillsdale, N.J.: Erlbaum.
- Rigney, J.W. 1978. "Learning Strategies: A Theoretical Perspective". in H.F. O'Neil, Jr. (Ed.). *Learning Strategies*. New York: Academic Press.
- Thompson, J.F. 1975. *Foundation for Vocational Education: Social and Philosophical Concept*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.