



## **Pengembangan Model Pembelajaran Bisnis untuk Membangun Skill Edupreneurship Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi UNDIKMA**

**M. Fuaddunnazmi\*, Baiq Rina Amalia Safitri**

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, FSTT, Universitas Pendidikan Mandalika, Jl.

Pemuda No. 59A, Mataram, Indonesia 83125

Email Korespondensi: [mr\\_fu\\_0001@yahoo.com](mailto:mr_fu_0001@yahoo.com)

### **Abstrak**

Mentalitas berwirausaha masih terlihat belum optimal terbangun pada insan akademik perguruan tinggi yang berdampak pada lambatnya kemandirian bagi para lulusan sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-Undang Pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran bisnis untuk membangun skill edupreneurship bagi mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) Undikma Mataram. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan menggunakan 10 langkah proses Borg and Gall yaitu: (1) studi pendahuluan mulai dari pengumpulan informasi awal yang diperlukan hingga analisis kebutuhan, (2) studi literatur dan perencanaan, (3) mengembangkan model konseptual dan hipotetik, (4) uji validitas model kepada pakar, (5) revisi model, (6) ujicoba model lanjutan melalui FGD, (7) revisi model lanjutan, (8) ujicoba model di Prodi PTI Undikma, (9) revisi model akhir, dan (10) publikasi ilmiah sebagai pengganti desiminasi hasil penelitian. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa model pembelajaran dan instrumen penelitian untuk mengukur validitas model yang dikembangkan serta lembar observasi untuk menilai kecakapan mahasiswa dalam menjalankan bisnis menggunakan model yang dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode validasi dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Penentuan tingkat kelayakan model pembelajaran didasarkan pada hasil uji validasi oleh pakar mencakup validitas isi dan validitas konstruk. Berdasarkan hasil validasi terlihat bahwa skor rata-rata yang diberikan oleh validator untuk model konseptual dan model hipotetik berada pada rentang skor 4 sampai 5, menunjukkan bahwa kedua model tersebut layak digunakan dan terbukti dapat membangun skill edupreneurship mahasiswa prodi PTI Undikma. Hasil temuan lainnya yaitu bahwa kompetensi yang dirasakan paling sulit oleh mahasiswa selama proses menerapkan model pembelajaran ini adalah pada keterampilan berkomunikasi secara efektif yang berimplikasi pada elemen mitra dan hubungan pelanggan.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran, Bisnis, Edupreneurship.

## ***Development of A Business Learning Model to Cultivate Edupreneurship Skills Among Students in The Information Technology Education Program at UNDIKMA***

### **Abstract**

*The entrepreneurial mindset is still not optimally developed among academic individuals in higher education, impacting the slow development of independence for graduates as mandated by the Education Law. This research aims to produce a business learning model to build edupreneurship skills for students in the Information Technology Education (PTI) program at Undikma Mataram. This study falls under the category of developmental research using the 10-step Borg and Gall process, which includes: (1) preliminary study, starting from collecting necessary initial information to needs analysis, (2) literature review and planning, (3) developing conceptual and hypothetical models, (4) validating the model with experts, (5) model revision, (6) further model testing through focus group discussions (FGD), (7) further model revision, (8) model testing in the PTI program at Undikma, (9) final model revision, and (10) scholarly publication as a substitute for disseminating research results. The products resulting from this research include a learning model and research instruments to measure the validity of the developed model, as well as observation sheets to assess students' business skills using the developed model. Data collection is done using validation and observation methods. The data analysis technique used is descriptive statistics. The determination of the feasibility of the learning model is based on the results of the validation test by experts, including content validity and construct validity. Based on the validation results, the average scores given by validators for the conceptual and hypothetical models fall within the range of scores 4 to 5, indicating that both models are suitable for use and proven to build edupreneurship skills for PTI students at Undikma. Another finding is that the competency perceived as the most challenging by students during the application of this learning model is effective communication skills, which have implications for partner and customer relationship elements.*

**Keywords:** Learning Model, Business, Edupreneurship.

**How to Cite:** Fuaddunnazmi, M., & Safitri, B. R. A. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Bisnis untuk Membangun Skill Edupreneurship Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi UNDIKMA. *Empiricism Journal*, 4(2), 478–485. <https://doi.org/10.36312/ej.v4i2.1649>



<https://doi.org/10.36312/ej.v4i2.1649>

Copyright© 2023, Fuaddunnazmi & Safitri

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) License.



## PENDAHULUAN

Laporan Perekonomian Indonesia (LPI) yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS) Tahun 2018 menyebutkan bahwa terjadi peningkatan kuantitas angkatan kerja sebesar 1,67 persen di Indonesia setiap tahunnya dalam kurun waktu periode tahun 2014 sampai tahun 2017 yang puncaknya telah mencapai sejumlah 133,94 juta jiwa pada bulan Februari tahun 2018. Lebih lanjut dalam laporan tersebut juga disebutkan bahwa meskipun serapan tenaga kerja mengalami peningkatan secara berkelanjutan setiap tahunnya, namun jumlah pengangguran juga mengalami peningkatan dari 7,03 juta jiwa pada tahun 2016 menjadi 7,04 juta jiwa pada tahun 2017 serta berpotensi untuk terus mengalami peningkatan kedepannya. Sementara itu dokumen Strategi Ketenagakerjaan dan Pendidikan di Indonesia, Bappenas (2017) menyebutkan bahwa Indonesia akan menghadapi bonus demografi pada rentang tahun 2030-2040, dimana jumlah penduduk Indonesia diprediksi akan mencapai hampir 300 juta jiwa dengan rasio jumlah penduduk usia produktif dan non produktif 7 berbanding 3. Hal ini tentu akan menjadi sebuah kekhawatiran bagi kehidupan berbangsa jika tidak disikapi sebagaimana mestinya. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi telah mengamanatkan bahwa diantara tujuan pendidikan yaitu membentuk sumber daya manusia yang memiliki keterampilan dan daya saing, serta mampu mengembangkan kewirausahaan di kalangan mahasiswa.

Pendidikan tinggi di abad ke-21 memasuki fase transformatif yang menuntut perubahan paradigma dalam memberikan nilai tambah kepada mahasiswa. Di tengah kompleksitas dan dinamika global, menghasilkan lulusan yang tidak hanya berpengetahuan luas tetapi juga memiliki keterampilan kewirausahaan menjadi semakin mendesak. Paradigma ini, dikenal sebagai edupreneurship, memadukan unsur-unsur kewirausahaan dengan proses pembelajaran akademis, membentuk mahasiswa yang siap menghadapi tantangan kompleks masa depan. Konsep edupreneurship, yang menggabungkan pendidikan dan kewirausahaan, telah mendapatkan pengakuan dan dukungan dari berbagai kalangan. Peter Drucker, seorang tokoh manajemen terkemuka, pada tahun 1985 mendefinisikan kewirausahaan sebagai kemampuan untuk menciptakan dan menyampaikan nilai. Pandangan ini diperkuat oleh konsep Shane dan Venkataraman (2012), yang menempatkan mengidentifikasi peluang sebagai inti dari kewirausahaan. Paradigma edupreneurship memberikan landasan bagi transformasi pendidikan tinggi, memandang mahasiswa sebagai agen perubahan yang tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi juga menciptakan nilai.

Pertimbangan utama dalam membangun jiwa edupreneurship adalah pengembangan keterampilan kewirausahaan di kalangan mahasiswa. Hal ini mencakup kreativitas, inovasi, kemandirian, dan kemampuan mengelola risiko. Fayolle dan Gailly (2015) dalam penelitian mereka menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran kewirausahaan dapat merangsang motivasi dan minat berwirausaha di kalangan mahasiswa. Dengan memasukkan keterampilan ini ke dalam kurikulum, institusi pendidikan dapat menciptakan lingkungan di mana mahasiswa diberdayakan untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks nyata. Meskipun demikian, seperti halnya setiap paradigma baru, edupreneurship bukan tanpa kontroversi. Kritikus, seperti Levratto (2013), berpendapat bahwa terlalu fokus pada aspek kewirausahaan dapat mengakibatkan pengorbanan esensi pendidikan formal. Mereka khawatir bahwa keterampilan akademis yang mendalam dapat terabaikan demi mengejar keterampilan kewirausahaan yang lebih praktis. Ini menciptakan kontradiksi dalam implementasi edupreneurship, memunculkan pertanyaan tentang sejauh mana perubahan ini seharusnya terjadi dalam sistem pendidikan tinggi.

Tantangan utama dalam memahami implikasi paradigma edupreneurship adalah mempertimbangkan aspek kesiapan lembaga pendidikan dan dukungan yang mereka

berikan. Implementasi yang sukses memerlukan budaya organisasi yang mendukung inisiatif ini dan komitmen dari pihak administrasi. Studi oleh Neck dan Greene (2011) menyoroti bahwa faktor ini menjadi penentu utama dalam keberhasilan penerapan edupreneurship. Oleh karena itu, pendidikan tinggi harus mempertimbangkan perubahan budaya dan struktural untuk menciptakan lingkungan yang mendukung jiwa edupreneurship. Selain itu, edupreneurship tidak hanya merubah pandangan mahasiswa terhadap dunia bisnis, tetapi juga menciptakan individu yang siap beradaptasi dalam masyarakat global. Edupreneurship menjadi jembatan untuk mengatasi kesenjangan antara pendidikan formal dan tuntutan dunia nyata. Mahasiswa yang memiliki jiwa edupreneurship bukan hanya berkulat pada pembelajaran teoretis, tetapi juga dihadapkan pada tantangan nyata yang mereka hadapi dalam proyek-proyek bisnis, kemitraan industri, atau pemecahan masalah riil.

Pentingnya edupreneurship semakin terasa dalam menghadapi tantangan global abad ke-21 (Rahayu, 2019). Mahasiswa yang dilengkapi dengan keterampilan kewirausahaan memiliki kemampuan untuk menjadi pemimpin masa depan yang dapat menavigasi perubahan yang cepat dan kompleks (Abbas, et al., 2022). Dalam konteks globalisasi, kemampuan untuk beradaptasi, berinovasi, dan bekerja dalam tim lintas budaya menjadi kunci keberhasilan. Dengan membentuk jiwa edupreneurship, perguruan tinggi berkontribusi pada pembentukan lulusan yang dapat menjadi agen perubahan, pemecah masalah, dan inovator di tengah dinamika global (Suhendro, 2022). Namun, tantangan besar yang perlu diatasi adalah menciptakan keseimbangan antara keterampilan akademis dan kewirausahaan. Menjadi edupreneur tidak hanya tentang menciptakan bisnis atau produk baru, tetapi juga memahami konsep-konsep dasar dalam disiplin ilmu tertentu. Oleh karena itu, perlu dilakukan pendekatan yang seimbang dan terintegrasi dalam mendesain kurikulum pendidikan tinggi. Dalam menghadapi kontradiksi ini, pendidikan tinggi dapat menggali model pembelajaran yang mengintegrasikan edupreneurship dengan pengetahuan akademis yang mendalam. Proyek kolaboratif, magang industri, dan simulasi bisnis dapat menjadi sarana efektif untuk menggabungkan kedua dimensi ini. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya belajar konsep teoritis, tetapi juga menerapkannya dalam konteks praktis yang relevan.

Salah satu Prodi di Universitas Pendidikan Mandalika (Undikma) Mataram yaitu Prodi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI). Visi Prodi PTI Undikma yaitu “Menjadi Program Studi Terkemuka, Inovatif, Produktif, Berkarakter dan Berwawasan Enterpreneur dalam Bidang Pendidikan Teknologi Informasi.” Pendidikan kewirausahaan pada perguruan tinggi menjadi solusi untuk membangun pengetahuan, keterampilan, sikap, dan minat mahasiswa dalam bidang wirausaha (entrepreneur), sehingga dapat menghasilkan lulusan yang kreatif, inovatif, produktif, handal, berkualitas, mandiri, memiliki self control, dan kompetitif (Muliadi, dkk., 2021). Menyelaraskan dengan konteks globalisasi dan transformasi ekonomi, paradigma edupreneurship menjadi landasan bagi pendidikan tinggi dalam menjawab tantangan abad ke-21. Meskipun kontroversial, implementasi yang cermat dan seimbang dapat menciptakan lulusan yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga inovatif, adaptif, dan siap menjadi pemimpin masa depan. Dengan memahami dan mengatasi kontradiksi yang muncul, perguruan tinggi dapat memimpin perubahan yang positif dalam mendefinisikan peran dan tujuan pendidikan tinggi di era yang semakin kompleks ini (Subagio, dkk., 2022). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran bisnis untuk membangun skill edupreneurship bagi mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Undikma Mataram.

## METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan pendidikan. Desain penelitiannya menggunakan 10 langkah proses Borg and Gall yaitu: (1) studi pendahuluan mulai dari pengumpulan informasi awal yang diperlukan hingga analisis kebutuhan, (2) studi literatur dan perencanaan, (3) mengembangkan model konseptual dan hipotetik, (4) uji validitas model kepada pakar, (5) revisi model, (6) ujicoba model lanjutan melalui FGD, (7) revisi model lanjutan, (8) ujicoba model di Prodi PTI Undikma, (9) revisi model akhir, dan (10) publikasi ilmiah sebagai pengganti desiminasi hasil penelitian.

Pengumpulan data dilakukan pada 70 orang mahasiswa Prodi PTI Undikma angkatan 2023 yang sedang melaksanakan perkuliahan Ilmu Sosial Dasar dan Matematika Komputasi. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik purposive sampling, dimana mahasiswa yang dilibatkan dalam penelitian adalah mahasiswa yang secara substansi keilmuan mata kuliahnya berkorelasi dengan mata kuliah Edupreneurship pada objek ujicoba bisnis berupa bimbingan belajar komputasi menggunakan Artificial Intelligence.

Instrumen penelitian untuk uji kelayakan model menggunakan lembar validasi yang diberikan kepada 2 orang pakar. Kegiatan FGD melibatkan 10 orang praktisi untuk memberi saran dan masukan terkait pengembangan model bisnis yang telah divalidasi secara konseptual dan hipotetik. Sementara untuk uji kompetensi berwirausaha mahasiswa (skill edupreneurship) digunakan instrumen lembar observasi dengan 5 skala likert dengan kriteria seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kriteria Hasil Uji Kompetensi Berbisnis Mahasiswa

Nilai	Kriteria	Keterangan
1	BB	Belum Berkembang
2	MB	Mulai Berkembang
3	CB	Cukup Berkembang
4	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
5	SB	Sangat Berkembang

Hasil data lembar observasi selanjutnya diolah menggunakan statistika deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menggambarkan bagaimana model pembelajaran bisnis yang dihasilkan untuk mahasiswa prodi PTI Undikma secara konseptual dan hipotetik, hasil validasi dari model tersebut menurut pakar, masukan yang diberikan dari hasil FGD untuk menyempurnakan model dan desain instrumen uji kompetensi berbisnis mahasiswa, hasil pengujian lapangan untuk mengetahui bagaimana model ini dapat digunakan untuk membangun kompetensi berbisnis bagi mahasiswa, serta revisi model akhir sesuai dengan alur dan tahapan pada 10 langkah pengembangan model R&D versi Borg and Gall.

### Model Konseptual dan Hipotetik

Model konseptual diperoleh melalui kajian secara konseptual baik dari studi literatur maupun kajian penelitian yang relevan, sehingga ulasannya terdapat pada filosofi, teori, dan pendekatan yang digunakan untuk mengkonstruksi model pembelajaran bisnis. Sementara model hipotetik merupakan wujud praktik lapangan dari model teoritik atau konseptual yang dihasilkan sehingga terurai dalam fase-fase atau alur sintak pembelajaran serta relevansinya dengan sistem sosial, prinsip reaksi, serta sistem pendukung yang merupakan butir pengamatan pada elemen validasi konstruk model.

**Tabel 1.** Hasil Validasi Isi dan Konstruk Model Konseptual dan Hipotetik

Dimensi	Aspek Amatan	Skor Validasi
Model Konseptual	Filosofi	4.5
	Teori	4.0
	Pendekatan Model	
Model Hipotetik	Sintak	5.0
	Sistem Sosial	4.5
	Prinsip Reaksi	5.0
	Sistem Pendukung	

Berdasarkan hasil validasi pada Tabel 1 terlihat bahwa skor rata-rata yang diberikan oleh 2 orang Validator untuk model konseptual dan model hipotetik berada pada rentang skor 4 sampai 5, menunjukkan bahwa kedua model tersebut layak digunakan untuk penelitian.

### Hasil FGD

Focuss Group Discussion bertujuan untuk mendesain instrumen capaian pembelajaran uji kompetensi berbisnis mahasiswa menggunakan model yang dikembangkan. Kegiatan FGD diikuti oleh 10 orang praktisi dan digunakan untuk menilai kinerja dari 70 anggota mahasiswa yang dilibatkan untuk mengujicobakan model bisnis ini.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Isi Instrumen Capaian Pembelajaran

Indikator Amatan	Rata-rata skor	Kriteria
Indikator instrumen sesuai dengan capaian pembelajaran.	3	Valid dan reliabel
Kata kerja operasional instrumen sesuai standar.	3	Valid dan reliabel
Menggunakan bahasa yang baik dan benar.	3	Valid dan reliabel
Kriteria penilaian pada rubrik observable dan measurable.	3	Valid dan reliabel

Berdasarkan hasil validasi yang terlihat pada Tabel 2 nampak bahwa diskusi dan evaluasi instrumen yang digunakan untuk ujicoba lapangan berada pada rerata skor 3, ber kriteria valid dan reliabel.

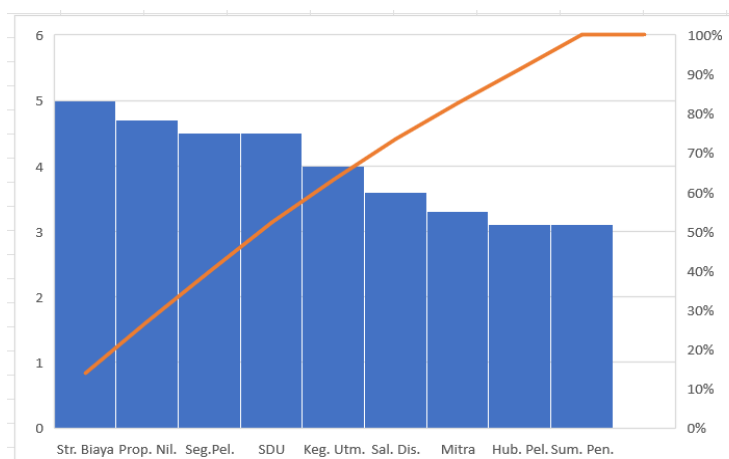
### Hasil Ujicoba Lapangan

Hasil belajar mahasiswa diamati pada 9 aspek yaitu segmen pelanggan, proposisi nilai, saluran distribusi, hubungan pelanggan, sumber pendapatan, kegiatan utama, sumber daya utama, mitra, dan struktur biaya. Jumlah mahasiswa yang dilibatkan dalam penelitian untuk ujicoba lapangan adalah sebanyak 70 orang mahasiswa yang mengambil mata kuliah Ilmu Sosial Dasar kelas I-C dan Matematika Komputasi kelas I-A di Prodi PTI Undikma.

**Tabel 3.** Hasil Uji Kompetensi Berbisnis Mahasiswa

Indikator Amatan	Rata-rata skor	Kriteria
Segmen Pelanggan	4.5	SB
Proposisi Nilai	4.7	SB
Saluran Distribusi	3.6	BSH
Hubungan Pelanggan	3.1	CB
Sumber Pendapatan	3.1	CB
Kegiatan Utama	4	BSH
Sumber Daya Utama	4.5	SB
Mitra	3.3	CB
Struktur Biaya	5	SB

Berdasarkan pada data hasil penelitian yang disajikan pada Tabel 3 terlihat bahwa kompetensi tertinggi yang dimiliki mahasiswa terdapat pada pemetaan struktur biaya dan yang paling terendah ada pada upaya mendapatkan pelanggan. Tingkat kesulitan berbisnis di atas disajikan dalam grafik Pareto berdasarkan prioritas urutan yang paling mudah hingga paling sulit seperti yang terlihat pada Gambar 1.



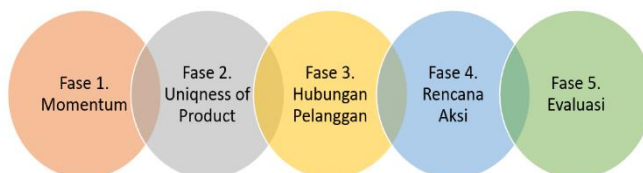
**Gambar 1.** Hasil Uji Kompetensi Berbisnis Mahasiswa

### Model Akhir

Proses untuk mendapatkan model akhir pembelajaran bisnis untuk mahasiswa Prodi PTI Undikma ini telah melalui beberapa tahapan, dimulai dari studi literatur dan kajian empirik existing model bisnis, desain pengembangan model konseptual dan hipotetik, validasi 2 orang dosen pakar, FGD model dan instrumen untuk menguji kompetensi berbisnis mahasiswa dengan melibatkan 10 orang praktisi, membuat beberapa revisi sesuai catatan reflektif hasil FGD, ujicoba lapangan dengan melibatkan 70 orang mahasiswa Prodi PTI yang duduk di semester I, mengamati hasil pembelajaran menggunakan desain model yang dikembangkan, dan diakhiri dengan membuat desain model akhir seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.



**Gambar 2.** Existing model bisnis Canvas



**Gambar 3.** Model akhir hasil pengembangan

Terlihat pada Gambar 3 bagaimana hasil pengembangan model bisnis canvas yang semula terdiri dari 9 tahapan menjadi 5 tahapan saja yaitu: Membaca momentum, mendefinisikan keunikan dari produk, membangun hubungan dengan pelanggan, menyusun rencana aksi, dan terakhir evaluasi. Seperti halnya Penelitian Tindakan Kelas, hasil evaluasi memungkinkan proses pembelajaran bisnis ini naik ke level atau siklus 2 diawali kembali dengan membaca ulang momentum, dan seterusnya dan ini juga yang menjadi salah satu novelty (kebaruan) dari hasil pengembangan model.

### Pembahasan

Secara konseptual teoritik terdapat 3 komponen yang menjadi fokus pada studi literatur yang tersusun secara hirarki atau bertingkat dan saling terpaut yaitu filosofi, teori, dan pendekatan model yang digunakan sebagai existing model. Untuk mengembangkan model pembelajaran bisnis bagi mahasiswa Prodi PTI Undikma, peneliti memilih untuk menggunakan filosofi esensialis dan pragmatis. Filosofi esensialis bertujuan untuk mendidik manusia agar bermanfaat dan berguna baik bagi dirinya maupun orang lain melalui pembangunan kompetensi diri, yang menekankan pada peran instruktur ahli dalam proses pembelajaran, pengembangan skill dengan berlatih dari yang sederhana hingga kompleks, pengulangan, pengkondisian, serta mengasah kebiasaan yang dapat membangun perilaku yang baik, sementara pandangan pragmatis merupakan filosofi yang paling mendasar untuk mempersiapkan peserta didik masuk ke dunia kerja (Sudira, 2012). Pandangan ini memperlihatkan bahwa secara esensialis, mahasiswa perlu diarahkan untuk menyesuaikan kompetensinya dengan kebutuhan pasar atau membaca peluang pasar. Adapun pandangan pragmatis, mahasiswa juga perlu dibiasakan untuk tidak hanya meniru apa yang sudah lazim di pasar namun mampu memodifikasi pasar sesuai dengan hasrat yang dimiliki oleh mahasiswa dengan mempertimbangkan keunikan dari produk/jasa yang ditawarkan pada bisnis. Teori penunjang untuk kedua filosofi ini masing-masing diberikan oleh John Dewey tentang *fulfill individual need* serta Prosser tentang *need of labor market*. Berikutnya pendekatan model existing yang akan dikembangkan adalah model bisnis canvas dengan 9 elemen seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2 dan dapat dimulai dari mana saja, artinya tidak ada keteraturan pada setiap tahapan karena semua proses bisa dikerjakan secara paralel.

Model hipotetik lebih lanjut diperlukan sebagai arah desain sintak yang didukung oleh sistem sosial, prinsip reaksi, serta sistem pendukung. Untuk modifikasi existing model mula-mula, alur amatan dijaga tetap pada 9 elemen bisnis model canvas, namun rubrik penilaian



yang belum diatur pada existing model disempurnakan terlebih dahulul menggunakan 5 kriteria amatan pada setiap tahapannya yaitu: BB atau Belum Berkembang, MB atau Mulai Berkembang, CB atau Cukup Berkembang, BSH atau Berkembang Sesuai Harapan, dan SB atau Sangat Berkembang. Komponen-komponen indikator tiap elemen/aspek kemudian divalidasi oleh pakar dan disempurnakan pada FGD dengan hasil yang diberikan bahwa model pengembangan layak untuk digunakan, demikian juga dengan instrumen uji kompetensi bisnis untuk mahasiswa.

Hasil ujicoba lapangan yang melibatkan 70 orang mahasiswa dalam menjalankan model yang sudah dikembangkan diamati pada aspek segmen pelanggan, proposisi nilai, saluran distribusi, hubungan pelanggan, sumber pendapatan, kegiatan utama, sumber daya utama, mitra, dan struktur biaya dengan indikator capaian serta rubrik yang sudah dimodifikasi berdasarkan hasil diskusi dan saran para praktisi melalui FGD. Dari Gambar 1 Hasil Uji Kompetensi Berbisnis Mahasiswa terlihat bahwa komponen yang paling mudah dikuasai oleh mahasiswa adalah membuat struktur pembiayaan yang didalamnya mengatur proporsi dari item pengeluaran yang didistribusikan berdasarkan pada income generating atau laba bisnis. Sementara bagian yang paling dirasakan sulit adalah mengkomunikasikan ide bisnis saat promosi di lapangan kepada mitra dan calon pelanggan. Hal ini didukung oleh hasil penelitian oleh Siau, K., & Tan, X. (2005) yang mengatakan bahwa komponen yang paling sulit dalam mengembangkan sebuah sistem ada pada bagian komunikasi dan kesalahan komunikasi bisa berdampak pada kesalahan interpretasi dari sistem yang akan dikembangkan.

Memperhatikan pada catatan reflektif hasil uji lapangan dan memperkuat pada landasan teoritik maka perlu disederhanakan model akhir pengembangan model pembelajaran bisnis yang ada menjadi 5 fase atau tahapan yaitu mengajarkan mahasiswa untuk membaca momentum, menguasai keunikan dari produk/jasa bisnis, memperdalam konsep hubungan dengan pelanggan, membuat rencana aksi, dan mengevaluasi tindakan secara reflektif dari hulu sampai ke hilir.

## KESIMPULAN

Penentuan tingkat kelayakan model pembelajaran didasarkan pada hasil uji validasi oleh pakar mencakup validitas isi dan validitas konstruk. Berdasarkan data lapangan yang telah dianalisis diperoleh hasil bahwa model pembelajaran bisnis yang dikembangkan layak untuk digunakan dan terbukti dapat membangun skill edupreneurship mahasiswa prodi PTI Undikma. Hasil temuan lainnya yaitu bahwa kompetensi yang dirasakan paling sulit oleh mahasiswa selama proses menerapkan model pembelajaran ini adalah pada keterampilan berkomunikasi secara efektif yang berimplikasi pada elemen mitra dan hubungan pelanggan.

## REKOMENDASI

Memperhatikan pada hasil uji kompetensi kemampuan bisnis mahasiswa di Prodi PTI Undikma menggunakan model pembelajaran yang dihasilkan, maka disarankan agar model ini dapat diadaptasikan pada berbagai mata kuliah yang terhubung dengan upaya membangun mental kewirausahaan pada mahasiswa khususnya di lingkungan Undikma.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada institusi yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan ujicoba pengembangan model penelitian ini dan juga kepada rekan-rekan Auditor, Supervisor, Branch Manager beserta Teamwork, dan seluruh mahasiswa yang telah mendukung keberhasilan dari penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, A., Setiadi, M. A., Marlia, M., & Adisaturrehimi, A. (2022). the Implementation of Edupreneurship of Efl Students in the Indonesian Context. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 4(3), 556–566. <https://doi.org/10.52208/klasikal.v4i3.325>.
- Badan Pusat Statistik. (2018). Laporan perekonomian Indonesia 2018. Jakarta: BPS RI/BPS-Statistics Indonesia.

- Fayolle, A., & Gailly, B. (2015). The impact of entrepreneurship education on entrepreneurial attitudes and intention: Hysteresis and persistence. *Journal of Small Business Management*, 53(1), 75–93. <https://doi.org/10.1111/jsbm.12065>.
- Levratto, N. (2013). From failure to corporate bankruptcy: a review. *Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 2(1), 20. <https://doi.org/10.1186/2192-5372-2-20>.
- Shane, S., & Venkataraman, S. (2012). Note as the promise of entrepreneurship. *The Academy of Management Review*, 25(1), pp.217-226. <https://doi.org/10.2307/259271>.
- Muliadi, A., Ruwaidah, E., Atmaja, I. G. D., & Lismaya, N. P. E. (2021). Korelasi Sikap Dengan Minat Wirausaha Mahasiswa. *Empiricism Journal*, 2(2), 95–100. <https://doi.org/10.36312/ej.v2i2.894>.
- Neck, H. M., & Greene, P. G. (2011). Entrepreneurship Education: Known Worlds and New Frontiers. *Journal of Small Business Management*, 49(1), 55–70. <https://doi.org/10.1111/j.1540-627X.2010.00314.x>.
- Rahayu, S. T. (2019). Studi Analisa Pembentukan Edupreneurship Maritim Di Politeknik Maritim Negeri Indonesia. *Jurnal Akuntansi, Ekonomi dan Manajemen Bisnis*, 7(1), 38–47. <https://doi.org/10.30871/jaemb.v7i1.1375>.
- Siau, K., & Tan, X. (2005). Technical communication in information systems development: The use of cognitive mapping. *IEEE Transactions on Professional Communication*, 48(3).
- Subagio, S., Kusuma, D. W. C. W., & Muliadi, A. (2022). Profil Minat Wirausaha Mahasiswa Calon Guru. *Empiricism Journal*, 3(1), 81–88. <https://doi.org/10.36312/ej.v3i1.878>.
- Sudira, P. (2012). *Filosofi dan teori pendidikan vokasi dan kejuruan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suhendro, E. (2022). Edupreneurship in Modern Era: A Lesson for Early Childhood Studies. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(3), 121–132. <https://doi.org/10.14421/jga.2022.73-02>.