
Pengembangan *Prototype* Model Pembelajaran Pengelolaan Bisnis *Start Up* Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa

Dede Rusmana

Faculty of Economics and Business, Universitas Negeri Malang, Indonesia
dede.rusmana.fe@um.ac.id

Abstract

The Startup Business Management course is one of the courses taught in the Commerce Education study program, State University of Malang, which is included in the Specialization and Self-Development Courses (SSDC) group and is a transdisciplinary subject. This course allows students of all majors to follow the learning process. It is important to develop a learning model that can accommodate the characteristics of this course. This research is a development research. The resulting product is a learning model syntax prototype in the Start Up Business Management course. The development design that will be used in this study is the ADDIE development design. The ADDIE model stands for Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluation. The development results show that the Star-up model has been successfully developed with its own originality and is considered valid by the validator. The conclusion of this research is that the research results can be used in the next process, namely empirical testing and implementation in learning.

Keywords: start up, learning models, project based learning, creativity thinking skill, college student

. History of Article:

Received: (01-03-2023), *Accepted:* (31-03-2023), *Published:* (31:03:2023)

Citation:

Rusmana, D (2023) Pengembangan *Prototype* Model Pembelajaran Pengelolaan Bisnis Start Up Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 16 (1), 75-87

PENDAHULUAN

Mata kuliah Pengelolaan Bisnis *Startup* adalah salah satu mata kuliah yang diajarkan pada program studi Pendidikan Tata Niaga Universitas Negeri Malang yang termasuk dalam kelompok Mata Kuliah Peminatan dan Pengembangan Diri (MPPD). Keadaan tersebut didukung dengan pengkategorian mata kuliah ini sebagai mata kuliah transdisipliner. Transdisipliner memberikan kesempatan dan kebebasan kepada mahasiswa untuk mengembangkan kompetensi sesuai dengan minat baik dalam satu program studi maupun lintas program studi. Hal ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memprogram mata kuliah yang diambil lintas program studi, lintas jurusan, bahkan lintas fakultas di dalam Universitas Negeri Malang. Hal ini merupakan salah satu implementasi dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka. Selain itu, mata kuliah ini merupakan mata kuliah baru hasil rekonstruksi kurikulum di program studi Pendidikan Tata Niaga.

Berdasarkan karakteristik dan latar belakang mata kuliah yang dijelaskan sebelumnya, desain pembelajaran dibentuk untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan mahasiswa yang memiliki minat pada mata kuliah ini. Berdasarkan katalog program studi Pendidikan Tata Niaga, Pengelolaan Bisnis *Start Up* dideskripsikan sebagai mata kuliah yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada mahasiswa tentang cara mengelola bisnis startup. Materi yang dibahas pada matakuliah ini meliputi konsep dasar bisnis startup. Prospek bisnis startup di era digital. Berbagai model bisnis startup, segmentasi dan jenis produk yang dijual. *E-commerce*. Strategi pemasaran berbasis teknologi. Strategi promosi dan *e-word of mouth*. Manajemen keuangan pada bisnis startup. Manajemen operasional bisnis startup. Pengembangan sumber daya manusia pada bisnis *startup*.

Tagihan matakuliah ini di akhir semester berupa rencana pengembangan bisnis jangka pendek dan jangka Panjang. Standar Capaian Pembelajaran (SCPL) yang hendak dicapai adalah memahami konsep dan mampu merencanakan, merekayasa bisnis, mengambil keputusan, dan melakukan kegiatan bisnis, wirausaha, edupreneur, technopreneur dan sosiopreneur, berbasis kearifan lokal, kreatif, inovatif, beretika, berbasis teknologi, dan berlandaskan hukum bisnis. Penjabaran dirumuskan dalam Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yang terdiri dari (1) mampu mendeskripsikan karakteristik bisnis startup, (2) mampu menganalisis berbagai model bisnis startup, segmen pasar, dan jenis produk yang dijual, (3) mampu menciptakan strategi pemasaran berbasis teknologi informasi, (4) mampu mendeskripsikan manajemen keuangan (permodalan) pada bisnis startup, (5) mampu mendeskripsikan manajemen sumberdaya manusia pada bisnis startup.

Berdasarkan tujuan dan target capaian pembelajaran mata kuliah Pengelolaan Bisnis *Start Up*, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan pada pembelajaran semester sebelumnya. Permasalahan tersebut belum terpenuhinya capaian pembelajaran yaitu mampu merencanakan sampai melakukan kegiatan bisnis. Hal ini dibuktikan dengan penyampaian materi yang sebatas pada penguasaan teori dan pengaplikasiannya dalam sebuah studi kasus sehingga belum adanya praktik mahasiswa dari merencanakan hingga pelaksanaan. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya model pembelajaran yang diperuntukkan dalam pembelajaran Pengelolaan Bisnis *Start Up* untuk bisa mengakomodasikan mahasiswa dalam merencanakan, merekayasa, mengambil keputusan dan melakukan kegiatan bisnis. Setelah mengetahui permasalahan dan rencana solusi pemecahannya, maka perlu diadakan analisis kebutuhan untuk memenuhi tujuan dari diadakannya pengembangan model pembelajaran pada mata kuliah Pengelolaan Bisnis *Start Up*. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan wawancara kepada koordinator program studi Pendidikan Tata Niaga.

Kreativitas merupakan keterampilan untuk menghasilkan ide-ide baru atau yang sebelumnya tidak dikenal, atau memperlakukan ide yang sudah dikenal dengan cara baru dan mengubah ide tersebut menjadi suatu produk, layanan, atau proses yang diakui sebagai keterbaruan dalam lingkup tertentu (Van Laar, et al., 2017). Komponen utama pada keterampilan kreativitas adalah membuat suatu konten atau produk yang artinya menggunakan TIK dalam menghasilkan ide atau mengembangka cara baru dalam melakukan sesuatu (Hinrichsen & Coombs, 2013). Kesimpulannya adalah kemampuan kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru atau yang sebelumnya tidak dikenal, atau memperlakukan ide yang sudah dikenal dengan cara baru dan mengubah ide tersebut menjadi suatu keterbaruan.

Indikator kreativitas yang dapat diukur adalah Pembuatan konten, yaitu menghasilkan ide atau mengembangkan cara baru dalam melakukan sesuatu (Mengual-Andrés, Roig-Vila & Mira, 2016; Van Laar, et al., 2017). Pembuatan konten terdiri dari beberapa indikator yaitu (1) Menghasilnya ide-ide inovatif sesuai bidang, (2) Menunjukkan orisinalitas dalam tugas, (3) Mengikuti tren terbaru untuk menghasilkan ide, (4) Menjalankan tugas secara kreatif, (5) Menggunakan proses yang kreatif, (6) Menunjukkan karya kreatif kepada orang lain, (7) Mengevaluasi kegunaan ide, (8) Memikirkan berbagai kemungkinan, (9) Mencari prosedur atau teknik ide baru melalui media (Van Laar et al., 2018).

Pembelajaran berbasis proyek atau yang biasa disebut dengan *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu inovasi dalam model pembelajaran. Menurut Barak & Yuan (2021), PjBL merupakan pendekatan instruksional yang memungkinkan keterlibatan aktif peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan nyata dan terbuka dalam kelompok kecil yang terbagi dalam 5 kategori utama. Kelima kategori tersebut adalah 1) mendorong peserta didik untuk menggunakan teknologi dalam memecahkan permasalahan; 2) menyediakan permasalahan secara tidak beraturan untuk dipecahkan siswa melalui penyelidikan terstruktur; 3) memberikan tugas kepada peserta didik dalam karya untuk pengabdian masyarakat; 4) melibatkan siswa dalam eksperimen dan aktivitas yang melibatkan manipulasi alat atau bahan kinerja tugas; 5) melibatkan siswa dalam merancang atau mendesain ulang produk atau system.

Kelima kategori tersebut memiliki keterkaitan dengan peningkatan kemampuan kreativitas pada peserta didik. Menurut (Wu & Wu, 2020), manusia yang memiliki keingintahuan tinggi, imajinasi, penalaran, berpikir kritis, dan pemecahan masalah merupakan sikap pembentuk manusia yang berpikir kreatif. Dengan demikian, pendidik diharapkan mampu memberikan kesempatan dan stimulus tertentu untuk membentuk dan mengembangkan kemampuan tersebut. Melalui metode dan dorongan yang berurutan, pendidik dapat meningkatkan kreativitas yang rendah dan mengembangkan kreativitas yang tinggi dari peserta didik. Melalui pembelajaran yang berbasis proyek dengan 5 kategori utama tersebut, peserta didik mampu memecahkan masalah, berpikir kritis, memiliki imajinasi kuat dalam menentukan solusi, dan keingintahuan menjadi dasar dalam tindakan menyelesaikan permasalahan. Pembelajaran PjBL dikembangkan berdasarkan faham filsafat konstruktivisme dalam pembelajaran. Konstruktivisme mengembangkan atmosfer pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk menyusun sendiri pengetahuan yang difasilitasi oleh pendidik. Artinya, dalam pembelajaran ini pendidik hanya berperan sebagai fasilitator dan pembimbing peserta didik.

Langkah pembelajaran dalam *Project Based Learning* yang dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation* pada tahun 2005 terdiri dari 1) pembelajaran dimulai dengan pertanyaan yang esensial; 2) melakukan desain perencanaan proyek; 3) membuat

jadwal pelaksanaan proyek; 4) melakukan monitoring kepada siswa terhadap progres proyek; 4) penilaian terhadap hasil; 5) evaluasi pengalaman belajar.

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik sesuai dengan realitas permasalahan yang ada (Arcidiacono et al., 2016; Saad & Zainudin, 2022). Kedua, perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pendidik dan peserta didik. Melalui langkah itu, diharapkan peserta didik akan merasa memiliki proyek yang akan diselesaikan (Sasson et al., 2018; Sharma et al., 2020). Ketiga, membuat jadwal pelaksanaan proyek. Aktivitas dalam tahap ini antara lain membuat batas waktu pelaksanaan menyelesaikan proyek, membuat tahapan waktu menyelesaikan proyek, dan membimbing peserta didik dalam melakukan penjadwalan (Efstratia, 2014). Keempat adalah monitoring peserta didik dan progres dari proyek yang dikerjakan oleh peserta didik. Pada tahap ini dilakukan dengan menyusun sebuah rubrik untuk mempermudah monitoring seluruh aktivitas. Tahap kelima adalah penilaian terhadap hasil proyek. Penilaian dilakukan berdasarkan ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan, dan memberikan umpan balik (Gomez-del Rio & Rodriguez, 2022; Kettanun, 2015). Terakhir adalah evaluasi pengalaman belajar. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan pengalaman dan perasaan setelah melalui pembelajaran kemudian diberikan penguatan oleh pendidik tentang urgensi pembelajaran sampai bisa menemukan temuan baru berdasarkan konstruksi pengetahuan peserta didik (Ciftci, 2015; Potvin et al., 2021; Ricaurte & Vilorio, 2020)

Pembelajaran berbasis proyek tidak secara otomatis dapat diterapkan dengan mudah tanpa hambatan dan tantangan. Terdapat beberapa hambatan, salah satunya adalah memerlukan waktu yang lama dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) ini (Guo et al., 2020; Ricaurte & Vilorio, 2020; Xu et al., 2022). Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya modifikasi model pembelajaran untuk mengatasi permasalahan waktu yang bisa digunakan dalam melakukan tahapan pembelajaran. Salah satunya adalah model pembelajaran *Flipped Classroom*. Model pembelajaran ini mempunyai pendekatan yang berpusat kepada siswa dengan kegiatan utama yaitu membalikkan aktivitas yang biasanya dilakukan di kelas menjadi aktivitas yang dilakukan di luar kelas begitupun sebaliknya. Selain memanfaatkan waktu di kelas, model ini dapat meningkatkan prestasi belajar, motivasi, interaksi antar guru dan siswa, serta kreativitas (Tsai et al., 2020). Selain itu, efektivitas dan efisiensi pembelajaran dalam model flipped classroom akan dapat dimaksimalkan dengan perbantuan teknologi berupa media/laman pembelajaran yang bisa membantu siswa dalam menentukan perencanaan pembelajaran (Elfeky et al., 2020; Hernáiz-Pérez et al., 2021; Huang et al., 2022; Yamashita & Yasueda, 2017). Model pembelajaran ini juga terbukti dapat diterapkan dan mempunyai efektivitas pembelajaran yang tinggi dalam bidang bisnis, manajemen bisnis, penciptaan bisnis, dan pembelajaran kewirausahaan (Senali et al., 2022). Flipped Classroom mempunyai karakteristik yang sesuai diterapkan dalam pembelajaran di perguruan tinggi (Khan & Abdou, 2021).

METODE

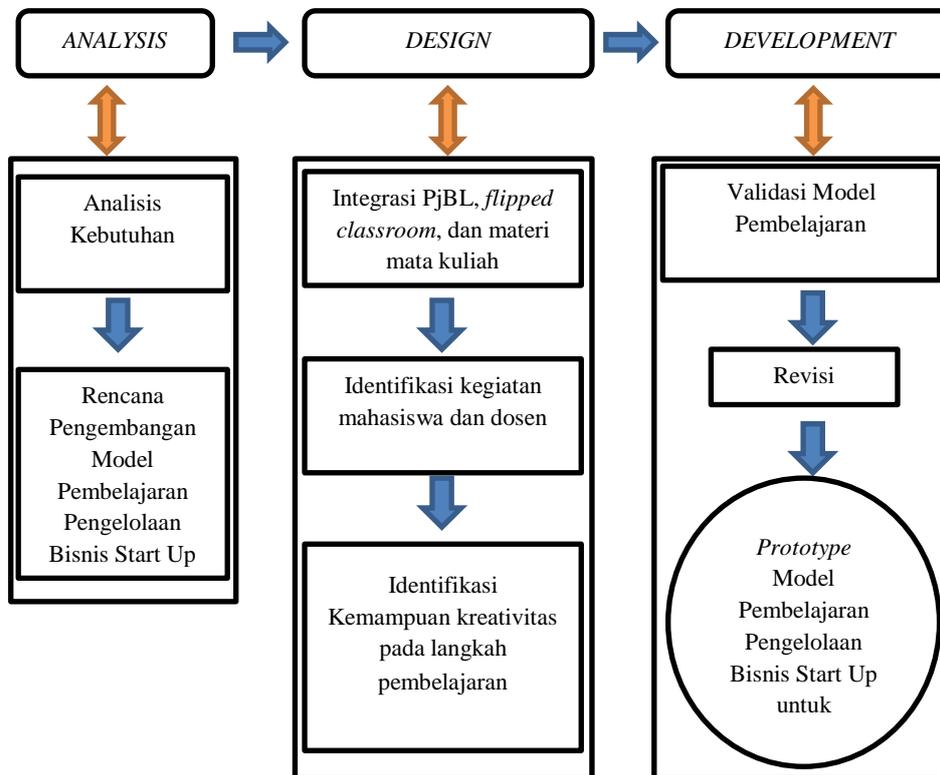
Tempat dilaksanakannya penelitian ini adalah di Program Studi Pendidikan Tata Niaga Departemen Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Malang. Waktu penelitian dilaksanakan selama 4 bulan (Agustus 2022 - November 2022). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Produk yang dihasilkan adalah *prototype* sintaks model pembelajaran pada mata kuliah Pengelolaan Bisnis Start Up. Desain pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain pengembangan ADDIE. Tahapan desain pengembangan ADDIE dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Analysis,

berupa menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model pembelajaran yang baru.

Pada penelitian ini, analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui urgensi model untuk bisa mencapai target kompetensi mahasiswa yang ditentukan oleh program studi; 2) Design, berupa merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang tujuan belajar sampai dengan evaluasi pembelajaran. Tahap *design* pada penelitian ini adalah mendesain sintaks pembelajaran sesuai dengan teori dan tujuan diciptakannya model pembelajaran yang baru; 3) Development, yang memuat realisasi rencana produk. Pada penelitian ini realisasi terdiri dari penyusunan dan pengintegrasian model pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS), validasi ahli, dan revisi perbaikan pada *prototype* model pembelajaran.

Penelitian ini hanya sampai pada tahap ke 3 model ADDIE karena hasil akhir produk berupa *prototype* model pembelajaran pada mata kuliah Pengelolaan Bisnis Start Up dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa program studi Pendidikan Tata Niaga. Tahap *implementation* dan *evaluation* akan dikembangkan dalam penelitian selanjutnya. Berikut adalah bagan alur langkah pengembangan:

Gambar 1. Langkah Pengembangan Model



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menjawab rumusan masalah berupa bagaimana pengembangan prototype model pembelajaran pada mata kuliah Pengelolaan Bisnis Start Up untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa program studi Pendidikan Tata Niaga. Rancangan prototype model pembelajaran merupakan kolaborasi bentuk model PjBL (*Project Based Learning*) dan model *Flipped Classroom*. Tahap pertama dalam pengembangan sintaks pembelajaran ini adalah mengintegrasikan model PjBL kolaborasi dengan model *flipped*

classroom dalam kerangka materi pembelajaran pada mata kuliah Pengelolaan Bisnis Start Up. Tabel 1 berikut ditunjukkan hasil integrasi model dengan materi:

Table 1. Integrasi PjBL, *Flipped Classroom*, dan Materi Mata Kuliah

Tahapan PjBL	Tahapan <i>Flipped Classroom</i>	Tahapan Model Hasil Pengembangan (<i>Star-up</i>)
Pengenalan Masalah	<ul style="list-style-type: none"> Mempelajari materi pembelajaran di rumah Datang ke kampus untuk melakukan kegiatan dan mengerjakan tugas yang berkaitan Menerapkan kemampuan dalam proyek atau simulasi Mengukur pemahaman 	SOLVE <ul style="list-style-type: none"> Identifikasi masalah bisnis Start Up Berdasarkan Data Riil (<i>Problem Identification</i>) Perencanaan project solusi pemecahan masalah (<i>Problem Solving</i>) Mengidentifikasi peluang bisnis (<i>Opportunity</i>) Menemukan Inovasi Bisnis (<i>Innovation</i>)
Penyusunan Rancangan Project	<ul style="list-style-type: none"> Mempelajari materi pembelajaran di rumah Datang ke kampus untuk melakukan kegiatan dan mengerjakan tugas yang berkaitan Menerapkan kemampuan dalam proyek atau simulasi Mengukur pemahaman 	THINK <ul style="list-style-type: none"> Pembuatan profil Bisnis (<i>Create Business Profile</i>) Pembuatan Produk (<i>Product Introduction</i>) Pengelolaan Sumber Daya (<i>Resource Management</i>) Penyusunan Strategi Marketing (<i>Marketing Strategy</i>)
Penyusunan Rencana Kerja	<ul style="list-style-type: none"> Mempelajari materi pembelajaran di rumah Datang ke kampus untuk melakukan kegiatan dan mengerjakan tugas yang berkaitan Menerapkan kemampuan dalam proyek atau simulasi Mengukur pemahaman 	ANALYSIS <ul style="list-style-type: none"> Analisis SWOT (<i>SWOT Analysis</i>) Ekspansi Bisnis dengan Digital Marketing (<i>Expansion</i>) Rencana mencari Investor (<i>Investment</i>)
Pelaksanaan dan Monitoring Project	<ul style="list-style-type: none"> Mempelajari materi pembelajaran di rumah Datang ke kampus untuk melakukan kegiatan dan mengerjakan tugas yang berkaitan Menerapkan kemampuan dalam proyek atau simulasi Mengukur pemahaman 	REFINE <ul style="list-style-type: none"> Pembuatan Bisnis Plan (<i>Create Business Plan</i>)
Pengujian Hasil	<ul style="list-style-type: none"> Mempelajari materi pembelajaran di rumah Datang ke kampus untuk melakukan kegiatan dan mengerjakan tugas yang berkaitan 	TALK <ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan Bisnis Plan (<i>Presentation</i>) Pengujian kelayakan proposal bisnis plan dari

	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan kemampuan dalam proyek atau stimulasi • Mengukur pemahaman 	dosen dan teman sebaya (<i>Assessment</i>)
Evaluasi dan Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari materi pembelajaran di rumah • Datang ke kampus untuk melakukan kegiatan dan mengerjakan tugas yang berkaitan • Menerapkan kemampuan dalam proyek atau stimulasi • Mengukur pemahaman 	UPGRADE <ul style="list-style-type: none"> • Perbaiki Proposal Bisnis Plan (<i>Revision</i>)

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

Tabel 1 dijelaskan bahwa hasil integrasi dari model pembelajaran PjBL dan *flipped classroom* dengan materi pembelajaran melalui 3 proses utama. Proses pertama, model pembelajaran PjBL menjadi sintaks utama dalam pembelajaran. Kemudian proses kedua adalah memasukkan kegiatan setiap urutan pembelajaran PjBL dengan kegiatan *flipped classroom*. Langkah terakhir adalah mengintegrasikan mata kuliah dan memberikan akronim dalam setiap Langkah pembelajaran. Setelah tahap awal pengintegrasian selesai dilakukan, tahap kedua adalah mengidentifikasi kegiatan mahasiswa dan dosen dalam setiap langkah pembelajaran tersebut. Tabel 2 di bawah ini menjelaskan tentang identifikasi kegiatan mahasiswa dan dosen berdasarkan pengembangan sintaks pembelajaran yang sudah dikembangkan sebelumnya.

Table 2. Identifikasi Kegiatan Mahasiswa dan Dosen.

Tahapan Model Hasil Pengembangan (Star-up)	Kegiatan Mahasiswa	Kegiatan Dosen
SOLVE <ul style="list-style-type: none"> • Identifikasi masalah bisnis Start Up Berdasarkan Data Riil (<i>Problem Identification</i>) • Perencanaan project solusi pemecahan masalah (<i>Problem Solving</i>) • Mengidentifikasi peluang bisnis (<i>Opportunity</i>) • Menemukan Inovasi Bisnis (<i>Innovation</i>) 	Sebelum Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mempelajari materi dari dosen yang diupload di LMS Sipejar • Mahasiswa mengerjakan beberapa tugas berupa pertanyaan yang diupload di Sipejar Saat Pembelajaran di Kelas <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa menyampaikan hasil identifikasi, project, peluang bisnis, dan temuan inovasi bisnis yang sesuai 	Sebelum Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Dosen Mengunggah materi dan tugas di Sipejar Saat Pembelajaran di Kelas <ul style="list-style-type: none"> • Dosen membimbing mahasiswa dalam menyampaikan hasil identifikasi, project, peluang bisnis, dan temuan inovasi yang sesuai
THINK <ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan profil Bisnis (<i>Create Business Profile</i>) 	Sebelum Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mempelajari materi dari dosen yang diupload di LMS Sipejar • Mahasiswa mengerjakan beberapa tugas berupa pertanyaan yang diupload di Sipejar 	Sebelum Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Dosen Mengunggah materi dan tugas di Sipejar

<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan Produk (<i>Product Introduction</i>) • Pengelolaan Sumber Daya (<i>Resource Management</i>) • Penyusunan Strategi Marketing (<i>Marketing Strategy</i>) 	<p>Saat Pembelajaran di Kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat nama dan logo usaha • Membagi tanggung jawab antar pendiri usaha • Menentukan visi, misi, dan nilai perusahaan • Analisis potensi pasar • Menentukan strategi bisnis • Menilai segmentasi pasar • Menentukan set up fasilitas • Mengidentifikasi lokasi usaha • Menentukan nama brand • Menentukan harga • Menentukan jadwal pengiklanan • Menciptakan website dan kampanye marketing • Estimasi proyeksi keuangan 	<p>Saat Pembelajaran di Kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dosen memfasilitasi mahasiswa dalam membuat profil bisnis, pembuatan produk, pengelolaan sumber daya, dan penyusunan strategi marketing
<p>ANALYSIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisis SWOT (<i>SWOT Analysis</i>) • Ekspansi Bisnis dengan Digital Marketing (<i>Expansion</i>) • Rencana mencari Investor (<i>Investment</i>) 	<p>Sebelum Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mempelajari materi dari dosen yang diupload di LMS Sipejar • Mahasiswa mengerjakan beberapa tugas berupa pertanyaan yang diupload di Sipejar <p>Saat Pembelajaran di Kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi hasil dari kelas sebelumnya • Evaluasi situasi competitor pasar • Melakukan analisis SWOT pada perusahaan • Evaluasi dan penyesuaian strategi bisnis berdasarkan analisis SWOT • Mendesain internet marketing • Melakukan estimasi daftar investor yang hendak dituju 	<p>Sebelum Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dosen Mengunggah materi dan tugas di Sipejar <p>Saat Pembelajaran di Kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dosen membimbing mahasiswa dalam melakukan analisis SWOT, ekspansi bisnis, dan perencanaan mencari investor
<p>REFINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan Bisnis Plan (<i>Create Business Plan</i>) 	<p>Sebelum Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mempelajari materi dari dosen yang diupload di LMS Sipejar • Mahasiswa mengerjakan beberapa tugas berupa pertanyaan yang diupload di Sipejar <p>Saat Pembelajaran di Kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa membuat bisnis plan 	<p>Sebelum Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dosen Mengunggah materi dan tugas di Sipejar <p>Saat Pembelajaran di Kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dosen membimbing mahasiswa dalam pembuatan bisnis
<p>TALK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan Bisnis Plan (<i>Presentation</i>) • Pengujian kelayakan proposal bisnis plan dari dosen dan teman 	<p>Sebelum Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mempelajari materi dari dosen yang diupload di LMS Sipejar • Mahasiswa mengerjakan beberapa tugas berupa pertanyaan yang diupload di Sipejar <p>Saat Pembelajaran di Kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mempresentasikan bisnis plan 	<p>Sebelum Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dosen Mengunggah materi dan tugas di Sipejar <p>Saat Pembelajaran di Kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dosen memfasilitasi mahasiswa dalam mempresentasikan

sebaya (<i>Assessment</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa berperan sebagai penguji dan melakukan penilaian terhadap hasil kerja kelompok lain 	bisnis plan dan pengujian kelayakan bisnis plan
UPGRADE	Sebelum Pembelajaran	Sebelum Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> Perbaikan Proposal Bisnis Plan (<i>Revision</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mempelajari materi dari dosen yang diupload di LMS Sipejar Mahasiswa mengerjakan beberapa tugas berupa pertanyaan yang diupload di Sipejar 	<ul style="list-style-type: none"> Dosen Mengunggah materi dan tugas di Sipejar
	Saat Pembelajaran di Kelas	Saat Pembelajaran di Kelas
	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan perbaikan proposal bisnis plan berdasarkan hasil penilaian. 	<ul style="list-style-type: none"> Dosen melakukan evaluasi dan refleksi serta membimbing mahasiswa dalam perbaikan proposal bisnis plan

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

Tabel 2 dijelaskan mengenai identifikasi kegiatan mahasiswa dan dosen dalam setiap langkah pembelajaran. Kegiatan mahasiswa dan dosen ini dibagi menjadi dua kegiatan utama yaitu sebelum pembelajaran dan saat pembelajaran di kelas. Identifikasi kegiatan ini merupakan akhir dari langkah kedua dari pengembangan model pembelajaran. Langkah ketiga atau langkah terakhir adalah mendefinisikan setiap langkah pembelajaran dan potensi pengaruhnya terhadap indikator-indikator kemampuan kreativitas mahasiswa. Tabel 3 berikut ini menjelaskan tentang kemampuan kreativitas yang dapat diakomodasikan pada setiap langkah pembelajaran.

Table 3. Kemampuan Kreativitas Pada Langkah Pembelajaran

Tahapan Model Hasil Pengembangan (Star-up)	Kemampuan Kreativitas yang Ditingkatkan
SOLVE	
<ul style="list-style-type: none"> Identifikasi masalah bisnis Start Up Berdasarkan Data Riil (<i>Problem Identification</i>) Perencanaan project solusi pemecahan masalah (<i>Problem Solving</i>) Mengidentifikasi peluang bisnis (<i>Opportunity</i>) Menemukan Inovasi Bisnis (<i>Innovation</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> Menghasilkan ide-ide inovatif sesuai bidang Mengikuti tren terbaru untuk menghasilkan ide
THINK	
<ul style="list-style-type: none"> Pembuatan profil Bisnis (<i>Create Business Profile</i>) Pembuatan Produk (<i>Product Introduction</i>) Pengelolaan Sumber Daya (<i>Resource Management</i>) Penyusunan Strategi Marketing (<i>Marketing Strategy</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan orisinalitas dalam tugas Menunjukkan proses yang kreatif
ANALYSIS	
<ul style="list-style-type: none"> Analisis SWOT (<i>SWOT Analysis</i>) Ekspansi Bisnis dengan Digital Marketing (<i>Expansion</i>) Rencana mencari Investor (<i>Investment</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> Menjalankan tugas secara kreatif Mencari prosedur atau Teknik ide baru melalui media
REFINE	
<ul style="list-style-type: none"> Pembuatan Bisnis Plan (<i>Create Business Plan</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> Memikirkan berbagai kemungkinan
TALK	
<ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan Bisnis Plan (<i>Presentation</i>) Pengujian kelayakan proposal bisnis plan dari dosen dan teman sebaya (<i>Assessment</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan karya kreatif kepada orang lain

UPGRADE

- Perbaiki Proposal Bisnis Plan (*Revision*)

- Mengevaluasi kegunaan ide

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

Tabel 3 menunjukkan langkah terakhir dalam mengakomodasikan kemampuan kreativitas pada setiap langkah pembelajaran. Setiap indikator kemampuan kreativitas yang berhasil disusun sebelumnya kemudian didefinisikan berdasarkan setiap langkah pembelajaran dengan potensi langkah pembelajaran tersebut dapat mendefinisikan kemampuan kreativitas secara parsial dan akhirnya model ini dapat mendefinisikan kemampuan kreativitas secara keseluruhan. Setelah tahapan pengembangan selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah proses validasi yang dilakukan oleh ahli. Ahli yang dipilih dalam validasi ini adalah ahli dari unsur materi yang diambil dari akademisi dan ahli dari unsur penerapan yang diambil dari praktisi pendidikan dan bisnis. Proses validasi menggunakan kuesioner yang diisi oleh ahli.

Hasil validasi dari kedua ahli tersebut menunjukkan bahwa model pengembangan dinyatakan valid dengan catatan yaitu “model pembelajaran berbasis project memerlukan langkah yang cukup panjang. jadi pastikan ada pertemuan yang cukup di dalam kelas agar mahasiswa dapat menyelesaikan project dengan baik”. Catatan ini sudah diakomodasi dengan baik dengan cara menyesuaikan dengan RPS mata kuliah dan memberikan pertemuan yang cukup dalam menyelesaikan sintaks pembelajaran ini.

Tahap pengembangan pada penelitian ini terbagi menjadi 3 bagian yaitu *analysis*, *design*, dan *development*. Tahap *analysis* dilakukan mulai dari merumuskan analisis kebutuhan. Setelah kebutuhan akan adanya model pembelajaran dianggap penting, maka perlu adanya langkah skala prioritas kebutuhan tersebut. Setelah mengetahui permasalahan dan rencana solusi pemecahannya, maka perlu diadakan analisis kebutuhan untuk memenuhi tujuan dari diadakannya pengembangan model pembelajaran pada mata kuliah Pengelolaan Bisnis Start Up. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan wawancara kepada koordinator program studi Pendidikan Tata Niaga. Beberapa temuan dalam proses analisis kebutuhan adalah sebagai berikut: 1) Target matakuliah ini di akhir semester berupa rencana pengembangan bisnis jangka pendek dan jangka Panjang; 2) Matakuliah Pengelolaan Bisnis Start Up dalam rangka pencapaian SCPL, CPMK diperlukan suatu model pembelajaran yang terstandar sehingga mahasiswa bisa menyelesaikan suatu *project*, dan pendekatan *Project Based Learning* sangat diperlukan digunakan sebagai model pembelajaran, atau model-model pembelajaran lain yang mengarah pada *project*. Sehingga diperlukan suatu langkah-langkah pembelajaran yang jelas dan terstruktur yang nanti akan diimplementasikan dalam pembelajaran; 3) Karakteristik mahasiswa saat ini adalah mahasiswa yang kritis, memiliki ketrampilan kerjasama, mampu berkomunikasi dengan baik dan familiar terhadap teknologi, Karakteristik mahasiswa ini yang harus dipertimbangkan dalam memilih dan merancang suatu model pembelajaran yang akan digunakan untuk mata kuliah Pengelolaan Bisnis Start Up; 4) Selain karakteristik mahasiswa yang dipertimbangkan, karakteristik mata kuliah yang merupakan kelompok MK MPPD (Matakuliah Peminatan dan Pengembangan Diri) yang juga merupakan mata kuliah Transdisipliner yang bisa diambil oleh mahasiswa lintas prodi, lintas fakultas dalam Universitas Negeri Malang.

Kurikulum UM menerapkan kurikulum kapabilitas yang memiliki prinsip: a) berorientasi pada kebutuhan atau peminatan mahasiswa; b) menciptakan kemandirian dalam menentukan kecakapan yang akan dimiliki; c) Menciptakan kemampuan belajar untuk memperoleh dan memanfaatkan pengetahuan dalam kehidupan; d) Mengembangkan kemampuan adaptabilitas dan agilitas terhadap perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi, sosial ekonomi masyarakat serta selalu siap belajar mengembangkan keahliannya; e) Mengembangkan kemampuan memecahkan berbagai

situasi dan permasalahan yang baru yang terjadi di masyarakat dengan kreatif dan efisien; f) Menyajikan berbagai mata kuliah pilihan, baik dalam dan luar prodi, untuk menciptakan keutuhan bidang keilmuan yang diminati mahasiswa; 5) Pencapaian kapabilitas mahasiswa mempersyaratkan proses pembelajaran yang ditandai dengan Belajar Berbasis Kehidupan (BBK) sebagai suatu pendekatan dalam belajar yang memiliki karakteristik tertentu.

Tahap *design* diawali dengan integrasi antara model pembelajaran PjBL dan model *flipped classroom*. Pembelajaran PjBL didefinisikan dalam 6 langkah pembelajaran yaitu pengenalan masalah, penyusunan rancangan proyek, penyusunan rencana kerja, pelaksanaan dan monitoring proyek, pengujian hasil, evaluasi dan refleksi. Masing-masing dari langkah pembelajaran PjBL tersebut berisikan sintaks dari *flipped classroom* yang terdiri dari mempelajari materi pembelajaran di rumah, datang ke kampus untuk melakukan kegiatan dan mengerjakan tugas yang berkaitan, menerapkan kemampuan dalam proyek atau stimulasi, dan mengukur pemahaman. Berdasarkan integrasi kedua model tersebut, dapat dilanjutkan pada tahap *development*. Langkah awal pada tahap ini adalah menyesuaikan sintaks yang telah dibuat sebelumnya dengan materi pembelajaran yang sudah ada. Kemudian didefinisikan dalam sintaks baru dengan akronim Star-up yang terdiri dari beberapa langkah pembelajaran yaitu *solve, think, analysis, refine, talk, dan upgrade*.

Berdasarkan langkah pembelajaran yang baru, diidentifikasi kegiatan yang harus dilakukan dosen dan mahasiswa. Kegiatan dosen dan mahasiswa dibedakan dalam 2 kategori besar yaitu kegiatan sebelum pembelajaran di kelas dan kegiatan saat pembelajaran di kelas. Rincian kegiatan disesuaikan dengan langkah masing-masing dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai di setiap langkah. Selanjutnya dianalisis pada masing-masing langkah pembelajaran yang baru dengan kemampuan kreativitas yang dapat ditingkatkan pada pembelajaran. Pendefinisian kemampuan kreativitas ini berada pada level setiap indikator yang terbagi dalam langkah-langkah pembelajaran *Star-up*. Setelah proses pengembangan selesai, langkah terakhir dalam penyempurnaan prototype ini adalah dilakukan pengujian validitas terhadap model pembelajaran *Star-up*. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan praktisi. Hasil validasi menunjukkan bahwa model valid dan siap diujikan secara terbatas untuk selanjutnya dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Star-up* layak dan valid untuk diujikan secara empiris di lapangan. Selain itu, sintaks yang telah dikembangkan memiliki orisinalitas tersendiri yang diprediksi dan berdasarkan beberapa referensi terdahulu mampu meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa dalam ide dan konsep bisnis start up. Penelitian ini juga dapat menjadi rujukan penelitian selanjutnya dalam implementasi model pada pembelajaran serta penelitian-penelitian pengembangan pembelajaran lainnya yang terkait.

REFERENSI

- Arcidiacono, G., Yang, K., Trewn, J., & Bucciarelli, L. (2016). Application of Axiomatic Design for Project-based Learning Methodology. *Procedia CIRP*, 53, 166–172. <https://doi.org/10.1016/j.procir.2016.08.003>
- Barak, M., & Yuan, S. (2021). A cultural perspective to project-based learning and the cultivation of innovative thinking. *Thinking Skills and Creativity*, 39(September 2020), 100766. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100766>
- Ciftci, S. (2015). The Effects of Using Project-Based Learning in Social Studies Education to Students' Attitudes towards Social Studies Courses. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 186, 1019–1024. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.205>

- Efstratia, D. (2014). Experiential Education through Project Based Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 152, 1256–1260. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.09.362>
- Elfeky, A. I. M., Masadeh, T. S. Y., & Elbyaly, M. Y. H. (2020). Advance organizers in flipped classroom via e-learning management system and the promotion of integrated science process skills. *Thinking Skills and Creativity*, 35(November 2019), 100622. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.100622>
- Gomez-del Rio, T., & Rodriguez, J. (2022). Design and assessment of a project-based learning in a laboratory for integrating knowledge and improving engineering design skills. *Education for Chemical Engineers*, 40(February), 17–28. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2022.04.002>
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102(May), 101586. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Hernández-Pérez, M., Álvarez-Hornos, J., Badia, J. D., Giménez, J. B., Robles, Á., Ruano, V., & San-Valero, P. (2021). Contextualized project-based learning for training chemical engineers in graphic expression. *Education for Chemical Engineers*, 34, 57–67. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2020.11.003>
- Hinrichsen, J., & Coombs, A. (2013). The five resources of critical digital literacy: A framework for curriculum integration. *Research in Learning Technology*, 21, 1–16. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.3402/rlt.v21.21334>
- Huang, Y. M., Silitonga, L. M., & Wu, T. T. (2022). Applying a business simulation game in a flipped classroom to enhance engagement, learning achievement, and higher-order thinking skills. *Computers and Education*, 183(June 2021), 104494. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104494>
- Kettanun, C. (2015). Project-based Learning and Its Validity in a Thai EFL Classroom. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 192, 567–573. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.094>
- Khan, M. S. H., & Abdou, B. O. (2021). Flipped classroom: How higher education institutions (HEIs) of Bangladesh could move forward during COVID-19 pandemic. *Social Sciences & Humanities Open*, 4(1), 100187. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2021.100187>
- Laar, E. Van, Deursen, A. J. A. M. Van, Dijk, J. A. G. M. Van, & Haan, J. De. (2018). 21st-Century digital skills instrument aimed at working professionals: Conceptual development and empirical validation. *Telematics and Informatics*. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.08.006>
- Mengual-Andrés, S., Roig-Vila, R., & Mira, J. B. (2016). Delphi study for the design and validation of a questionnaire about digital competences in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0009-y>
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik* (A. Nuryanto (ed.)). UNY Press.
- Potvin, A. S., Boardman, A. G., & Stamatis, K. (2021). Consequential change: Teachers scale project-based learning in English language arts. *Teaching and Teacher Education*, 107, 103469. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103469>
- Ricaurte, M., & Viloria, A. (2020). Project-based learning as a strategy for multi-level training applied to undergraduate engineering students. *Education for Chemical Engineers*, 33, 102–111. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2020.09.001>

- Saad, A., & Zainudin, S. (2022). A review of Project-Based Learning (PBL) and Computational Thinking (CT) in teaching and learning. *Learning and Motivation*, 78(February), 101802. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2022.101802>
- Sasson, I., Yehuda, I., & Malkinson, N. (2018). Fostering the skills of critical thinking and question-posing in a project-based learning environment. *Thinking Skills and Creativity*, 29, 203–212. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.08.001>
- Senali, M. G., Iranmanesh, M., Ghobakhloo, M., Gengatharen, D., Tseng, M. L., & Nilsashi, M. (2022). Flipped classroom in business and entrepreneurship education: A systematic review and future research agenda. *International Journal of Management Education*, 20(1), 100614. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2022.100614>
- Sharma, A., Dutt, H., Naveen Venkat Sai, C., & Naik, S. M. (2020). Impact of project based learning methodology in engineering. *Procedia Computer Science*, 172, 922–926. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.133>
- Tsai, M. N., Liao, Y. F., Chang, Y. L., & Chen, H. C. (2020). A brainstorming flipped classroom approach for improving students' learning performance, motivation, teacher-student interaction and creativity in a civics education class. *Thinking Skills and Creativity*, 38(162), 100747. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100747>
- van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2017). The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*, 72, 577–588. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.010>
- Wu, T. T., & Wu, Y. T. (2020). Applying project-based learning and SCAMPER teaching strategies in engineering education to explore the influence of creativity on cognition, personal motivation, and personality traits. *Thinking Skills and Creativity*, 35(May 2019), 100631. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100631>
- Xu, J., He, M., & Jiang, Y. (2022). A novel framework of knowledge transfer system for construction projects based on knowledge graph and transfer learning. *Expert Systems with Applications*, 199(May 2021), 116964. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2022.116964>
- Yamashita, K., & Yasueda, H. (2017). Project-based learning in out-of-class activities: Flipped learning based on communities created in real and virtual spaces. *Procedia Computer Science*, 112, 1044–1053. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.08.108>