

Model Pembelajaran Digital Entrepreneurship untuk Generasi Milenial

by Dr. Erdisna

Submission date: 10-Nov-2023 08:38PM (UTC+0700)

Submission ID: 2223859138

File name: buku_monograf_model_ERDIS.pdf (5.74M)

Word count: 10831

Character count: 74890



MODEL PEMBELAJARAN DIGITAL ENTREPRENEURSHIP UNTUK GENERASI MILENIAL

Dr. Erdisna, S.K0fTI., M.K0fTI.



***MODEL PEMBELAJARAN
DIGITAL ENTREPRENEURSHIP
UNTUK GENERASI MILENIAL***

UU 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan ruang lingkup hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

PM diatur dengan Pasal 2d

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- a. penggunaan tulisan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan penelitian aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi ilmiah;
- b. Penggunaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- c. Penggunaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pernyajian dan Fanogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- d. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pasal 114

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (Btu miliar rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (Btu miliar rupiah).

Model Pembelajaran Digital Entrepreneurship untuk Generasi Milenial

Dr. Erdisna, S.Kom., M.Kom.



Penerbit Yayasan Kita Menulis

Model Pembelajaran Digital Entrepreneurship untuk Generasi Milenial

Copyright © Yayasan Kita Menulis, 2022

Penulis:
Erdisna

Editor: Janner Simarmata
Desain Sampul: Devy Dian Pratama, S.Kom.

Penerbit
Yayasan Kita Menulis
Web: kitamenulis.id
e-mail: press@kitamenulis.id
WA: 0821-6453-7176
IKAPI: 044/SUT/2021

Erdisna

Model Pembelajaran Digital Entrepreneurship untuk Generasi Milenial

Yayasan Kita Menulis, 2022

xii; 54 hlm; 16 x 23 cm

ISBN: 978-623-342-485-1 (print)

E-ISBN: 978-623-342-486-8 (online)

Cetakan 1, Mei 2022

- I. Model Pembelajaran Digital Entrepreneurship untuk
Generasi Milenial
- II. Yayasan Kita Menulis

Katalog Dalam Terbitan

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak maupun mengedarkan buku tanpa

izin tertulis dari penerbit maupun penulis

Prakata

Alhamdulillah penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT yang selalu menganugerahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat dan salam diucapkan kepada Allah SWT, semoga disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak, atas saran, arahan dan kontribusi dalam penyusunan Buku Monograf “Model Pembelajaran Digital Entrepreneurship Untuk Generasi Milenial” sehingga buku ini dapat diselesaikan dengan baik.

Pembelajaran Analisis Perancangan Sistem Informasi (APSI) bertujuan untuk memberikan pengetahuan, sikap dan keterampilan terkait dengan perancangan system informasi, namun agar output pembelajaran dapat memiliki nilai-nilai kewirausahaan sesuai dengan pembelajaran abad 21 maka rancangan pembelajaran dan sumber-sumber belajar harus mendukung kesuksesan tujuan pembelajaran di era globalisasi.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan revisi yang dapat diberikan untuk menyempurnakan buku ini, maka saran untuk perbaikan buku ini sangat penulis harapkan dari segala pihak.

Besar harapan penulis buku ini dapat digunakan oleh Dosen sebagai pengetahuan tentang model Digital Entrepreneurship untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik menanggapi tantangan globalisasi era Revolusi Industri 4.0 bagi generasi milenial.

Padang, Mei 2022

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	xi
Bab 1 Pendahuluan	
A. Latar Belakang Pengembangan	1
B. Permasalahan	3
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Rumusan Masalah.....	6
Bab 2 Kajian Literatur	
A. Model Pembelajaran.....	7
B. Literasi Baru Revolusi Industri 4.0	8
C. Pengertian Wirausaha	10
D. Digital Entrepreneur (Kewirausahaan Digital).....	11
E. Karakter Wirausaha	13
Bab 3 Metodologi dan Landasan Model Digital Entrepreneurship	
A. Metodologi.....	17
B. Landasan Model Pengembangan	20
Bab 4 Model Pembelajaran Digital Entrepreneurship	
A. Konsep Model Digital Entrepreneurship.....	25
B. Langkah-langkah Model Digital Entrepreneurship.....	28
C. Implementasi Sistem	38
D. Hasil Analisis Model Digital Entrepreneurship	41
Bab 5 Kesimpulan	
Daftar Pustaka.....	49
Biodata Penulis	53

Daftar Gambar

Gambar 3.1: Konsep model 4-D	18
Gambar 3.2: Kerangka Konseptual Pengembangan Model	19
Gambar 3.3: Rasionalisasi dan Aliran Filosofis Pengembangan Model Digital Entrepreneurship	22
Gambar 4.1: Konsep model Digital Entrepreneurship	27
Gambar 4.2: Sintak Pengembangan Model Pembelajaran Digital Entrepreneurship	29
Gambar 4.3: Class diagram	39
Gambar 4.4: Tampilan Upload Bahan Ajar	40
Gambar 4.5: Tampilan Konfirmasi Tugas Mahasiswa.....	40

Daftar Tabel

Tabel 4.1: Deskripsi Kegiatan dari Langkah-langkah Model Digital Entrepreneurship.....	30
Tabel 4.2: Hasil Uji Validitas Terhadap Model Pembelajaran Digital Entrepreneurship.....	41
Tabel 4.3: Hasil Analisis Praktikalitas Penilaian Mahasiswa.....	42
Tabel 4.4: Deskripsi Data Rata-Rata Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	43
Tabel 4.5: Deskripsi Data Rata-Rata Hasil Belajar Ranah Afektif.....	43
Tabel 4.6: Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Setiap Indikator.....	44
Tabel 4.7: Deskripsi Data Rata-Rata Hasil Belajar Ranah Psikomotor.....	45

Bab 1

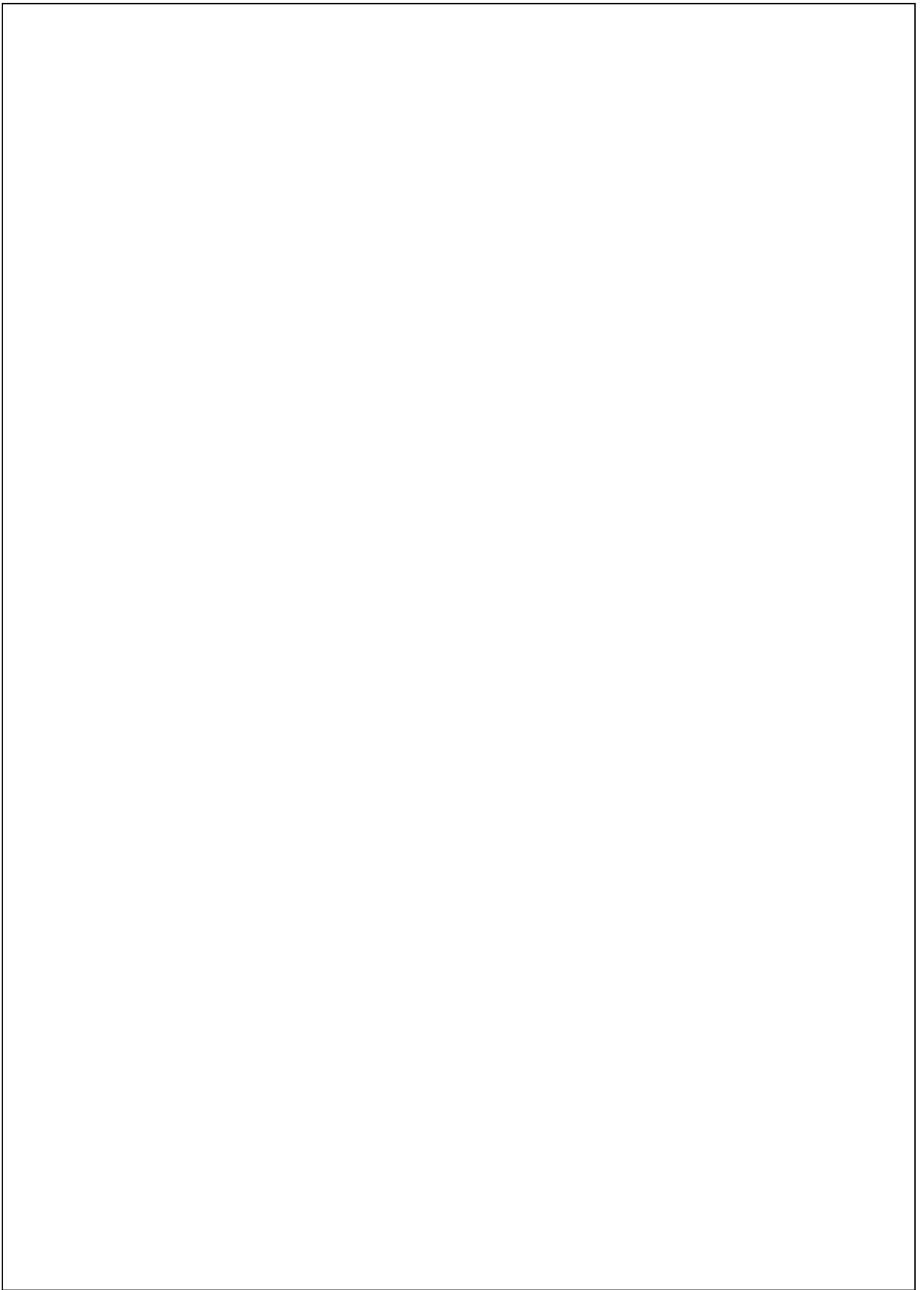
Pendahuluan

A. Latar Belakang Pengembangan

Kualitas pendidikan Indonesia tidak terlepas dari peran teknologi digital, sehingga wajar jika terdapat perbedaan kualitas pendidikan di berbagai wilayah Indonesia. Revolusi digital ini telah mengubah peran semua pemain dalam kanvas pembelajaran. Media digital menjadikan ilmu pengetahuan dapat diperoleh tidak hanya di dalam kelas, tetapi dapat diperoleh di mana saja selama ada perangkat teknologi digital.

Menurut Aparicio et al., (2016), belajar merupakan proses kognitif untuk mencapai suatu pengetahuan, dan teknologi adalah bagian dari proses pembelajaran, artinya teknologi digunakan seperti alat lain dalam proses pendidikan. Proses pembelajaran merupakan suatu proses sistematis yang terdiri dari beberapa unsur yang saling memengaruhi, yaitu pendidik, peserta didik, bahan ajar dan lingkungan yang saling terkait dalam mencapai tujuan pembelajaran (Susanti & Ummah, 2021). Pengajar perlu meningkatkan sistem belajar mengajar dengan menyediakan sumber daya dan kegiatan yang bermanfaat bagi siswa melalui penggunaan teknologi (Bousbahi & Alrazgan, 2015).

Menurut Candra et al., (2020), perangkat pembelajaran disusun disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan oleh pengajar dan dianggap



paling efektif digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Banyak jenis pembelajaran baru yang sebagian besar pemahamannya lebih dalam tentang disiplin yang dikombinasikan dengan kecerdasan emosional, pemikiran kritis, dan kreativitas (Ningsih et al., 2022).

Model pembelajaran *Digital Entrepreneurship* untuk generasi milenial, dikembangkan untuk menyesuaikan kebutuhan pembelajaran abad 21 yang telah mengalami perubahan dalam konsep pembelajaran berbasis teknologi digital dan penguasaan kemampuan berwirausaha sebagai solusi menghadapi tantangan persaingan abad 21. Model Digital Entrepreneurship yang memiliki prinsip pembelajaran yang beranjak dari pengembangan kebutuhan masyarakat dalam dunia nyata untuk penyelesaian permasalahan masyarakat. Sisi inovasi dari model pembelajaran Digital Entrepreneurship adalah unsur Digital Entrepreneurships atau kegiatan berwirausaha menggunakan sarana elektronik (digital) dalam proses pembelajaran dengan literasi baru periode revolusi industri 4.0 yang saat ini menjadi *frame* pembelajaran abad 21.

Model Digital Entrepreneurship dikembangkan dengan ciri langkah-langkah pembelajaran yang mengarahkan mahasiswa untuk memiliki kemampuan menjadi seorang wirausaha di ranah digital dengan menerapkan kemampuan literasi baru 4.0. Model pembelajaran harus mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, meliputi tujuan pembelajaran, lingkungan dan pengelolaan kelas (Ningsih et al., 2019). Model pembelajaran Digital Entrepreneurship di bidang revolusi industri 4.0 adalah suatu rancangan langkah-langkah pembelajaran yang memiliki susunan *syntax* mengacu kepada pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berbasis produk (Erdisna et al., 2022).

Sesuai dengan tujuan Pendidikan Kejuruan untuk menyiapkan tenaga kerja berkualitas dan siap pakai sesuai dengan keahliannya membutuhkan model pembelajaran yang tepat untuk menjadi pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai digunakan pada sekolah kejuruan adalah model pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran ini dilaksanakan dalam bentuk cooperative learning dengan pendekatan pembelajaran aktif berpusat pada peserta didik (student center learning). Model ini menuntut keaktifan mahasiswa dalam melaksanakan suatu proyek sesuai materi dan tuntutan indikator pembelajaran, untuk itu mahasiswa melaksanakan proyek dengan mengembangkan kemampuan mereka sendiri dan kemudian membangun pengetahuan dan kemampuan sendiri berdasarkan pengalaman belajar yang dilakukan.

Model lainnya yang menjadi dasar pengembangan ini adalah model pembelajaran berbasis produk (Product Based Learning), model ini memiliki ciri pada langkah-langkah yang menuntun peserta didik dalam melakukan suatu kegiatan pembelajaran yang berbasiskan kepada kualitas produk yang nyata dan benar-benar merupakan kebutuhan pengguna. Model pembelajaran berbasis produk dilakukan untuk menciptakan produk yang kemudian diperjualbelikan untuk mendapatkan keuntungan dari proses produksi yang dilakukan. Model pembelajaran ini memiliki unsur kewirausahaan yang dapat melatih karakter unggul wirausaha dalam proses pembelajaran pada sekolah kejuruan.

Kedua model pembelajaran yang telah ada tersebut menjadi dasar bagi pengembangan Model Digital Entrepreneurship, namun model yang telah ada tidak memiliki syntax yang sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran abad 21 yang menuntut seluruh kegiatan berbasiskan digital dan membutuhkan kemampuan wirausaha maka kegiatan proyek yang menghasilkan produk harus dilakukan dengan menggunakan sintak atau langkah-langkah baru yang mengacu kepada peningkatan kemampuan entrepreneur di era digital dengan mengacu kepada literasi baru era revolusi industri 4.0.

Menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21 maka pembelajaran berbasis proyek yang telah ada kemudian menjadi dasar dalam mengembangkan pembelajaran model Digital Entrepreneurship yang memiliki prinsip pembelajaran yang beranjak dari pengembangan kebutuhan masyarakat dalam dunia nyata, mengembangkan suatu proyek dengan produk yang dihasilkan diupayakan menjadi solusi dalam penyelesaian permasalahan masyarakat.

B. Permasalahan

Terjadinya pergeseran paradigma belajar abad 21, menurut seorang ahli, Joseph Schumpeter yang merupakan pakar kewirausahaan dunia menyatakan bahwa “kewirausahaan adalah mesin kekuatan ekonomi dunia. Menciptakan wirausaha di bidang teknologi akan menjadi sumber kekuatan ekonomi pada negara-negara di seluruh dunia, dengan demikian pembentukan karakter wirausaha dalam proses pendidikan harus menjadi perhatian agar dapat mencapai keunggulan dalam persaingan abad 21”.

Permasalahan yang terjadi di bidang teknologi seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital di antaranya adalah:

1. Perkembangan arus teknologi informasi dan komunikasi abad 21 menuntut adanya perubahan dalam proses pendidikan, karena sebagian besar pekerjaan yang biasa dilakukan manusia pada saat ini telah dilakukan oleh mesin-mesin dengan teknologi yang semakin canggih. Perubahan tersebut mengakibatkan terjadinya disruption.
2. Model pembelajaran yang telah ada masih memiliki keterbatasan pada unsur proses kegiatan proyek yang belum mengacu kepada kegiatan pembelajaran di abad 21 dengan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dan peningkatan kemampuan berwirausaha di era digital dalam menghasilkan produk dan layanan yang saat ini dibutuhkan oleh masyarakat.
3. Model pembelajaran berbasis proyek dan model pembelajaran berbasis produk yang telah ada baru sebatas pada pengelolaan proyek untuk menghasilkan produk dengan sintak yang belum fokus pada tujuan kegiatan pembelajaran berbasis kemampuan yang dibutuhkan pada abad 21 yakni literasi baru dengan kemampuan literasi big data, literasi digital dan literasi humanity.
4. Pengambilan teori belajar dan penerapannya dalam pembelajaran yang kurang pas atau kurang relevan dengan situasi dan kondisi, bisa menyebabkan kerugian berbagai pihak yang berhubungan dengan jagat pendidikan dan pembelajaran. Kerugian tersebut dapat berbentuk kerugian waktu, biaya dan tenaga. Oleh karena itu dalam merumuskan suatu model pembelajaran harus berlandaskan kepada teori belajar yang mendasarinya.
5. Perkembangan teknologi yang sangat pesat, tidak dapat dipungkiri telah membawa inovasi yang dapat memainkan peran penting dalam pendidikan, dalam hal ini kemajuan teknologi telah menyentuh banyak aspek kehidupan individu. Pembuatan aplikasi pendidikan telah menerapkan teknologi dalam bentuk web dan mobile aplikasi yang telah banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Penerapan aplikasi digital dalam pembelajaran dipengaruhi oleh kemajuan

teknologi, sehingga kemampuan penguasaan teknologi digital sangat dibutuhkan agar dapat terus mengikuti setiap perkembangan zaman, khususnya dalam bidang teknologi. Dalam hal ini, pemerintah dituntut agar lebih responsive supaya bisa menyesuaikan teknologi dengan kebutuhan masyarakat yang selalu update teknologi.

C. Tujuan dan Manfaat

Seorang wirausaha (entrepreneur) bertujuan untuk menciptakan sebuah bisnis baru dengan mengambil risiko dan ketidakpastian demi mencapai keuntungan dan pertumbuhan dengan cara mengidentifikasi peluang dan menggabungkan berbagai sumberdaya (Sudarmiatin, 2009).

Dalam kompetensi abad 21 ini, seorang peserta didik dianjurkan memiliki integrasi pengetahuan akademis inti, pemikiran kritis, dan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam menguasai kemampuan multidimensi pada tantangan abad 21. Tantangan abad 21 telah merubah konsep perumusan kompetensi yang dikuasai oleh lulusan Perguruan Tinggi. Pendidikan saat ini harus dihadapkan kepada tantangan untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas pendidikan kejuruan untuk memenuhi kebutuhan lokal dan nasional, mampu bersaing secara global, serta menghasilkan SDM kreatif melalui pendidikan yang diperlukan dalam pengembangan ekonomi kreatif (generasi 2045). Munculnya pergeseran paradigma di abad 21 juga memengaruhi pendidikan Indonesia saat ini.

Tujuan dari riset pengembangan ini adalah untuk mengembangkan model Digital Entrepreneurship di Perguruan Tinggi dalam mewujudkan generasi milenial berjiwa wirausaha pada mata kuliah Analisis Perancangan Sistem Informasi dengan formulasi kompetensi 4C (Comunication, Colaboration, Critical thinking, dan Creativity).

Tujuan utama dari riset pengembangan model pembelajaran entrepreneurship, di bidang digital berbasiskan literasi baru periode revolusi industri 4.0 ini adalah munculnya kebutuhan lulusan perguruan tinggi untuk dapat bertahan di bidang digital dengan memiliki seperangkat kompetensi baru agar mampu dan terampil untuk menjadi seorang professional yang memiliki pemikiran kritis dan kreatif sebagai penggerak industri di bidang digital.

Manfaat dari model ini adalah dapat diterapkan pada mata kuliah atau mata pelajaran pada sekolah-sekolah kejuruan yang bersifat praktik. Perumusan literasi baru dalam dunia pendidikan dan tantangan bidang revolusi industri 4.0 yang memiliki konsep pemikiran *Internet of Thing* (IoT), telah memunculkan fenomena disrupsi (disturbance). Disrupsi dipahami sebagai suatu perubahan yang mendasar dalam tatanan kehidupan manusia sebagai akibat dari evolusi teknologi informasi yang merubah hampir seluruh tatanan kehidupan manusia, termasuk dalam aktivitas berusaha dan bekerja. Fenomena ini harus ditanggapi serius dalam lingkungan pendidikan, karena dengan adanya perubahan besar periode disrupsi maka kebutuhan berupa kompetensi-kompetensi peserta didik tentu harus disesuaikan dengan tuntutan persaingan kerja.

Mahasiswa dilatih untuk menjadi individu yang memiliki kemampuan berpikir menyelesaikan masalah esensial yang menyangkut dengan kebutuhan masyarakat dan pengguna kemampuan digital yang dimiliki mahasiswa. Pengetahuan dan keterampilan yang diterapkan mahasiswa dalam pembelajaran telah memiliki kurikulum yang dirancang untuk pemikiran kreatif dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Dosen hanya bersifat sebagai fasilitator dalam mengarahkan pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dikemukakan dalam pengembangan model Digital Entrepreneurship ini adalah:

1. Bagaimanakah hasil dari bentuk pengembangan model Digital Entrepreneurship ?
2. Bagaimanakah penerapan hasil pengembangan model Digital Entrepreneurship ?

Bab 2

Kajian Literatur

A. Model Pembelajaran

Model secara umum dapat diartikan sebagai “bentuk”, dalam pemakaian secara umum model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukurannya yang diperoleh dari beberapa sistem. Sedangkan menurut (Suprijono, 2012), “Model diartikan sebagai bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu”.

Dalam sebuah riset, Iwan Ridwan Yusup, Ukit, (2018) mengemukakan bahwa: Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan suatu prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Menurut Joyce et. al, (2009) menyatakan bahwa “Saat seorang pendidik membantu siswa memperoleh informasi, gagasan, skill, nilai, cara berpikir dan tujuan mengekspresikan diri mereka sendiri, kita sebenarnya tengah mengajari mereka untuk belajar, mengajar yang sesungguhnya adalah mengajarkan siswa bagaimana belajar”. Menurut Richard I, n.d., (2012) konsep model pembelajaran lebih luas dari konsep strategi maupun metode pembelajaran”.

Dengan demikian dalam mengembangkan suatu model pembelajaran menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan telah teruji melalui penelitian untuk mencapai hasil belajar berupa kompetensi yang spesifik untuk model-model tersebut. Melalui model mengajar, seorang pendidik dapat merangsang serta meningkatkan jalannya kualitas proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran lebih efektif dapat dicapai. Model dan proses pembelajaran akan menjelaskan makna kegiatan-kegiatan yang dilakukan pendidik selama pembelajaran berlangsung. Setiap pendidik akan memiliki alasan-alasan penunjang mengapa mereka melakukan suatu model pembelajaran.

B. Literasi Baru Revolusi Industri 4.0

Pada prinsipnya **revolusi industri 4.0** adalah sebuah konsep integrasi otomatisasi industri, pertukaran data, dan teknologi manufaktur modern. Dampak dari adanya revolusi industri 4.0 adalah keharusan melaksanakan Pendidikan dengan pola pikir baru dengan muncul upaya untuk menyesuaikan dengan pendekatan belajar mengajar. Dengan kata lain, pendidik di era globalisasi ini diharapkan mampu menghadirkan beberapa hal baru dan atau inovasi dalam pengajaran khususnya pada tingkat perguruan tinggi.

Dalam konteks ini, pemerintah Indonesia mendukung dengan diproklamkan gerakan literasi baru sebagai penguat gerakan Pendidikan abad 21 untuk menggeser gerakan literasi lama. Gerakan literasi baru dimaksudkan untuk fokus pada tiga literasi utama yaitu, (1) literasi digital, (2) literasi teknologi dan (3) literasi manusia (Yahya, 2018). Ketiga keterampilan ini diprediksi merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam masa depan atau di era revolusi industri 4.0.

Literasi digital ditujukan untuk meningkatkan kemampuan membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi di dunia digital (big data), keterampilan dalam melekat teknologi bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang cara kerja aplikasi mesin dan teknologi, dan literasi manusia diarahkan pada peningkatan keterampilan komunikasi dan penguasaan ilmu desain (Yahya, 2018). Literasi baru yang disediakan diharapkan dapat menciptakan lulusan yang kompetitif dengan menyempurnakan gerakan literasi lama yang hanya berfokus pada peningkatan kemampuan membaca, menulis dan matematika.

Satya (2018) mengemukakan empat langkah strategis dalam menghadapi industri 4.0. yang dikemukakan oleh kementerian perindustrian Indonesia, yakni (1) Mendorong agar angkatan kerja di Indonesia terus meningkatkan kemampuan dan keterampilan, terutama dalam menggunakan teknologi internet dan mengintegrasikan kemampuan internet dengan lini produksi di industri, (2) Pemanfaatan teknologi digital untuk memacu produktivitas dan daya saing bagi industri kecil dan menengah (IKM) agar mampu menembus pasar ekspor melalui program E-smart IKM, (3) Pemanfaatan teknologi digital yang lebih optimal dalam perindustrian nasional seperti *Big Data, Autonomous Robots, Cybersecurity, Cloud, dan Augmented Reality*, (4) Mendorong inovasi teknologi melalui pengembangan start up dengan memfasilitasi inkubasi bisnis agar lebih banyak wirausaha berbasis teknologi di wilayah Indonesia.

Lase (2016) dalam review mengenai buku terbaru *Robot-Proof: Higher Education in* Joseph E. Aoun menyatakan pemikiran kritis terkait dengan apa yang menjadi solusi bagi perguruan tinggi dalam mempersiapkan masa depan peserta didik untuk memasuki dunia kerja, akibat pergeseran tuntutan dunia kerja dalam era teknologi. Aoun mengemukakan literasi baru yang mencakup literasi penguasaan teknologi memerlukan kemampuan prinsip-prinsip teknik dasar teknologi, literasi big data yang diperlukan tuntutan pemahaman, menafsirkan dan memanfaatkan big data dan literasi manusia (*humanity*) dibutuhkan oleh tuntutan lingkungan sosial, kepemimpinan, kerja tim, kematangan dan ketangkasan emosional dan sosial. Menanggapi literasi baru era revolusi industri 4.0 ini maka perguruan tinggi perlu merumuskan kemampuan-kemampuan lulusan yang terkait dengan literasi baru tersebut. Hal ini bertujuan untuk lebih mengarahkan perumusan *learning outcomes* dalam kurikulum dan pembelajaran yang dilakukan di perguruan tinggi kejuruan.

Berdasarkan rasionalisasi dan landasan teoritis yang telah dikemukakan sebelumnya maka tergambar bahwa dalam mewujudkan suatu model pembelajaran baru bernama *Digital Entrepreneurship* didasari oleh pemikiran bahwa Pendidikan harus dilaksanakan menyesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan pencapaian tujuan pembelajaran (*essensialisme*) dan filsafat pragmatis yang didasari pikiran bahwa pendidikan dapat mencapai tujuan melalui pengalaman nyata.

Pencapaian tujuan pembelajaran pada pendidikan vokasi didasari oleh peningkatan pengetahuan dan kemampuan yang menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat pengguna lulusan dalam persaingan era globalisasi.

Oleh karena itu lulusan yang dihasilkan harus memiliki kemampuan literasi big data terkait kemampuan menggunakan data sebagai sumber belajar dan meningkatkan kemampuan dan memberikan rekam jejak kemampuan pada big data internet, literasi teknologi terkait dengan kemampuan menggunakan dan mengendalikan teknologi dengan baik serta kemampuan *literasi humanity* (berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi dan berkomunikasi).

C. Pengertian Wirausaha

Pada dasarnya seorang wirausaha adalah seseorang yang memiliki kebebasan dan kemampuan untuk hidup mandiri melalui kegiatan usaha yang dilakukannya. Dengan demikian kewirausahaan merupakan kegiatan atau proses ataupun aktivitas yang dilakukan oleh seorang wirausaha.

Menurut para pakar istilah Kewirausahaan memiliki pengertian sebagai berikut:

1. Winardi (2008) mengemukakan bahwa Kewirausahaan atau Entrepreneurship merupakan sebuah proses dinamik di mana orang menciptakan kekayaan yang berkembang secara sedikit demi sedikit dan teratur. Kekayaan tersebut diciptakan oleh individu-individu yang menanggung risiko utama dalam wujud risiko modal, waktu dan atau komitmen karier dalam hal menyediakan nilai untuk produk atau jasa tertentu.
2. Suryana (2010), menyatakan bahwa istilah Kewirausahaan pada hakikatnya adalah sifat, ciri dan watak seseorang yang memiliki kemauan dalam mewujudkan gagasan inovatif ke dalam dunia nyata secara kreatif.
3. Daniel et al., (2018), kewirausahaan merupakan penerapan kreativitas dan keinovasian untuk memecahkan permasalahan dan upaya untuk memanfaatkan peluang yang dihadapi sehari-hari. Kewirausahaan merupakan gabungan dari kreativitas, keinovasian dan keberanian menghadapi risiko yang dilakukan dengan cara kerja keras untuk membentuk dan memelihara usaha baru.

4. Alma (2010) memaparkan bahwa Kewirausahaan adalah proses menciptakan sesuatu yang lain dengan menggunakan waktu dan kegiatan disertai modal dan risiko serta menerima balas jasa dan kepuasan serta kebebasan pribadi.
5. Kuratko (2007), mendefinisikan bahwa, seorang wirausahawan dalam melakukan aktivitas manajemen strategik di mana dalam keputusan mempertimbangkan kekuatan dan kelemahan wirausaha (internal) dan juga peluang dan hambatan yang ada dalam lingkungan usaha (eksternal), bermanfaat untuk individu dan masyarakat.

Berbagai definisi mengenai kewirausahaan yang telah dikemukakan di atas memiliki makna bahwa Kewirausahaan adalah ilmu yang mempelajari tentang nilai, kemampuan, sikap dan perilaku seseorang dalam memenuhi tantangan dalam kehidupannya (individu/organisasi) secara efektif dan efisien sehingga ia mampu mandiri dan dapat mengembangkannya apa yang diupayakannya ke arah yang lebih baik dengan menggunakan sumber daya yang dimilikinya.

Kewirausahaan adalah proses suatu kegiatan untuk meningkatkan nilai tambah sumber-sumber daya yang ada. Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Kewirausahaan merupakan suatu kemampuan dan watak dalam proses melaksanakan kegiatan berwirausaha, yang berupa nilai-nilai dan sikap yang diperlukan untuk berusaha. Watak ini mewujudkan ide kreatif dan inovatif dalam mengendalikan usaha.

D. Digital Entrepreneur (Kewirausahaan Digital)

Istilah kewirausahaan digital saat ini belum memiliki kajian literatur yang populer karena masih merupakan istilah yang baru di dalam kajian ilmu Kewirausahaan. Pada situs Wikipedia, 2016 menyatakan bahwa Wirausaha Digital dikaitkan dengan istilah wirausaha internet yang menyatakan makna bahwa Internet Entrepreneur adalah: “An Internet entrepreneur is an entrepreneur, an owner, founder or manager of an Internet based business undertaking who makes money through risk and / or initiative”, yang berarti bahwa Wirausaha internet adalah seorang wirausaha, pemilik, pendiri atau

pengelola suatu usaha bisnis berbasis internet yang menghasilkan uang melalui risiko dan inisiatif dalam berusaha.

Dengan demikian seorang wirausaha digital yang saat ini disebut juga dengan wirausaha di era digital adalah mereka yang melaksanakan aktivitas bisnisnya menggunakan media digital di era internet dan kemajuan teknologi.

Tidak dapat dipungkiri, pada saat ini internet menjadi bagian penting untuk bisnis kecil maupun besar. Menggunakan aktivitas melalui web, iklan di media sosial dan penjualan barang-barang produksi melalui kegiatan online merupakan primadona perdagangan pada saat ini. Wirausaha digital adalah seseorang yang melibatkan kekuatan besar teknologi untuk memulai dan mengembangkan bisnisnya, baik dengan kegiatan penjualan barang-barang fisik ataupun pelayanan modern yang inovatif. Wirausaha digital yang sukses memperhatikan beberapa start up yang melibatkan pencampuran antara perkembangan teknologi dan cara berbisnis tradisional (Taylor, 2017).

Menurut Lung (2016), wirausaha digital adalah Generasi baru wirausaha yang melakukan upaya menjadi pengusaha sukses dengan mendirikan bisnis berbasis kemajuan teknologi digital terutama internet. Stevens (2010) menyatakan bahwa wirausaha digital salah satu cirinya adalah mereka yang bersaing di internet, dengan meningkatkan intensitas waktu agar mampu menjadi "Hiperkompetitif" dalam menghadapi perubahan sifat lingkungan yang serba cepat dalam berbisnis. Millman, W., (2009) menyatakan bahwa wirausaha digital adalah mereka yang akrab dengan budaya teknologi internet dalam upaya mengembangkan bisnisnya. Sedangkan Matlay & Martin, (2009) mencatat bahwa wirausaha digital mengacu pada tindakan mendirikan perusahaan baru khususnya pada ekonomi internet.

Sesuai dengan poin yang telah dikemukakan untuk merumuskan pengertian/definisi dari wirausaha digital di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa wirausaha digital atau digital entrepreneur adalah mereka yang mengeksplorasi bisnis, menciptakan bisnis, membuat keputusan bisnis, bertransaksi atau beroperasi dalam bisnisnya dengan menggunakan media digital. Munculnya wirausaha digital adalah sebagai dampak dari adanya kebutuhan dalam bersaing untuk memenangkan kesempatan dan memperoleh keuntungan usaha sesuai dengan perubahan perilaku masyarakat. Dalam perkembangannya internet adalah salah satu media media untuk melakukan kegiatan transaksi bisnis telah menempatkan internet sebagai alternatif utama dalam melaksanakan transaksi bisnis. Internet yang menghadirkan lebih luas peluang dalam memasarkan produk sudah pasti menjadi pilihan bagi

wirausaha. Sedangkan secara lebih spesifik wirausaha digital adalah mereka yang melaksanakan kegiatan usaha memanfaatkan media digital dan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi.

E. Karakter Wirausaha

Saat ini kecenderungan pelaku kegiatan wirausaha adalah kaum muda yang memiliki kemampuan dalam mengakses teknologi khususnya Teknologi Informasi dan Komunikasi/Information Communication Technology (ICT). Ketertarikan kaum muda dalam berbisnis juga dipengaruhi oleh perkembangan ICT dan adanya fasilitas dalam mengakses informasi dan kemudahan berkomunikasi dengan media ICT. Situs Kominfo.go.id (2017) mencatat jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 83 juta orang pertahun 2016, jika dibandingkan dengan data pada tahun 2012 yang baru mencapai 55 juta orang maka dalam 3 tahun berselang jumlah pengguna internet di tanah air meningkat 28 juta orang (33,7%).

Fenomena ini jika dilihat dari kacamata seorang wirausaha yang cenderung memiliki kemampuan dalam memanfaatkan sumber daya merupakan suatu hal yang sangat menguntungkan. Hal ini menjadi lahan untuk dapat mempermudah seorang wirausaha memula dan mengembangkan usahanya. Oleh karena itu pengetahuan dalam berwirausaha harus dimiliki mahasiswa sebagai kaum intelektual yang dapat dengan mudah mengakses informasi untuk mencetuskan ide dalam berwirausaha. Peluang berwirausaha yang saat ini semakin berkembang sudah seyogyanya menjadi motivasi untuk mahasiswa dalam memula kegiatan berwirausaha.

Banyak kajian yang mengemukakan mengenai karakteristik seorang Wirausaha. Pandangan para ahli muncul sesuai dengan nilai-nilai yang mencirikan sikap dan perilaku yang muncul dari seorang yang patut dinyatakan sebagai seorang wirausaha.

Karakteristik Wirausaha yang mencerminkan ciri tersebut dikemukakan oleh para ahli dalam beberapa buku-buku kewirausahaan yang populer dan penelitian-penelitian sebagai berikut:

1. Suryana (2010) mengemukakan bahwa kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses. Dengan demikian karakteristik seorang wirausaha adalah kemampuan untuk menghadirkan ide kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan sumber daya.
2. Kuratko(2007) mengatakan ada 17 karakteristik yang melekat pada diri entrepreneur yaitu: (1) komitmen, (2) dorongan kuat untuk berprestasi, (3) berorientasi pada kesempatan dan tujuan, (4) inisiatif dan tanggung jawab, (5) pengambilan keputusan, (6) mencari umpan balik, (7) internal focus control, (8) toleransi terhadap ambiguitas, (9) pengambilan risiko yang terkalkulasi, (10) integritas dan reliabilitas, (11) toleransi terhadap kegagalan, (12) energi tingkat tinggi, (13) kreatif dan inovatif, (14) visi, (15) independen, (16) percaya diri dan optimis, (17) membangun tim.
3. Prawirokusumo (2010) menulis lima belas karakteristik adalah: (1) creative, (2) open mind (terbuka), (3) patience (sabar), (4) corage (keberanian), (5) coopetate, (6) understand ofleverage (menghargai bantuan), (7) honesty & integrity (jujur, integritas tinggi), (8) personalvision (mempunyai visi), (9) ability to organize resources (dapat mengelola sumberdaya), (10) intuition (intuisi), (11) believe in idideas-motivation (mempunyai ide dan motivasi), (12) action orientation (orientasi kerja), (13) risk taking (berani mengambil risiko), (14) independence (mandiri), (15) individualism (percaya diri). Kewirausahaan sangat dipengaruhi oleh bakat seseorang yang diperolehnya sejak lahir, bakat tersebut dapat dikembangkan melalui berbagai macam pengalaman dalam bidang kegiatan individu. Tetapi metode penerapannya dapat dipelajari dan ditiru setiap orang walaupun hasilnya sulit dapat diramalkan.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ghani et al., (2016) mengungkapkan hasil bahwa terdapat keyakinan jika pengusaha internet memiliki tingkat karakteristik wirausaha yang lebih tinggi dibandingkan dengan wirausaha biasa dari aspek: (1) kemampuan pengendalian risiko secara eksternal, (2) memiliki kebutuhan untuk sukses, (3)

memperbaiki kesalahan untuk mencapai kesuksesan, (4) memiliki kemampuan konsep digital dan memanfaatkan media digital (5) kecerdasan dan kesehatan intelektual terkait teknologi, (6) mencari tantangan dengan memanfaatkan teknologi digital.

Berdasarkan kajian yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa selain dari karakter unggul sebagai seorang wirausaha yang secara umum dinyatakan, untuk menjadi seorang wirausaha di era digital atau wirausaha digital meski memiliki keterampilan-keterampilan dalam penguasaan kemampuan abad 21. Wirausaha digital juga memiliki keharusan memperdalam dan memiliki karakter wirausaha yang umumnya harus dimiliki seorang wirausaha kemudian mengembangkan kemampuan dalam penguasaan teknologi.

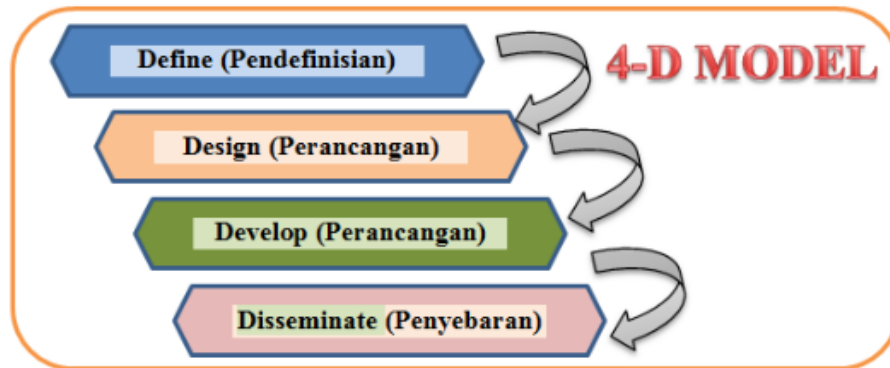
Bab 3

Metodologi dan Landasan Model Digital Entrepreneurship

A. Metodologi

Pengembangan model Digital Entrepreneurship ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Dalam hal ini dikembangkan produk berupa model Digital Entrepreneurship pada mata kuliah Analisis Perancangan Sistem Informasi. Melalui model Digital Entrepreneurship yang dikembangkan ini diharapkan kompetensi dan tingkat kewirausahaan mahasiswa pada mata kuliah tersebut dapat meningkat.

Model pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan adalah model pengembangan perangkat pembelajaran Thiagarajan dan Semmel (Lawhon, 1976) yaitu Model 4-D. Model pengembangan 4-D ini terdiri atas 4 tahap pengembangan, meliputi tahap pendefinisian (define), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (develop), dan tahap penyebaran (desseminate) (Sugiyono, 2006). Konsep model 4 D diilustrasikan pada Gambar 3.1.

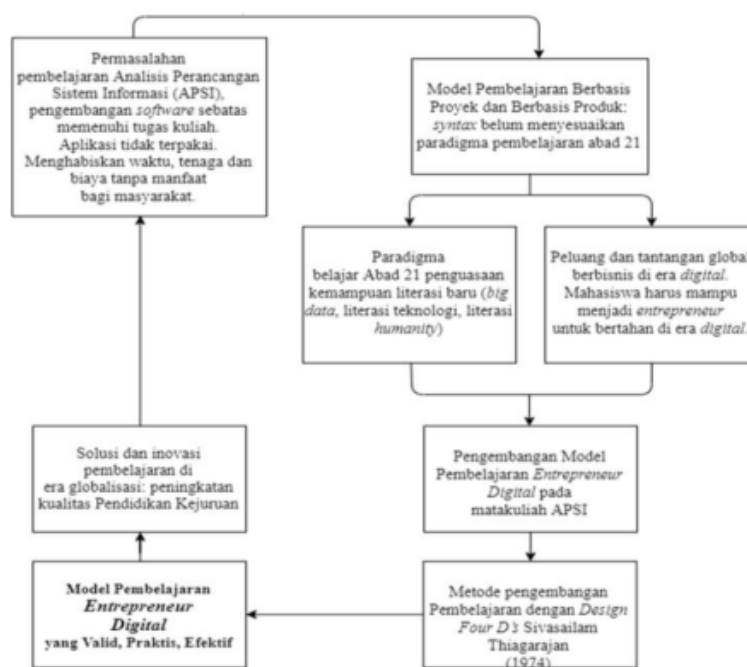


Gambar 3.1: Konsep model 4-D

Langkah-langkah pengembangan model pembelajaran Digital Entrepreneurship menunjukkan hasil bahwa:

1. Fase Define menunjukkan belum optimalnya pencapaian hasil belajar mata kuliah APSI karena rendahnya keterpakaian aplikasi hasil praktik mahasiswa, analisis kebutuhan pada pembelajaran APSI berkategori tinggi,
2. Fase Design, pada fase ini telah dirancang pengembangan model pembelajaran dan sistem pendukung melalui tahapan perancangan, pengembangan, dan revisi,
3. Develop merupakan fase untuk melakukan pengujian validitas dan praktikalitas serta efektivitas melalui penerapan model pembelajaran pada kelompok eksperimen.
4. Disseminate adalah fase penyebarluasan yang pada penelitian ini dilakukan baru sebatas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai sampel penelitian.

Model pembelajaran Digital Entrepreneurship ini merupakan kegiatan berwirausaha menggunakan sarana elektronik (digital) yang dimasukkan ke dalam proses pembelajaran dengan literasi baru era revolusi industri 4.0 yang saat ini menjadi framework pembelajaran abad 21. Alur dari penelitian ini dapat dilihat pada kerangka konseptual pengembangan model yang terdapat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2: Kerangka Konseptual Pengembangan Model

Instrumen penelitian digunakan untuk meneliti model pembelajaran yang dikembangkan, maka terlebih dahulu divalidasi oleh ahli (Solihatun, 2012). Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar penilaian validasi, lembar angket respon mahasiswa, dan soal tes. Lembar penilaian validasi berupa angket untuk lima indikator dengan penilaian menggunakan skala likert. Soal tes terkait materi dalam buku ajar Analisis Perancangan Sistem Informasi. Angket respons penggunaan model ini berisi 2 jenis pernyataan yang diberikan kepada subjek uji coba. Angket respon dibuat dengan Skala Guttman berupa pernyataan positif dan pernyataan negatif. Ketiga instrumen dianalisis menggunakan teknik analisis data berupa uji kevalidan produk, uji kepraktisan produk, dan uji keefektifan produk.

Guna memperoleh produk pengembangan yang valid, model Digital Entrepreneurship ini dilakukan uji kevalidan. Tingkat kevalidan produk hasil pengembangan ini hasilnya dalam bentuk nilai persentase. Pencapaian efektivitas pembelajaran dengan menggunakan model Digital Entrepreneurship ini dikatakan efektif apabila semua aspek keefektifan terpenuhi (Wahyuni, 2017).

B. Landasan Model Pengembangan

Landasan filosofis Pendidikan kejuruan pada pengembangan model pembelajaran Digital Entrepreneurship adalah:

1. Landasan Essensialisme

Terkait dengan tujuan dilaksanakannya pembelajaran berdasarkan tujuan pendidikan kejuruan untuk menghasilkan capaian pembelajaran berorientasi pada pemenuhan kebutuhan dan menjawab solusi persoalan masyarakat melalui kegiatan pembiasaan bekerja dalam proses belajar (pembelajaran praktik berbasis proyek), untuk memenuhi pasar kerja dan memenuhi kebutuhan masyarakat dan industri.

2. Landasan Pragmatisme

Dalam hal ini proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ini, dilakukan untuk memenuhi kebutuhan individu pemenuhan pribadi dan persiapan kehidupan yang ditandai dengan penekanan pada penyelesaian masalah dan berpikir tingkat tinggi, pembelajaran dibangun dari pengetahuan sebelumnya.

Pragmatisme adalah suatu aliran filsafat Pendidikan yang mengajarkan bahwa kebenaran dapat dibuktikan melalui perantaraan akibat-akibat yang bermanfaat secara praktis. Pragmatisme adalah aliran dalam filsafat yang berpandangan bahwa kriteria kebenaran sesuatu ialah apakah sesuatu itu memiliki kegunaan bagi kehidupan nyata. Aliran filsafat ini menitikberatkan bahwa pengalaman menjadi sesuatu yang begitu fundamental dan begitu menentukan.

Secara epistemologi pragmatisme sepenuhnya berbasis pendekatan empiris apa yang bisa dirasakan itulah yang benar. Artinya, akal, jiwa dan materi adalah sesuatu hal yang tidak dapat dipisahkan. Sebab hanya dengan mengalamilah pengetahuan itu dapat diserap. Dengan demikian landasan filsafat pragmatis ini menjadi pandangan dasar dalam mengembangkan model pembelajaran Digital Entrepreneurship. Hal ini didasari bahwa pengalaman yang pernah dialami dan dilakukan peserta didik dalam pekerjaan proyek yang langsung melibatkan permasalahan dunia nyata yang dialami sendiri dalam bentuk realita menjadi sumber pengetahuan dalam mencari kebenaran.

Salah satu tokoh pencetus aliran ini adalah John Dewey yang mengemukakan pemikirannya tentang pragmatis pada tahun 1859. Dewey menyatakan bahwa

pengalaman adalah salah satu kunci dalam filsafat instrumentalisme, oleh karena itu filsafat harus berpijak pada pengalaman dan mengolahnya secara aktif-kritis. Filsafat Dewey memiliki pemikiran bahwa pengalaman adalah keseluruhan drama manusia dan mencakup segala proses yang saling memengaruhi antara organisme yang hidup dan lingkungan sosial dan fisik. Dewey mengatakan bahwa pengalaman bukannya suatu tabir yang menutupi manusia sehingga tidak melihat alam pengalaman adalah satu-satunya jalan bagi manusia untuk memasuki rahasia-rahasia alam.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa landasan filosofis yang mendasari pengembangan model pembelajaran Digital Entrepreneurship ini pada dasarnya adalah filsafat essensialisme berdasarkan konsep pendidikan kejuruan yakni berorientasi pada pemenuhan kebutuhan serta menjawab solusi persoalan masyarakat dan aliran filsafat pragmatis di mana pengetahuan dan kemampuan berasal dari pengalaman dari pekerjaan proyek yang langsung melibatkan permasalahan dunia nyata dalam bentuk realita dan problema yang dialami masyarakat dapat menjadi sumber pengetahuan, sehingga pengetahuan dapat diserap.

Dengan demikian berdasarkan landasan filosofis pengembangan model Digital Entrepreneurship yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya pembelajaran pada sekolah kejuruan harus berdasarkan pada tujuan untuk memampukan peserta didik untuk bekerja dalam mengisi kehidupannya melalui kemampuan yang berorientasi kepada pemenuhan kebutuhan tenaga kerja yang memiliki daya saing dan berkualitas sesuai dengan perkembangan zaman.

Oleh karena itu perlu dikembangkan model Digital Entrepreneurship dengan sintak yang fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang mampu menghadapi tantangan persaingan abad 21 dengan melaksanakan proyek menjadi seorang wirausaha di era digital.

Untuk menggambarkan bagaimana rasionalisasi dan landasan filosofis dalam pengembangan model pembelajaran Digital Entrepreneurship ini berikut dijelaskan pada Gambar 3.3 berikut ini:



Gambar 3.3: Rasionalisasi dan Aliran Filosofis Pengembangan Model Digital Entrepreneurship

Berdasarkan pandangan filosofis, dua aliran filsafat yang menjadi dasar dalam pengembangan aliran ini adalah landasan essentialisme dan landasan pragmatis. Landasan essentialisme yang dimaksudkan di sini lebih terkait dengan tujuan pendidikan kejuruan yakni untuk menghasilkan capaian pembelajaran berorientasi pada pemenuhan kebutuhan dan menjawab solusi persoalan masyarakat melalui kegiatan pembiasaan bekerja dalam proses belajar (pembelajaran praktik berbasis proyek), untuk memenuhi pasar kerja dan memenuhi kebutuhan masyarakat dan industri.

Landasan Pragmatisme adalah bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Digital Entrepreneurship ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan individu pemenuhan pribadi dan persiapan kehidupan yang ditandai dengan penekanan pada penyelesaian masalah dan berpikir tingkat tinggi, pengetahuan yang tercipta didasari dari proses melakukan proyek dan menghasilkan suatu produk.

Menanggapi tantangan penguasaan kompetensi abad 21 dengan literasi baru era revolusi industri 4.0 agar mahasiswa dapat memiliki daya saing global dengan penguasaan literasi big data, literasi digital dan literasi *humanity* untuk meningkatkan pematangan jiwa berwirausaha melalui aktivitas belajar maka pendidik harus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih

efektif dan efisien. Hal itu bertujuan agar pembelajaran lebih optimal dan mengarah pada prinsip pembelajaran kejuruan dengan membiasakan mahasiswa bekerja dalam proses belajar untuk mencapai satu kemampuan menyesuaikan kebutuhan dunia kerja dan masyarakat.

Bab 4

Model Pembelajaran Digital Entrepreneurship

A. Konsep Model Digital Entrepreneurship

Perguruan Tinggi sebagai satuan pendidikan tertinggi yang memiliki peran strategi untuk menyediakan sumber daya manusia yang berkualitas memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan masalah tantangan kompetensi abad 21 ini. Melalui proses pendidikan di lembaga pendidikan tinggi yang berkewajiban menyelenggarakan pendidikan secara profesional melalui proses pembelajaran harus melakukan inovasi-inovasi melalui pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan *output* pembelajaran yang siap dalam tantangan abad 21. Dengan demikian diperlukan terobosan dalam proses pembelajaran untuk membentuk manusia yang memiliki *mind set* abad 21 adalah tugas dari pendidikan dan pihak-pihak yang terlibat dalam proses pendidikan. Terobosan dan inovasi ini merupakan suatu keharusan agar kualitas lulusan pendidikan tinggi tidak tertindas dari perubahan dan perkembangan zaman.

Dengan berkembangnya pendidikan internasional dalam perumusan kompetensi abad ke-21, Dirjen Dikti Belmawa juga merumuskan kebijakan kecakapan serupa dalam Revolusi Industri 4.0 (RI 4.0), yaitu:

1. Program Berorientasi kurikulum untuk mengembangkan dan mengajar tidak cukup dengan literasi lama (membaca, menulis dan berhitung), tetapi harus dibarengi dengan literasi baru (data, teknologi dan humaniora), kegiatan ekstrakurikuler untuk pengembangan kepemimpinan dan kerja tim, kewirausahaan dan magang yang dibutuhkan.
2. Menerapkan sistem pembelajaran hibrid.
3. Menyediakan layanan kesatuan khusus untuk pembelajaran sepanjang hayat. Pernyataan ini menegaskan bahwa ada dukungan dari pemerintah Indonesia untuk membuat inovasi dan terobosan dalam pembelajaran dengan menghadapi perubahan paradigma di abad ke-21.

Untuk merealisasikan kebijakan pemerintah dalam rangka mendukung SDGs dan global EFA serta pembelajaran seumur hidup, lulusan harus dipersiapkan bisa menjadi seorang entrepreneurship (job creator) yang memiliki 21st century skills, maka dirasa perlu seluruh matakuliah dikembangkan berorientasi entrepreneurship, hal ini berarti bukan hanya matakuliah kewirausahaan saja yang berbasis entrepreneurship, namun seluruh matakuliah harus berbasis entrepreneurship.

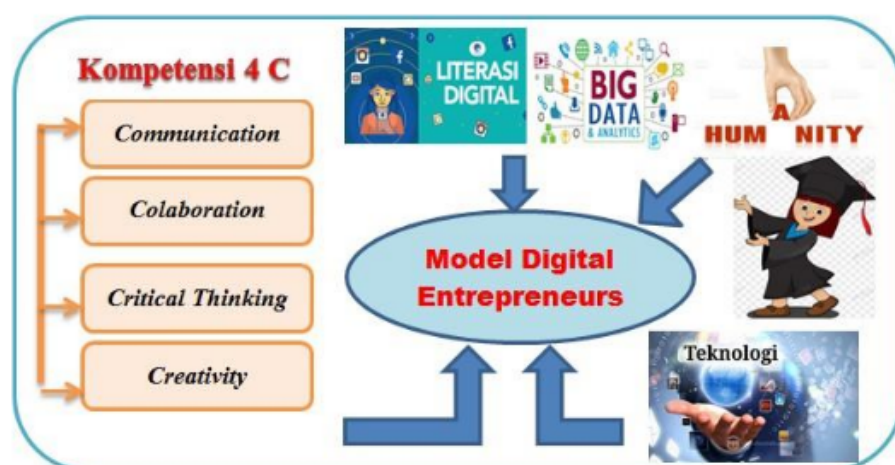
Dalam hal ini, inovasi dan kewirausahaan menyediakan cara untuk menyelesaikan tantangan global, membangun pembangunan berkelanjutan, menciptakan pekerjaan, menghasilkan dan memperbaharui pertumbuhan ekonomi, serta memberikan kesejahteraan manusia. Upaya untuk mencapai kualitas lulusan pendidikan kejuruan yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja, perlu didasari dengan kurikulum yang dirancang dan dikembangkan dengan prinsip kesesuaian dengan kebutuhan stakeholders. Sejalan dengan rancangan kurikulum yang baik, proses pembelajaran yang dilakukan di kelas juga harus di rancang sebaik-baik mungkin. Usaha ini juga telah banyak dilakukan oleh dosen dan para peneliti yang ada, namun fenomena dan wacana yang telah lama ada ini masih belum sejalan dengan kenyataan.

Selain itu terdapat pula kompetensi dalam penguasaan literasi digital dengan mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk

meningkatkan kemampuan dan kinerja sehari-hari, mandiri dalam aktivitas belajar dan kemampuan dalam menggunakan media komunikasi untuk dapat mudah dalam aktivitas berkolaborasi, hal ini disebut dengan literasi baru revolusi industri 4.0.

Pengembangan model ini telah menghasilkan suatu model pembelajaran yang valid, praktis dan efektif bernama model pembelajaran Digital Entrepreneurship. Pembahasan penelitian sesuai dengan tahapan penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu define, design, develop dan disseminate.

Menanggapi tantangan penguasaan kompetensi abad 21 menyesuaikan dengan literasi baru era revolusi industri 4.0 agar mahasiswa dapat memiliki daya saing global dengan penguasaan literasi big data, literasi digital dan literasi humanity untuk meningkatkan pematapan jiwa berwirausaha melalui aktivitas belajar maka pendidik harus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Hal ini bertujuan agar pembelajaran lebih optimal dan mengarah pada prinsip pembelajaran kejuruan dengan membiasakan mahasiswa bekerja dalam proses belajar untuk mencapai satu kemampuan menyesuaikan kebutuhan dunia kerja dan masyarakat. Konsep Model Digital Entrepreneurship ini didasari oleh kompetensi 4C (Communication, Collaboration, Critical thinking, dan Creativity), yang konsep modelnya tergambar pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1: Konsep model Digital Entrepreneurship

Gambar 4.1 menggambarkan bahwa pengembangan dari model Digital Entrepreneurship ini diformulasi oleh kompetensi 4-C yang terdiri dari *Communication, Colaboration, Critical thinking* dan *Creativity*. Dalam hal ini mahasiswa pada matakuliah Analisis Perancangan Sistem Informasi diajarkan tentang bagaimana membuat suatu aplikasi yang nantinya bernilai jual untuk membuka suatu usaha yang berbasis digital.

B. Langkah-langkah Model Digital Entrepreneurship

Perumusan literasi baru dalam dunia pendidikan dan tantangan era revolusi industri 4.0 yang memiliki konsep pemikiran Internet Of Thing (IoT) telah memunculkan fenomena disrupsi (*disruption*). Disrupsi dipahami sebagai suatu perubahan yang mendasar dalam tatanan kehidupan manusia sebagai akibat dari evolusi teknologi informasi yang merubah hampir seluruh tatanan kehidupan manusia, termasuk dalam aktivitas berusaha dan bekerja. Fenomena ini harus ditanggapi serius dalam lingkungan pendidikan, karena dengan adanya perubahan besar era disrupsi maka kebutuhan berupa kompetensi-kompetensi peserta didik tentu harus disesuaikan dengan tuntutan persaingan kerja.

Menanggapi tantangan penguasaan kompetensi abad 21 menyesuaikan dengan literasi baru era revolusi industri 4.0 agar mahasiswa dapat memiliki daya saing global dengan penguasaan literasi big data, literasi digital dan literasi humanity untuk meningkatkan pemantapan jiwa berwirausaha melalui aktivitas belajar maka pendidik harus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Hal ini bertujuan agar pembelajaran lebih optimal dan mengarah pada prinsip pembelajaran kejuruan dengan membiasakan mahasiswa bekerja dalam proses belajar untuk mencapai satu kemampuan menyesuaikan kebutuhan dunia kerja dan masyarakat.

Kebijakan yang dirumuskan oleh Dirjen Belmawa terkait dengan penerapan literasi baru dalam pembelajaran, penerapan sistem pembelajaran hybrid dan pembelajaran sepanjang hayat maka dibutuhkan sistem pembelajaran yang tersusun untuk dapat disesuaikan dengan proses dan mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengarahkan

Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia khususnya lulusan Pendidikan kejuruan dapat memiliki daya saing dalam era globalisasi yang sarat tantangan.

Langkah-langkah atau sintak yang dilakukan dalam melaksanakan model pembelajaran Digital Entrepreneurship terdiri dari 6 fase yang dimulai dari fase 1 motivasi, fase 2 kognisi, fase 3 *Business plan*, fase 4 pengembangan produk digital, fase 5 implementasi, fase 6 *feedback*. Ke-6 Fase ini menjadi prosedur dalam model pembelajaran Digital Entrepreneurship. Langkah ini dimulai dari prosedur pembukaan pembelajaran, inti dan penutup pembelajaran. Langkah-langkah pembelajarannya dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2: Sintak Pengembangan Model Pembelajaran Digital Entrepreneurship

Langkah-langkah dalam model ini disesuaikan dengan pencapaian standar kompetensi yang diharapkan dan kebutuhan belajar era globalisasi dalam pembelajaran abad 21 yang menuntut mahasiswa memiliki kemampuan penerapan literasi baru dalam era revolusi industri 4.0.

Penjelasan dari fase-fase sintak model pembelajaran Digital Entrepreneurship ini dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1: Deskripsi Kegiatan dari Langkah-langkah Model Digital Entrepreneurship

<i>Fase</i>	Deskripsi Kegiatan	Aktivitas Kewirausahaan	Penerapan Literasi Baru RI 4.0
<i>Fase 1</i> Motivasi dan Perencanaan	<i>Fase ini adalah kegiatan awal untuk memotivasi mahasiswa dan sekaligus merencanakan konsep dasar dari pembelajaran yang akan merumuskan kesamaan pandangan antara pendidik dan peserta didik. Perumuskan tujuan perkuliahan dengan menjelaskan kajian tentang kegiatan Digital Entrepreneurs</i>	Memotivasi mahasiswa dan Merumuskan konsep dasar kegiatan wirausaha dalam mata kuliah APSI. Membangun motivasi untuk melaksanakan aktivitas wirausaha melalui pembelajaran APSI.	Literasi <i>Big Data</i> - Mendapatkan informasi melalui <i>big data</i> Literasi Teknologi - Mengakses informasi dari berbagai media elektronik - Mengelola informasi - Memahami konten informasi Literasi <i>humanity</i> - Pemikiran kritis dalam kegiatan dan konsep <i>digital entrepreneur</i> - Perumusan pemikiran kritis - Identifikasi kebutuhan belajar

	<i>hips</i> berorientasi literasi RI 4.0.		
<i>Fase 2</i> Kognisi	Menjelaskan kajian teoritis pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai dalam pelajaran APSI yakni membuat proyek <i>Digital Entrepreneurs hip</i> .	Kajian teoritis yang dijabarkan dikaitkan dengan kebutuhan proyek <i>Digital Entrepreneurship</i> yang akan dilakukan	<p>Literasi <i>Big Data</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Memperoleh pengetahuan melalui <i>sharing</i> aktivitas bahan ajar - Mendapatkan informasi melalui <i>big data</i> - Dokumentasi kegiatan belajar dalam rekam jejak <i>big data</i> (pelaporan tugas) <p>Literasi Teknologi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengakses informasi dari berbagai media elektronik - Mengelola informasi <p>Literasi <i>humanity</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemikiran kritis dalam kegiatan dan konsep <i>digital entrepreneur</i> - Perumusan pemikiran kritis
<i>Fase 3</i> Observasi & Analisis	Berdasarkan pengetahuan awal yang terbentuk setelah mendengarkan penjelasan dosen dan belajar melalui media pembelajaran berbasis <i>big</i>	Observasi kebutuhan pelanggan untuk mengembankan produk dalam proyek <i>Digital Entrepreneurships</i>	<p>Literasi <i>Big Data</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan informasi melalui <i>big data</i> - Rekam jejak hasil analisis kebutuhan pada <i>big data</i> <p>Literasi Teknologi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengakses informasi - Mengelola informasi - Menggunakan informasi dalam dasar

	<p><i>data</i>, mahasiswa melakukan analisis kasus dengan kegiatan observasi kepada masyarakat pengguna produk/layanan.</p>		<p>pengambilan keputusan</p> <p>Literasi <i>humanity</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Perumusan pemikiran kritis - Analisis kondisi nyata kebutuhan pengguna - Menyimpulkan hasil analisis kebutuhan dan merumuskan solusi
<p><i>Fase 4 Business Plan</i></p>	<p>Kegiatan dalam fase ini adalah merumuskan proyek <i>Digital Entrepreneurs hips</i> yang dilakukan terkait dengan <i>draf/prototipe</i> produk yang dikembangkan, perencanaan waktu, perencanaan keuangan, dan hal-hal yang dituangkan dalam bentuk <i>Business Plan</i> sederhana.</p>	<p>Membuat perencanaan bisnis sederhana.</p> <p>Melakukan aktivitas perancangan produk sesuai kebutuhan pengguna (konsumen)</p>	<p>Literasi <i>Big Data</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan informasi melalui <i>big data</i> - Rekam jejak hasil analisis perancangan produk diunggah pada <i>big data</i> <p>Literasi Teknologi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengkombinasikan informasi dari berbagai sumber - Mengarahkan informasi dalam merancang produk - Mengembangkan kemampuan pada pemanfaatan konten media dalam merancang <i>prototype</i> <p>Literasi <i>humanity</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemikiran kritis merumuskan rancangan proyek <i>digitals entrepreneur</i> - Menyimpulkan hasil

			<p>analisis kebutuhan dan merumuskan solusi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merancang pengalaman belajar untuk mengatasi masalah pengguna - Menciptakan ide dan gagasan dalam mengembangkan <i>software</i> - Memperluas ide secara maksimal - Menyampaikan gagasan baru - Berkomunikasi dalam aktivitas observasi, inter dan antar anggota kelompok - Membina hubungan baik dan <i>link</i> - Membina hubungan baik dalam aktivitas belajar - Memecahkan masalah Bersama - Menggunakan berbagai media komunikasi - Negosiasi proyek dengan pengguna - Kerjasama digital
Fase 5 Development	Kegiatan yang dilakukan adalah menerapkan kemampuan membangun/mengembangkan produk (<i>software/aplikasi</i>) yang telah	Melakukan pelayanan kepada pengguna produk dengan menghasilkan produk digital sesuai permintaan	<p>Literasi Big Data</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan informasi melalui big data (upload) - Rekam jejak hasil analisis perancangan produk diunggah pada <i>big data</i> - Mendapatkan instruksi proyek melalui <i>big data</i>

	<p>dirumuskan berdasarkan permintaan pengguna dan pemikiran kritis tentang keunggulan/inovasi yang dapat dikembangkan.</p> <p>Aktivitas ini dilakukan membaurkan pengetahuan dasar kajian teoritis dan penerapan literasi era revolusi industri 4.0 untuk mewujudkan hasil proyek <i>Digital Entrepreneurship</i>.</p>	<p>pengguna (konsumen)</p>	<p>Literasi Teknologi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengkombinasikan informasi dari berbagai sumber - Mengarahkan informasi dalam merancang produk - Mengembangkan kemampuan pada pemanfaatan konten media dalam merancang <i>prototype</i> - Mahir menggunakan teknologi, dan menggunakan alat-alat teknologi - Mampu menciptakan teknologi - Memperoleh keuntungan dari pemanfaatan teknologi <p>Literasi <i>humanity</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Merancang pengalaman belajar untuk mengatasi masalah pengguna - Menciptakan ide dan gagasan dalam mengembangkan <i>software</i> - Memperluas ide secara maksimal - Menyampaikan gagasan baru - Mengkombinasikan ide/gagasan - Membina hubungan baik dalam aktivitas pengembangan produk digital
--	--	----------------------------	---

			<ul style="list-style-type: none"> - Memecahkan masalah Bersama - Menggunakan berbagai media komunikasi - Negosiasi proyek dengan pengguna - Kerjasama digital
<i>Fase 6 Evaluasi & Review</i>	<p>Aktivitas ini dilakukan dalam bentuk penilaian dalam forum diskusi yang dilakukan berkelanjutan selama pengembangan produk <i>digital</i>. Kegiatan di dalam kelas melibatkan dosen dan mahasiswa untuk memperbaiki kualitas produk sesuai dengan kompetensi keilmuan Analisis Perancangan Sistem Informasi.</p> <p>Aktivitas <i>review</i> produk juga dilakukan kepada pengguna</p>	<p>Melaporkan hasil produksi kepada pelanggan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pelanggan.</p> <p>Kegiatan promosi kepada pengguna layanan jasa software lainnya.</p>	<p>Literasi <i>Big Data</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rekam jejak hasil analisis perancangan produk diunggah pada <i>big data</i> - Membagikan hasil produk kepada orang lain (<i>sharing</i>) - Mempromosikan hasil dokumentasi produk pada <i>big data</i> <p>Literasi Teknologi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengevaluasi teknologi dalam mengevaluasi produk - Mengembangkan kemampuan pada pemanfaatan konten media dalam merancang <i>prototype</i> - Pemanfaatan teknologi dalam mempromosikan pengembangan yang telah dilakukan. <p>Literasi <i>humanity</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan hasil analisis kebutuhan dan merumuskan solusi - Menyampaikan gagasan baru

	<p>produk untuk menerima masukan dan saran sesuai dengan kebutuhan pengguna <i>software</i>. Dalam hal ini kemampuan negosiasi, komunikasi dan kolaborasi dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Berkomunikasi dalam aktivitas observasi, inter dan antar anggota kelompok - Membina hubungan baik dan <i>link</i> - Memecahkan masalah Bersama - Menggunakan berbagai media komunikasi dalam mempromosikan hasil belajar dengan bahasa komunikasi yang baik - Kerjasama digital
<i>Fase 7 Reporting</i>	<p>Aktivitas yang dilakukan dalam fase ini berbentuk kegiatan pelaporan dengan mengemukakan hasil proyek yang telah dilakukan.</p> <p>Pelaporan terkait dengan hasil produk APSI berupa <i>software/aplikasi</i>, laporan tanggapan pelanggan, <i>sharing</i> hasil belajar melalui <i>website APSI DIGITAL</i></p>	<p>Laporan pertanggungjawaban proyek <i>Digital Entrepreneurship</i></p>	<p>Literasi <i>Big Data</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rekam jejak hasil analisis perancangan produk diunggah pada <i>big data</i> - Dokumentasi hasil belajar dan evaluasi hasil belajar - <p>Literasi Teknologi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan kemampuan pada pemanfaatan konten media dalam mempromosikan produk <p>Literasi <i>humanity</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Merumuskan pengalaman belajar, mengemukakan solusi masalah pengguna - Mengembangkan

	<i>ENTREPRENEURSHIP</i> dan akun <i>You Tube</i> .		<p>situasi untuk menemukan solusi masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membina hubungan baik dan <i>link</i> - Membina hubungan baik dalam aktivitas belajar - Menggunakan berbagai media komunikasi - Kerjasama digital
<i>Fase 8 Feedback</i>	<p>Aktivitas dalam <i>fase</i> terakhir ini dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada dosen dan anggota kelas lainnya dalam menanggapi hasil proyek digital yang telah dilakukan.</p> <p><i>Feedback</i> dilakukan dengan orientasi penilaian berdasarkan keberhasilan produk yang telah dikembangkan</p>	<i>Support</i> usaha dan prospek bisnis digital dimasa yang akan datang.	<p>Literasi <i>Big Data</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dokumentasi hasil belajar dan evaluasi hasil belajar <p>Literasi Teknologi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan kemampuan pada pemanfaatan konten media dalam mempromosikan produk <p>Literasi <i>humanity</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan situasi untuk menemukan solusi masalah - Membina hubungan baik dan <i>link</i> - Membina hubungan baik dalam aktivitas belajar - Menggunakan berbagai media komunikasi - Kerjasama digital

Biasanya model pembelajaran yang telah teruji dan sering dipakai dalam pembelajaran pada pendidikan kejuruan adalah model pembelajaran berbasis proyek. Dalam hal ini pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu pengajaran yang mencoba menghubungkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan suatu proyek sekolah. Dapat dikatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu.

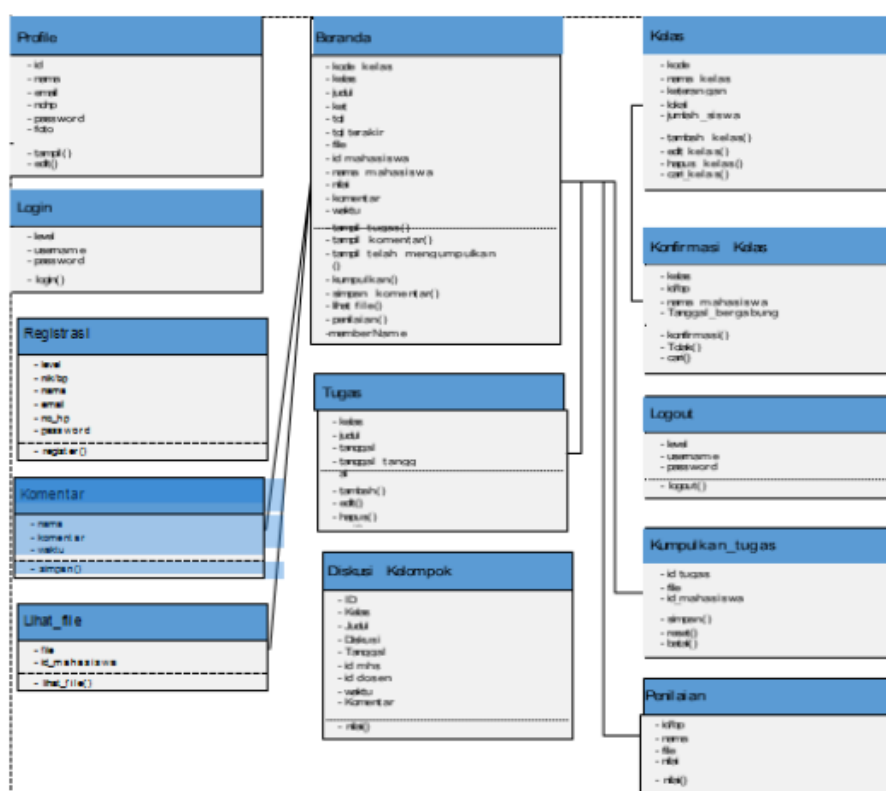
Menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21 maka pembelajaran berbasis proyek yang telah ada kemudian menjadi dasar dalam mengembangkan pembelajaran model Digital Entrepreneurship yang memiliki prinsip pembelajaran yang beranjak dari pengembangan kebutuhan masyarakat dalam dunia nyata, mengembangkan suatu proyek dengan produk yang dihasilkan diupayakan menjadi solusi dalam menyelesaikan permasalahan masyarakat. Namun sisi inovasi dari model pembelajaran Digital Entrepreneurship adalah unsur Digital Entrepreneurship atau kegiatan berwirausaha menggunakan sarana elektronik (digital) yang dimasukkan ke dalam proses pembelajaran dengan literasi baru era revolusi industri 4.0 yang saat ini menjadi *framework* pembelajaran abad 21.

Dampak dari pelaksanaan Model Pembelajaran Digital Entrepreneurship ini adalah dimilikinya kemampuan belajar siswa berorientasi kemampuan dan kompetensi belajar Abad 21 yakni literasi big data, literasi teknologi dan literasi humanity. Secara keseluruhan penerapan model pembelajaran ini dapat memberikan dampak pembentukan karakter unggul manusia Abad 21 yang mampu untuk bersaing memanfaatkan teknologi dan kemampuan kemanusiannya (humanity) dalam mempertahankan hidup di masa yang akan datang.

C. Implementasi Sistem

Pada pengembangan sistem, terdapat beberapa kelas-kelas dan fungsi yang dapat dilakukan oleh user sistem ini. Beberapa kelas tersebut adalah kelas profile untuk edit dan lihat profile, beranda untuk tampil tugas, komentar, menampilkan yang telah mengumpulkan, kumpulkan tugas, lihat nilai dan melakukan penilaian. Kelas registrasi untuk mendaftar ke sistem, kelas untuk

tambah kelas, edit kelas, hapus kelas dan cari kelas. Kelas tugas, kelas komentar, lihat file, penilaian dan kumpulan tugas. Kelas-kelas tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3: Class diagram

Tahap implementasi sistem adalah prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan desain pengembangan sistem yang ada dalam dokumen desain sistem yang disetujui dan menguji, menginstal dan mulai menggunakan sistem baru. Tujuan dari tahap implementasi adalah untuk menyelesaikan desain sistem yang disetujui, menguji dan mendokumentasikan program dan prosedur sistem yang diperlukan, dan memastikan bahwa pengguna yang terlibat dapat mengoperasikan sistem baru dan mengubah sistem lama ke sistem baru yang telah dikembangkan. Hasil pengembangan sistem dari model pembelajaran Digital Entrepreneurship dapat dilihat pada Gambar 4.4 dan Gambar 4.5. Pada tahap ini penulis memaparkan hasil pengujian sistem yang telah diimplementasikan.



Gambar 4.4: Tampilan Upload Bahan Ajar

Gambar 4.4 menampilkan halaman upload bahan ajar yang bisa diakses oleh dosen. Dosen memasukkan materi pengajarannya ke sistem yang nantinya bisa dilihat dan didownload oleh mahasiswa.



Gambar 4.5: Tampilan Konfirmasi Tugas Mahasiswa

Tampilan Gambar 4.5 merupakan halaman konfirmasi tugas mahasiswa. Disini mahasiswa dapat mengupload tugas yang diberikan oleh dosen setelah selesai pelaksanaannya. Mahasiswa juga dapat melihat nilai tugasnya setelah dikoreksi oleh dosen.

D. Hasil Analisis Model Digital Entrepreneurship

1. Hasil Uji Validitas

Model pembelajaran yang telah dikembangkan ini diuji validitas, praktikalitas dan efektivitasnya. Hasil dari analisis validitas terhadap model yang dikembangkan dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2: Hasil Uji Validitas Terhadap Model Pembelajaran Digital Entrepreneurship

No.	Indikator yang dinilai	Skor	Kategori
1.	Rasioalisasi	0,800	Valid
2.	Teori Pendukung	0,860	Valid
3.	<i>Syntax</i>	0,819	Valid
4.	Sistem Sosial	0,860	Valid
5.	PrinsipReaksi	0,775	Valid
6.	Sistem Pendukung	0,760	Valid
7.	Dampak	0,850	Valid
	Rata-rata	0,818	Valid

Hasil pengujian model pembelajaran yang dilakukan menunjukkan bahwa skor rata-rata 0,818 yang menyatakan bahwa model berkategori valid dan layak digunakan.

2. Hasil Uji Praktikalitas

Untuk uji praktikalitas dilakukan berdasarkan persepsi mahasiswa, di mana penilaian praktikalitas dilakukan melalui pengisian angket kepada mahasiswa

kelompok eksperimen yang belajar menggunakan model Digital Entrepreneurship. Rangkuman hasil analisis praktikalitas dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3: Hasil Analisis Praktikalitas Penilaian Mahasiswa

No.	Praktikalitas pada Produk	Skor	Kategori
1.	Model pembelajaran	81	Praktis
2.	Modul	84	Praktis
3.	Panduan Belajar	82	Praktis
	Rata-rata	82	Praktis

Hasil uji praktikalitas yang telah disajikan pada Tabel 2, menunjukkan hasil rata-rata penilaian praktikalitas penerapan model pembelajaran Digital Entrepreneurship berdasarkan persepsi mahasiswa kelas eksperimen sebesar 82% dengan kategori praktis.

3. Hasil Uji Efektivitas

Data efektivitas perangkat pembelajaran dapat diperoleh dari analisis beberapa instrumen pengumpulan data, antara lain analisis hasil belajar siswa yang meliputi kognitif aspek hasil belajar (pengetahuan) (Erdisna et al., 2020).

Untuk mengetahui keberhasilan pengembangan produk yang telah dirancang, dilakukan analisis perbandingan hasil belajar untuk melihat hasil uji efektivitas pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor pada kelompok eksperimen dan kontrol. Metode penelitian dalam melihat tingkat efektivitas model pembelajaran yang telah dikembangkan ini adalah dengan metode penelitian eksperimen.

a. Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah pengetahuan yang dimiliki mahasiswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Untuk menguji apakah terdapat perbedaan tingkat pengetahuan mahasiswa pada kelompok kontrol dan eksperimen dilakukan penilaian melalui tes objektif pada kompetensi yang masing-masing

disajikan dalam modul 1 dan modul 2. Tabel 4.4 menampilkan hasil deskripsi data tingkat pengetahuan mahasiswa.

Tabel 4.4: Deskripsi Data Rata-Rata Hasil Belajar Ranah Kognitif

Descriptive Statistics

Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	50	70.00	95.00	83.44	5.56
Kontrol	44	65.00	87.00	77.54	5.83

Berdasarkan Tabel 4.4 diketahui bahwa rata-rata hasil belajar ranah kognitif kelompok eksperimen sebesar 83,44 dan kelompok kontrol sebesar 77,54. Data tersebut diperoleh dari gabungan hasil tes kognitif modul 1 dan modul 2. Deskripsi hasil belajar kognitif tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki hasil belajar yang lebih baik dari kelompok kontrol.

b. Afektif

Berikut rata-rata hasil deskripsi data hasil belajar ranah afektif berdasarkan perilaku literasi baru era revolusi industri 4.0, yang diambil dari data kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.5: Deskripsi Data Rata-Rata Hasil Belajar Ranah Afektif

Descriptive Statistics					
Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	50	67.00	91.00	80.50	7.20
Kontrol	44	52.00	89.00	68.70	10.62

Berdasarkan Tabel 4.5 diketahui bahwa rata-rata hasil belajar ranah afektif berdasarkan literasi humanity kelompok eksperimen sebesar 80,50 dan kelompok kontrol sebesar 68,70. Deskripsi hasil belajar afektif tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki hasil belajar afektif yang

lebih baik dari kelompok kontrol. Untuk hasil belajar ranah afektif pada setiap indikator dapat dilihat pada Tabel 4.6..

Tabel 4.6: Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Setiap Indikator

No.	Eksperimen		Kontrol	
	1	Literasi <i>big data</i>	80 %	Literasi <i>big data</i>
2	Literasi teknologi	83%	Literasi teknologi	66%
3	Literasi <i>humanity</i>	85%	Literasi <i>humanity</i>	70%
	<i>Critical thinking</i> (80%)		<i>Critical thinking</i> (65%)	
	<i>Creativity</i> (85%)		<i>Creativity</i> (66%)	
	<i>Communication</i> (89%)		<i>Communication</i> (78%)	
	<i>Collaboration</i> (86%)		<i>Collaboration</i> (71%)	
	Rerata	82,67%	Rerata	69,67%

Tabel 4.6 menampilkan data hasil uji efektivitas pada ranah afektif untuk setiap indikator yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ranah afektif mahasiswa yang belajar dengan menggunakan model Digital Entrepreneurship pada kelompok eksperimen yang memiliki rerata sebesar 82,67% dengan kelompok kontrol yang belajar dengan model pembelajaran biasa yang diterapkan dalam pembelajaran APSI dengan hasil rerata sebesar 69,67%.

c. Psikomotor

Ranah psikomotor adalah ranah keterampilan yang ditunjukkan mahasiswa dalam praktek pembelajaran APSI. Deskripsi statistika dasar hasil penelitian ranah psikomotor untuk kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7: Deskripsi Data Rata-Rata Hasil Belajar Ranah Psikomotor

Descriptive Statistics					
Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	50	73.00	96.00	87.20	5.28
Kontrol	44	56.00	96.00	74.79	11.00

Berdasarkan Tabel 4.7 diketahui bahwa rata-rata hasil belajar ranah psikomotor berdasarkan penilaian diketahui bahwa kelompok Eksperimen sebesar 87,20 dan kelompok kontrol sebesar 74,79. Deskripsi hasil belajar afektif tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki hasil belajar ranah psikomotor yang lebih baik dari kelompok kontrol.

Dari ketiga hasil pengujian yang ditinjau dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini efektif digunakan untuk kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Digital Entrepreneurship di mata kuliah APSI.

Bab 5

Kesimpulan

Hasil dari pengembangan model ini adalah sebuah model Digital Entrepreneurship, yang diterapkan pada mahasiswa di Perguruan Tinggi. Model ini telah diimplementasikan pada mata kuliah Analisa Perancangan Sistem Informasi (APSI), Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang. Model Digital Entrepreneurship ini dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk kreatif menjadi seorang wirausaha dengan aplikasi yang dibangunnya sendiri.

Hasil dari uji validitas menunjukkan bahwa skor rata-rata 0,818 yang menyatakan bahwa model ini berkategori valid dan layak digunakan, dan hasil rata-rata penilaian praktikalitas penerapan model pembelajaran Digital Entrepreneurship berdasarkan persepsi mahasiswa kelas eksperimen sebesar 82% dengan kategori praktis. Hasil efektivitas menunjukkan 92% mahasiswa lulus dengan menggunakan model pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Digital Entrepreneurship efektif digunakan bagi mahasiswa di Perguruan Tinggi.

Proses pembelajaran abad 21 memiliki perbedaan dengan pembelajaran secara konvensional. Untuk mengembangkan pembelajaran abad 21, seorang pendidik harus memulai satu langkah perubahan yaitu merubah pola pembelajaran konvensional yang berpusat pada pendidik menjadi pola pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peran pendidik sangat penting, karena sebaik apa pun kurikulum dan sistem pendidikan yang ada, tanpa

didukung mutu pendidik yang memenuhi syarat maka semuanya akan sia-sia. Pendidik dan tenaga kependidikan perlu memiliki kualifikasi yang dipersyaratkan, kompetensi yang terstandar serta mampu mendukung dan menjalankan proses pembelajaran secara profesional.

Daftar Pustaka

- Aparicio, M., Bacao, F., & Oliveira, T. (2016). An e-learning theoretical framework. *Educational Technology and Society*, 19(1), 292–307. <https://doi.org/10.2307/jeductechsoci.19.1.292>
- Bousbahi, F., & Alrazgan, M. S. (2015). Investigating IT faculty resistance to learning management system adoption using latent variables in an acceptance technology model. *Scientific World Journal*, 2015(September). <https://doi.org/10.1155/2015/375651>
- Candra, O., Usmeldi, U., Yanto, D. T. P., & Ismanto, F. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Praktikum Inkuiri Untuk Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(1), 62. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i1.11756>
- daniel, A. goleman, Richard, B., Mckee, & Perdana. (2018). Entrepreneurship (Kewirausahaan). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Erdisna, Ganefri, Ridwan, Efendi, R., & Masril, M. (2020). Effectiveness of entrepreneur digital learning model in the industrial revolution 4.0. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(3), 5611–5616.
- Erdisna, Ridwan, M., & Syahputra, H. (2022). Development of digital entrepreneurship models in higher education for millennial generation. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 16(2).
- Ghani, N. M. A., Yunus, N. S. N. M., & Bahry, N. S. (2016). Leader's Personality Traits and Employees Job Performance in Public Sector, Putrajaya. *Procedia Economics and Finance*, 37(16), 46–51. [https://doi.org/10.1016/s2212-5671\(16\)30091-0](https://doi.org/10.1016/s2212-5671(16)30091-0)

- Isolihatun. (2012). Cooperative Problem Based Learning Dengan Strategi Paket Berbantuan Cd Pembelajaran Pada Materi Diferensial. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 1(2).
- Iwan Ridwan Yusup, Ukit, I. S. D. (2018). Penerapan Metode Bermain Kartu Pada Pembelajaran Biologi Konsep Echinodermata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *P E D A G O N A L Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 23–37.
- Kuratko, D. F. (2007). Entrepreneurial Leadership in the 21st Century. *Journal of Leadership & Organizational Studies*, 13(4), 1–11. <https://doi.org/10.1177/10717919070130040201>
- Lase, D. (2016). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Journal Sunderman*, 1(1), 28–43. 10.1109/ITHET.2016.7760744
- Lawhon, D. (1976). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- Matlay, H., & Martin, L. M. (2009). Collaborative and competitive strategies in virtual teams of entrepreneurs: A Pan-European perspective. *Journal of Information Systems and Small Business*, 16(1), 99–116. <https://doi.org/10.3127/ajis.v16i1.560>
- Ningsih, S. R., Effendi, Z. M., & Syah, N. (2019). Implementation of Cooperative Learning Model on E-Assignment Responsiveness at Higher Education. 14(18), 209–219.
- Ningsih, S. R., Suryani, A. I., & Maulana, I. T. (2022). The Implementation of Group Investigation E-Task in Activities Learning (GIETAL) in Higher Education. 20(2), 120–133.
- Prof-Dr-H-Buchari-Alma. (2010). *Kewirausahaan-Untuk-Mahasiswa-Dan-Umum-*.
- Richard I, A. (n.d.). *Learning to Teach*.
- Satya, V. E. (2018). Pancasila Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI*, X(09), 19.
- Stevens, N. (2010). Online Trust & Internet Entrepreneurs: A Kantian Approach. *Wharton Research Scholars Journal*. University of Pennsylvania. April 2010.

- Sudarmiati. (2009). Entrepreneurship dan Metode Pembelajarannya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Ekonomi Bisnis*, 14(2), 102–113.
- Sugiyono. (2006). Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Alfabeta: Bandung, 2006, hal. 3. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, 22–29.
- Susanti, reni dwi, & Ummah, siti khoiruli. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Open-Ended Melalui Polysynchronous Learning Berbantuan Canvas. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 115–128.
- Wahyuni, F. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa SMP Negeri 3 Sunggal. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(2), 17–29. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/mesuisu/article/view/127>
- Winardi, J. (2008). Entrepreneur dan Entrepreneurship. In *Entrepreneurial Leadership pada Pengusaha Mikro dan Kecil di Jawa Timur* (p. 2).
- Yahya, M. (2018). Era Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia, Orasi Ilmiah Professor bidang Ilmu Pendidikan Kejuruan. Universitas Negeri Makassar.

Biodata Penulis



Dr. Erdisna, S.Kom, M.Kom, lahir di Padang Japang pada tanggal 09 Desember 1972. Menyelesaikan S1 dengan jurusan Manajemen Informatika Komputer pada tahun 1996 di UPI YPTK Padang. Pertama kali diangkat sebagai Dosen tetap Yayasan di Kampus Universitas Putra Indonesia Yptk Padang Kopertis/LLDIKTI Wilayah X Padang pada tahun 2000. Pada tahun 2006 penulis lulus S2 di UPI YPTK Padang dengan jurusan Teknologi Informasi. Penulis menyelesaikan Program Doktor pada tahun 2020 di Universitas Negeri Padang, pada Fakultas Teknik dengan program studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.


 REPUBLIK INDONESIA
 KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang Ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	: ECG0202232187, 27 Mei 2022
Pencipta	
Nama	: Dr. Erdiana, S.Kom., M.Kom.
Alamat	: Jl. Tanah Sirih Gg. Seruni No 6C, Piai, Padang, SUMATERA BARAT, 25124
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: Dr. Erdiana, S.Kom., M.Kom.
Alamat	: Jl. Tanah Sirih Gg. Seruni No 6C, Piai, Padang, SUMATERA BARAT, 25124
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Buku
Judul Ciptaan	: Model Pembelajaran Digital Entrepreneurship Untuk Generasi Milenial
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 25 Mei 2022, di Medan
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan	: CCG47786

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
 Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak Cipta ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
 Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
 u.n.
 Direktur Hak Cipta dan Desain Industri


 Anggoro Desananto
 NIP.196412081991031002

Diselenggarakan
 Dalam kolaborasi memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan. Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran Digital Entrepreneurship untuk generasi milenial, di kembangkan untuk menyesuaikan kebutuhan pembelajaran abad 21

yang telah mengalami perubahan dalam konsep pembelajaran berbasis teknologi digital dan penggunaan kemampuan

berbasis digital sebagai solusi menghadapi tantangan pendidikan abad

21. Model Digital Entrepreneurship yang memiliki prinsip pembelajaran

yang berfokus pada pengembangan kebutuhan siswa di dunia nyata untuk penyelesaian permasalahan siswa

Sisi inovasi dari model pembelajaran Digital Entrepreneurship adalah

unsur Digital Entrepreneurships dan kegiatan berwujud

menyusun dan menerapkan teknologi digital dalam proses pembelajaran dengan literasi digital periode revolusi industri 4.0 yang saat ini menjadi

frame pembelajaran abad 21.

fik "

YAYASAN KITA MENULIS
press@kitamenulis.id
www.kitamenulis.id

ISBN 978-623-342-485-1



9 786233 424851



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202141009, 25 Agustus 2021

Pencipta

Nama : **Erdisna**

Alamat : Jl. Raya Lubuk Begalung, Lubuk Begalung Nan XX, Kec. Lubuk Begalung, Kota Padang, Sumatera Barat, Padang, SUMATERA BARAT, 25122

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Erdisna**

Alamat : Jl. Raya Lubuk Begalung, Lubuk Begalung Nan XX, Kec. Lubuk Begalung, Kota Padang, Sumatera Barat, Padang, SUMATERA BARAT, 25122

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Buku**

Judul Ciptaan : **Buku Model Pembelajaran Entrepreneur Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 1 Maret 2020, di Kota Padang

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000266957

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202147047, 16 September 2021

Pencipta

Nama : **Erdisna**

Alamat : Jl. Raya Lubuk Begalung, Lubuk Begalung Nan XX, Kec. Lubuk Begalung, Kota Padang, Sumatera Barat, Padang, SUMATERA BARAT, 25122

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Erdisna**

Alamat : Jl. Raya Lubuk Begalung, Lubuk Begalung Nan XX, Kec. Lubuk Begalung, Kota Padang, Sumatera Barat, Padang, SUMATERA BARAT, 25122

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Program Komputer**

Judul Ciptaan : **Aplikasi MODEL - ERDIS (Entrepreneur Digital) Pada Matakuliah APSI Berbasis Literasi Baru**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 1 Januari 2020, di Kota Padang

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000272890

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

Model Pembelajaran Digital Entrepreneurship untuk Generasi Milenial

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ **medium.com**

Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On