

EXPERT VALIDITY PADA PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK *E COMMERCE* PADA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN

Muharika Dewi¹, Kasman Rukun² dan Agusti Efi³

Universitas Putra Indonesia YPTK¹, Universitas Negeri Padang^{2,3}

*Corresponding author, e-mail: mkea210@gmail.com

Abstrak—Ekonomi digital menuntut perubahan dalam penerapan kurikulum pembelajaran kewirausahaan. Relevansi kompetensi dan kebutuhan industri menjadi dasar dalam melakukan inovasi dalam pembelajaran kewirausahaan. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan pada model pembelajaran berbasis proyek e commerce pada mata kuliah kewirausahaan, model memiliki 8 fase sebagai kerangka acuan dalam melaksanakan pembelajaran, validasi pakar menyatakan bahwa aspek rasionalisasi model, aspek teori pendukung, aspek syntax, aspek sistem sosial, aspek prinsip reaksi, aspek system pendukung, dan aspek dampak instruksional dan dampak pengiring memiliki kategori valid dengan skor > 0.60. Validasi ini dilakukan oleh lima orang para ahli sebagai validator. Penilaian yang dilakukan pakar selaku validator terkait dengan aspek instruksional dan aspek teknis untuk menghasilkan model pembelajaran dengan isi dan struktur yang berkualitas tinggi. Model baik untuk diterapkan pada pembelajaran Kewirausahaan berbasis produk e commerce untuk meningkatkan kemampuan berwirausaha mahasiswa di era ekonomi digital.

Kata kunci: Validasi pakar, model pembelajaran, pembelajaran berbasis proyek, kewirausahaan, e commerce.

Abstract—The digital economy demands changes in the application of an entrepreneurial learning curriculum. The relevance of competence and industry needs becomes the basis for innovation in entrepreneurial learning. This research is research and development on e commerce project based model in entrepreneurship subject, model has 8 phases as reference frame in conducting learning, expert validation states that aspect of model rationalization, supporting theory aspect, syntax aspect, social system aspect, principle aspect reactions, aspects of the support system, and the instructional impact aspect and combat impact have a valid category with a score > 0.60. Validation is done by five experts as a validator. Assessment by experts as the validator associated with the aspects of instructional and technical aspects to produce learning models with content and structure of high quality. Good model to apply to e-business based e-commerce Entrepreneurship to improve student entrepreneurship ability in the era of digital economy.

Keywords: expert validation, project-based learning, instructional model, entrepreneurship, e commerce

I. PENDAHULUAN

UNESCO menetapkan empat pilar pendidikan yaitu: (a) *learning to know*, (b) *learning to do*, *skill ke competent*, (c) *learning to live together*, dan (d) *learning to be*, serta penerapan prinsip belajar sepanjang hayat [1] dengan demikian mahasiswa pada Perguruan Tinggi tidak hanya belajar untuk mendapatkan pengetahuan tentang perkembangan globalisasi dan IPTEK namun mahasiswa

diharapkan berpartisipasi dan bekerjasama dalam memecahkan masalah dimasyarakat, dan dapat menolong dirinya sendiri dan memiliki kecakapan hidup. Dinamika dunia kerja menuntut penyelenggaraan pendidikan harus mampu menghadapi dan mengantisipasi perubahan yang terjadi dengan memanfaatkan berbagai sumber daya yang tersedia untuk menciptakan situasi pembelajaran yang kreatif, inovatif dan adaptif sehingga tercipta lulusan yang kompeten [2].

Universitas bertanggung jawab langsung sebagai sumber utama dari peningkatan keterampilan melalui pengembangan kurikulum, dengan tujuan menghasilkan lulusan berkualitas untuk pasar tenaga kerja [3]. Diharapkan lulusan perguruan tinggi menjadi manusia yang mampu bersaing merebut peluang pasar dengan tingkat persaingan yang saat ini semakin tinggi. Maka dibutuhkan keseimbangan antara ilmu pengetahuan yang diperoleh seorang mahasiswa dengan kebutuhan nyata dengan tingkat relevansi pendidikan dan program-program pembelajaran sesuai dengan perkembangan arus globalisasi, teknologi dan informasi dalam ekonomi digital pada saat ini.

Namun beberapa kajian menyebutkan bahwa terdapat permasalahan tidak relevannya kebutuhan industri dengan kemampuan yang dimiliki seorang lulusan Perguruan Tinggi, oleh karena itu peningkatan kompetensi di Perguruan Tinggi dapat meningkatkan peluang kerja lulusannya [4], hal ini menguatkan dugaan bahwa perlu adanya inovasi dan pembaharuan dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Demikian pula dengan mata kuliah Kewirausahaan, Dosen sangat membutuhkan inovasi dan perubahan dalam kurikulum pembelajaran. Mengingat pentingnya penguasaan kompetensi ini untuk bersaing di era ekonomi digital, maka Pembelajaran Kewirausahaan selanjutnya dirancang untuk memberikan simulasi pada kehidupan yang realitas sehingga mahasiswa dapat menemukan cara praktis belajar berinovasi dan mendapatkan pengalaman nyata dalam berwirausaha [5].

Berdasarkan kajian di atas maka untuk dapat menyelaraskan kemampuan bersaing wirausaha dalam berbisnis di era ekonomi digital maka dibutuhkan model pembelajaran yang mendukung kemampuan mahasiswa agar dapat melaksanakan kegiatan berbisnis melalui pembelajaran berbasis proyek *e commerce* di Perguruan Tinggi. *Project Based Learning* adalah pembelajaran yang dirancang untuk menghadapi tantangan perkembangan teknologi yang begitu cepat sehingga dapat mengantisipasi terbatasnya waktu yang disediakan oleh kurikulum untuk menguasai suatu kemampuan teknis [6]. Model ini memiliki metode mengajar belajar yang faktual, berdasarkan masalah yang nyata. Model ini dipandang sesuai dikembangkan untuk melaksanakan pembelajaran kewirausahaan dalam ekonomi digital. Kewirausahaan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada era internet dengan perangkat pendukung pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan tujuan pembelajaran agar mahasiswa mampu menjadi seorang wirausaha internet yang menjalankan kegiatan perdagangan elektronik atau *e commerce*. Wirausaha *internet*

adalah generasi baru wirausaha yang melakukan upaya menjadi pengusaha sukses dengan mendirikan bisnis berbasis internet [7]. Wirausaha *internet* adalah mereka yang bersaing di *internet*, dengan meningkatkan intensitas waktu agar mampu menjadi “*Hiperkompetitif*” dalam menghadapi perubahan sifat lingkungan yang serba cepat dalam berbisnis [8]. Kehadiran model pembelajaran inovatif dengan mempersiapkan mahasiswa mampu berwirausaha melalui internet dipandang menjadi salah satu cara dalam meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran kewirausahaan yang relevan dengan perubahan di era ekonomi digital.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan tentang validitas pakar tentang pengembangan Model Pembelajaran berbasis proyek *e commerce* pada mata kuliah kewirausahaan untuk universitas.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. *Entrepreneurship*

Kewirausahaan adalah hasil dari suatu disiplin serta proses sistematis penerapan kreativitas dan inovasi dalam memenuhi kebutuhan dan peluang di pasar [9]. Wirausahawan dalam melakukan aktivitas manajemen strategik dimana dalam keputusan mempertimbangkan kekuatan dan kelemahan wirausaha (internal) dan juga peluang dan hambatan yang ada dalam lingkungan usaha (eksternal), bermanfaat untuk individu dan masyarakat [10]. Wirausaha adalah mereka yang mampu memanfaatkan sumber daya yang ada dalam dirinya maupun dalam lingkungan disekitarnya sehingga memiliki nilai komersialitas dan mendatangkan keuntungan melalui inovasi yang dikembangkannya.

B. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar [11]. Saat seorang pendidik membantu mahasiswa memperoleh informasi, gagasan, skill, nilai, cara berfikir dan tujuan mengekspresikan diri mereka sendiri, kita sebenarnya tengah mengajari mereka untuk belajar, mengajar yang sesungguhnya adalah mengajarkan mahasiswa bagaimana belajar [12]. “*Models of teaching is an overall plan, or pattern, for helping students to learn spesific kinds of knowledge, attitudes, or skills*” [13]. Kegiatan ini umumnya mencerminkan jenis aktivitas/pekerjaan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari diluar kelas, pembelajaran ini umumnya dilakukan oleh kelompok pesertadidik yang bekerjasama mencapai

tujuan bersama. “Pembelajaran berbasis proyek secara umum mempunyai pedoman atau langkah perencanaan (*planning*), menciptakan (*creating*), dan pengolahan (*processing*)”. Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu model kegiatan di kelas yang berbeda dengan biasanya [14]. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran [15]. Kegiatan pembelajaran berbasis proyek berjangka waktu lama, antar disiplin, berpusat pada mahasiswa dan terintegrasi dengan masalah dunia nyata, merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada mahasiswa (*student centered*) dan menempatkan dosen sebagai motivator dan fasilitator, dimana peserta didik diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya.

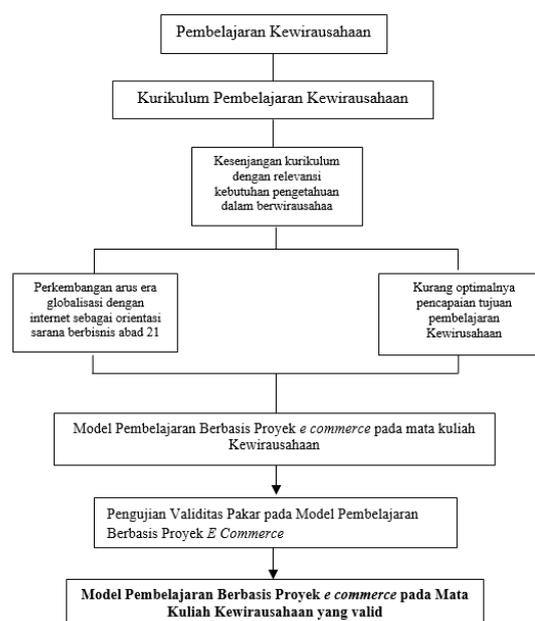
C. E Commerce

Perdagangan elektronik atau yang disebut juga *e-commerce*, adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis [16]. Pengertian dari *e-commerce* adalah menggunakan *internet* dan komputer dengan *browser web* untuk mengenalkan, menawarkan, membeli dan menjual produk. *e commerce* adalah bagian dari *e business*, *e commerce* merupakan proses pembelian, penjualan ataupun penggantian produk, pelayanan serta informasi dengan menggunakan internet [17]. Dengan demikian *e business* adalah kegiatan bisnis yang memanfaatkan teknologi elektronika tidak hanya pada pemanfaatan teknologi komputer dan internet. Sedangkan *e commerce* adalah bagian dari *e business*. *E commerce* adalah salah satu implementasi dari bisnis online, berbicara mengenai bisnis online tidak terlepas dari apa yang disebut transaksi seperti *electronic commerce*, dalam *e commerce* terdapat aktivitas pembelian, penjualan, pemasaran dan layanan atas produk dan jasa yang ditawarkan melalui komputer dan jaringan internet.

D. Peluang Wirausaha Internet dan E Commerce

Pengenalan teknologi informasi dan komunikasi membawa harapan baru untuk para wirausaha. Dengan meningkatnya popularitas Internet dan teknologi komunikasi, konsumen semakin banyak menyelidiki dan pembelian produk melalui jaringan Internet. Salah satu fitur yang menonjol dari Internet adalah pengenalan Web 2.0 yang memungkinkan pengguna untuk membentuk dan memperluas jaringan mereka secara online, fitur ini telah terbukti mampu mendukung badan usaha, khususnya di kegiatan yang berhubungan dengan marketing (*e marketing*) [18]. Internet telah membuat interaksi bisnis menjadi multi-aspek, orang bisa melakukan

bisnis, seperti membeli sesuatu, bertransaksi, dan menjalankan fungsi-fungsi bisnis melalui internet [17]. Internet merupakan dunia tanpa batas yang dapat dimanfaatkan untuk berbisnis, seperti yang dikemukakan oleh Sulianta mengemukakan bahwa internet yang menciptakan dunia virtual ternyata mampu membangun bisnis nyata dengan keuntungan yang nyata bahkan mampu menjadi sumber penghasilan utama [19]. Berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan tersebut maka dapat dinyatakan bahwa terdapat peluang yang besar dalam meraup keuntungan dari adanya perkembangan perdagangan elektronik menggunakan jaringan internet yang semakin hari semakin besar yang dapat diraih oleh seorang wirausaha. Kerangka Konseptual dari penelitian ini dijelaskan dalam Gambar 1:



Gambar 1. Kerangka Konseptual

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan. Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and deveopment*). Penelitian pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek *e commerce* mata kuliah Kewirausahaan ini menggunakan desain pengembangan *Four-D*. Prosedur pengembangan dengan kerangka *Four-D* merupakan sistem permodelan yang kembangkan dari model-model sebelumnya yang berdasarkan pengalaman aktual terdiri dari tahapan merancang, mengembangkan, mengevaluasi, dan menyebarkan produk-produk instruksional dalam pendidikan dan pelatihan, model *Four-D* membagi proses pengembangan instruksional ke dalam empat tahap dari *Define, Desing, Develop* hingga *Disseminate* [20]. Fokus

penelitian ini dibatasi pada pengukuran validitas model pembelajaran berbasis produk *e commerce* berdasarkan pendapat pakar yang dianalisis menggunakan data kuantitatif. Data Validasi materi diperoleh dari instrumen yang diisi oleh validator yang merupakan pakar pendidikan bidang Kewirausahaan, Pendidikan Kejuruan, Ekonomi, Bahasa dan Sastra, Teknologi Pendidikan dan Praktisi. Peneliti menganalisis hasil *judgement expert* menggunakan Koefisien validitas Aiken's V. Berikut Rentang angka V yang dapat diperoleh adalah antara 0 sampai dengan 1,00 maka jika skor $V \geq 0,600$ dapat diinterpretasikan sebagai koefisien valid, sedangkan skor $V < 0.600$ dinyatakan sebagai koefisien penilaian yang tidak valid.

IV. HASIL PENELITIAN

Temuan dalam penelitian ini adalah sebuah Model pembelajaran untuk mata kuliah Kewirausahaan berbasis proyek *e commerce*. Model dicirikan dengan adanya tahapan-tahapan yang menjadi pedoman dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek. Pengembangan didasari dari kebutuhan akan model pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pencapaian *outcomes* pembelajaran yang kewirausahaan pada era ekonomi digital. Sesuai dengan Design penelitian pengembangan yang digunakan berikut hasil penelitian:

A. Define

Tujuan dari tahap *Define* adalah untuk menetapkan dan menentukan persyaratan pengembangan instruksional. Pada tahap awal ini peneliti hanya melakukan analisis dengan tujuan untuk mengemukakan saran dan batasan untuk pengembangan instruksional yang dilakukan dengan lima tahapan yakni:

Berdasarkan analisis terhadap peserta didik yang dilakukan dengan wawancara dan observasi maka dapat disimpulkan bahwa a) mahasiswa memiliki pengetahuan dasar yang baik untuk melaksanakan proyek kewirausahaan dengan teknologi komputer dan pemanfaatan jaringan internet, b) mahasiswa memiliki sikap yang baik untuk menerima pembelajaran kewirausahaan yang sesuai dengan kompetensi keilmuan yang dimilikinya, dan c) mahasiswa memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan media komputer dan menggunakan jaringan internet dalam berwirausaha. Oleh karena itu hasil analisis peserta (*learner analysis*) didik menyatakan bahwa model pembelajaran kewirausahaan berbasis proyek *e commerce* dapat diterapkan kepada mahasiswa FKIP UPI YPTK Padang.

B. Design

Tujuan dari tahap *Design* adalah melakukan perancangan bahan atau prototipe dari Model Pembelajaran yang dikembangkan. Fase ini dapat dimulai setelah serangkaian tujuan perilaku untuk materi *instruksional* ditetapkan. Pemilihan media dan format pembelajaran merupakan aspek utama dari tahap perancangan. Uraian Syntax dari setiap fase pada Model Pembelajaran dapat dikemukakan sebagai berikut:

Fase 1: Supporting Class dan Comprehensive Theory. Memotivasi Kelas (*Supporting Class*) adalah kegiatan dimana Dosen mensupport mahasiswa untuk memiliki *mind set* wirausaha, meningkatkan ketertarikan mahasiswa dalam berwirausaha, mengemukakan kajian tentang mengapa berwirausaha serta wirausaha internet yang membuka peluang sukses berwirausaha melalui kisah sukses para wirausaha internet.

Fase 2: Determining Essential Question (Perumusan Pertanyaan *Essensial*). Ditahap ini dosen memunculkan Rumusan Masalah dan pertanyaan *Essensial* untuk mendorong aktivitas kelas dalam proyek yang akan dikerjakan.

Fase 3: Project Discussion (Mendiskusikan Proyek). Fase ketiga dilaksanakan dengan diskusi kelas dan presentasi kelompok yang telah terbentuk. Bagian-bagian proyek yang akan dikerjakan dalam tahapan yang akan datang dipresentasikan dan didiskusikan. Mahasiswa mengemukakan alternatif pemecahan masalah dalam wirausaha melalui kegiatan *e commerce*.

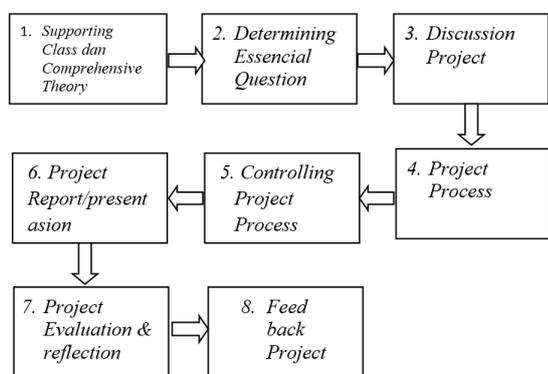
Fase 4: Project Process (Proses Proyek) Fase ini terdiri dari kegiatan: Mentoring Praktisi (*Support Expert*) dimana mahasiswa telah memiliki bekal berupa awal ide dan gagasan usaha yang akan dilakukan yang dituang melalui *Business Plan* yang dirancang mahasiswa.

Fase 5: Controlling Project Proses (Mengontrol Proses Proyek). Fase ini dilaksanakan dengan cara mahasiswa diminta mempresentasikan kemajuan dari tahap awal perencanaan proyek yang telah mahasiswa lakukan.

Fase 6: Project Report (Pertanggungjawaban dan Laporan Akhir). Setelah melaksanakan proyek bisnis *Online* dalam kegiatan belajar yang terkontrol dan diawasi oleh dosen, mahasiswa dalam fase ini mengemukakan laporan pertanggungjawaban akhir proyek.

Fase 7: Project Evaluation and Reflection (Evaluasi Project dan Refleksi). Fase Evaluasi dilakukan oleh dosen saat proses presentasi dilakukan selama proyek berjalan.

Fase 8: Feedback Project (Umpan Balik Proyek). Fase akhir ini adalah fase dimana mahasiswa mengemukakan proyek masa depan yang dapat direncanakan mahasiswa berdasarkan pengalaman yang telah didapatkan selama proyek berlangsung. Berdasarkan uraian dari *Syntax* yang telah dikemukakan maka dapat dijelaskan melalui Gambar Berikut ini:



Gambar 2. Syntax Model Pembelajaran Berbasis Proyek *E Commerce* pada mata kuliah Kewirausahaan

C. Develop

Develop dalam penelitian dilakukan dengan melakukan melalui tindak lanjut dari masukan hasil *Forum Group Discussion* dan Revisi Produk.

Dilaksanakan bertujuan untuk menggali informasi, memberikan masukan dan saran, serta mendiskusikan perangkat dan produk-produk pengembangan program Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Proyek *e commerce*. Tahap *Develop* merupakan tahapan dimana peneliti melakukan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan melalui pendapat pakar dalam penilaian formatif atau disaat proses pengembangan berlangsung. Penilaian yang dilakukan pakar selaku validator adalah terkait dengan aspek instruksional dan aspek teknis untuk menghasilkan model pembelajaran dengan isi dan struktur yang berkualitas tinggi. Evaluasi formatif yang baik akan menghasilkan penilaian yang konsisten dan tanggapan yang positif dari pakar yang memvalidasi. Berdasarkan hasil penilaian pakar maka dapat dijelaskan penilaian hasil Validasi Pakar pada masing-masing produk yang telah dikembangkan.

a) Validitas Intrumen Penilaian Validitasi dan Praktikalitas

Penilaian validator pada bagian ini adalah untuk memberikan penilaian (*judgement*) terhadap konten (isi) dari instrumen validitas yang akan digunakan untuk menjangring pendapat pakar tentang produk yang dikembangkan. Hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1. Rangkuman Hasil Validasi terhadap Model Pembelajaran Kewirausahaan berbasis proyek *e commerce*

Indikator	Skor V Aiken	Ket.	Hasil Aspek Penilaian
1. Memiliki landasan berfikir berdasarkan teori yang relevan.	0.90	Valid	
2. Memiliki rasionalisasi pemikiran	0.85	Valid	Rasionalisasi
3. Memiliki alasan yang kuat berbasiskan masalah	0.80	Valid	Model
4. Memiliki rasionalisasi berdasarkan hakekat peserta didik	0.85	Valid	0.85 (Valid)
5. Pengembangan merujuk kepada tujuan pembelajaran	0.85	Valid	
6. Menggunakan teori tentang model pembelajaran yang jelas.	0.80	Valid	
7. Penggunaan teori yang ringkas	0.80	Valid	Teori
8. Mendeskripsikan tentang operasional model.	0.85	Valid	Pendukung
9. Penjelasan tentang tujuan tujuan model yang dikembangkan.	0.70	Valid	Model
10. Memuat asumsi-asumsi teoritis.	0.80	Valid	0.80 (Valid)
11. Memuat konsep-konsep utama sebagai dasar pengembangan	0.70	Valid	
12. Memiliki langkah-langkah kerja yang jelas	0.70	Valid	
13. Memiliki langkah kerja yang mudah dilakukan	0.90	Valid	
14. Memiliki langkah kerja yang mudah difahami	0.70	Valid	
15. Terdapat informasi dan urutan kerja pada setiap langkah.	0.80	Valid	Syntax Model
16. Sintak model realisisitis untuk dilaksanakan	0.70	Valid	0.78 (Valid)
17. Fase-fase menggambarkan prinsip pembelajaran proyek.	0.80	Valid	
18. Fase-fase dapat menjadi acuan kerja dosen	0.80	Valid	
19. Fase-fase sesuai karakteristik pembelajaran proyek	0.85	Valid	
20. Interaksi antara dosen dan mahasiswa terlihat secara jelas.	0.80	Valid	Sistem Sosial
21. Terdapat peran dosen sebagai fasilitator pebelajaran	0.75	Valid	0.84 (Valid)

22. Nampak jelas pola hubungan dosen dan mahasiswa.	0.90	Valid	
23. Adanya peran dosen mendampingi mahasiswa dalam proyek	0.95	Valid	
24. Melatih mahasiswa dalam berfikir dan penyelesaian masalah	0.80	Valid	
25. Membentuk perilaku bertanggungjawab pada mahasiswa	0.90	Valid	
26. Membentuk perilaku kerjasama antar mahasiswa	0.85	Valid	
27. Mendorong mahasiswa dalam mewujudkan tujuan bersama didalam kelompok	0.80	Valid	
28. Perilaku dosen pada model ini dinyatakan dengan jelas	0.85	Valid	Prinsip Reaksi 0.83 (Valid)
29. Kegiatan dan kerja mahasiswa tersusun dengan jelas.	0.80	Valid	
30. Peran dosen dan mahasiswa dinyatakan secara jelas dan rinci.	0.85	Valid	
31. Kegiatan pembelajaran tersusun dengan jelas	0.80	Valid	
32. Buku panduan dosen mendukung kegiatan pembelajaran.	0.80	Valid	
33. Buku panduan dosen dapat mendukung tujuan pembelajaran.	0.85	Valid	Sistem Pendukung 0.84 (Valid)
34. Kegiatan dalam modul tersusun dengan jelas	0.90	Valid	
35. Materi modul sesuai untuk mendukung pelaksanaan model	0.85	Valid	
36. Modul menggunakan lembar tes/evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	0.80	Valid	
37. Media peraga Web Store mendukung pelaksanaan model	0.90	Valid	
38. Media peraga web store sesuai dengan kebutuhan model	0.80	Valid	
39. Dampak Instruksional sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	0.95	Valid	
40. Uraian dampak instruksional dinyatakan dengan jelas	0.85	Valid	
41. Dampak pengiring menunjukkan arah tujuan pembelajaran	0.85	Valid	
42. Model memiliki dampak pengiring yang bermanfaat untuk peningkatan kualitas nilai-nilai berwirausaha bagi mahasiswa.	0.90	Valid	Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring (0.87) Valid
43. Cakupan dampak instruksional dan pengiring logis	0.85	Valid	
44. Memiliki dampak pengiring peningkatan kreativitas berpikir	0.95	Valid	
45. Memiliki dampak ekonomis bagi mahasiswa	0.85	Valid	
46. Memiliki dampak merubah mind set dalam berwirausaha	0.85	Valid	
47. Mengembangkan kemampuan dalam menciptakan usaha dalam praktik berwirausaha secara nyata	0.95	Valid	
48. Meningkatkan kemampuan penguasaan teknologi dalam berwirausaha	0.80	Valid	

Berdasarkan tabel hasil uji validitas terhadap instrument validasi dari validator adalah: 1) Aspek rasionalisasi model memiliki skor rata-rata 0.85 dengan kategori valid, 2) Aspek teori pendukung memiliki skor rata-rata 0.80 dengan kategori valid, 3) Aspek *Syntax* memiliki skor rata-rata 0.78 dengan kategori valid, 4) Aspek sistem sosial memiliki skor rata-rata 0.84 dengan kategori valid, 5) Aspek prinsip reaksi memiliki skor rata-rata 0.83 dengan kategori valid, 6) Aspek system pendukung memiliki skor rata-rata 0.84 dengan kategori valid, 7) Aspek dampak instruksional dan dampak pengiring memiliki skor rata-rata 0.88 dengan kategori valid. Dengan demikian Model Pembelajaran Kewirausahaan pada era Internet yang telah dikembangkan dinyatakan valid dari semua aspek penilaian. Validasi ini dilakukan oleh lima orang para ahli (*expert*) atau validator.

D. Disseminate

Berikut bentuk tahapan-tahapan yang ada pada model pembelajaran berbasis *proyek e commerce*: a) *Packaging*, setelah proses evaluasi *summative* yang menjadi bagian dari tahap *Disseminate* dilakukan maka tahapan selanjutnya adalah melakukan pengemasan (*packaging*). Hal ini bertujuan untuk menyempurnakan proses pengembangan yang telah dilakukan melalui tahapan penyebarluasan hasil pengembangan.

V. PEMBAHASAN

Munculnya fenomena perubahan perilaku berbisnis pada era globalisasi yang pada dasarnya telah mempengaruhi pergeseran bentuk-bentuk kegiatan dalam Kewirausahaan. Oleh karena itu pengembangan dan inovasi dalam pembelajaran harus dilakukan agar proses dalam pendidikan Kewirausahaan tidak menjadi hal yang sia-sia

karena telah dilakukan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dalam berwirausaha, karena belajar merupakan suatu aktivitas yang kompleks, hasil belajar merupakan sebuah kapabilitas dimana seseorang akan memiliki keterampilan-keterampilan, sikap dan nilai-nilai, timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Berdasarkan analisis pada tahap *Define* yang telah dilakukan dapat digambarkan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran Kewirausahaan adalah bahwa masih rendahnya relevansi konten pembelajaran dengan kebutuhan untuk berwirausaha pada era globalisasi dengan adanya kehadiran internet yang telah merubah fenomena cara berwirausaha melalui munculnya fenomena wirausaha internet. Internet telah mempermudah proses kegiatan wirausaha dengan membuka peluang melakukan kegiatan berwirausaha melalui jaringan internet, seperti yang dikemukakan Kende yang menyatakan bahwa “terbukanya akses Internet telah menciptakan terbukanya peluang bisnis keseluruh dunia” [21]. Hal ini menyebabkan bahwa internet memiliki dampak pada penciptaan segmen baru kegiatan berwirausaha memulai usaha secara *online*, sehingga mahasiswa yang menjadi calon wirausaha harus mampu menetapkan dan menargetkan pasar secara global agar mampu menjadi pelaku wirausaha melalui internet.

VI. KESIMPULAN

Penilaian yang dilakukan pakar selaku validator adalah terkait dengan aspek instruksional dan aspek teknis untuk menghasilkan model pembelajaran dengan isi dan struktur yang berkualitas tinggi. Hasil penilaian validitas menyatakan bahwa 1) Validitas Instrumen Penilaian Validitasi dan Praktikalitas memiliki kriteria valid pada seluruh aspek penilaian, 2) Model Pembelajaran Berbasis Proyek *E Commerce* pada mata kuliah Kewirausahaan memiliki kriteria valid pada seluruh aspek penilaian, 3) Modul Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Proyek *E Commerce* memiliki kriteria valid pada seluruh aspek penilaian, 4) Pedoman Mengajar Kewirausahaan Berbasis Proyek *E Commerce* memiliki kriteria valid pada seluruh aspek penilaian, 5) Media Peraga *Website E Commerce* memiliki kriteria valid pada seluruh aspek penilaian. Hasil validitas produk dalam pengembangan model pembelajaran Kewirausahaan berbasis proyek *commerce* ini dinyatakan bahwa seluruh produk memiliki telah valid, dan dinyatakan produk-produk hasil penelitian ini layak digunakan, dan kemudian diujicobakan pada tahap selanjutnya untuk menilai kepraktisan produk

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Unesco. 4 Pilar Pendidikan. Diakses melalui <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/05/08/empat-pilar-belajar>. Pada tanggal 10 Maret 2016.
- [2] Jalinus, N., Arwizet, K, Nabawi, R. A. and Ambiyar. "Improve Learning Outcomes of Students Through Implementation of The Collaborative Project-Based Learning Model in Thermodynamics." *Proceeding the 1st International Conference on Education Innovation*. Vol. 1. No. 1. 2017.
- [3] Brennan, J, King, R. & Lebea, Y. The Role of Universities in the Transformation of societies. London: Centre of Higher Education Research and Information/Association of Commonwealth Universitas. 2004.
- [4] Siddoo V, Sawattawee J, Janchai W, & Yodmongkol. Exploring the Competency Gap of IT Students in Thailand: The Employers View of an Effective Work Force. *Journal of Technical Education and Training (JTET)*. Vol. 9, No.2. 2017.
- [5] Jiwa, Salim dkk. E-Entrepreneurship: Learning in a Simulated Environment. *Journal of Electronic Commerce in Organizations* edited by Mehdi Khosrow-Pour. <http://www.idea-group.com>. 2005.
- [6] Haywood, John. Engineering Education Research and Development in Curriculum and Instruction. A. JOHN WILEY & SONS, INC., PUBLICATION. IEEE Press Editorial Board. 2005.
- [7] Lung-Tan Lu Shing-Ko Liang. Road to Initial Public Offerings (IPO): A Case of Internet Entrepreneur In Taiwan. *International Journal Of Science Research And Technology* Volume 2 Issue 3. PP 9-14. 2016.
- [8] Stevens, Nicholas. Online Trust & Internet Entrepreneurs: A Kantian Approach. *Scholarly Commons Wharton Research Scholars Wharton School*. 2010.
- [9] Zimmerer, T. W., Scarborough, N.M., & Wilson, D. *Essentials of entrepreneurship and small business management (4th ed.)*. New Jersey: Pearson Education, Inc. 2008.
- [10] Kuratko., Donald., & Hodgetts, R. *Entrepreneurship: Theory, process and practice (6th ed.)*. Canada: Thomson South-Western. 2004.
- [11] Rahyubi, Heri. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Deskripsi dan Tindakan Kritis*. Bandung. Nusa Media. 2012.
- [12] Joyce Bruce, Weil Marhsa & Emily Calhoun. *Models of Teaching Model-model Pengajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar. 2009.
- [13] Arends, R.I. *Classroom Instruction and Management*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc. 1997.
- [14] Mahanal S. Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning pada Materi Ekosistem terhadap sikap

- dan Hasil Belajar Siswa SMAN 2 Malang. *Jurnal Sains* 1-10. 2009.
- [15] Jalinus, N. Nabawi, R. A. dan Mardin, A. The seven step of the project based learning model to enhance productive competences of vocational students. *Proceedings of the International Conference on Technology and Vocational Teacher (ICTVET 2017)*. Vol. 102. pp 251-256. 2017.
- [16] Nath, R., & Murthy, N. R. V. An Examination Of The Relationship Between Digital Divide And Economic Freedom: An International Perspective, *Journal of International Technology and Information*. 2003
- [17] Wirayuda, Nur Hasan. Perbedaan e commerce dengan e business. Dikutip dari <http://www.gatlingkom.com/2016/10/perbedaan-e-commerce-dan-e-business.html>. 2016.
- [18] O'Reilly, T. *What's next for web 2.0*, O'Reilly. Viewed August 12, 2011, from <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>. 2009.
- [19] Sulianta. Feri. *Transaksi Online dalam dan Luar Negeri*. Jakarta. Elex Media Computindo. 2014.
- [20] Sivasailam, Thiagarajan, dan Semmel, D, S. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. National Center for Improvement of Educational Systems (DHEW/OE), Washington, D. C. A joint publication of the Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota. 1974.
- [21] Kende, Michael. *ICTs for Inclusive Growth: E-Entrepreneurship on the Open Internet*. The Global Information Technology Report. ketiga). Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2015.