

Pengembangan Platform Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Website dengan Fitur Curah Gagasan untuk Menghasilkan *Value Proposition*

Rizal Prasetya Adhitama

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: rizaladhitama@mhs.unesa.ac.id

Setya Chendra Wibawa

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: setyachendra@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan sebuah platform pembelajaran dan curah Gagasan kewirausahaan berbasis website dengan untuk menghasilkan sebuah ide bisnis (*value proposition*). Penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut: (1) Apakah dengan menggunakan platform pembelajaran dengan fitur curah gagasan ini mahasiswa dapat mencetuskan ide usaha (*value proposition*) yang *reliable*? (2) Apakah platform pembelajaran berbasis web layak sebagai media pembelajaran mata kuliah kewirausahaan? Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Reseach and Development*). Dengan modifikasi menjadi 6 tahap pengembangan. Penelitian yang dilakukan berupa sebuah *platform* pembelajaran kewirausahaan berbasis *website* dengan fitur utama media pembelajaran dan media curah gagasan. *Platform* pembelajaran ini diujicobakan secara acak kepada 21 kelompok (2-3 orang) dari tujuh fakultas yang ada di Universitas Negeri Surabaya dengan cara memberikan gagasan-gagasan pada formulir yang telah disediakan pada media dan secara mandiri (hanya berpanduan pada video panduan) yang secara tidak langsung memvisualisasikan ide dan gagasan yang berkaitan dengan *value proposition*. Di akhir bagian responden dituntut untuk menyimpulkan gagasan-gagasan yang telah di inputkan sebelumnya menjadi sebuah kalimat *value proposition*. Kemudian hasil curah Gagasan berupa kalimat *value proposition* diuji tingkat kevalidannya oleh ahli bidang kewirausahaan dengan berdasarkan pada jurnal karya Finkelstein dan Lawton tahun 2007. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Berdasarkan analisis penilaian hasil curah Gagasan menggunakan media platform startup.unesa.ac.id dengan mengacu pada rubik penilaian hasil output produk dihasilkan persentase hasil sebesar 77.30% (valid). sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa responden dapat mencetuskan ide usaha (*value proposition*) yang *reliable*. (2) Berdasarkan hasil analisis penilaian materi yang telah di validasi oleh dua dosen pengampu matakuliah kewirausahaan Teknik Informatika Unesa menunjukkan hasil persentase 87,00% (sangat valid).

Kata Kunci: Curah gagasan, Platform pembelajaran, *Value Proposition*

Abstract

This research was conducted to develop a website-based entrepreneurial learning and discussion platform by generating business ideas (value proposition). The formulation of the problem of this research are: (1) Does using a learning platform with brainstorming discussion features students can trigger a reliable business proposition (value proposition)? (2) Is the web-based learning platform feasible as a learning media for entrepreneurship courses? The research method used is Reseach and Development (R&D) with modifications to 6 development step.. The research was in the form of a website-based entrepreneurship learning platform with the main features of learning media and brainstorming media. This learning platform was randomly piloted to 21 groups (2-3 people) from seven faculties at Surabaya State University by giving ideas on the forms provided on the media and independently (only guided by the video guide) which did not directly visualize ideas and ideas related to the value proposition. At the end of the section respondents are required to conclude ideas that have been inputted beforehand into a value proposition sentence. Then the results of brainstorming in the form of a value proposition sentence were tested for their validity by entrepreneurship experts based on the 2007 journal Finkelstein and Lawton. The results of this study indicate that: (1) Based on the assessment analysis, the results of the discussion using the media platform startup.unesa.ac.id with the approval of the results of the evaluation of the resulting product is 77.30% (valid). So that it can be denied that students can trigger a business idea (value proposition) that can be relied upon. (2) Based on the results of the analysis, the material that has been validated by two Unesa Informatics Engineering entrepreneurship lecturers shows the percentage results of 87.00%.

Keywords: Brainstroming, Learning Platform, *Value Proposition*

PENDAHULUAN

Menurut Wibawa dan Beth (2017) Teknologi informasi baru-baru ini telah berkembang cukup pesat. Perkembangan itu merubah paradigma masyarakat khususnya dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak hanya melalui surat kabar serta perangkat audio-visual atau elektronik, tetapi juga dari internet. Dalam era ini lulusan perguruan tinggi cenderung memilih menjadi *job seeker* atau pencari kerja dibandingkan dengan menciptakan lapangan pekerjaan. Badan Pusat Statistik (2017) membeberkan bahwa di Indonesia tingkat pengangguran terbuka pada tahun 2017 mencapai 5,50% atau pengangguran bertambah 10 ribu orang dalam setahun terakhir.

Menurut Menteri Koperasi dan UKM, Syrifuddin Hasan (as cited in Akbar & Choliz, 2012) perbandingan jumlah penduduk Indonesia dengan wirausaha yang ada baru 1,56% pada Februari 2012 atau sekitar 3.000.000 orang, dibandingkan dengan negara Amerika Serikat (AS) yang mempunyai pengusaha sekitar 12% atau Singapura yang mempunyai pengusaha sekitar 7%. Idealnya jumlah pengusaha suatu negara di atas 2% dari jumlah penduduk suatu negara.

Namun kini minat mahasiswa untuk menjadi pengusaha mulai menjadi tren, bahkan tidak sedikit mahasiswa yang sudah bisa mandiri secara ekonomi dari hasil berwirausaha hal ini juga tidak lepas dari peran kampus yang juga turut mendukung mahasiswa untuk dapat berwirausaha dengan baik, terlihat dari banyaknya program kewirausahaan untuk mahasiswa yang dijalankan seperti Program Mahasiswa Wirausaha (PMW), PKM-K, Pengembangan Bisnis TIK, dll. bahkan kewirausahaan sudah masuk ke dalam mata kuliah wajib mahasiswa.

Di dalam sebuah proses untuk belajar menjadi pengusaha, tidak semua mahasiswa dapat dengan baik mempersiapkan usaha barunya tentu saja banyak sekali faktor penghambat keberhasilan mahasiswa menjadi pengusaha. Ira Setyaningsih (2014) menyimpulkan ada beberapa faktor yang menghambat keberhasilan mahasiswa menjadi *entrepreneur*, faktor faktor tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Tingkat Pengangguran Terbuka (*Sumber: BPS*)

No	Faktor	Jumlah Skor	Jumlah Skor/butir pertanyaan	Persentase
1.	Personal	604	75,5	12,64 %
2.	Network	400	80	13,39 %
3.	Learning	191	95,5	15,98 %
4.	Opportunity	254	63,5	10,63 %
5.	Familism	487	97,4	16,3 %
6.	Fakultas	640	91,43	15,3 %
7.	Pemerintah	659	94,14	15,75 %
	Jumlah		597,47	

Dari pengolahan data di atas terlihat bahwa faktor yang paling menghambat mahasiswa dalam berwirausaha adalah faktor Familism (16,3%), disusul dengan faktor

Learning (15,98%) dan faktor Pemerintah (15,75%). Dari butir pertanyaan sebenarnya keluarga mendukung mahasiswa berwirausaha, akan tetapi keluarga kurang mendukung dari sisi materi (modal). Sedangkan faktor learning menunjukkan bahwa mahasiswa perlu pengetahuan lebih terutama praktek secara langsung.

Sedangkan untuk faktor penentu minat berwirausaha di kalangan mahasiswa menurut Ani Murwani (2013) antara lain adalah kebutuhan akan prestasi, kesiapan instrumen, efikasi diri, dan usia sebagai prediktor terbaik untuk intensi kewirausahaan pada mahasiswa

Menurut Luke Pittaway dan Jason Cope (2007) dalam jurnalnya yang berjudul "*Simulating Entrepreneurial Learning Integrating Experiential and Collaborative Approaches to Learning*", Kursus NVP (*New Venture Planning*) meminta siswa untuk mengembangkan ide bisnis dan bekerja pada rencana bisnis terperinci untuk mengubah ide mereka menjadi *value proposition* yang layak secara komersial. Pembuatan rencana bisnis mengharuskan siswa untuk memvisualisasikan interdependensi kompleks antara subyek manajemen yang berbeda seperti misalnya keuangan dan pemasaran.

Maka dari itu untuk menunjang pembelajaran kewirausahaan dibutuhkan pengembangan sebuah media pembelajaran tentang kewirausahaan untuk membantu mahasiswa untuk mempersiapkan instrumen usaha baru, karena menurut Rose dan Nichol dalam Nurlaela Dkk mendapatkan pembelajaran mengenai wirausaha, dan sebagai pemberi *stimulus* untuk menjadi seorang pengusaha sehingga dapat mempermudah mahasiswa dalam memulai sebuah usaha baru yang *reliable*, menguntungkan dan dapat memberikan dampak sosial yang positif terhadap masyarakat sekitar.

Curah Gagasan

Menurut Sani (2013) curah gagasan atau *brainstorming* adalah sebuah metode pengumpulan sejumlah gagasan dari sekelompok siswa dalam waktu yang relatif singkat, metode curah gagasan atau *brainstroming* ini biasabya sering digunakan dalam penyelesaian atau pemecahan masalah yang kreatif dan dapat digabungkan dengan strategi-strategi pemecahan masalah yang lainnya. Metode ini lebih mengutamakan kuantitas gagasan-gagasan yang dicurahkan daripada kualitas gagasan-gagasan tersebut, namun tetap dalam koridor topik diskusi yang ditentukan.

Metode belajar curah gagasan juga dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang sebuah persoalan, sehingga metode ini dapat digunakan dalam strategi pembelajaran yang aktif.

Proses pemecahan masalah atau persoalan dapat dilakukan melalui disiplin ilmu dan bidang studi yang

dijarkan tapi tetap dalam batas-batas tertentu, dapat dibentuk melalui bidang studi dan disiplin ilmu yang diajarkan. Menurut Isriani dan Sari (2012) kemampuan penyelesaian sebuah masalah sangat penting bagi masa depan siswa.

Pembelajaran

Menurut Rusman (2014) Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar sebagaimana yang dimaksud adalah sebuah cara untuk mendapatkan sebuah pengalaman baru dengan berbagai cara seperti melihat, mengamati dan memahami sesuatu. Dalam hakikatnya proses belajar dilakukan oleh dua hal yaitu satu sebagai murid dan yang satu lagi adalah sebagai guru. Setiap proses pembelajaran memerlukan yang namanya bahan pembelajaran, dimana bahan pembelajaran ini adalah sebuah sistem yang saling berkaitan dengan komponen-komponen pembelajaran seperti : tujuan pembeajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Pembelajaran Kewirausahaan

Menurut Yooke dan Komarudin (dalam Eman),”. secara pasti mendefinisikan bahwa; “Pembelajaran adalah suatu kegiatan untuk memperoleh pengetahuan atau pemahaman atau keterampilan (termasuk penguasaan kognitif, afektif, dan psikomotor) melalui studi pengajaran, atau pengalaman”.

Proses pembelajaran kewirausahaan secara garis besar awalnya adalah dengan melakukan proses menduplikasi atau memodifikasi ide bisnis yang sudah berkembang sebelumnya. Sedangkan di akhir pembelajaran yang terpenting dari pembelajaran kewirausahaan adalah menanamkan jiwa wirausaha sejati seperti selalu kreatif, selalu inofatif, dan pantang menyerah

Value Proposition

Menurut Osterwalder dan Pigneur *value proposition* didefinisikan sebagai kumpulan produk dan jasa yang memberikan nilai untuk segmen pelanggan yang spesifik. *Value proposition* merupakan perpaduan antara deskripsi usaha dan juga nilai-nilai unggul yang akan menjadi pembeda antara usaha-usaha sejenis. *Value proposition* merupakan sebuah inti dari sebuah rencana usaha dan *bussiness model canvas* karena *value propostion* adalah poin utama sebuah usaha sehingga dapat kerap menjadi alasan utama kenapa customer bertahan kepada sebuah produk atau bahkan pindah ke produk lainnya

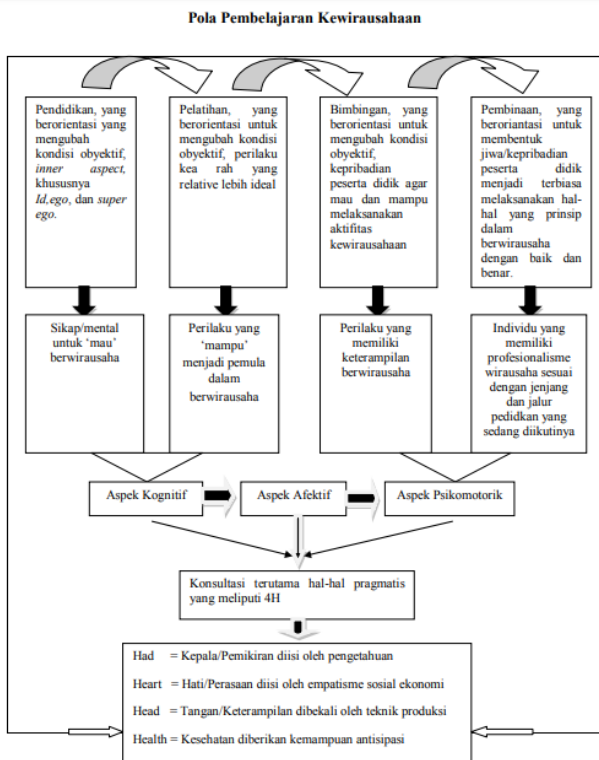
Menurut Finkelstein dan Lawton *Value proposition* memiliki 6 pilar sebagai pembentuk nilai-nilai yang akan diberikan kepada *customer*. Keenam pilar tersebut adalah harga, fitur, kualitas, support, ketersediaan, dan reputasi. Dan masing-masing pilar ini memiliki lima level berbeda.

Aspek Penilaian Pembelajaran

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan lembaran observasi sebagai alat ukur dalam penilaian sistem pembelajaran yang telah berlangsung. Peneliti menggunakan skala Likert dan skala Guttman sebagai alat pengukur dari persepsi, pendapat, sikap sekelompok orang ataupun kejadian. Adapun penjelasan dari skala tersebut adalah sebagai berikut.

1. Skala Likert

Skala Likert secara umum difungsikan sebagai tolak ukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang untuk sebuah penelitian. Dalam Skala Likert, setiap variabel yang diukur diubah menjadi sebuah indikator-indikator. Kemudian indikator-indikator tersebut dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan poin-poin instrumen penelitian yang berupa pertanyaan atau pernyataan. Jawaban dari setiap item instrumen yang menggunakan Skala Likert mempunyai nilai dari sangat positif sampai sangat negatif, yang biasanya berupa kata-kata seperti: Sangat Sering (SS), Sering (S), Cukup (C), Jarang (J), Tidak Pernah (TP). Untuk penilaian ekspektasi, maka jawaban itu dapat diberi skor, seperti pada tabel di bawah ini:



Gambar 1 Pola Dasar Pembelajaran Kewirausahaan

Tabel 2 Penilaian Ekspektasi pada Skala Likert

Keterangan	Nilai
Sangat Sering (SS)	5
Sering (S)	4
Cukup (C)	3
Jarang (J)	2
Tidak Pernah (TP)	1

Sedangkan untuk penilaian persepsi, maka penilaian dapat menggunakan skor, seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 3 Penilaian Persepsi pada Skala Likert

Keterangan	Nilai
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Tidak Baik (TB)	2
Sangat Tidak Baik (STB)	1

METODE

Menurut Sugiyono (2013) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggris *Reseach and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan R&D (*Reseach and Development*).

Metode R&D memiliki langkah – langkah penggunaan seperti pada gambar berikut ini :



Gambar 2 Tahapan penggunaan Metode R&D menurut Borg W R and Gall M D dalam Wibawa (2018)

Sebagai mana dalam gambar terdapat tahap terakhir yaitu produksi masal tidak dilakukan dikarenakan tujuan utama dari penelitian ini yaitu mengembangkan mengembangkan *platform* pembelajaran yang layak sebagai media pembelajaran mata kuliah kewirausahaan.

Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini metode pengumpulan data terbagi menjadi dua metode yaitu :

1. Studi Kepustakaan

Pada studi kepustakaan peneliti mengkaji konsep-konsep dan teori tentang media pembelajaran serta metode

pembelajaran *Brainstorming*. Pada studi kepustakaan ini pengumpulan data dilakukan dengan mencari referensi berupa buku dan literatur dari media internet.

2. Studi Lapangan

Pengumpulan data melalui studi lapangan dimaksudkan untuk mendapatkan hasil penelitian. Pada studi lapangan penelitian ini dilakukan dengan pengumpulan angket validasi dari beberapa ahli yang berkompeten dalam bidang penelitian ini. Kemudian dilakukan pengambilan gagasan-gagasan *value proposition* dari 21 kelompok responden.

Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian.

Penelitian ini diaplikasikan pada 21 mahasiswa Universitas Negeri Surabaya. Lokasi penelitian berada di Kampus Ketintang dan Lidah Wetan.

2. Waktu Penelitian.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret sampai Juni tahun 2019.

Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa sebuah *website* dengan beberapa fitur diantaranya adalah

1. Fitur Indeks / *Showcase Startup*
2. Fitur Berita / Artikel
3. Fitur Media Pembelajaran
4. Fitur Media Curah Gagasan

Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian dilaksanakan setelah melalui proses revisi produk dan dosen pembimbing memberi izin untuk melaksanakan kegiatan ini. Media pembelajaran akan diujicobakan pada 21 kelompok mahasiswa dari ke tujuh fakultas di Unesa.

Pada kegiatan uji coba dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran kewirausahaan dengan basis website pada mata kuliah kewirausahaan. Uji coba ini dilakukan untuk memperoleh *value proposition* dari hasil curah gagasan tanpa adanya moderator interaktif yang mengatur jalannya proses ini, melainkan hanya dengan langkah-langkah panduan berupa video.

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian ini sebagaimana untuk “mengetahui apakah dengan menggunakan media pembelajaran ini mahasiswa dapat mencetuskan ide usaha (*value proposition*) yang *reliable*?”, maka pada uji coba pemakaian dilakukan dengan menggunakan instrumen validasi yang akan diberikan kepada validator.

Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Uji Validitas Instrumen

Instrumen-instrumen penelitian yang disusun oleh peneliti divalidasi untuk menentukan tingkat kelayakannya sebelum dilakukan uji coba kepada mahasiswa Unesa. Validasi dilakukan oleh beberapa pakar bidang pendidikan, media atau media pembelajaran dan kewirausahaan.

2. Uji Realibilitas *Output* Media Pembelajaran

Output yang dihasilkan dari media pembelajaran berupa *value proposition* yang diperoleh dari 21 kelompok mahasiswa Unesa akan di uji tingkat kelayakannya. Kelayakan dari *value proposition* ini menentukan berhasil atau tidaknya penelitian ini.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berupa pengambilan gambar pelaksanaan kegiatan penggunaan media pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono 2017 teknik analisis data adalah sebuah rangkaian kegiatan pengelolaan data yang dilakukan ketika semua data seluruh sumber data terkumpul. Peeliti melakukan teknik analisis data sebagai berikut:

1. Analisis Validasi

analisis validasi berfungsi sebagai penghitung hasil data yang diperoleh dari para validator ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli kewirausahaan. Instrumen yang divalidasi berupa produk pembelajaran berbasis website, materi pembelajaran kewirausahaan, dan *output* dari produk berupa *value proposition*. Sehingga hasil dari validasi para ahli digunakan sebagai dasar dalam menentukan kelayakan penggunaan produk sebagai media pembelajaran, instrumen pembelajaran dan *value proposition* yang dihasilkan. Untuk mengetahui hasil presentase maka digunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$PPV = \frac{\sum JTV}{\sum JST} \times 100\% \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

- PPV : Persentase Penilaian Validator
- ∑JTV : Jumlah Total Validator
- ∑JST : Jumlah Skor Tertinggi

Hasil validasi dinyatakan layak (valid atau tidak layak dapat dilihat menggunakan standar kriteria interpretasi skor yang sesuai dengan skala *likert*.

Tabel 4 Kriteria Interpretasi Skor Validasi

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Instrumen Penelitian

1. Perangkat Validasi

Validasi dilakukan oleh tiga validator ahli sebagaimana untuk mengetahui kelayakan:

- a. Produk
- b. Materi kewirausahaan
- c. Kisi-kisi Hasil Curah Pendapat

2. Lembar Validasi

Validator memberikan lembar validasi yang berisi tentang hasil validasi untuk digunakan sebagai tolak ukur kesesuaian atau kevalidan perangkat pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Platform pembelajaran ini diujicobakan secara acak kepada 21 kelompok (2-3 orang) dari tujuh fakultas yang ada di Universitas Negeri Surabaya. Yang nantinya akan dinilai tingkat kelayakannya oleh validator berdasarkan kisi-kisi kelayakan hasil curah pendapat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan mendeskripsikan fitur dari produk website pembelajaran StartupUnesa.

Hasil Pengembangan Platform Pembelajaran Kewirausahaan

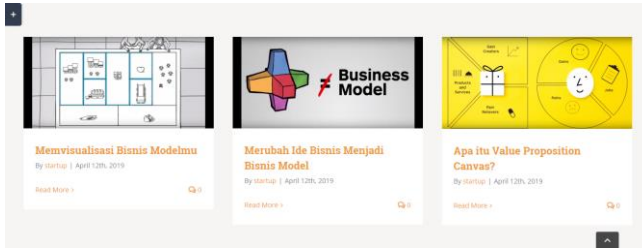
1. Landing page



Gambar 3 Tampilan Landing Page

Landing Page sebagai halaman portal dalam mengakses laman-laman yang ada pada *platform* tersebut.

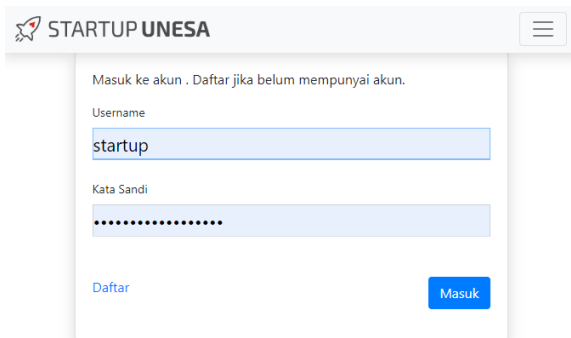
2. Materi Pembelajaran



Gambar 4 Tampilan pilihan materi kewirausahaan

Pada *platform* ini telah disediakan beberapa materi pembelajaran berbasis video pembelajaran, dasar materi pada *platform* ini mengacu pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah kewirausahaan S1 seperti yang terdapat pada tabel 4.1, sedangkan sumber dari materi berasal dari e-book *How to create products and services customers want*. Oleh Alex Ostewalder dan Yves Pigneur.

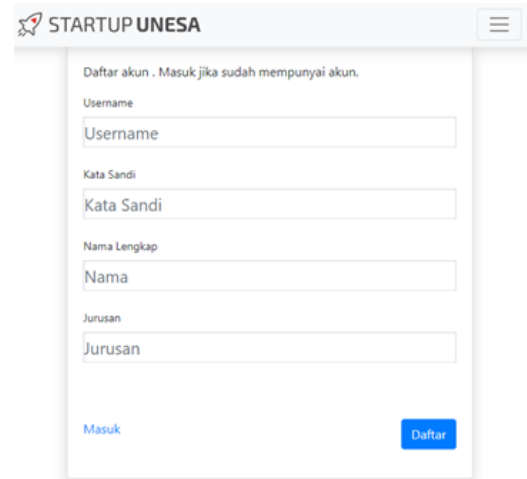
3. Login



Gambar 5 Tampilan laman *login*

Terdapat dua *form* isian *username* dan kata sandi untuk dapat mengakses laman curah gagasan. Apabila *username* atau kata sandi yang dimasukkan salah, akan muncul alert untuk memberitahu bahwa *username* atau kata sandi salah. Juga terdapat pilihan *Daftar* untuk user yang belum pernah mengakses laman curah gagasan.

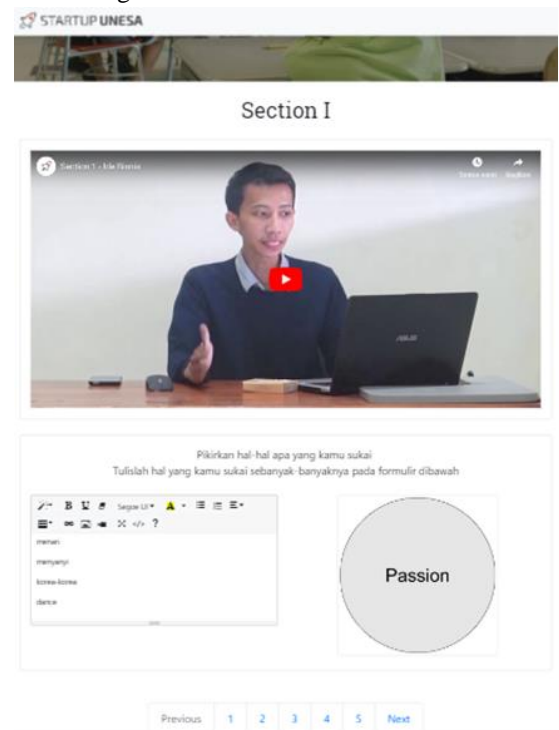
4. Pendaftaran



Gambar 6 Tampilan laman *login*

Pada laman pendaftaran terdapat 4 *form* yang harus diisi user untuk bisa mengakses laman curah gagasan yaitu: *username*, kata sandi, nama lengkap, dan jurusan.

5. Curah Gagasan



Gambar 7 Tampilan Laman Curah gagasan
Chapter: Menentukan Ide Bisnis

Pada laman dikusi terdapat 2 chapter yaitu: Menentukan Ide Bisnis dan Menentukan Value Proposition masing masing terdiri dari 5 section. Dalam laman ini terdapat video instruksi curah gagasan dan kolom formulir sebagai media untuk menjabarkan pemikiran user dengan

rekannya. Di section ke 5 terdapat recap hasil yang nantinya akan digunakan sebagai pertimbangan tingkat kelayakan proses curah gagasan, yang menjadi tujuan dari penelitian ini.

Pembahasan

Penelitian ini melalui proses validasi produk, validasi materi pembelajaran, dan validasi Rubrik kelayakan output media curah gagasan yang divalidasi oleh 3 dosen jurusan Teknik Informatika Unesa seperti yang terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5 Nama Validator

Nama Validator	Keterangan	Bidang
Aditya Prapanca , S.T., M.Kom.	Dosen jurusan Teknik Informatika Unesa	Produk/Media
Setya Chendra Wibawa, S.Pd., M.T.	Dosen jurusan Teknik Informatika Unesa	Produk/Media
Dwi Patrianto, S.Kom., M.Kom	Dosen jurusan Teknik Informatika Unesa	Materi Kewirausahaan
Setya Chendra Wibawa, S.Pd., M.T.	Dosen jurusan Teknik Informatika Unesa	Rubrik kelayakan hasil curah gagasan

1. Analisa Hasil Validasi Produk

Penilaian hasil validasi produk terdiri dari 3 aspek yaitu aspek *usability*, *functionality*, dan komunikasi visual. Nilai dari validasi produk seperti yang terdapat bagian di bawah ini:

$$\begin{aligned}
 & \text{Sangat Valid (5) x Jawaban Validator (7)} &= 35 \\
 & \text{Valid (4) x Jawaban Validator (20)} &= 80 \\
 & \text{Cukup (3) x Jawaban Validator (3)} &= 9 \\
 & \text{Tidak Valid (2) x Jawaban Validator} &= 0 \\
 & \text{Sangat Tidak Valid (1) x Jawaban Validator} &= 0 \\
 \hline
 & \Sigma \text{JTV} &= 124
 \end{aligned}$$

$$PPV = \frac{274}{300} \times 100\% = 91.34\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, didapatkan persentase hasil validasi sebesar 91.34%. Maka disimpulkan bahwa hasil dari validasi produk berada pada kategori sangat valid.

2. Analisa Hasil Validasi Materi

Nilai dari validasi materi pembelajaran kewirausahaan seperti yang terdapat bagian di bawah ini:

$$\begin{aligned}
 & \text{Sangat Valid (5) x Jawaban Validator (7)} &= 135 \\
 & \text{Valid (4) x Jawaban Validator (13)} &= 80 \\
 & \text{Cukup (3) x Jawaban Validator} &= 0 \\
 & \text{Tidak Valid (2) x Jawaban Validator} &= 0
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 & \text{Sangat Tidak Valid (1) x Jawaban Validator} &= 0 \\
 \hline
 & \Sigma \text{JTV} &= 87
 \end{aligned}$$

$$PPV = \frac{87}{100} \times 100\% = 87.00\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, didapatkan persentase hasil validasi sebesar 87.00%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil dari validasi materi kewirausahaan berada pada kategori sangat valid.

3. Analisa Hasil Validasi Rubrik Kelayakan Hasil Curah Gagasan

Sebelum dilakukan pengambilan data penulis melakukan uji validasi perangkat penilaian kelayakan hasil curah gagasan. Sebagai dasar instrumen menggunakan kisi-kisi yang bersumber dari jurnal karya Finkelstein dan Lawton tahun 2007. Selanjutnya penulis memvalidasikan rubrik kelayakan hasil curah gagasan kepada validator, yang nantinya rubrik penilaian ini adalah sebagai dasar penguji tingkat kevalidan *output* produk.

$$\begin{aligned}
 & \text{Sangat Valid (5) x Jawaban Validator (3)} &= 15 \\
 & \text{Valid (4) x Jawaban Validator (9)} &= 36 \\
 & \text{Cukup (3) x Jawaban Validator} &= 0 \\
 & \text{Tidak Valid (2) x Jawaban Validator} &= 0 \\
 & \text{Sangat Tidak Valid (1) x Jawaban Validator} &= 0 \\
 \hline
 & \Sigma \text{JTV} &= 51
 \end{aligned}$$

$$PPV = \frac{51}{60} \times 100\% = 85.00\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, didapatkan persentase hasil validasi sebesar 85.00%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rubrik penilaian kelayakan hasil curah gagasan berada pada kategori sangat valid.

4. Analisa Hasil Output Produk Melalui Curah Gagasan

Untuk mencapai tujuan penelitian ini yaitu mengetahui apakah dengan menggunakan produk pembelajaran ini mahasiswa dapat mencetuskan ide usaha (*value proposition*) yang *reliable*, dilakukan pengambilan data dengan cara uji coba terhadap sampel, yaitu 21 kelompok mahasiswa dari ke tujuh fakultas Unesa secara acak.

Setelah dilakukan proses penilaian dengan mengacu pada rubrik penilaian hasil *output* produk maka dihasilkan rekapitulasi data seperti dibawah ini:

$$\begin{aligned}
 & \text{Sangat Valid (5) x Jawaban Validator (51)} &= 255 \\
 & \text{Valid (4) x Jawaban Validator (116)} &= 464 \\
 & \text{Cukup (3) x Jawaban Validator (85)} &= 255 \\
 & \text{Tidak Valid (2) x Jawaban Validator} &= 0 \\
 & \text{Sangat Tidak Valid (1) x Jawaban Validator} &= 0 \\
 \hline
 & \Sigma \text{JTV} &= 974
 \end{aligned}$$

$$PPV = \frac{974}{1260} \times 100\% = 77.30\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, didapatkan persentase hasil sebesar 77.30%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil curah gagasan (*value proposition*) adalah valid.

PENUTUP

Kesimpulan

Dapat disimpulkan: 1) Berdasarkan analisis penilaian hasil curah gagasan menggunakan media platform www.startup.unesa.ac.id dengan mengacu pada rubrik penilaian hasil output produk dihasilkan persentase hasil sebesar 77.30% (valid). Sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa responden dapat mencetuskan ide usaha (*value proposition*) yang reliable melalui fitur curah gagasan pada platform pembelajaran kewirausahaan www.startup.unesa.ac.id. 2) Berdasarkan hasil analisis penilaian materi yang telah di validasi oleh dua dosen pengampu matakuliah kewirausahaan Teknik Informatika Unesa menunjukkan hasil persentase 87,00% (sangat valid) dan juga analisis validasi produk yang menunjukkan hasil dengan persentase 91,34% (sangat valid), maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa platform pembelajaran kewirausahaan berbasis web dinyatakan layak sebagai media pembelajaran mata kuliah kewirausahaan.

Saran

Penelitian terinisiasi dikarenakan belum adanya sebuah *platform* atau sebuah program untuk mewadahi mahasiswa-mahasiswa Unesa yang memiliki minat untuk berwirausaha atau mengembangkan sebuah produk *startup*, tentu produk hasil penelitian ini jauh dari kata sempurna sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut lagi, terutama yang pertama dari segi panduan verbal curah gagasan yang seharusnya bisa lebih di optimasi lagi, yang kedua yaitu penambahan fitur-fitur dalam upaya pemberdayaan atau inkubasi bagi para pelaku usaha pemula, dan juga kerja sama yang sinergis dengan program kewirausahaan yang dijalankan oleh pihak Unesa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Cholis, 2012, Syarifuddin Hasan: Dibanding AS dan Singapura, Indonesia Miskin..
- Alexander Osterwalder and Yves Pigneur (2012). *Business Model Generation*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Finkelstein, Sydney & Lawton, Thomas (2007). *Breakout Strategy*, One Edition New York: The McGraw-Hill Companies.
- Isriani Hardini Dan Dewi Puspita Sari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep Dan Implementasi)*, Familia, Yogyakarta, 2012

- Muhar, Ani Murwani, 2013, Faktor Penentu Minat Berwirausaha di Kalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri, *Jurnal Keuangan dan bisnis* Vol5, No1, Maret 2013.
- Ridwan Abdullah Sani. 2013. *Inovasi Pembelajaran*, PT. Bumi Aksara, Jakarta, hlm 2013.
- Rusman, dkk. 2009. *Manajemen Kurikulum*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Suherman, Eman. 2010. *Desain Pembelajaran Kewirausahaan*. Bandung: Alfa Beta.
- Wibawa S C dan Beth C 2014 *The Value of Student Creative e-Portfolio Using Android Cellphone Cameras for Inventive Beauty Photography International Conference on Advanes in Education Technology (ICAET)*.
- Wibawa S C, Cholifah R, Utami A W and Nurhidayat A I 2018 *Creative Digital Worksheet Base on Mobile Learning IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering* 288-012130