

**PENGEMBANGAN INTERACTIVE BLENDED PRODUCTION BASED
LEARNING PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN**

TUGAS AKHIR

*Diajukan kepada Tim Penguji Tugas Akhir Jurusan Teknik Elektronika
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika sebagai salah satu
persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH :

**FIANDA MARHAMAT
NIM. 17076103/2017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR
PENGEMBANGAN INTERACTIVE BLENDED PRODUCTION BASED
LEARNING PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN

Nama : Fianda Marhamat
NIM/TM : 17076103
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, April 2022

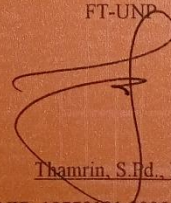
Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing



Dr. Muljammad Adri, S.Pd., M.T.
NIP. 197505142000031001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika

FT-UNP



Thamrin, S.Pd., MT.
NIP. 197701012008121001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Fianda Marhamat

NIM/TM : 17076103/2017

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan Tugas Akhir di depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang
Dengan judul

**PENGEMBANGAN INTERACTIVE BLENDED PRODUCTION BASED
LEARNING PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN**

Padang, April 2022

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom.

1. 

2. Anggota : Dr. Muhammad Adri, S.Pd., M.T

2. 

3. Anggota : Dr. Elfi Tasrif, M.T.

3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Fianda Marhamat
NIM/TM : 17076103/2017
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir saya yang berjudul, **“PENGEMBANGAN INTERACTIVE BLENDED PRODUCTION BASED LEARNING PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN”** adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila sesuatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia di proses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, April 2022
Saya yang menyatakan,



Fianda Marhamat
NIM.17076103

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk sebagai alat pengontrol pengalaman praktik wirausaha bagi mahasiswa, penyedia konten dan sumber belajar Blended Learning dalam mata kuliah kewirausahaan serta membekali mahasiswa untuk mengembangkan potensinya dalam berdagang sebagai basis startup usaha. Blended Learning ini yaitu sebuah metode yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dengan dukungan teknologi dimana nantinya di harapkan memberikan pengalaman belajar baru kepada mahasiswa di lapangan dan juga dengan dukungan teknologi atau biasa disebut dengan Online Learning. Nantinya terdapat beberapa konten pembelajaran yang akan di buat seperti modul hypercontent yang nantinya berupa penjelasan lengkap materi dan disertai qr-code sebagai penghubung ke sumber bacaan lain dan media berupa power point sebagai bentuk persentase dari materi tersebut dan dilengkapi juga dengan video pendukung yang akan membuat mahasiswa mudah untuk mengakses materi ini nantinya dimanapun dan kapanpun. Dan juga menggunakan pengembangan model pembelajaran dan konten instruksional ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Kata kunci: Kewirausahaan, Blended Learning, hypercontent, ADDIE

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “PENGEMBANGAN INTERACTIVE BLENDED *PRODUCTION-BASED LEARNING* PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN” ini tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan dari Tugas Akhir ini adalah untuk memperoleh Sarjana Pendidikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang. Selain itu, makalah ini juga bertujuan untuk menambah wawasan tentang Pengembangan Model Blended Production-Based Learning Kewirausahaan berbasis Learning Management System bagi para pembaca dan juga bagi penulis.

Dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya untuk pihak yang telah mendukung penulis. Terkhusus lagi penulis ucapkan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT.
2. Bapak Prof. Ganefri, Ph.D selaku Rektor Universitas Negeri Padang
3. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Thamrin, S.Pd., M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang Yang membantu penulis dalam pengesahan halaman persetujuan tugas akhir.
5. Bapak Khairi Budayawan, S.Pd., M.Kom selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.

6. Bapak Dr. Muhammad Adri, S.Pd., M.T, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dalam perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan Tugas Akhir ini penulis.
7. Bapak Dr. Elfi Tasrif, M.T. dan Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom, selaku dosen penguji yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Kedua Orang Tua dan keluarga besar penulis yang telah memberikan dorongan, do'a semangat serta kasih sayangnya kepada penulis.
9. Keluarga besar Teknik Elektronika yang pertama kali merangkul penulis saat menyandang status mahasiswa yang selalu siap mewartahi penulis dari awal kuliah sampai akhir masa kuliah penulis. Yang tiada henti mengingatkan, memberikan saran dan teguran.
10. Teman-teman seperjuangan program studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Padang khususnya angkatan 2017.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya hasil penelitian ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan baik dari sistematika penulisan maupun dari pemilihan kata yang digunakan.

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat baik bagi kita semua. Atas perhatian dari semua pihak penulis mengucapkan terima kasih.

Padang, Februari 2022
Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ixx
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Tugas Akhir	9
F. Manfaat Proyek Akhir.....	10
BAB II DASAR TEORI.....	11
A. Konsep Kewirausahaan	11
B. Global Enterpreneureship Index	13
C. Kewirausahaan di Universitas Negri Padang.....	15
D. Model Production-Based Learning.....	17
E. Konsep Blended Learning (BL).....	18
F. MULTIMEDIA INTERAKTIF.....	19
BAB III METODE PERANCANGAN.....	22
A. Perancangan Kurikulum Blended <i>Production-Based Learning</i> Kewirausahaan.	22
B. Perancangan dan Pemodelan Sistem Blended <i>Production-Based</i> <i>Learning</i> Kewirausahaan.....	24
C. Pengembangan Model Pembelajaran dan Konten.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Hasil Perancangan Media.....	40
B. Implementasi Hasil Rancangan.....	52

C. Pembahasan.....	60
BAB V PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Global Entrepreneurship Index dan 14 Pilarnya	14
Gambar 2. Negara yang mengalami penurunan skor GEI	14
Gambar 3. Data TPT Indonesia Agustus 2020.....	15
Gambar 4. Grafik Target Jumlah Mahasiswa yang berwirausaha di UNP	16
Gambar 5. Rancangan Struktur Materi Blended LEarning	24
Gambar 6. Flow chart sistem login	25
Gambar 7. Diagram Konteks Blended Learning	26
Gambar 8. Use Case Diagram SystemAcces	28
Gambar 9. Use Case Diagram LearningCenter	29
Gambar 10. Use Case Diagram Domain Model.....	30
Gambar 11. Use Case Diagram Mahasiswa Model.....	31
Gambar 12. Use Case Diagram AdaptationModel.....	32
Gambar 13. Rancangan Modul Hypercontent.....	33
Gambar 14. Rancangan Slide	33
Gambar 15. Rancangan Halaman Vidio.....	34
Gambar 16. Modul Hypercontent Materi 1	40
Gambar 17. Gambar Google Lens.....	41
Gambar 18. Tampilan Scan Qr-Code.....	41
Gambar 19. Gambar page sumber wikipedia	42
Gambar 20. Modul 1 Slide 7	42
Gambar 21. Gambar Sumber youtube.....	43

Gambar 22. Slide Akhir modul	43
Gambar 23. Sumber Materi Google Drive	44
Gambar 24. Media Materi 1	45
Gambar 25. Media Materi 2	45
Gambar 26. Vidio Pendukung.....	46
Gambar 27. Pengambilan Vidio	46
Gambar 28. Editing Vidio.....	47
Gambar 29. Hasil Rancangan Materi	48
Gambar 30. Halaman Hasil Perancangan.....	48
Gambar 31. Halaman Utama MOOC UNP.....	49
Gambar 32. Halaman Login MOOC UNP.....	50
Gambar 33. Halaman Dashboard User di MOOC UNP.....	50
Gambar 34. Halaman Course	51
Gambar 35. Bagian Pengantar Perkuliahan.....	51
Gambar 36. Bagian Sumber Materi.....	52
Gambar 37. Bagian aktifitas mahasiswa	53
Gambar 38. Halaman Utaman MOOC UNP.....	54
Gambar 39. Halaman Login	54
Gambar 40. Halaman Dashboard	55
Gambar 41. Halaman selamat datang <i>Page Learning</i>	55
Gambar 42. Gambar Pengantar Materi	56
Gambar 43. Modul Materi.....	56

Gambar 44. Media Materi	57
Gambar 45. Vidio Pendukung.....	57
Gambar 46. Learning Activities	58
Gambar 47. Tampilan Forum Diskusi.....	58
Gambar 48. Tempat Pengumpulan tugas	59
Gambar 49. Tampilan Halaman Quis.....	59

DAFTAR TABEL

Table 1. Data GEI pada Regional Asia Tenggara	1
---	---

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehadiran kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI tentang Merdeka Belajar bahwasanya melalui Kampus Merdeka (Nizam, 2020), memberikan pengalaman belajar baru bagi mahasiswa di luar lingkungan belajar normalnya, baik di luar program studi maupun di luar kampus (Indrajit, R.Eko. 2020). Salah satu bentuk kegiatan luar kampus yang ditawarkan kepada Mahasiswa adalah dalam bidang wirausaha (Kemendikbud RI, 2020).

Berdasarkan data GEDI (*Global Entrepreneurship and Development Institute*), Indonesia berada pada posisi ke-75 dari 137 negara pada daftar *Global Entrepreneurship Indeks* (GEI) (Zoltán J. Ács, et.al .2017), yang merupakan sebuah indeks yang digunakan untuk mengukur *entrepreneurship ecosystem* pada suatu negara.

Table 1. Data GEI pada Regional Asia Tenggara

No	Negara	Skor	Rangking GEI Global
1	Singapore	52,4	27
2	Brunei Darussalam	36,5	48
3	Malaysia	40,1	43
4	Thailand	33,5	54
5	Philipina	23,0	86
6	Vietnam	26,0	73
7	Indonesia	26,0	75

Tabel 1 menegaskan masih rendahnya ekosistem wirausaha di Indonesia. Dari variabel-variabel indeks GEI, maka persoalan yang dihadapi adalah pada aspek pilar *startup skill*, *human capital*, yang ditentukan oleh kualitas pendidikan,

pilar *technology absorbtion* dan *innovation process* yang ditentukan oleh variabel tingkat teknologi, serapan teknologi, kualitas rata-rata institusi saintifik dan ketersediaan saintis dan teknokratnya.

Keempat persoalan di atas tengah dihadapi oleh perguruan tinggi di Indonesia, karena keterbatasan teknologi dan sumber daya manusia, lulusannya masih menambah jumlah Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT), yang pada Agustus 2021 mencapai total 9, 10 juta orang berdasarkan data BPS 2021. Oleh karena itu harus ada upaya segera untuk bisa menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi bagus, didukung oleh ber-teknologi yang baik serta memiliki jiwa inovasi, dan kemampuan lulusan untuk berwirausaha (startup), melalui penanaman sikap wirausaha.

Pada saat ini Negara Indonesia masih dikatakan sebagai Negara berkembang. Hal ini disebabkan oleh berbagai masalah yang terdapat di Indonesia. Misalnya pendapatan penduduk yang rendah, banyaknya pengangguran, dan kondisi ekonomi dan sosial yang tertinggal dibandingkan dengan Negara maju. Banyak hal yang harus dibenahi pemerintah Indonesia untuk dapat meningkatkan kemakmuran dan kesejahteraan rakyatnya. Padatnya penduduk di Kota besar seperti Jakarta misalnya, menyebabkan sempitnya lapangan pekerjaan. Oleh karena itu, penduduk yang tidak memiliki pekerjaan yang tetap dan tidak memiliki kemampuan berwirausaha akan memiliki pendapatan yang rendah dan tidak dapat mencukupi kebutuhan keluarganya. Jika hal ini belum dapat terselesaikan maka perkembangan perekonomian di Indonesia tidak akan mengalami peningkatan dan

Indonesia tidak dapat menjadi Negara maju. Oleh karena itu, jiwa kewirausahaan penduduk Indonesia harus ditingkatkan untuk membantu mengembangkan perekonomian Negara Indonesia. Kewirausahaan dikatakan sebagai salah satu faktor yang dapat mendorong peningkatan perekonomian Indonesia karena memiliki beberapa alasan. Diantaranya dapat meningkatkan kreatifitas dan kemampuan masyarakat dalam menyalurkan ide dan kreasinya, masyarakat tidak bergantung kepada pemerintah seperti PNS (Pegawai Negeri Sipil), dan juga dapat menarik investor Negara asing untuk menanamkan modalnya di Indonesia apabila kewirausahaan berjalan dengan baik. Jumlah wirausaha di Indonesia pada saat ini masih menunjukkan presentase yang sangat kecil, yaitu belum mencapai 4%. Padahal, untuk dapat dikatakan sebagai Negara maju jumlah wirausaha di suatu Negara harus berjumlah minimal 5% dari total jumlah penduduk. Indonesia masih jauh tertinggal oleh Negara- Negara tetangga yang memiliki jumlah wirausaha lebih tinggi. Seperti Singapura yang merupakan Negara dengan jumlah wirausaha tertinggi di ASEAN, kemudian Malaysia. Memprihatinkan memang, mengingat Indonesia memiliki sumber daya alam yang sangat melimpah. Hal ini dikarenakan kurangnya inovasi dan kreativitas penduduk Negara Indonesia dalam memanfaatkan sumber daya tersebut. Untuk dapat berwirausaha dibutuhkan kemauan dan niat dan kemauan yang kuat (Abd. Rahman Rahim, Basri Basir 2019).

Pusat Pengembangan Kewirausahaan di perguruan tinggi merupakan salah satu pusat studi yang berperan sebagai wadah pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi bagi para civitas akademika yang memiliki pengetahuan *entrepreneurship*.

Berbagai alternatif kegiatan yang dapat dilaksanakan, agar perguruan tinggi menjadi pusat kajian dan pengembangan kewirausahaan yang mandiri, inovatif, profesional serta mampu memberi solusi terhadap permasalahan masyarakat lokal dan perkembangan global. Upaya tersebut diharapkan untuk menciptakan sumber daya manusia yang tangguh sehingga mampu menciptakan lapangan kerja bagi para lulusan perguruan tinggi maupun pembinaan dan pendampingan kegiatan usaha ekonomi masyarakat (Abd. Rahman Rahim, Basri Basir 2019).

Mata kuliah Kewirausahaan (KWU) merupakan salah satu MKU wajib pada level Universitas di UNP (UNP. 2018), dan selama ini Perkuliahan KWU ini dilalui oleh mahasiswa sebagai Matakuliah teori dan dengan minim aktifitas praktikum, hal ini di ungkapkan oleh Thamrin Husein, S.Pd, MM selaku koordinator mata kuliah kewirausahaan UNP pada sesi wawancara langsung, “untuk sekarang mata kuliah kewirausahaan ini hanya berfokus pada pembuatan business plan saja, belum sampai untuk pembuatan produk, walaupun ada itu pun 2 dari 10 dosen yang menyarankan mahasiswa untuk membuat produk” ujar beliau. Padahal kompetensi KWU merupakan kompetensi yang harus dimiliki dan dimaksimalkan oleh mahasiswa hari ini (Ganefri. 2013) yang membekali mahasiswa untuk mampu mengembangkan potensi dirinya sebagai bekal dalam berdirinya, sebagai basis awal dalam membangun sebuah startup usaha, dan mengurangi ketergantungan terhadap kesempatan kerja dan dunia kerja. Oleh karena itu perlu upaya untuk memberikan penguatan pedagogic dan pengalaman wirausahaan secara akademik lebih awal kepada mahasiswa, salah satunya dengan memperkuat pengalaman belajar

mahasiswa dalam mata kuliah Kewirausahaan. Oleh karena itu mestrukturisasi MataKuliah KWU menjadi target dalam penelitian ini agar mencapai kompetensi yang dibutuhkan.

Rekonstruksi Mata kuliah KWU ini dilakukan melalui pengembangan *Blended Production-Based-Learning* (BPrBL) KWU yang merupakan integrasi *Blended Learning* (Muhammad Adri, Ganefri, Jalius Jama. 2018) dan *Production-Based Learning* (PrBL) dalam menghasilkan produk usahanya (Ningsih, Rita. 2017).

Istilah *Blended learning* digunakan untuk mendeskripsikan solusi yang menggabungkan beberapa metode penyampaian yang berbeda, seperti *software* kolaborasi, kursus berbasis web, EPSS, dan praktik manajemen pengetahuan. *Blended learning* juga digunakan untuk mendeskripsikan pembelajaran yang memadukan berbagai aktivitas berbasis *event*, termasuk ruang kelas tatap muka, *e-learning* langsung, dan pembelajaran mandiri. berikut adalah beberapa panduan dari NIIT tentang cara menyusun kegiatan belajar Mahasiswa.

- a. pembelajaran yang didorong oleh keterampilan, yang menggabungkan pembelajaran mandiri dengan dukungan instruktur atau fasilitator untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan khusus
- b. pembelajaran berbasis sikap, yang menggabungkan berbagai peristiwa dan media penyampaian untuk mengembangkan perilaku tertentu
- c. pembelajaran yang didorong oleh kompetensi, yang memadukan alat pendukung kinerja dengan sumber daya manajemen pengetahuan dan

pendampingan untuk mengembangkan kompetensi di tempat kerja (Purnima Valiathan, 2002).

Menurut Sumartana (2011), dengan model pembelajaran berbasis produksi yang lebih menekankan pada pembelajaran praktik yang dapat lebih memudahkan peserta didik dalam memahami dan menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik maupun pengajar. Melalui penerapan model pembelajaran berbasis produksi peserta didik diharapkan belajar secara efektif karena konsep pendekatan berbasis produksi tidak sekedar terbatas pada pencapaian standar kompetensi sesuai yang telah ditentukan, namun lebih dari itu adalah peserta didik dituntut untuk mencapai standar kompetensi dengan waktu yang sesingkat-singkatnya. Peserta didik yang telah terbiasa menghasilkan produk dengan mempertimbangkan waktu akan bekerja lebih efisien, dengan demikian terbiasa pula untuk bekerja lebih produktif.

Beberapa perguruan tinggi ataupun sekolah di Indonesia yang mengimplementasikan metode *Production Based Learning* menggandeng dunia usaha dan industri. Hal ini merupakan salah satu keuntungan dari metode pembelajaran berbasis produksi, lulusan dari perguruan tinggi maupun sekolah memiliki keahlian memproduksi suatu barang atau jasa, yang artinya mereka tidak hanya bisa bekerja untuk orang lain, tetapi dapat mempekerjakan orang lain dalam usahanya sendiri.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan R. Mursid (2013, hlm. 38) terdapat beberapa hal yang perlu ditekankan pada peserta didik, khususnya mahasiswa dalam pengembangan model pembelajaran *Production Based Learning* ini ialah :

1. Keterlibatan mahasiswa secara intelektual dan emosional dalam pembelajaran
2. Mahasiswa didorong untuk menemukan dan mengkonstruksi sendiri konsep yang sedang dikaji melalui berbagai cara seperti observasi, diskusi, percobaan, peniruan, pemahaman dalam membaca gambar kerja
3. Mahasiswa diberi kesempatan untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugas
4. Mahasiswa harus bekerja keras, berdedikasi tinggi, dan antusias.

Dengan *Blended Production Based Learning* ini mahasiswa dapat mengeksplorasi Materi KWU untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan wirausaha melalui sumber belajar *Bended Learning* , sehingga dengan demikian aktifitas perkuliahan tatap muka, dapat dioptimalkan untuk mengembangkan kemampuan wirausaha mahasiswa melalui 9 tahapan produksi dalam PrBL.

Pengembangan model ini menggunakan pendekatan ADDIE, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai untuk menghasilkan Model BPrBL KWU yang sejalan dengan Rencana Induk Penelitian (RIP) UNP 2020 – 2024 (UNP. 2020), khususnya pengembangan Pembelajaran Digital.

Uraian di atas, maka Penelitian Tugas Akhir ini difokuskan pada Pengembangan *Blended Production-Based Learning* dalam Mata Kuliah Kewirausahaan di Universitas Negeri Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- 1) Menurut daftar tabel *Global Entrepreneurship Indeks (GEI)* masih rendahnya ekosistem wirausaha di regional Asia Tenggara terutama pada kalangan mahasiswa.
- 2) Perkuliahan Kewirausahaan masih didominasi oleh penyampaian materi teoritis dan kurang pengetahuan praktis.
- 3) Masih terbatasnya sumber belajar mandiri wirausaha dengan dukungan teknologi.
- 4) Pengembangan lingkungan belajar *Blended Learning* dalam Mata Kuliah Kewirausahaan
- 5) Pengembangan *production-based learning* dalam Kewirausahaan, sebagai metoda belajar praktis dalam berwirausaha.
- 6) Pengembangan konten yang sesuai dengan *Interactive Blended-Production Based Learning* Kewirausahaan

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian Tugas Akhir ini dibatasi pada aspek :

- 1) Pengembangan lingkungan belajar *Blended Learning* dalam Mata Kuliah Kewirausahaan
- 2) Pengembangan *production-based learning* dalam Kewirausahaan, sebagai metoda belajar praktis dalam berwirausaha.
- 3) Pengembangan fokus pada konten yang sesuai dengan *Interactive Blended-Production Based Learning* Kewirausahaan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah dapat dirumuskan permasalahannya yaitu “Bagaimana Pengembangan *Interactive Blended Production Based Learning* pada Mata Kuliah Kewirausahaan?”.

E. Tujuan Tugas Akhir

Penelitian dalam Tugas Akhir ini bertujuan untuk :

- 1) Menyediakan sumber belajar *Blended Learning* dalam Mata Kuliah Kewirausahaan bagi Mahasiswa di Universitas Negeri Padang.
- 2) Mengembangkan metode perkuliahan *Interactive Production-Based Learning* dalam Mata Kuliah Kewirausahaan sebagai alat untuk mengontrol pengalaman praktik wirausahaan bagi mahasiswa

- 3) Tersedianya konten pembelajaran Kewirausahaan bagi mahasiswa di UNP dalam model *Blended Learning*
- 4) Membekali mahasiswa untuk mampu mengembangkan potensi dirinya sebagai bekal dalam berdikari, sebagai basis awal dalam membangun sebuah startup usaha.

F. Manfaat Proyek Akhir

Adapun manfaat dari pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Memberikan sumber belajar mandiri bagi mahasiswa dalam model *Interactive Blended Production-Based Learning* dalam Mata Kuliah Kewirausahaan
2. Memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam mempelajari *Best Practice* Kewirausahaan dimanapun dan kapanpun.
3. Memberikan pengalaman bagi mahasiswa wirausaha UNP dalam menghasilkan produk-produk wirausahanya melalui IBPrBL.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang di dapat dari pengembangan *interactive blended production based learning* ini adalah sebuah produk yang dihasilkan berupa konten pembelajaran yang dimana tujuan dari pengembangan konten pembelajaran ini adalah memudahkan mahasiswa dalam matakuliah kewirausahaan untuk mengakases pembelajaran dengan singkat, padat, ringkas dan jelas melalui *hyperconten* yang nantinya akan terhubung dengan power point, modul dan video penjelasan melalui *qr-code*. Dan juga sebagai monitoring pengalaman praktik wirausaha bagi mahasiswa serta membekali mahasiswa untuk mengembangkan potensi dirinya dalam berwirausaha berdasarkan sumber dan konten yang tersedia.

B. Saran

Konten ini masih berupa pengembangan, diharapkan nantinya pada pengembangan tahap selanjutnya lebih banyak lagi terintegrasi pada sumber-sumber yang lebih luas lagi nantinya dan diharapkan konten-konten yang baru lebih sederhana lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- BPS. 2019. Berita Resmi Statistik: Keadaan Ketenagakerjaan Februari 2019. No. 41/05/Th. XXII, 06 Mei 2019, Jakarta : Badan Pusat Statistik
- Branch, Robert M. 2009. Instructional Design: The ADDIE Approach. New York: Springer Science Business Media, LLC.
- Breneman, David W. 2005. Entrepreneurship in Higher Education, Jurnal New Direction for Higher Education, No. 129, Spring 2005. 13
- Cutri, Ramona M. and Whiting, Erin F. 2018. Opening Space for Teacher Educator Knowledge in a Faculty Development Program on Blended Learning Course Development, Journal Studying Teacher Education, DOI: 10.1080/17425964.2018.1447920
- Entrepreneurship Education, Journal of Education+ Training, Vol. 48 No. 6, 2006 [20]
- Hamidi, Daniel Yar, et.al. 2008. Creativity in Entrepreneurship Education, Journal of Small Business and Entreprise Development, Vol 15 No. 2, 2006.
- Fayolle, Alain, et.al. 2006. Assessing the impact of entrepreneurship education programmes : a new methodology, Journal of European Industrial Training, Vol. 30 No. 9, 2006.
- Francis, Rebecca and Shannon, Susan. 2013. Engaging with Blended Learning to Improve Students' Learning Outcomes, European Journal of Engineering Education, 38:4, 359-369, DOI. 10.1080/03043797.2013.766679.
- Ganefri and Hidayat, Hendra. 2014. Production based Learning: An Instructional Design Model in the Context of Vocational Education and Training (VET).