

PENGEMBANGAN E-CONTENT MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN DENGAN MATERI BUSINESS MODEL CANVAS BERBASIS WEBSITE DI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Ristyawan Kautsar

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: ristyawankautsar@mhs.unesa.ac.id

Setya Chendra Wibawa

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: setyachendra@unesa.ac.id

Abstrak

Data dari Badan Pusat Statistik jumlah pengusaha di Indonesia adalah 3,4%. Meski sudah baik, jumlah tersebut masih kurang dari negara lain. Demi menambah jumlah pengusaha kemenristekdikti selalu mendorong mahasiswa Indonesia menjadi seorang wirausaha dengan berbagai program. Namun banyak faktor yang menghambat melakukan wirausaha, salah satunya adalah faktor pengetahuan. Penelitian ini mengembangkan e-content mata kuliah kewirausahaan dengan materi business model canvas berbasis website. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, hasil respon mahasiswa, dan hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development). Penelitian yang dilakukan berupa sebuah e-content mata kuliah kewirausahaan dengan materi business model canvas berbasis website dengan fitur utama e-content pembelajaran dan pengumpulan business model canvas. Media ini diujicobakan kepada 110 mahasiswa. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Perhitungan validasi materi didapatkan persentase sebesar 84,666% (sangat baik). Validasi media pembelajaran didapatkan persentase 90,666% (sangat baik). Validasi angket respon didapatkan persentase sebesar 86% (sangat baik). (2) Persentase respon mahasiswa setelah menggunakan e-content kewirausahaan berbasis website adalah 81,274% (baik). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-content mata kuliah kewirausahaan dengan materi business model canvas berbasis website di universitas negeri surabaya termasuk dalam kategori 'Baik' dan valid untuk digunakan. (3) Data nilai mahasiswa berdistribusi normal yang memiliki rata-rata nilai 84,14 dengan standar deviasi sebesar 4,13.

Kata Kunci: *E-Content, Website, Business Model Canvas.*

Abstract

Based on data from Badan Pusat Statistik the number of entrepreneurs in Indonesia is 3.4 percent. Even it is great, this number is lesser than other countries. Kemenristekdikti always encourages the Indonesian students to be entrepreneurs by organizing many programs. However, many factors may discourage entrepreneurship, such as lack of knowledge. This research developed e-content of entrepreneurship course with the business model canvas material based on website. In addition, it formulated research problems on how validity, student responses, and student learning outcomes. This research used the R&D (Research and Development) method. It was an e-content of entrepreneurship course with the business model canvas material based on website with the main feature of e-content learning and business model canvas submission. This media was tested to 110 students who were taking an entrepreneurship course. Moreover, the data analysis technique used in this research was descriptive analysis. The results of this research show that (1) the validation calculation of the material obtained 84.666% (excellent). The validation of the learning media obtained 90.666% (excellent). The validation of the questionnaire obtained 86% (excellent). (2) The percentage of student responses after using e-content entrepreneurship based on website was 81,274% (good). Therefore, it can be concluded that the development of e-content entrepreneurship course with the business model canvas material based on website at the State University of Surabaya is categorized as 'Good' and valid to be used. (3) The data of student score is normally distributed with an average score of 84.14 with a standard deviation of 4.13.

Keywords: *E-Content, Website, Business Model Canvas.*

PENDAHULUAN

Badan Pusat Statistik atau yang disingkat BPS menyatakan bahwa pada tahun 2018 ada lebih dari 6 juta orang yang pengangguran terbuka, artinya mereka tidak bekerja sama sekali padahal mereka termasuk dalam daftar angkatan yang seharusnya sudah bekerja di tahun ini. Sedangkan Kemanker RI mengatakan bahwa setiap tahun ada sekitar 800 ribu lulusan sarjana baru. Tapi hampir 400rb dari lulusan tersebut tidak bekerja. Fenomena tersebut sejalan dengan data dari BPS tentang jumlah pengusaha yang ada di Negara Indonesia yang masih diangka 3.4%. Jumlah ini sangat jauh jika dibandingkan dengan negara lain.

Berbagai usaha dilakukan pemerintah secara terus-menerus untuk menambah jumlah pengusaha di Indonesia dengan berbagai program binaan untuk UMKM. Binaan program UMKM masih menjadi prioritas utama bagi pemerintah, terbukti dari kucuran dana yang tidak sedikit dari Kementerian Koperasi dan UKM untuk kemajuan UMKM di Indonesia. Selain itu, menanamkan jiwa wirausaha kepada anak muda juga dilakukan oleh kemenristekdikti melalui berbagai programnya untuk mahasiswa seperti Program Mahasiswa Wirausaha, Kompetisi Bisnis Mahasiswa Indonesia, dan mengharuskan perguruan tinggi untuk mengajarkan mata kuliah kewirausahaan untuk mahasiswanya.

Namun dari berbagai usaha oleh pemerintah untuk membentuk wirausaha baru terdapat banyak faktor yang menghambat seseorang untuk berwirausaha menurut Ira Setyaningsih (2014), salah satunya adalah faktor pengetahuan. Faktor pengetahuan menjadi faktor sangat besar yang menghambat seseorang memulai berwirausaha. Karena ketidak tahuan seseorang mengenai bagaimana memulai usaha akan menghambat seseorang untuk berwirausaha sampai kapanpun.

Melihat permasalahan tersebut penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis website yang berisi e-content kewirausahaan. E-content dalam website ini berupa video yang memiliki suara, gambar, dan teks untuk memudahkan penyerapan pengetahuan kewirausahaan. Media pembelajaran akan menggunakan materi *Business Model Canvas* sebagai bahan untuk penelitian apakah media valid digunakan atau tidak.

E-Content

Menurut H. Saiman & Rini Apriyanty (2012) e-content adalah sebuah materi yang disusun dari video, teks, gambar, dan suara yang nantinya dapat digunakan kembali berkali-kali. E-content dapat disajikan dalam berbagai bentuk, seperti website, file exe, animasi, dan lainnya. E-content hanya dibatasi berisi satu tujuan pembelajaran tertentu, jadi dalam satu e-content hanya ada satu pokok bahasan materi.

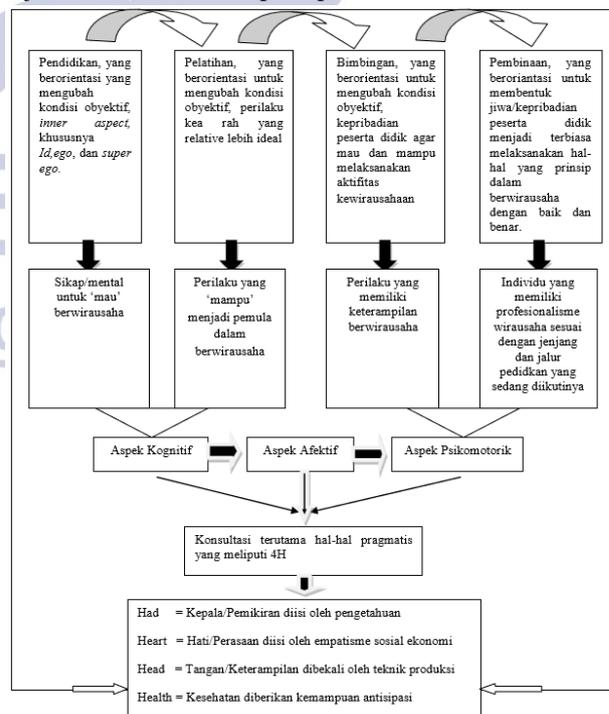
Pengembangan materi *E-Content* berbasis website memungkinkan semua orang dapat mengakses suatu materi dengan mudah dan cepat. Website sebagai media diletakkannya e-content dan e-content sebagai materi dalam bentuk video bisa diakses kapan dan dimana saja hanya melalui jaringan internet.

Pembelajaran Kewirausahaan

Menurut Woolfolk (2013) pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pemberi pelajaran dan penerima pelajaran agar tujuan yang telah disepakati sebelumnya dapat tercapai dengan cara melakukan transfer pengetahuan antara pemberi pelajaran dan penerima pelajaran. Pembelajaran merupakan jantung dari sebuah proses pendidikan. Pembelajaran dapat memberikan pengetahuan, pengalaman, pemahaman, dan keterampilan.

Kewirausahaan digambarkan sebagai jiwa dari seseorang yang bisa dilihat dari perilaku dan sikap seseorang tersebut. Seseorang yang kreatif dan inovatif merupakan salah satu contoh seseorang yang memiliki jiwa seorang wirausaha. Dengan kata lain pembelajaran kewirausahaan tidak bisa dikatakan hanya sebagai penerima pengetahuan agar seseorang menjadi seorang pengusaha. Orang tersebut harus melatih dirinya agar memiliki karakter-karakter seorang pengusaha.

Terdapat empat unsur minimal tentang pola pembelajaran kewirausahaan menurut Eman Suherman. Keempat unsur itu adalah pemikiran, perasaan, keterampilan, dan kesehatan fisik yang lebih jelasnya dijelaskan secara detail pada pada Gambar 1.

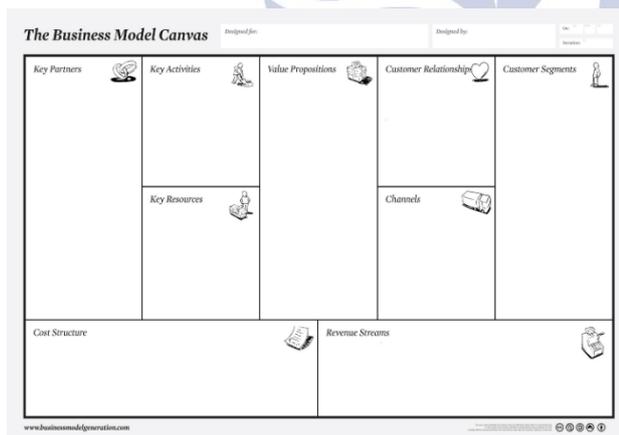


Gambar 1. Pola Dasar Pembelajaran Kewirausahaan

Business Model Canvas

Banyak cara agar seseorang dapat menginformasikan ide bisnisnya menjadi sebuah rencana usaha. Salah satunya yang paling populer adalah dengan menggunakan Business model canvas atau biasa disebut BMC. BMC hanya terdiri dari satu halaman namun sudah mencakup semua aspek rencana usaha seseorang. BMC dapat dengan mudah menjelaskan model bisnis seseorang. Bagaimana organisasi sebuah usaha menciptakan nilai, memberikan nilai tersebut kepada pelanggan, dan menangkap nilai yang diberikan pelanggan dapat digambarkan dengan ringkas di BMC.

Sebelum dikenal dengan sebutan BMC, dahulu BMC ini dinamakan *Business Model Generation*. BMC adalah alat yang biasanya berupa satu lembar kertas ukuran A3 yang dapat membantu untuk memberitahu orang lain mengenai usaha yang akan dan sedang dijalani. Rencana usaha yang rumit dan berlembar-lembar dapat diubah menjadi sangat sederhana dengan satu lembar BMC. BMC terdiri dari 9 elemen kunci dalam sebuah usaha yang dimana kesembilan elemen tersebut saling memiliki hubungan satu sama lain demi menciptakan sebuah usaha yang dapat berjalan dengan sempurna. Didalam BMC juga mencakup analisis strategi secara internal maupun eksternal dari sebuah rencana usaha (Osterwalder, 2012). *Business Model Canvas* digambarkan dalam Gambar 2.



Gambar 2. *Business Model Canvas* (Osterwalder, 2012)

Pada dasarnya, *business model canvas* berisi 9 elemen. Sembilan elemen tersebut adalah bagian-bagian yang harus diisi secara mandiri tergantung dengan kebutuhan bisnis yang akan dijalankan. Semua elemen tersebut akan masuk dalam materi pembelajaran di website e-content yang menjadi penelitian penulis. Setiap elemen di BMC akan memiliki cara pengisian yang berbeda-beda dan disarankan mengisi secara urut agar semua elemen bisa saling terintegrasi. Banyak urutan yang bisa dipakai untuk mengisi BMC diantaranya adalah mengisi

berdasarkan penawaran, sumber daya usaha, pelanggan yang sudah diketahui, keuangan yang dimiliki.

Penelitian yang Relevan

Tanpa penelitian yang telah ada sebelumnya penelitian ini juga tidak akan ada, karena penelitian ini juga didasarkan pada penelitian yang sudah ada dengan hasil yang kurang sempurna sehingga dapat disempurnakan pada penelitian ini. Selain hasil yang kurang sempurna, perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat membuat penelitian ini dilakukan untuk memberikan pengembangan dan inovasi dari penelitian sebelumnya.

Ada empat penelitian relevan yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan oleh dosen pembimbing penulis, yaitu penelitian yang berjudul “*Teaching Applied: Synectics Application using Leadership Instructional on Creative Design Subject for Upgrading Creativity*”, penelitian yang berjudul “*The Design And Implementation Of An Educational Multimedia Interactive Operation System Using Lectora Inspire*” oleh Setya Chendra Wibawa. Kemudian penelitian yang berjudul “*Creative Industry Collaboration for The Creative Portofolio*” oleh Setya Chendra Wibawa. Lalu yang terakhir adalah penelitian dengan judul “*Beauty Media Learning using Android Mobile Phone*” oleh Setya Chendra Wibawa.

METODE

Penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* atau biasa disingkat R&D. Terdapat langkah-langkah penggunaan pada metode penelitian R&D yang digunakan oleh penulis. Metode R&D adalah metode R&D modifikasi yang ditunjukkan pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Langkah-langkah penggunaan Metode R&D (Sumber: Sugiyono 2013)

Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan dua metode pengumpulan data yaitu:

a. Studi Kepustakaan

Pada studi kepustakaan peneliti mengaji konsep-konsep dan teori mengenai media pembelajaran. Referensi berupa buku dan literatur dari media internet dicari penulis sebagai data pada studi kepustakaan ini.

b. Studi Lapangan

Hasil penelitian diperoleh dari studi lapangan yang dilakukan penulis di lokasi yang telah ditentukan. Pada studi lapangan penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan angket validasi dari tiga orang ahli yang berkompeten dalam dua bidang yang dibutuhkan dalam penelitian ini, yaitu ahli materi dan ahli media.

Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian.

Penulis melakukan uji coba penelitian ini kepada 110 mahasiswa jurusan teknik informatika Unesa yang sedang menempuh mata kuliah kewirausahaan

2. Waktu Penelitian.

Penulis melakukan uji coba penelitian pengembangan e-content berbasis website ini pada semester gasal tahun ajaran 2019/2020 ketika terdapat mata kuliah kewirausahaan di jurusan teknik informatika Unesa. Penulis membutuhkan waktu empat sks untuk melakukan penelitian ini, yaitu pada pertemuan perkuliahan ke 12 dan 13.

Desain Produk

Penelitian pengembangan e-content kewirausahaan berbasis website dengan materi business model canvas ini akan menghasilkan sebuah produk berupa website dengan e-content didalamnya yang mempunyai fitur sebagai berikut:

- a) Fitur Daftar Startup
- b) Fitur Belajar
- c) Fitur Kuis dan tugas pengisian BMC
- d) Fitur Artikel
- e) Fitur Pendaftaran Startup
- f) Fitur Hubungi Kami

Uji Coba Pemakaian

Ketika produk sudah selesai dilakukan validasi dan direvisi sesuai arahan para ahli maka dilakukan uji coba pemakaian kepada pengguna (mahasiswa). Media pembelajaran akan diujicobakan pada mahasiswa pendidikan teknologi informasi 2017, manajemen informatika 2017, sistem informasi 2017.

Uji coba pemakaian dilakukan di dalam kelas kepada mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah kewirausahaan dengan cara mencoba langsung website dan e-contentnya. Uji coba yang dilakukan berupa untuk memperoleh informasi apakah media layak atau tidak digunakan pada mata kuliah kewirausahaan.

Seperti yang sudah dijelaskan pada rumusan masalah dan tujuan penelitian yaitu “mengetahui respon mahasiswa terhadap media pembelajaran kewirausahaan *business model canvas* berbasis web pada mata kuliah kewirausahaan”, maka saat penulis melakukan uji coba pemakaian kepada pengguna dilakukan dengan instrumen validasi berupa angket yang akan diberikan kepada mahasiswa pendidikan teknologi informasi 2017, manajemen informatika 2017, sistem informasi 2017.

Teknik Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data untuk penelitian ini secara bertahap agar mendapatkan data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu:

a. Literatur

Penelitian ini menggunakan literatur pengembangan materi dan pengembangan media. Literatur yang digunakan peneliti dari Osterwalder yang merupakan penemu *business model canvas*, sedangkan pengembangan media pembelajaran menggunakan pengembangan website dengan e-content pembelajaran yang terdiri dari gambar, audio, text, dan gambar.

b. Angket

Penelitian ini menggunakan angket meliputi angket validasi media, angket validasi materi, dan angket respon mahasiswa. Angket validasi media pembelajaran diisi oleh ahli media, angket validasi materi diisi oleh ahli materi *business model canvas* dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran sebelum diujikan pada mahasiswa.

c. Dokumentasi

Penulis juga melakukan dokumentasi pada proses penelitian ini. Dokumentasi yang dilakukan berupa dokumentasi foto saat penelitian dilakukan, dokumentasi berupa data angket para ahli, dan dokumentasi data respon mahasiswa untuk selanjutnya dikelola. Dokumentasi dan data nantinya sebagai bukti sehingga penelitian yang dilakukan bisa dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Teknik Analisis Data

Penulis menggunakan teknik analisis deskriptif pada penelitian ini. Statistik deskriptif merupakan teknik pengumpulan data yang dipakai untuk mendeskripsikan dan memberi gambaran terhadap objek penelitian yang sedang diteliti dengan data sampel, tanpa melakukan analisis dan kesimpulan dibuat yang berlaku untuk umum.

Penelitian ini menggunakan kriteria berdasarkan Riduwan (2015) agar bisa menafsirkan hasil pengukuran penelitian. Pada penelitian ini menggunakan angket pada Tabel 1 dengan skala Likert yang berperingkat 1-5.

Tabel 1. Angket Uji Kevalidan

Nilai	Angka
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sumber: Riduwan, 2015: 12)

1. Perhitungan Skor Persentase Validasi Ahli

$$\text{Persentase Validasi (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Kriteriaum}} \times 100\% \dots\dots (1)$$

Skor kriteriaum = skor tertinggi tiap item x Σitem x Evalidator

Hasil validasi dikatakan valid jika hasil persentase yang diperoleh lebih dari atau sama dengan 61% dan masuk kriteria “Baik” atau “Sangat Baik” . Penilaian mengacu pada Tabel 2.

Tabel 2. Kualifikasi Penilaian Validasi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Buruk
0% - 20%	Buruk Sekali

(Sumber: Riduwan 2015: 12)

2. Analisis Respon Mahasiswa

Analisis yang digunakan penulis untuk menguji tingkat kevalidan media berdasarkan respon pengguna (mahasiswa). Total jumlah respon pengguna (mahasiswa) ditentukan dengan cara mengalikan jumlah respon dengan bobot nilai. Rumus yang digunakan adalah:

- Sangat baik (n responden) nx5
 - Baik (n responden) nx4
 - Cukup Baik (n responden) nx3
 - Tidak Baik (n responden) nx2
 - Sangat tidak baik (n responden) nx1+
- Σ jawaban responden

Setelah selesai dilakukan analisis dari jumlah total jawaban respon mahasiswa, selanjutnya adalah menentukan persentase penilaian respon mahasiswa menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Validasi (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Kriteriaum}} \times 100\% \dots\dots (2)$$

Skor kriteriaum = skor tertinggi tiap item x Σitem x Evalidator

Berdasarkan perhitungan akan diperoleh skor maka kualifikasi media berdasarkan respon mahasiswa dapat dikategorikan sesuai dengan Tabel 3.

Tabel 3. Kualifikasi Penilaian Respon Mahasiswa

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
Sangat Baik	85% – 100%
Baik	69% – 84%
Cukup Baik	53% – 68%
Tidak Baik	37% – 52%
Sangat Tidak Baik	20% – 36%

(Sumber: Widoyoko, 2014:105)

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah dengan lembar angket validasi. Lembar angket validasi digunakan untuk memudahkan mengumpulkan data.

1. Lembar Validasi Media Pembelajaran
Lembar validasi media pembelajaran digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran. Tahap ini membutuhkan penilaian oleh ahli media.
2. Lembar Validasi Materi Pembelajaran
Lembar validasi materi pembelajaran digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi pembelajaran. Tahap ini membutuhkan penilaian oleh ahli materi khususnya materi kewirausahaan *business model canvas*.
3. Angket Respon Mahasiswa
Instrumen angket tentang bagaimana kevalidan media yang ditinjau dari pengguna dalam kasus ini adalah mahasiswa khususnya yang sedang menempuh mata kuliah kewirausahaan. Angket respon mahasiswa ini mengukur bagaimana kevalidan media dari aspek pembelajaran, materi, visual dan software.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian *e-content* mata kuliah kewirausahaan dengan materi *business model canvas* berbasis website dari tahapan metode yang telah dilaksanakan.

Website E-Content Business Model Canvas

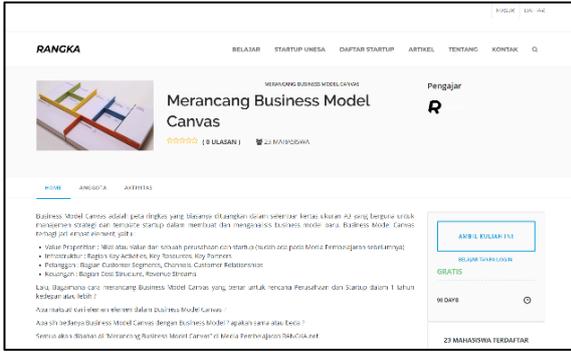
Penelitian ini telah menghasilkan sebuah website e-content dengan mata kuliah kewirausahaan materi business model canvas. E-content didalamnya terdiri dari video, audio, teks, dan gambar. Website e-content ini sudah diujikan kepada mahasiswa teknik informatika Unesa yang sedang menempuh mata kuliah kewirausahaan.

1. Halaman Home



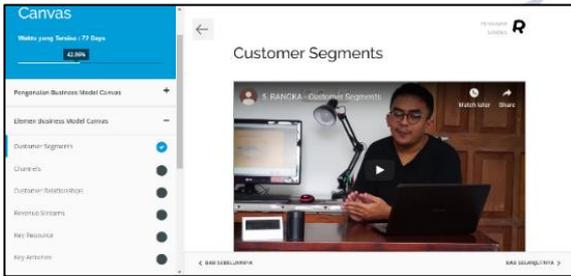
Gambar 4. Tampilan Home

2. Halaman Detail Materi



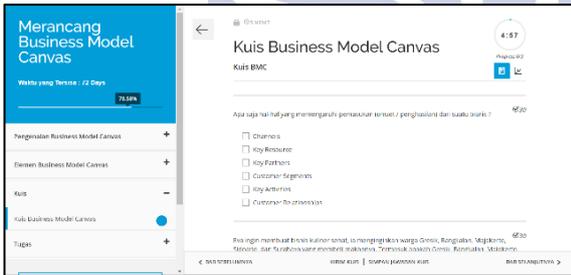
Gambar 5. Halaman Detail Materi

3. Halaman Isi Materi



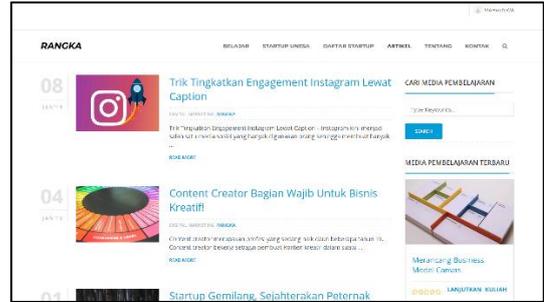
Gambar 6. Halaman Isi Materi

4. Halaman Kuis



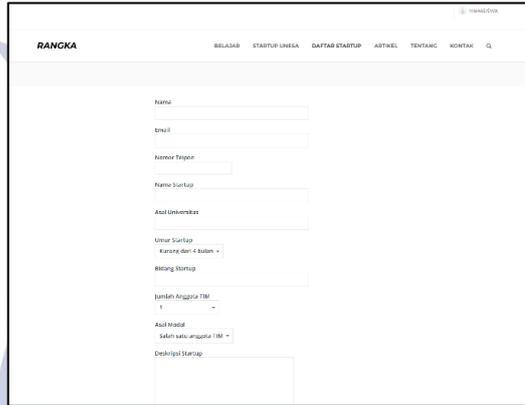
Gambar 7. Halaman Kuis

6. Halaman Artikel Edukasi



Gambar 9. Halaman Artikel Edukasi

7. Halaman Pendaftaran Startup



Gambar 10. Halaman Pendaftaran Startup

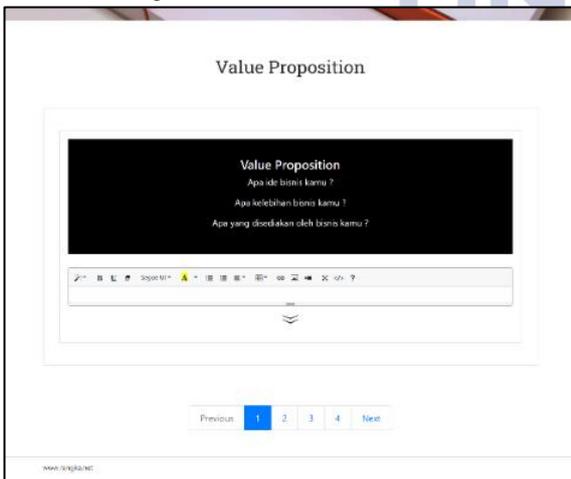
Pembahasan

Penelitian ini telah melalui proses validasi meliputi validasi media pembelajaran, validasi materi pembelajaran, dan validasi angket respon mahasiswa kepada 3 ahli di lingkungan teknik informatika Unesa. Ketiga ahli tersebut seperti dijelaskan pada Tabel 5.

Tabel 4. Daftar Nama Validator

Nama Validator	Keterangan	Bidang
Setya Chendra Wibawa, S.Pd., M.T.	Dosen jurusan Teknik Informatika Unesa	Materi, Media Pembelajaran, dan Angket Respon Mahasiswa
Ardhini Warih Utami, S.Kom., M.Kom.	Dosen jurusan Teknik Informatika Unesa	Media Pembelajaran dan Angket Respon Mahasiswa
Dwi Fatrianto, S.Kom., M.Kom.	Dosen jurusan Teknik Informatika Unesa	Materi

5. Halaman Tugas



Gambar 8. Halaman Tugas

1. Analisis Validasi Materi

Penulis melakukan validasi materi kepada dua ahli tentang materi kewirausahaan khususnya *business model canvas* menghasilkan nilai:

Sangat Baik (5) x Jawaban Validator (11)	55
Baik (4) x Jawaban Validator (15)	60
Cukup (3) x Jawaban Validator (4)	12
Kurang (2) x Jawaban Validator (0)	0
Sangat Kurang (1) x Jawaban Validator (0)	0
Jumlah Skor Total	127
Jumlah Skor Kriteria	150

$$\text{Persentase Validasi Materi} = \frac{127}{150} \times 100\% = 84.666\%$$

Berdasarkan perhitungan validasi materi kewirausahaan *business model canvas* diperoleh persentase 84,666%. Jadi disimpulkan bahwa hasil validasi materi berada pada kategori sangat baik.

2. Analisis Validasi Media

Penulis melakukan validasi media kepada dua ahli tentang media pembelajaran meliputi visual, media, dan manfaat menghasilkan nilai:

Sangat Baik (5) x Jawaban Validator (16)	80
Baik (4) x Jawaban Validator (14)	56
Cukup (3) x Jawaban Validator (0)	0
Kurang (2) x Jawaban Validator (0)	0
Sangat Kurang (1) x Jawaban Validator (0)	0
Jumlah Skor Total	136
Jumlah Skor Kriteria	150

$$\text{Persentase Validasi Media} = \frac{136}{150} \times 100\% = 90.666\%$$

Berdasarkan perhitungan validasi media pembelajaran e-content berbasis website diperoleh persentase 90,666%. Jadi disimpulkan bahwa hasil validasi materi berada pada kategori sangat baik.

3. Analisis Angket Respon Mahasiswa

Validasi angket respon mahasiswa yang dilakukan oleh dua ahli tentang angket responden yang meliputi pembelajaran, materi, visual, dan media menghasilkan nilai:

Sangat Baik (5) x Jawaban Validator (14)	70
Baik (4) x Jawaban Validator (36)	144
Cukup (3) x Jawaban Validator (0)	0
Kurang (2) x Jawaban Validator (0)	0
Sangat Kurang (1) x Jawaban Validator (0)	0
Jumlah Skor Total	214
Jumlah Skor Kriteria	250

$$\text{Persentase Validasi Angket Respon} = \frac{214}{250} \times 100\% = 86\%$$

Berdasarkan perhitungan angket respon mahasiswa yang akan digunakan untuk ujicoba kepada pengguna diperoleh persentase 86%. Jadi disimpulkan bahwa hasil validasi angket respon mahasiswa berada pada kategori sangat baik dan dapat digunakan.

4. Hasil Respon Mahasiswa

Ujicoba media pembelajaran e-content berbasis website ini dilakukan kepada 110 mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah kewirausahaan tepatnya dari prodi pendidikan teknologi informasi 2017, manajemen informatika 2017, sistem informasi 2017 pada saat mata kuliah kewirausahaan menghasilkan nilai:

Sangat Baik (5) x Jawaban Mahasiswa (758)	3790
Baik (4) x Jawaban Mahasiswa (1386)	5544
Cukup (3) x Jawaban Mahasiswa (493)	1479
Kurang (2) x Jawaban Mahasiswa (11)	88
Sangat Kurang (1) x Jawaban Mahasiswa (2)	2
Jumlah Skor Total	10903
Jumlah Skor Kriteria	13415

$$\text{Persentase Respon Mahasiswa} = \frac{10903}{13415} \times 100\% = 81.274\%$$

Berdasarkan perhitungan 110 respon mahasiswa yang telah menggunakan media pembelajaran e-content berbasis website diperoleh persentase 81,274%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-content* mata kuliah kewirausahaan dengan materi *business model canvas* berbasis website di universitas negeri surabaya termasuk dalam kategori baik dan valid untuk digunakan.

PENUTUP

Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu: 1) Diperoleh presentase sebesar 84,666% dari perhitungan validasi materi dan masuk kategori sangat baik. Diperoleh presentase sebesar 90,666% dari perhitungan validasi media dan masuk kategori sangat baik. Diperoleh presentase sebesar 86% dari perhitungan validasi angket respon mahasiswa dan masuk kategori sangat baik. 2) Diperoleh presentase 81,274% pada perhitungan respon 110 pengguna (mahasiswa) media pembelajaran e-content berbasis website. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-content mata kuliah kewirausahaan dengan materi *business model canvas* berbasis website di Universitas Negeri Surabaya termasuk dalam kategori baik dan valid untuk digunakan. 3) Berdasarkan analisis statistik deskriptif dari nilai *business model canvas* yang telah dibuat mahasiswa dapat disimpulkan bahwa nilai terkecil adalah 76, sedangkan nilai terbesar adalah 92, kemudian selisih nilai terkecil dan terbesar adalah 16. Jumlah nilai dari 14 mahasiswa adalah 1178 sehingga

memiliki rata-rata nilai 84,14 dengan Standar Deviasi sebesar 4,13. Hasil analisis dapat disimpulkan terdistribusi normal karena Skewness dan Kurtosis mendekati nilai 0.

Saran

Setelah melakukan penelitian penulis mempunyai saran yaitu:

1. Adanya e-content mata kuliah kewirausahaan dengan materi business model canvas berbasis website ini, diharapkan bisa menjadi media baru untuk belajar sehingga para mahasiswa dapat belajar secara mandiri untuk membuat rencana usahanya.
2. Bagi universitas, diharapkan dapat memanfaatkan e-content berbasis website ini dengan mengisi materi-materi yang berkaitan dengan kewirausahaan yang lainnya lebih banyak lagi.
3. Bagi pembaca, penelitian yang dilakukan penulis masih jauh dari kesempurnaan, sehingga penulis mengharapkan ada pengembangan lebih lanjut terhadap e-content mata kuliah kewirausahaan dengan materi business model canvas berbasis website di universitas negeri surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

Alexander Osterwalder and Yves Pigneur. 2012. *Business Model Generation*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Anita, Woolfolk. 2009. *Educational Psychology Active Learning Edition*, terj. Helly Prajitno Soetjipto, Sri Mulyantini Soetjipto, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Badan Pusat Statistik Jakarta Pusat. 2018. *Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) sebesar 5,13 persen, Rata-rata upah buruh per bulan sebesar 2,65 juta rupiah*. Jakarta Pusat: Badan Pusat Statistik.

Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Saiman, H & Rini Apriyanty. 2012. *Pengembangan e-materi berbasis courselab matapelajaran ips pokok bahasan menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan indonesia kelas v sdn tapak panekan magetan*. Magetan: indeks.

Setyaningsih, Ira. 2014. *Analisis Faktor Penghambat Keberhasilan Mahasiswa Menjadi Entrepreneur*. Yogyakarta: Jurnal Seminar Nasional IENACO - 2014 ISSN: 2337-4349.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suherman, Eman. 2010. *Desain Pembelajaran Kewirausahaan*. Bandung: Alfa Beta.

Wibawa, Setya Chendra. 2013. *Creative Industry Collaboration for The Creative Portfolio*.

Wibawa, Setya Chendra. 2019. *Teaching Applied: Synectics Application using Leadership Instructional on Creative Design Subject for Upgrading Creativity*.

Wibawa, Setya Chendra & Svan Schulte. 2015. *Beauty Media Learning using Android Mobile Phone*.

Wibawa, Setya Chendra dkk. 2017. *The Design And Implementation Of An Educational Multimedia Interactive Operation System Using Lectora Inspire*.

Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

