

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
ONLINE UNTUK MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

TESIS



**Ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam mendapatkan
Gelar Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan**

**Oleh:
EDY MUSTAFA
NIM. 18138005**

**PROGRAM PASCASARJANA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2023

ABSTRACT

Edy Mustafa, 2022. *Development of Online Entrepreneurship Learning Media at Padang State University.*

The problems in this study are the unavailability of learning media in website-based entrepreneurship courses at Padang State University, limited learning time, and low student entrepreneurial interest. The purpose of this research is to produce a website-based online learning media that is valid, practical, and effective in entrepreneurship courses.

This study uses the Research and Development (R&D) method with 4-D development procedures (Define, Design, Develop, and Disseminate). The data analysis technique used descriptive analysis techniques to describe the value of validity, practicality, and effectiveness of website-based online learning media.

The results of this study are: 1) Produce website-based online learning media, 2) the validity of learning media is declared valid by media experts with a value category of $0.84 > 0.61$, 3) Practicality of learning media based on lecturer responses with an average value an average of 88.57 with a very practical category and 36 student responses with an average value of 85.88 with a very practical category, 4) The effectiveness of learning media is declared effective in improving learning outcomes. Based on the results of the study, it can be concluded that online entrepreneurship learning media is valid, practical, and effective can be used as learning media in entrepreneurship courses.

Keywords: *Media, Online, Entrepreneurship.*

ABSTRAK

Edy Mustafa, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Kewirausahaan Online di Universitas Negeri Padang. Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Permasalahan pada penelitian ini adalah belum tersedianya media pembelajaran pada mata kuliah kewirausahaan *online* di Universitas Negeri Padang, keterbatasan waktu pembelajaran, serta minat kewirausahaan mahasiswa yang masih rendah. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran *online* yang valid, praktis, dan efektif pada mata kuliah kewirausahaan.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan prosedur pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif untuk mendeskripsikan nilai validitas, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *online*.

Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Menghasilkan media pembelajaran *online*, 2) validitas media pembelajaran dinyatakan valid oleh ahli media dengan kategori nilai $0,84 > 0,61$, 3) Praktikalitas media pembelajaran berdasarkan respon dosen dengan nilai rata-rata 88,57 dengan kategori sangat praktis dan 36 respon mahasiswa dengan nilai rata-rata 85,88 dengan kategori sangat praktis, 4) Efektivitas media pembelajaran dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kewirausahaan *online* valid, praktis, dan efektif dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah kewirausahaan.

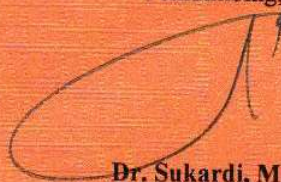
Kata kunci: Media, *Online*, Kewirausahaan.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : Edy Mustafa
NIM : 18138005
Program Studi : Magister (S2) PTK

MENYETUJUI

Pembimbing,



Dr. Sukardi, M.T.
NIP. 19610510 198603 1 003

PENGESAHAN



Dekan,

Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.
NIP. 19591204 198503 1 004

Koordinator Program Studi Pascasarjana,



Prof. Dr. Ambiyar, M.Pd.
NIP. 19550213 198103 1 003

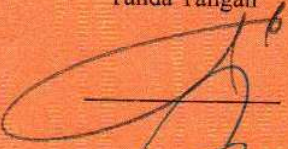
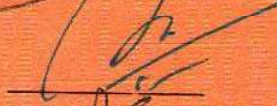
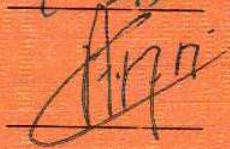
**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS**

TESIS

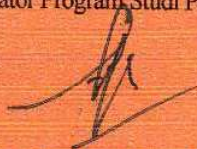
Mahasiswa : Edy Mustafa
NIM : 18138005

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis

Program Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
Tanggal : 08 Juni 2022

No.	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Dr. Sukardi, M.T.</u> (Ketua)	
2	<u>Dr. Muhammad Anwar, M.T.</u> (Anggota)	
3	<u>Prof. Dra. Asmar Yulastri, M.Pd., Ph.D.</u> (Anggota)	

Padang, 08 Juni 2022
Koordinator Program Studi Pascasarjana,



Prof. Dr. Ambiyar, M.Pd.
NIP. 19550213 198103 1 003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Kewirausahaan Online di Universitas Negeri Padang**” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang ataupun Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, dengan bantuan tim pembimbing dan tim kontributor.
3. Karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang saya peroleh karena karya tulis saya ini serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang bersedia.

Padang, 15 April 2022
Saya yang menyatakan,



Edy Mustafa
NIM. 18138005

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Kewirausahaan *Online* untuk Mahasiswa Universitas Negeri Padang”**. Diajukan sebagai bagian dari tugas akhir dalam rangka menyelesaikan Program Studi Magister S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik di Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari tanpa adanya bantuan moril maupun materi dari berbagai pihak maka tesis ini tidak akan terwujud, karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Dr. Sukardi, M.T selaku Pembimbing yang banyak memberikan arahan dan bimbingan sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Prof. Dra. Asmar Yulastri. M.Pd., Ph.D. dan Dr. Muhammad Anwar, M.T selaku Kontributor yang memberikan saran dan kritik demi kesempurnaan tesis ini.
3. Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Prof. Dr. Ambiyar, M.Pd selaku Koordinator Pascasarjana Program Studi Magister S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Negeri Padang yang telah membina peneliti.
6. Seluruh keluarga dan teman-teman mahasiswa program magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan angkatan 2018 yang telah berpartisipasi memberikan bantuan baik moril dan doanya kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Bapak/Ibu, saudara dan kerabat seperjuangan serta berbagai pihak lain yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu yang ikut berpartisipasi memberikan bantuan dan dorongan baik moril maupun materil kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa tesis yang disusun ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu peneliti mengharapkan saran dan kritikan yang membangun dari

semua pihak atau pembaca yang budiman untuk kesempurnaan tesis ini. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang diberikan oleh semua pihak dengan balasan yang lebih baik dan berlipat ganda.

Terakhir, peneliti menyampaikan harapan semoga tesis yang disusun ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan bersama di masa yang akan datang.

Padang, 15 April 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	iv
PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Manfaat Pengembangan	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
1. Kewirausahaan	10
2. Pendidikan Vokasi dan Kejuruan	19
3. Media Pembelajaran	23
4. Pembelajaran Kewirausahaan <i>Online</i>	30
B. Penelitian Relevan	34
C. Kerangka Konseptual	37
D. Pertanyaan Penelitian	38
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Model Penelitian	40

B. Prosedur Pengembangan	41
1. <i>Define</i> (Penetapan)	42
2. <i>Design</i> (Perancangan)	43
3. <i>Develop</i> (Pengembangan)	44
4. <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan)	45
C. Uji Coba Produk	45
D. Subjek Uji Coba.....	46
E. Jenis Data	47
F. Instrumen Pengumpulan Data	47
G. Teknik Analisis Data	54
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Penyajian Analisis Data	60
1. Tahap <i>Define</i>	60
2. Tahap <i>Design</i>	67
3. Tahap <i>Development</i>	76
4. Tahap <i>Dissemination</i>	85
B. Pembahasan	85
C. Keterbatasan Penelitian	90
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	92
B. Implikasi	93
C. Saran	93
DAFTAR RUJUKAN	95
LAMPIRAN	98

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Desain Uji Coba Produk	46
3.2. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi dan Media	47
3.3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media Kewirausahaan <i>online</i>	48
3.4. Skala Likert	48
3.5. Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas Dosen terhadap Media	49
3.6. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Mahasiswa terhadap Media	49
3.7. Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar Kewirausahaan	50
3.8. Rekapitulasi Uji Validitas Item Soal	51
3.9. Kategori Reliabilitas	52
3.10. Kategori Daya Beda	53
3.11. Klasifikasi Indeks Kesukaran	54
3.12. Kriteria Analisis Respon	55
3.13. Kriteria Reliabilitas Media	55
3.14. Kriteria Penilaian Angket Respon Dosen dan Mahasiswa	56
3.15. Kategori <i>Gain Score</i>	59
4.1. Analisis Kurikulum Mata Kuliah Kewirausahaan	63
4.2. Rincian Media Pembelajaran pada Kuliah Kewirausahaan	70
4.3. Saran dan Revisi Media	75
4.4. Hasil Validasi Ahli Media	77
4.5. Hasil Validasi Ahli Materi	78
4.6. Hasil Analisis Reliabilitas terhadap Media Pembelajaran Kewirausahaan <i>Online</i>	79
4.7. Respon Dosen Kewirausahaan terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Kewirausahaan <i>Online</i>	79
4.8. Respon Mahasiswa terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Kewirausahaan <i>Online</i>	80
4.9. Ketuntasan Klasikal Peserta Didik Kelas Eksperimen	81
4.10. Ketuntasan Klasikal Peserta Didik Kelas Kontrol	81

4.11. Uji Normalitas Data	83
4.12. Uji Homogenitas Masing-Masing Variabel Penelitian	83
4.13. Nilai <i>Gain Score</i>	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	25
2.2. Kerangka Konseptual	37
3.1. Prosedur Pengembangan Model 4 D	41
3.2. Gambaran Umum Media Pembelajaran	44
4.1. Hasil Analisis Konsep	66
4.2. Halaman <i>Home</i> : (a) Tampilan Petunjuk Penggunaan Media, (b) Tampilan Bonus <i>E-Book</i> dan Ruang Diskusi untuk Peserta Mata Kuliah	68
4.3. Halaman <i>Login</i> : (a) Tampilan <i>Login</i> , (b) Tampilan Pengisian <i>Login</i>	69
4.4. Halaman Profil: (a) Tampilan Profil Mahasiswa, (b) Tampilan Kelas	69
4.5. Halaman Materi Pembelajaran	70
4.6. Halaman Materi: (a) Tampilan Tujuan Pembelajaran, (b) Tampilan Materi Pembelajaran	72
4.7. Halaman <i>Quiz</i> Mingguan: (a) <i>Quiz</i> sebelum Dimulai, (b) Pada saat Mengerjakan <i>Quiz</i>	73
4.8. Halaman Seputar Kewirausahaan	74
4.9. Halaman <i>Event</i> Kewirausahaan Mahasiswa	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Kegiatan Pembelajaran Mata Kuliah Kewirausahaan	98
2. Hasil Observasi	101
3. Instrumen Wawancara Dosen	102
4. Hasil Wawancara dengan Dosen	103
5. Instrumen Wawancara dengan Mahasiswa	104
6. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa	105
7. Instrumen Validasi Ahli Media	106
8. Analisis Data Uji Validitas Media Pembelajaran Kewirausahaan <i>Online</i> oleh Ahli Media	125
9. Instrumen Validasi Ahli Materi	130
10. Analisis Data Uji Validitas Media Pembelajaran Kewirausahaan <i>Online</i> oleh Ahli Materi	146
11. Analisis Reliabilitas Media	151
12. Instrumen Praktikalitas Dosen	153
13. Instrumen Praktikalitas Dosen	157
14. Analisis Data Uji Praktikalitas	165
15. Instrumen Praktikalitas Mahasiswa	166
16. Instrumen Praktikalitas Mahasiswa	170
17. Analisis Data Uji Praktikalitas	172
18. Soal Uji Coba	173
19. Tabulasi Validitas, Reliabilitas dan Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba ..	181
20. Perhitungan Validitas Soal Uji Coba	182
21. Perhitungan Reliabilitas Soal Uji Coba	184
22. Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	185
23. Tabulasi Daya Beda Soal Uji Coba	186
24. Perhitungan Daya Beda Soal Uji Coba	187
25. Analisis Data Persentase Ketuntasan Klasikal Mahasiswa	189
26. Analisis Data Efektivitas berdasarkan Nilai Kelas Eksperimen dan	

Kelas Kontrol	191
27. Analisis Data Efektivitas Berdasarkan <i>Gain Score</i>	196
28. Surat Izin Penelitian	198
29. Surat Selesai Penelitian	199
30. Dokumentasi	200

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya sadar yang dilakukan dalam membentuk pribadi manusia. Pendidikan juga berperan dalam terciptanya sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing dan berkembang di masyarakat, bangsa dan negara. Hal tersebut sesuai dengan fungsi pendidikan yang tertuang di dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”.

Pada era globalisasi seperti saat ini, dunia pendidikan tengah mengalami tantangan yang besar. Salah satu tantangan dalam era globalisasi yaitu persaingan yang semakin ketat, maka dari itu dunia pendidikan diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang berdaya saing dan memiliki karya-karya bermutu yang dapat berkompetisi dalam skala global sehingga kemajuan bangsa dapat tercapai. Kemajuan ini dapat diwujudkan dengan proses pembelajaran yang bermutu dan menghasilkan lulusan yang berwawasan luas, profesional, unggul, berpandangan jauh ke depan (*visioner*), memiliki kepercayaan dan harga diri yang tinggi. Salah satu tingkat pendidikan yang diharapkan dapat mempersiapkan SDM yang terampil, cerdas dan kompetitif adalah pendidikan tinggi.

Pendidikan tinggi sebagaimana dijelaskan dalam undang-undang Nomor 12 tahun 2012, berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Fungsi lain pendidikan tinggi adalah mengembangkan civitas akademika

yang inovatif, responsif, kreatif, terampil, berdaya saing dan kooperatif melalui tridharma pendidikan tinggi. Namun saat ini masih terdapat beberapa permasalahan di Perguruan Tinggi, salah satunya adalah banyak lulusan perguruan tinggi yang belum memperoleh pekerjaan. Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS) Agustus 2020, Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) untuk jenjang pendidikan tinggi masih tergolong tinggi. Survey BPS menunjukkan TPT pada jenjang pendidikan diploma sebesar 8,08 persen dan jenjang universitas sebesar 7,35 persen. Hal ini menunjukkan adanya penawaran tenaga kerja yang tidak terserap pada jenjang pendidikan tinggi. Mereka yang berpendidikan rendah cenderung menerima pekerjaan, dapat dilihat dari TPT pendidikan SD kebawah paling kecil diantara semua tingkat pendidikan yaitu sebesar 3,61 persen.

Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk mengatasi masalah pengangguran di Indonesia adalah dengan kewirausahaan. Kewirausahaan mempunyai peran penting terutama dalam pembangunan ekonomi di Indonesia. Dengan wirausaha seseorang mampu menemukan inovasi dan gagasan baru dalam mengelola sumber daya alam yang tersedia. Wirausaha juga secara tidak langsung dapat memengaruhi seseorang untuk mandiri dalam hal keuangan dan memberikan pengaruh yang sangat positif bagi lingkungan sekitar. Dengan berwirausaha, seseorang akan memberikan peluang bekerja minimal kepada satu orang lain yang bekerja dalam bisnis yang dijalankan secara nyata. Namun menurut data dari Kementrian Koperasi dan UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) (2020), menyatakan bahwa rasio kewirausahaan Indonesia baru sekitar 3,47 persen dari jumlah penduduk di Indonesia sekitar 270 juta jiwa. Namun, apabila dibandingkan dengan sesama negara ASEAN (*Association of Southeast Asian Nations*) dinilai masih cukup rendah, seperti Singapura yang mencapai 8,76 persen, Thailand 4,26 persen serta Malaysia 4,74 persen rasio wirausaha. Berkaitan dengan pentingnya masalah kewirausahaan bagi perbaikan perekonomian Negara. Pemerintah telah menginstruksikan agar pendidikan kewirausahaan diterapkan di perguruan tinggi sebagai upaya untuk menciptakan wirausaha-wirausaha muda dengan lulusan perguruan tinggi yang berkompeten.

Universitas Negeri Padang (UNP) turut mengambil peran penting dalam pendidikan kewirausahaan. Bentuk pendidikan kewirausahaan yang dilakukan adalah dengan menjadikan mata kuliah kewirausahaan sebagai mata kuliah wajib bagi seluruh mahasiswa UNP. Tujuan pembelajaran mata kuliah kewirausahaan di UNP yaitu untuk memahami dan mengaplikasikan teori, sikap, pemikiran dan manajemen kewirausahaan dalam berbagai profesi yang akan ditekuninya, serta memiliki semangat, motivasi dan pengalaman berwirausaha. Namun hasil penerapan mata kuliah kewirausahaan di UNP dinilai belum maksimal. Hal ini dikarenakan masih rendahnya tingkat partisipasi mahasiswa dalam mengikuti program-program kewirausahaan yang diadakan oleh pihak universitas maupun pemerintah. Berdasarkan data dari bagian kemahasiswaan dan UPT pengembangan karir dan kewirausahaan UNP tahun 2021, menunjukkan bahwa peserta yang mengikuti Program Wirausaha Mahasiswa (PMW) sebanyak 100 kelompok, peserta program kreativitas mahasiswa kewirausahaan (KBMI) sebanyak 4 kelompok, dan peserta yang mengikuti program Kompetisi Bisnis Mahasiswa Indonesia (KBMI) sebanyak 4 kelompok. Jika dibandingkan dengan jumlah seluruh mahasiswa program sarjana dan diploma, hal ini menunjukkan masih sedikitnya minat mahasiswa UNP dalam mengikuti program-program kewirausahaan yang diadakan oleh universitas maupun pemerintah. Padahal dengan mengikuti program-program kewirausahaan mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk menjalankan usaha secara langsung yang nantinya menjadi bekal setelah lulus kuliah.

Pemberian mata kuliah kewirausahaan memiliki kontribusi besar dalam rangka pembentukan minat wirausaha, dari minat wirausaha itu diharapkan dapat mendorong munculnya usaha-usaha baru. Beberapa studi terkait tentang pendidikan kewirausahaan memperlihatkan terjadinya dampak positif atas keterlaksanaan kuliah kewirausahaan, seperti penelitian yang dilakukan oleh Widnyana, dkk (2019) tentang pengaruh pemberian kuliah dan pelatihan kewirausahaan terhadap minat mahasiswa UNMAS Denpasar menunjukkan hasil mata kuliah dan pelatihan wirausaha kreatif sama-sama berpengaruh positif signifikan terhadap minat kewirausahaan mahasiswa. Rendahnya minat mahasiswa UNP dalam berwirausaha

menunjukkan belum tercapainya tujuan pembelajaran kewirausahaan. Modernisasi pembelajaran seharusnya dilakukan dalam proses pembelajaran kewirausahaan, sehingga dengan pemanfaatan teknologi informasi menjadikan proses pembelajaran kewirausahaan menjadi lebih menyenangkan, bukan hanya sekedar proses belajar mengajar semata, tetapi memperoleh lebih banyak pengalaman pembelajaran yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa.

Salah satu bentuk modernisasi pembelajaran kewirausahaan yang telah dilaksanakan di UNP yaitu dengan membuat *e-learning* mata kuliah kewirausahaan. *E-learning* secara umum dapat diartikan sebagai system atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi. Selama pembelajaran daring melalui media *e-learning* di UNP, terdapat beberapa persoalan yang menyebabkan pembelajaran belum tercapai optimal diantaranya adalah selama ini pembelajaran dilakukan dengan metode *blended learning*, dimana proses pembelajaran tidak sepenuhnya dilakukan secara daring, tetapi terdapat proses tatap muka yang dikombinasikan dengan pembelajaran daring. Hal ini juga yang menyebabkan masalah kesiapan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran, mahasiswa yang selama ini belajar dengan mengikuti pembelajaran langsung harus menyesuaikan diri untuk mengikuti pembelajaran dengan sepenuhnya menggunakan teknologi informasi. Selain itu, media ajar juga menjadi salah satu hal yang dapat ditingkatkan kualitasnya. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Ernawati, dkk (2021) tentang efektivitas *e-learning* mata kuliah kewirausahaan di Universitas Negeri Padang pada masa covid 19 yang menyatakan bahwa program belajar *e-learning* telah meningkatkan hasil belajar namun secara rata-rata belum mampu memenuhi efektivitas pencapaian hasil belajar, untuk itu program ini layak dilanjutkan dengan beberapa perbaikan seperti meningkatkan kualitas faktor-faktor pendidikan yakni kualitas pendidik, media ajar dengan bahan ajar berbasis teknologi, membantu mahasiswa meningkatkan motivasi dengan pendekatan yang lebih personal dan melakukan inovasi-inovasi pembelajaran berbasis teknologi pada mata kuliah kewirausahaan di Universitas Negeri Padang.

Salah satu inovasi pembelajaran kewirausahaan yang dapat dikembangkan yaitu membuat media pembelajaran yang menyenangkan dengan memanfaatkan

teknologi informasi dan jaringan internet (*online*). Media pembelajaran *online* juga disebut sebagai media berbasis elektronik yang memberikan banyak manfaat terutama terhadap proses pembelajaran jarak jauh. Hakekat media pembelajaran *online* yaitu bentuk pembelajaran konvensional yang berbentuk digital melalui teknologi internet. Menurut Arsyad (2019) keunggulan dunia internet yaitu terletak pada aspek kemudahan, kegiatan yang berhubungan dengan internet menjadi ringkas dan mudah, mudah untuk digunakan, mudah untuk diterapkan dan mudah untuk dipahami. Media pembelajaran *online* digunakan untuk mencapai tujuan seperti membuat jelas pesan secara visual sehingga tidak terlalu verbal, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan lima panca indera (Padmadewi et al., 2017). Selain itu, media ini juga dapat menjadi suplemen belajar dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam belajar materi serta meningkatkan kualitas belajar dalam kelas. (Hanum, 2013)

Media pembelajaran *online* dibuat dengan memadukan beberapa bentuk media lain seperti video. Video merupakan jenis media audio visual yang artinya media pembelajaran yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan dan didengarkan dengan indera pendengaran. Video adalah alat yang mampu menampilkan pemaparan proses, menyajikan informasi, berisi penjelasan konsep yang sulit, mengajarkan keterampilan, mempersingkat atau memperlambat waktu. Video membimbing mahasiswa dalam pemahaman sebuah materi secara visual. Mahasiswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam mengikuti seluruh kegiatan praktek pembelajaran yang sesuai dengan yang diajarkan dalam video. Sebagai sebuah media pembelajaran, video efektif digunakan untuk proses pembelajaran secara massal, individu maupun kelompok (Daryanto, 2012). Selain itu video juga dinilai menyenangkan serta tidak membuat bosan dalam pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi belajar. Sastramiharja, dkk (2021) dalam penelitiannya menyebutkan terdapat dampak positif dari penggunaan video terhadap motivasi peserta didik.

Berdasarkan beberapa hal diatas, perlu adanya pengembangan media pembelajaran dengan memadukan perkembangan teknologi informasi dan media audio visual dalam mata kuliah kewirausahaan di Universitas Negeri Padang.

Pengembangan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran kewirausahaan yaitu membentuk sikap, perilaku dan kemampuan berwirausaha secara praktis bagi mahasiswa. Maka dari itu peneliti berinisiatif melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat dalam mata kuliah kewirausahaan di Universitas Negeri Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Tingginya angka pengangguran terbuka (TPT) tingkat pendidikan tinggi.
2. Rasio wirausaha di Indonesia dinilai masih cukup rendah jika dibandingkan dengan sesama negara ASEAN.
3. Mahasiswa UNP masih sedikit yang mengikuti program-program kewirausahaan yang diadakan oleh universitas dan pemerintah.
4. Program belajar *e-learning* secara rata-rata belum mampu memenuhi efektivitas pencapaian hasil belajar, masih perlu beberapa perbaikan seperti media ajar dengan bahan ajar berbasis teknologi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dibatasi pada permasalahan merancang, membuat dan menguji kelayakan media pembelajaran kewirausahaan *online* untuk mahasiswa Universitas Negeri Padang.
2. Pengembangan media pembelajaran kewirausahaan *online* menggunakan metode R&D dengan model 4-D.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana media pembelajaran kewirausahaan *online* yang dirancang menjadi *suplemen* pembelajaran kewirausahaan mahasiswa Universitas Negeri Padang?
2. Apakah media pembelajaran *online* yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif digunakan untuk mata kuliah kewirausahaan mahasiswa Universitas Negeri Padang?

E. Tujuan Pengembangan

Berikut ini adalah tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini berdasarkan fokus pengembangan.

1. Merancang media pembelajaran kewirausahaan *online* untuk mahasiswa Universitas Negeri Padang.
2. Menghasilkan media pembelajaran kewirausahaan *online* yang valid, praktis, dan efektif digunakan oleh mahasiswa Universitas Negeri Padang.

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Mahasiswa

Membantu mahasiswa menemukan solusi yang tepat agar mempermudah pemahaman dan meningkatkan kemampuan dalam bidang kewirausahaan.

2. Perguruan Tinggi

Sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kewirausahaan mahasiswa.

3. Peneliti

Merupakan suatu kesempatan untuk mengembangkan keterampilan menggabungkan hasil bacaan dari berbagai sumber, memperluas cakrawala pengetahuan dan sebagai ajang untuk memperoleh kepuasan intelektual.