

MENUMBUHKAN *SKILL ENTREPRENEURSHIP* MAHASISWA MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA *GAYANGKARDA* (GAMBAR WAYANG AKAR DAN DAUN)

Fine Reffiane¹⁾, Ikha Listyarini²⁾, Nalendra Herukmana³⁾

Prodi PGSD FIP Universitas PGRI Semarang
Jl. Sidodadi Timur Nomor 24-Dr. Cipto Semarang Indonesia
e-mail : nalendra74@gmail.com

Abstrak

Akhir-akhir ini kita cukup dicengangkan oleh istilah MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN). Menurut Halaman Wikipedia memberikan pengertian bahwa Masyarakat Ekonomi ASEAN sebagai sebuah integrasi ekonomi ASEAN dalam menghadapi perdagangan bebas yang berlaku diantara negara-negara anggota ASEAN. Untuk mengatasi hal tersebut tentunya akan melibatkan banyak pihak yang akan ikut andil didalamnya tidak terkecuali mahasiswa yang harus mempersiapkan diri dan meningkatkan kualitasnya untuk bersaing dengan mahasiswa-mahasiswa Negara lain. Salah satu usaha yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media Gayangkarda (Gambar Wayang Akar dan Daun). Permasalahannya adalah “Bagaimana cara mengembangkan media Gayangkarda dalam menumbuhkan skill entrepreneurship mahasiswa?”. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengembangan media Gayangkarda dalam menumbuhkan skill entrepreneurship mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian peneliti menunjukkan bahwa melalui validasi ahli media, ahli materi dan angket 38 siswa di peroleh persentase 90,67%, 92%, dan 89,47% yang berada pada kategori sangat baik (sangat layak) digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media Gayangkarda pada siswa kelas IV layak digunakan sebagai media pembelajaran. Maka dari itu hasil pengembangannya dapat diperbanyak dan dikembangkan lagi. Hal ini diharapkan dapat menjadi sumbangan media pembelajaran bagi bidang pendidikan dan hasil penjualan dari media pengembangan itu dapat menambah pendapatan sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan bagi para mahasiswa dan pendidik untuk ikut serta berpartisipasi dalam Masyarakat Ekonomi Asean (MEA).

Kata Kunci : kewirausahaan, media pembelajaran, gayangkarda

Abstract

Lately we were quite stunned by the terms of AEC (ASEAN Economic Community). According to the Wikipedia page gives the sense that the AEC as an ASEAN economic integration in the face of the prevailing free trade among the member countries of ASEAN. To overcome this will involve many parties that will take part in it are no exception students must prepare and improve its quality to compete with students of other countries. One attempt to do is to develop media Gayangkarda (Figure Puppet Roots and Leaves). Permasalahannya is "How can I develop Gayangkarda media in fostering entrepreneurship skills of students?". The goal is to determine the media development skill menumbuhan Gayangkarda in student entrepreneurship. Based on the results of the study researchers

demonstrated that through the validation of media experts, subject matter experts and questionnaires 38 students obtained percentage of 90.67%, 92%, and 89.47% who are in the very good category (very decent) used in learning. Berdasarkan such data it can be concluded that the media Gayangkarda in grade IV feasible use as a medium of learning. Thus the results of development can be propagated and expanded again. This is expected to be a contribution medium of learning for education and the proceeds from the sale of media development that can increase revenues so as to improve the welfare of students and educators to join and participate in the Asean Economic Community (AEC)

Keywords : *entrepreneurship, learning media, gayangkarda*

PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini kita cukup dicengangkan oleh istilah MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN). Menurut Halaman Wikipedia memberikan pengertian bahwa Masyarakat Ekonomi ASEAN sebagai sebuah integrasi ekonomi ASEAN dalam menghadapi perdagangan bebas yang berlaku diantara negara-negara anggota ASEAN. Para anggota ASEAN termasuk Indonesia telah menyepakati suatu perjanjian Masyarakat Ekonomi ASEAN tersebut. Kesepakatan ini tak hanya berdampak pada sektor ekonomi, tapi juga sektor-sektor lainnya. Tak terkecuali “pendidikan” sebagai modal membangun sumber daya manusia yang kompetitif.

Era perdagangan bebas ASEAN, harus disambut oleh dunia pendidikan dengan cepat, agar sumber daya manusia Indonesia siap menghadapi persaingan yang semakin ketat dengan negara-negara lain. Untuk mengatasi hal tersebut tentunya akan melibatkan banyak pihak yang akan ikut andil didalamnya tidak terkecuali mahasiswa yang harus mempersiapkan diri dan meningkatkan kualitasnya untuk bersaing dengan mahasiswa-mahasiswa Negara lain. Khususnya mahasiswa UPGRIS yang harus melek dengan adanya Masyarakat Ekonomi ASEAN, karena secara tidak langsung akan menguji kemampuan dan keterampilan mahasiswa-mahasiswinya untuk dapat bersaing dan bertahan hidup dengan arus persaingan ekonomi ASEAN. Sebagai seorang mahasiswa belajar adalah hal umum yang wajib dilakukan sebagai wujud dari tanggungjawab sebagai seorang mahasiswa yang dianggap dalam level paling tinggi diantara gelar pelajar. Namun disisi lain, kenyataannya peran mahasiswa tidak berhenti hanya sebagai pelajar yang mempunyai gelar yang tinggi akan tetapi mahasiswa mempunyai banyak peran dalam kehidupan masyarakat, berbangsa dan beragama. Diantaranya adalah peran dalam ekonomi. Mahasiswa dianggap sebagai orang atau pemuda-pemudi yang masih mempunyai daya pikir yang inovatif, kreatif dan kritis yang pada umumnya bersemangat dalam mencetuskan ide-ide baru baik untuk diri mereka sendiri maupun bagi orang lain ataupun masyarakat umum.

Maka dengan hal itu, peran yang dapat dimainkan oleh mahasiswa dalam MEA guna menunjang Indonesia diantaranya dengan berperan aktif sebagai wirausaha muda yang memiliki daya pikir kreatif, inovatif dan kritis sehingga akan mampu bersaing dengan mahasiswa dari Negara ASEAN lain. Disamping itu dengan berwirausaha akan menciptakan lapangan pekerjaan baru dan akan menanamkan pada setiap pribadi untuk menjadi *job creator* bukan *job seeker* sehingga akan mampu menciptakan produk—produk baru yang inovatif dan mempunyai daya guna tinggi bagi masyarakat luas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, melatarbelakangi adanya *skill entrepreneurship* pada mahasiswa dalam rangka mempersiapkan dalam menghadapi persaingan di MEA.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media *Gayangkarda* (Gambar Wayang Akar Dan Daun).

Menurut Depdiknas dalam Nurbudiyani (2013: 48), *entrepreneurship* adalah sikap dan perilaku dalam memimpin dan mengelola suatu organisasi/sekolah dengan selalu mencari dan menerapkan cara kerja dan teknologi baru sehingga dicapai efektifitas dan efisien yang tinggi. Menurut Thomas W. Zimmerer dalam Nurbudiyani (2013: 47), kewirausahaan adalah hasil dari suatu disiplin serta proses sistematis penerapan kreativitas dan inovasi dalam memenuhi kebutuhan dan peluang di pasar”. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *entrepreneurship*/kewirausahaan adalah suatu sikap dalam memimpin dan mengelola organisasi dengan proses sistematis penerapan kreativitas dan inovasi sehingga dicapai efektifitas dan efisien yang tinggi. Untuk membangun *skill entrepreneurship* mahasiswa bisa dilakukan dengan membuat suatu pengembangan media menggunakan metode penelitian dan pengembangan.

Sugiyono (2015: 407) mengatakan “Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Dan menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2013: 164) Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan adalah suatu penelitian yang dilaksanakan dengan tujuan menemukan produk baru atau mengembangkan suatu produk yang sudah ada dengan inovasi baru yang didahului oleh tahap pengujian atau validasi. Produk yang telah dibuat diharapkan menjadi sebuah produk yang efisien dan dapat digunakan oleh semua kalangan. Produk yang dikembangkan menggunakan metode penelitian dan pengembangan ini berupa sebuah media pembelajaran.

Menurut Sadiman dalam Cecep kustandi (2011; 7) menjelaskan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa media berperan penting dalam mengirimkan pesan kepada penerima pesam. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media wayang karakter.

Menurut Lisbijanto (2013: 1), wayang adalah jenis seni pertunjukan yang mengisahkan seorang tokoh atau kerajaan dalam dunia perwayangan. Tofani (2013: 5) juga menyebutkan wayang merupakan seni tradisi dan warisan adiluhung dari nenek moyang yang merupakan dasar budaya ketimuran. Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa wayang dapat digunakan dalam media pembelajaran yang memberikan ajaran atau cerita baik kepada pendengarnya.

Penulisan ini didukung dengan pengalaman lapangan yang di tulis oleh Siswo wiratno (2012) yang berjudul “Pelaksanaan Pendidikan Kewirausahaan di Pendidikan Tinggi”. Selain itu penelitian ini juga didukung dengan artikel yang ditulis oleh Lia Yuliana dengan judul “Peranan Perguruan Tinggi Dalam Mengembangkan Sikap Mental Kewirausahaan Mahasiwa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengangkat judul permasalahan mengenai “Bagaimana cara mengembangkan media *Gayangkarda* dalam menumbuhkan *skill*

entrepreneurship mahasiswa?”, dengan tujuan untuk mengetahui pengembangan media *Gayangkarda* dalam menumbuhkan *skill entrepreneurship* mahasiswa.

METODE

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (2015: 407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Pada design ini subjek dilakukan perlakuan dengan dua kali pengukuran. Pengukuran pertama dengan pretest sebelum subjek diberi perlakuan dan pengukuran kedua dengan posttest dilakukan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media *Gayangkarda*.

Tempat yang digunakan untuk penelitian adalah SD N Kedungrejo Rembang. Waktu penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pada tanggal 2 Mei 2016. Subyek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kedungrejo Rembang.

Desain pengembangan media *Gayangkarda* dilakukan berdasarkan tahapan langkah-langkah yang dikemukakan oleh sugiyono (2015 :408-426), yaitu Potensi dan Masalah, Pengumpulan Informasi, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk, Uji Coba Pemakaian, Revisi Produk, Pembuatan Produk Masal. Untuk selanjutnya dari langkah-langkah tersebut dapat dimodifikasi menjadi sebagai berikut

a. Potensi dan masalah

Dalam suatu proses pengembangan media langkah awal yang digunakan adalah mengidentifikasi kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran masih bersifat konvensional. Menurut teori perkembangan Jean Piaget dalam Soegeng (2013 :122) pada usia 7-12 tahun masih pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan benda kongkrit untuk memahami konsep abstraknya. Jadi berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, dapat menjadi landasan sebagai pengembangan media *Gayangkarda* yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mengajarkan materi kepada siswa agar pembelajaran lebih baik dan efektif.

b. Pengumpulan data

Pengumpulan data bertujuan untuk menindaklanjuti potensi dan masalah dari sebuah pengamatan. Data yang dikumpulkan berupa pengumpulan bahan atau materi pelajaran yang diperlukan untuk pembuatan produk seperti: sumber buku yang relevan dan mencari referensi gambar wayang yang baik dan menarik untuk siswa.

c. Desain produk

Media *Gayangkarda* ini dikembangkan berdasarkan media wayang yang sudah ada. Dalam mengembangkan media pembelajaran ini perlu dirinci langkah-langkahnya sebagai berikut:

1) Menetapkan tujuan pengembangan

Tujuan pembelajaran media *Gayangkarda* ini yaitu untuk mempermudah siswa dalam mengingat, memahami, dan menangkap materi pembelajaran, media ini juga bisa digunakan sebagai permainan bercerita siswa sehingga minat siswa untuk belajar menggunakan media *Gayangkarda* ini diharapkan meningkat dan pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa yang memuaskan.

- 2) Menyusun desain media *Gayangkarda*
Desain Media *Gayangkarda* yang di rancang peneliti sebagai berikut:
 - a) Mengumpulkan alat dan bahan dengan kesesuaian materi
Tahap ini dilakukan pengumpulan alat dan bahan kerangka *Gayangkarda* yang berkaitan dengan materi susunan dan fungsi bagian-bagian tumbuhan.
 - b) Membuat skenario cerita
Pada tahap ini, penulis membuat skenario cerita yang akan digunakan dalam pembelajaran. tentunya menyesuaikan dengan materi susunan dan fungsi bagian-bagian tumbuhan.
- 3) Menyusun RPP
Sebelum menyusun RPP, perlu untuk menentukan indikator dan tujuan pembelajaran terlebih dahulu. Indikator perlu disusun setiap KD sehingga dapat dirinci tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Evaluasi terhadap hasil belajar yang difokuskan untuk diteliti adalah hasil belajar pada ranah pengetahuan.
- d. Validasi desain
Menurut Sugiyono (2015 :414) Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif atau tidak. Pada langkah validasi ini dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut
- e. Revisi desain
Setelah validasi dilakukan dan didiskusikan, penilaian juga sudah dibuat, maka akan dilakukan revisi produk untuk meminimalisir kelemahan yang ada. Dengan adanya revisi produk awal inilah, produk yang akan dikembangkan akan menjadi lebih sempurna dari produk-produk sebelumnya.
- f. Uji coba produk
Pada uji coba produk , tingkat kelayakan media diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil (4 dan 8 siswa) dan uji coba lapangan (seluruh siswa kelas IV)
- g. Revisi produk
Setelah dilakukan analisis terhadap hasil uji coba produk, kemudian dilakukan pengecekan terhadap kelemahan-kelemahan pada media *Gayangkarda* ini yang mungkin masih ada, sehingga didapatkan media *Gayangkarda* yang layak dan siap diproduksi secara masal sebagai media pembelajaran materi susunan dan fungsi bagian-bagian tumbuhan. Revisi produk pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari dosen ahli dan juga pendapat dari siswa berdasarkan angket.
- h. Produk siap
Setelah mendapatkan media *Gayangkarda* yang sesuai dengan kebutuhan siswa, maka media *Gayangkarda* telah siap digunakan untuk mendukung proses pembelajaran sesuai RPP yang sudah disusun untuk digunakan dalam pembelajaran.
Strategi Pemasaran
Produk ini akan dijual ke Sekolah Dasar, dengan cara mempromosikan secara langsung ke sekolah-sekolah. Publikasinya melalui media cetak seperti pamflet, brosur, dan sebagainya. Pemasaran juga akan dilakukan melalui media internet dengan memanfaatkan berbagai sosial media yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Untuk hasil validasi dan penilaian tiap aspek yang diajukan kepada dua ahli media pembelajaran. Untuk gambaran secara umumnya hasil validasi keseluruhan oleh ahli media disajikan pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media dan Materi

No	Ahli	Presentase Kelayakan	Kriteria
1.	Media 1	90,67%	Sangat baik
2.	Materi	92 %	Sangat baik

Berdasarkan perhitungan diatas, didapatkan persentase ahli media sebesar 90,67 %, dan ahli materi sebesar 92 %. Setelah dikonversikan, persentase tersebut berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media *Gayangkarda* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPA materi susunan dan fungsi bagian-bagian tumbuhan.

2. Angket 4 , 8 dan 38 siswa

Untuk hasil penilaian tiap aspek yang diajukan kepada siswa. Untuk gambaran secara umumnya hasil penilaian keseluruhan oleh 4,8 dan 38 siswa disajikan pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil angket 4,8 dan 38 siswa

No	Angket	Presentase kelayakan	Kriteria
1	4 siswa	80 %	Baik
2	8 siswa	85 %	Sangat baik
3	38 siswa	89,47 %	Sangat baik

Berdasarkan perhitungan diatas, didapatkan persentase angket 4 siswa sebesar 80 % ,angket 8 siswa sebesar 85 % dan angket 38 siswa 89,47 %. Setelah dikonversikan, persentase tersebut berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media *Gayangkarda* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPA materi susunan dan fungsi bagian-bagian tumbuhan.

3. N.Gain

Untuk mengetahui keberhasilan penelitian, peneliti mengukur tingkat pengetahuan siswa dengan menggunakan pretest dan posttest. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 27 dan nilai tertingginya mencapai 80 dengan jumlah soal sebanyak 15 butir soal, kemudian dihitung dengan cara membagi jumlah skor benar dengan 15 kemudian dikalikan 100. Nilai rata-rata siswa mencapai 53,5. Pada *pretest* ini siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 29 siswa dengan persentase 76.31%, sedangkan siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 9 siswa dengan persentase 23,69%.

Sedangkan hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 73 dan tertingginya mencapai 100 dengan jumlah soal sebanyak 15 butir soal yang sama dengan soal *pretest*, kemudian dihitung dengan cara yang sama seperti pada penskoran *pretest*. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 83,18. Pada *posttest* ini seluruh siswa dinyatakan tuntas dari KKM sebesar 70.

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* yang dilakukan perhitungan di *Microsoft Office Excel*, maka dapat dilanjutkan dengan menganalisis menggunakan rumus dan kriteria *N-Gain* atau *Gain* yang

dinormalisasikan. Hasil analisis *gain* menunjukkan bahwa *gain* dengan kriteria tinggi atau interval $gain > 0,70$ sebanyak 15 siswa. Kriteria *gain* sedang atau interval $gain 0,30 \leq g < 0,70$ sebanyak 21 siswa. Kriteria *gain* rendah atau interval $gain \leq 0,30$ sebanyak 2 siswa. Jadi secara keseluruhan penelitian ini menunjukkan *gain* dengan kriteria sedang.

Dengan demikian, media *Gayangkarda* dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan layak digunakan pada pembelajaran kelas IV pada pembelajaran IPA materi susunan dan fungsi bagian-bagian tumbuhan.

Dengan layaknya media pembelajaran tersebut, media *Gayangkarda* ini dapat disebarluaskan dan diperjual belikan. Hasil pengembangan media *Gayangkarda* ini berbentuk wayang karakter dengan tokoh akar dan daun. Produk hasil pengembangan dapat dipasarkan agar dapat digunakan oleh sekolah. Pengembangan media *Gayangkarda* ini dapat menumbuhkan *skill entrepreneurship* mahasiswa karena dapat melatih mahasiswa untuk membuat media yang kreatif lagi sehingga siswa senang dan ikut serta menjadi wirausaha dalam kegiatan bidang pendidikan. Dengan melakukan wirausaha dibidang pendidikan diharapkan mahasiswa dapat ikut berpartisipasi dalam usaha penumbuhan perekonomian di Indonesia.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: Berdasarkan pengujian dari ahli materi, ahli media dan angket siswa menunjukkan bahwa pengembangan media *Gayangkarda* layak digunakan dalam pembelajaran IPA materi susunan dan fungsi bagian-bagian tumbuhan. Selain itu, dengan menggunakan media *Gayangkarda* dapat menumbuhkan *skill entrepreneurship* mahasiswa dan mampu berpikir yang kreatif, inovatif, dan kritis untuk kemajuan dan kelangsungan hidup Indonesia di mata ASEAN maupun dunia.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, hasil pengembangan media *Gayangkarda* dapat diperbanyak dan dikembangkan lagi. Hal ini diharapkan dapat menjadi sumbangan media pembelajaran bagi bidang pendidikan dan hasil penjualan dari media pengembangan itu dapat menambah pendapatan sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan bagi para pendidik dan ikut serta berpartisipasi dalam Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) serta dapat menumbuhkan *skill entrepreneurship* pada mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lisbijanto, Herry. 2013. *Wayang*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nurbudiyani, Iin. (2013). Pengembangan Model Kewirausahaan SMK Melalui Koperasi Sekolah. *Anterior Jurnal*, Volume 12 Nomor 2, Juni 2013, Hal 46-53.
- Soegeng, A.Y. 2013. *Filsafat Pendidikan*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.

- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Wiratno,Siswo. 2012. Pelaksanaan Pendidikan Kewirausahaan di Pendidikan Tinggi. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Volume 4 Nomor 4, Desember 2012, Hal 453-466.

