

BUKU AJAR

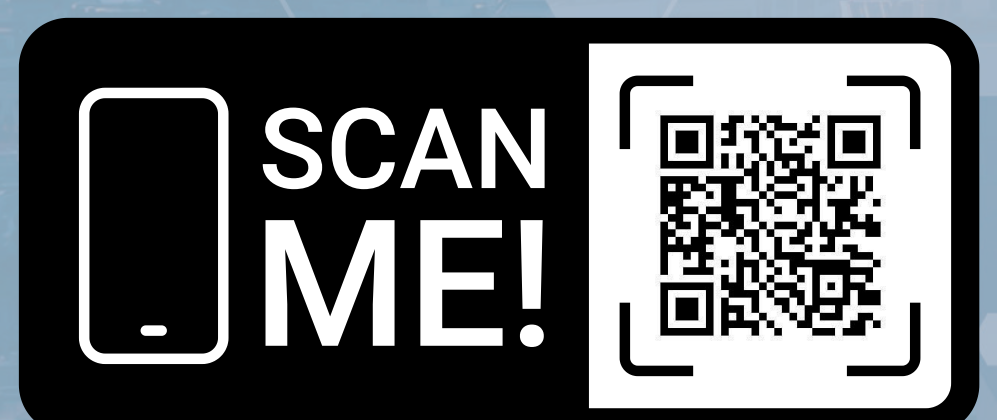


KEWIRAUSAHAAN BERBASIS SOCIETY 5.0 DITINGKAT PERGURUAN TINGGI

PENULIS :

1. IMAM MASHUDI
2. ASNA ANETA
3. ABDUL HARIS PANAI
4. NOVIANTY DJAFRI

BUKU AJAR DIGITAL :



BUKU AJAR
KEWIRAUSAHAAN BERBASIS *SOCIETY 5.0*
DI TINGKAT PERGURUAN TINGGI

“Buku Ajar *Kewirausahaan Berbasis Society 5.0 di Tingkat Perguruan Tinggi* sangatlah baik dan menarik sehingga dapat menjadi bahan ajar yang menjembatani pencapaian kompetensi mahasiswa dalam menanamkan jiwa *entrepreneurship* mahasiswa di Universitas Bina Mandiri Gorontalo, mengingat mata kuliah Kewirausahaan adalah mata kuliah penciri UBMG. Kemudahan mengakses buku ajar ini secara konvensional maupun digital yang dilengkapi dengan LKM dan video pembelajaran diyakini mentransfer *knowledge* dan keterampilan mahasiswa akan meningkat dalam pembelajaran Kewirausahaan. Selanjutnya, Buku ajar ini pula sangatlah relevan dalam memberikan penguatan bagi mahasiswa untuk menumbuh kembangkan *mindset entrepreneur* mahasiswa; menumbuhkan ide kreatif mahasiswa berwirausaha, hingga akhirnya tersusunnya *business plan* yang baik dan terukur sebagai dasar membangun bisnis/usaha yang berorientasi orisinalitas dan berkelanjutan. dengan demikian, diharapkan kiranya mahasiswa secara mandiri dapat mengaktualisasikan diri dengan cara menggunakan seluruh kemampuan dan potensi yang dimiliki untuk menjalankan sebuah usaha. mengoptimalkan potensi, ide kreatif, antusiasme, inovasi, dan visi yang jelas.”

Dr. Hj. Titin Dunggio, SE., M.Si., M.Kes.
(Rektor Universitas Bina Mandiri Gorontalo)

“Buku bahan ajar: *Kewirausahaan Berbasis Society 5.0 di Tingkat Perguruan Tinggi* sangatlah bagus, baik dari segi isi maupun tampilan. Sangat relevan bagi mahasiswa sebagai salah satu sumber pengajaran dalam rangka membantu menyebarkan pengetahuan dan keterampilan berpikir, membangun perilaku sikap positif, dan mengembangkan keterampilan mahasiswa tentang Kewirausahaan.”

Prof. Dr. Corry Yohana, MM
(Guru Besar Universitas Negeri Jakarta)

“Keberadaan buku ini bagian dari program Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia secara khusus menginisiasi program Wirausaha Merdeka yang merupakan salah satu program baru di Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Program Wirausaha Merdeka diperuntukkan bagi para mahasiswa yang memiliki

ketertarikan terhadap dunia Wirausaha sekaligus membuka kesempatan bagi mahasiswa untuk dapat mengikuti Program Wirausaha Unggulan dari Perguruan Tinggi lainnya, khusus untuk universitas Bina Mandiri. Buku ini Selain bertujuan untuk memantik minat dan semangat mahasiswa dalam berwirausaha, buku ini juga berisi program kegiatan berwisata dan untuk menanamkan *mindset* dan kompetensi dasar di bidang kewirausahaan dengan memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan daya kerja mahasiswa, serta meningkatkan kapasitas dan kualitas lulusan Perguruan Tinggi lainnya khusus di Universitas Bina Mandiri.”

Prof. Dr. Novianty Djafr, M. Pd.I
(Ketua Program Studi S3 Pendidikan UNG)

BUKU AJAR

**KEWIRAUSAHAAN
BERBASIS *SOCIETY 5.0*
DI TINGKAT
PERGURUAN TINGGI**

Dr. Imam Mashudi, S. Pd., M. Pd.

Prof. Dr. Hj. Asna Aneta, M. Si.

Prof. Dr. Abdul Haris Panai, M. Pd.

Prof. Novianty Djafri, M. Pd.I.





Perpustakaan Nasional RI. Data Katalog dalam Terbitan (KDT):
Kewirausahaan Berbasis *Society 5.0* di Tingkat Perguruan Tinggi.
Mashudi, Imam dkk. Yogyakarta: Tanah Air Beta, 2023.
171 hlm. ; 25 cm.

ISBN: 978-623-6392-38-6

Cetakan Pertama, Maret 2023

- Penulis : Dr. Imam Mashudi, S. Pd., M. Pd.
Prof. Dr. Hj. Asna Aneta, M. Si.
Prof. Dr. Abdul Haris Panai, M. Pd.
Prof. Novianty Djafri, M. Pd.I.
- Editor Aksara : Dr. Rustam I. Husain, M. Pd.
- Konten Materi : Dr. Nina Lamatenggo, SE, M. Pd.
- Editor Bahasa : Novriyanto Napu, M. App. Ling, PhD
Prof. Dr. Ir. Hasim, M. Si.
Prof. Dr. Weny J.A. Musq, M. Si.
Dr. Zulaecha Ngiu, M. Pd.
Dr. Arwildayanto, M. Pd.
- Penyunting : Dr. Hj. Titin Dunggio, M. Si. M. Kes.
William Indra S. Mooduto, SE, MSA, Ak, CA.
Dr. Darman, M. Si.
Rahmat Oliy, S. Pd., M. Pd.
Sitti Husna Noviana Djou, S.E., M. Si.
Haryanto S. Auna, S. Pd., M. Pd.
Anggi N. A. Hilumalo, A. Md., A. Pkt., S.M.
- Penata Letak : Mktb

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang memperbanyak seluruh dan/atau sebagian isi buku ini dalam media apapun, baik digital maupun tercetak tanpa izin tertulis penerbit.

Diterbitkan Pertama Kali dalam Bahasa Indonesia oleh:
PENERBIT TANAH AIR BETA
Jl. Lintas Alam, Dsn. Pedes RT 04, Argomulyo
Sedayu, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55753
T: (0274) 6498157
WA: 087839020846
E: kantor@tabgrafika.com
W: www.tabgrafika.com
IG: @tabgrafikajogja

Prakata

Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, mendefinisikan dosen sebagai pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Pencapaian cita-cita tersebut tentunya tidak terlepas dengan berbagai tantangan, diantaranya adalah perubahan dan perkembangan di era pendidikan yang saat ini sudah akan memasuki era *Society 5.0*.

Universitas Bina Mandiri Gorontalo yang memiliki visi yang menghasilkan lulusan yang Unggul, Profesional dan Mengglobal di bidang *Entrepreneurship*, tentunya telah melakukan berbagai upaya diantaranya desain kurikulum yang berorientasi pada kurikulum *entrepreneurship* yang tergambar sebagai mata kuliah wajib kewirausahaan di setiap program studi di lingkungan universitas. Sehingga melalui buku ajar ini diharapkan akan menjadi buku pegangan bagi dosen untuk dapat mewujudkan kampus UBMG yang berjiwa *entrepreneurship* dengan ditandai adanya wirausaha muda yang merupakan mahasiswa atau lulusan Universitas Bina Mandiri Gorontalo.

Untuk itu, selaku Rektor Universitas Bina Mandiri Gorontalo, saya sangat mengapresiasi dan bahagia dengan diterbitkannya Buku Ajar yang berjudul *Kewirausahaan Berbasis Society 5.0 di Tingkat Perguruan Tinggi*.

Kepada penulis, Saudara **Imam Mashudi, S.Pd., M.Pd.**, saya menyampaikan selamat dan penghargaan yang sangat tinggi atas kerja kerasnya menyumbangkan pemikiran bagaimana mewujudkan peningkatan kualitas pembelajaran kewirausahaan.

Semoga dengan terbitnya buku ajar ini dapat bermanfaat bagi upaya pengembangan pendidikan tinggi di masa yang akan datang.

Gorontalo, 1 Februari 2023

Dr. Hj. Titin Dunggio, M. Si., M. Kes
(Rektor Universitas Bina mandiri Gorontalo)

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur patut diucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kesempatan yang tak ternilai harganya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Buku Ajar *“Kewirausahaan Berbasis Society 5.0 di Tingkat Perguruan Tinggi”*.

Penulisan buku ini dimaksudkan untuk menjadi panduan perkuliahan dalam kelas khususnya pada mata kuliah kewirausahaan. Selain itu, Buku ini merupakan hasil pemikiran dan penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam menempuh program Doktorat (S3) Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo.

Ucapan terima kasih yang tulus untuk istri dan anak tercinta. Sebagian perhatian, waktu bermain dan belajar mereka telah tersita untuk menyelesaikan buku ini guna kepentingan yang lebih kompleks dan mulia. Atas sega pengertian, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak tersebut, penulis ucapkan penghargaan yang setinggi-tingginya dan banya terima kasih. Semoga Allah SWT. Membalas segala kebaikan tersebut dengan pahala yang setimpal.

Akhir kata, buku ini masih terdapat berbagai kelemahan, sehingga kritik dan saran pembaca sangat diharapkan untuk dapat disempurnakan pada edisi berikut. Meskipun demikian, penulis tetap berharap semoga karya ini mampu memberikan manfaat dan kontribusi pemikiran ke arah pemahaman secara utuh tentang Bagaimana mata kuliah kewirausahaan dapat diimplementasikan secara riil dalam dunia nyata khususnya saat kita

menghadapi pandemi dan tantangan perkembangan zaman yang berbasis digital.

Gorontalo, 01 Februari 2023

Penulis

Pengantar

Buku ajar *Kewirausahaan Berbasis Society 5.0 di Tingkat Perguruan Tinggi* ini memiliki 10 Bab yaitu Bab I: Pendahuluan ; Bab II : Kewirausahaan; Bab III : Kewirausahaan di era *Society 5.0*; Bab IV : *Life Skill* dan *Soft Skill*; Bab V : Kepemimpinan dan Kewirausahaan di era *Society 5.0*; Bab VI : Kewirausahaan Berbasis MBKM di era Covid-19; Bab VII : Media Pembelajaran Kewirausahaan; Bab VIII: Literasi Digital di era *Society 5.0*; Bab IX : Latihan Kerja Mahasiswa (LKM). Penyusunan buku ajar ini, diharapkan mampu memberikan alternatif solusi akan kebutuhan buku ajar di perguruan tinggi khususnya di Universitas Bina Mandiri Gorontalo dalam menjembatani proses pembelajaran kewirausahaan yang lebih tepat sasaran dalam perwujudan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) baik dilihat dari sisi kompetensi sikap, pengetahuan, keterampilan umum dan keterampilan khusus.

Keberadaan buku ajar ini, selain dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran secara normatif, namun dapat juga digunakan dalam pembelajaran di era pandemi Covid 19. Selain itu, buku ajar ini, dilengkapi dengan video barcode pada beberapa bab sebagai penambah informasi dan bahan diskusi. Selain itu, buku ajar ini dilengkapi dengan Lembar Kegiatan Mahasiswa (LKM) yang disusun setiap pertemuan pembelajaran khususnya tentang perencanaan bisnis (*business plan*) yang merupakan desain utama bagaimana mahasiswa mampu merencanakan bisnis hingga mengimplementasikan bisnis di dunia nyata.

Daftar Isi

Prakata - iii

Ucapan Terima Kasih - v

Pengantar - vii

Daftar Isi - viii

Daftar Tabel - xi

Daftar Gambar - xii

Daftar Lampiran - xiv

Glosarium - xv

BAB I PENDAHULUAN - 1

A. Deskripsi - 1

B. Relevansi - 1

C. Capaian Pembelajaran - 2

D. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) - 3

E. Petunjuk Penggunaan Buku Ajar - 3

BAB II KEWIRAUSAHAAN - 5

A. Capaian Pembelajaran - 5

B. Pendahuluan - 6

C. Materi - 6

D. Rangkuman - 23

E. Tes Formatif - 24

F. Daftar Pustaka - 26

BAB III	KEWIRAUSAHAAN DI ERA <i>SOCIETY 5.0</i> – 28
	A. Capaian Pembelajaran – 28
	B. Pendahuluan – 28
	C. Materi – 30
	D. Rangkuman – 36
	E. Tes Formatif- 38
	F. Daftar Pustaka – 40
BAB IV	<i>LIFE SKILL</i> DAN <i>SOFT SKILL</i> – 41
	A. Capaian Pembelajaran – 41
	B. Pendahuluan – 41
	C. Materi – 44
	D. Rangkuman – 58
	E. Tes Formatif – 59
	F. Daftar Pustaka 61
BAB V	KEPEMIMPINAN DAN KEWIRAUSAHAAN DI ERA <i>SOCIETY 5.0</i> – 63
	A. Capaian Pembelajaran – 63
	B. Pendahuluan – 64
	C. Materi – 65
	D. Rangkuman – 72
	E. Tes Formatif – 72
	F. Daftar Pustaka – 75
BAB VI	KEWIRAUSAHAAN BERBASIS MBKM DI ERA COVID-19 – 76
	A. Capaian Pembelajaran – 76
	B. Pendahuluan – 77
	C. Materi – 78
	D. Rangkuman – 91
	E. Tes Formatif – 92
	F. Daftar Pustaka – 94
BAB VII	MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA COVID-19 – 96
	A. Capaian Pembelajaran – 96
	B. Pendahuluan – 97
	C. Materi – 97
	D. Rangkuman – 109

E. Tes Formatif - 110

F. Daftar Pustaka - 112

BAB VIII LITERASI DIGITAL DI ERA *SOCIETY 5.0* - 113

A. Capaian Pembelajaran - 113

B. Pendahuluan - 114

C. Materi - 114

D. Rangkuman - 124

E. Tes Formatif - 125

F. Daftar Pustaka - 127

BAB IX LATIHAN KERJA MAHASISWA (LKM) - 128

Lampiran - 139

Indeks - 149

Daftar Tabel

Tabel 2.1	Hubungan antara Ciri-Ciri dan Watak Wirausahawan – 10
Tabel 3.1	Perbedaan Revolusi Industri 4.0 dan Era <i>Society 5.0</i> – 31
Tabel 4.1	Jenis dan Bentuk <i>Soft Skill</i> – 48
Tabel 4.2	Strategi Pemasaran Digital pada Usaha Mikro – Bunda Culinary – 54

Daftar Gambar

Gambar 2.1	Perbedaan Wirausaha, Manajer dan Kewirausahaan - 14
Gambar 2.2	Tahap-Tahap Inovasi - 16
Gambar 4.1	Bagian <i>Softskill</i> - 46
Gambar 4.2	Keunggulan Produk Jasa - 51
Gambar 4.3	Model Analisis STP - 53
Gambar 4.4	Grafik Media Sosial yang digunakan Responden untuk Berbelanja Online - 55
Gambar 6.1	Program MBKM - 79
Gambar 6.2	Bisnis Bidang Pertanian - 84
Gambar 6.3	Bisnis di Bidang <i>E-Commerce</i> - 85
Gambar 6.4	Bisnis di Bidang TIK/ICT - 87
Gambar 6.5	Bisnis di Bidang Kesehatan - 89
Gambar 6.6	Bisnis di Bidang Pengolahan Makanan dan Retail - 89
Gambar 6.7	Bisnis Jasa Layanan Kesehatan dan Obat-Obatan - 90
Gambar 7.1	Penggunaan WhatsApp dalam Pembelajaran Mata Kuliah <i>Entrepreneurship 4</i> - 104
Gambar 7.2	Penggunaan Zoom Cloud Meeting dalam Pembelajaran Mata Kuliah <i>Entrepreneurship 4</i> - 106
Gambar 7.3	Penggunaan Google Meeting dalam Perkuliahan Mata Kuliah <i>Entrepreneurship 4</i> - 107
Gambar 7.4	Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran Kewirausahaan dengan <i>Blended Learning</i> - 108
Gambar 7.5	Pelaksanaan Pembelajaran Kewirausahaan dengan <i>Blended Learning</i> - 109

Gambar 8.1 Pola *Social Networking* - 116

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Rencana Pembelajaran Semester (RPS) – 168

Glosarium

- Era Society 5.0* : Sebuah konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. Pada era ini, masyarakat diharapkan mampu menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era revolusi industri 4.0 untuk meningkatkan kualitas hidup manusia.
- Life Skill* : Kemampuan psikososial perilaku adaptif dan positif yang memungkinkan individu untuk menangani secara efektif dengan tuntutan dan tantangan kehidupan sehari-hari.
- Soft Skill* : Menyangkut tentang kepribadian seseorang yang dapat meningkatkan interaksi antar individu, kinerja pekerjaan dan prospek dalam berkarir.
- MBKM* : Program yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan untuk bekal memasuki dunia kerja.

BAB I

Pendahuluan

A. Deskripsi

Kehadiran buku ajar kewirausahaan di perguruan tinggi ini sebagai salah satu media pembelajaran bagi mahasiswa. Buku ajar kewirausahaan ini dapat dimanfaatkan dalam berbagai kondisi dan menyongsong era *Society 5.0*. Selain dapat digunakan di masa pandemi Covid 19, buku ajar kewirausahaan ini juga dapat digunakan di era *new normal*. Fleksibilitas buku ajar sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mentransfer pengetahuan serta memfasilitasi keterampilan mahasiswa untuk berbasis *outcome* juga menjadi keunggulan dari buku ajar kewirausahaan ini, karena dilengkapi dengan Latihan Kerja Mahasiswa (LKM) yang terstruktur untuk setiap pertemuan.

B. Relevansi

Buku ajar kewirausahaan ini, terdiri dari 9 bab yang memiliki kaitan dalam mendukung pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam berwirausaha. Berikut diuraikan judul per bab sebagai isi buku ajar kewirausahaan ini:

1. BAB I : Pendahuluan
2. BAB II : Kewirausahaan
3. BAB III : Kewirausahaan di era *Society 5.0*
4. BAB IV : *Life Skill* dan *Soft Skill*

5. BAB V : Kepemimpinan dan Kewirausahaan di era *Society 5.0*
6. BAB VI : Kewirausahaan Berbasis MBKM di era Covid-19
7. BAB VII : Media Pembelajaran di era Covid-19
8. BAB VIII : Literasi Digital di era *Society 5.0*
9. BAB IX : Latihan Kerja Mahasiswa (LKM)

C. Capaian Pembelajaran

Sikap

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.
3. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

Pengetahuan

1. Peserta didik mampu menguasai dasar-dasar dan prinsip-prinsip kewirausahaan.

Keterampilan Umum

1. Peserta didik dapat menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam berwirausaha.
2. Peserta Didik mampu mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang kewirausahaan, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
3. Peserta didik mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.

Keterampilan khusus

1. Mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip *entrepreneurship* dalam dunia pendidikan.
2. Menuasai teori kewirausahaan berbasis ilmu manajemen.
3. Mampu mengembangkan dan mengimplementasikan konsep rencana bisnis (*business plan*) dalam kehidupan bermasyarakat.

D. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

- CPMK 1 Mahasiswa memahami serta memiliki kesadaran tentang hakikat *entrepreneurship* khususnya dalam konsep *business plan* (CPL 1, CPL 4, CPL 5, CPL 6)
- CPMK 2 Mahasiswa memahami serta memiliki kemampuan menganalisis pra *business plan* (CPL 2, CPL 3, CPL 7)
- CPMK 3 Mahasiswa mampu menyusun rencana bisnis sendiri dengan mempertimbangkan berbagai indikator yang terukur (CPL 3, CPL 5, CPL 6, CPL 7, CPL 8, CPL 9 CPL 10)

E. Petunjuk Penggunaan Buku Ajar

1. Petunjuk bagi Mahasiswa
Untuk memperoleh prestasi belajar secara maksimal, maka langkah-langkah yang perlu dilaksanakan dalam modul ini antara lain:
 - a. Bacalah dan pahami materi yang ada pada setiap kegiatan belajar.
 - b. Bila ada materi yang belum jelas, mahasiswa dapat bertanya pada dosen.
 - c. Kerjakan setiap Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) terhadap materi-materi yang dibahas dalam setiap kegiatan belajar.
 - d. Jika belum menguasai level materi yang diharapkan, ulangi lagi pada kegiatan belajar sebelumnya atau bertanyalah kepada dosen.
2. Petunjuk Bagi Dosen
Dalam setiap kegiatan belajar dosen berperan untuk:
 - a. Membantu mahasiswa dalam merencanakan proses belajar.

- b. Membimbing siswa dalam memahami konsep, analisa, dan menjawab pertanyaan mahasiswa mengenai proses belajar.
 - c. Mengorganisasikan kegiatan belajar kelompok.
- 3. Petunjuk dalam penggunaan Buku Ajar Kewirausahaan digital
 - a. Untuk mengakses buku ajar digital, dosen dan mahasiswa dapat meng-*scan barcode* yang tertera di sampul depan buku ajar.
 - b. Buku ajar digital dapat diakses secara *offline* maupun *online*. Jika ingin mengakses secara *online* pastikan kuota internet baik dan memiliki stabilitas akses jaringan.
 - c. Bacalah buku ajar kewirausahaan digital secara seksama karena terdapat beberapa ikon menu yang terdiri dari petunjuk penggunaan, bab-bab materi, hingga Latihan Kerja Mahasiswa.

BAB II

Kewirausahaan



Sumber: <http://bit.ly/3FnC7Ns>,

A. Capaian Pembelajaran

Dalam pembahasan materi tentang kewirausahaan diharapkan mahasiswa dapat memahami definisi dan konsep kewirausahaan sehingga mahasiswa akan termotivasi baik dari sisi sikap, perilaku dan kemampuan mahasiswa dalam menangani suatu kegiatan yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan serta menerapkan cara kerja dalam menemukan produk baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik atau memperoleh keuntungan yang besar. Jadi wirausaha itu mengarah kepada seseorang yang melakukan usaha atau aktivitas mandiri dengan segala kemampuan

yang dimilikinya. Adapun kewirausahaan menunjuk kepada sikap mental yang dimiliki seorang wirausaha dalam melaksanakan kegiatan, sehingga mengarahkan kepada mahasiswa untuk menciptakan sesuatu yang baru, berbeda dari yang lain atau mampu menciptakan sesuatu yang berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya. Wirausahawan merupakan orang yang menjalankan usaha atau perusahaan dengan kemungkinan untung atau rugi, oleh karena itu wirausaha perlu memiliki kesiapan mental baik itu untuk menghadapi keberuntungan ataupun kerugian. Selain itu pada bab ini juga akan membahas tentang cara membuat rencana bisnis atau ide bisnis. Mahasiswa diharapkan dapat memahami konsep rencana bisnis (*business plan*) serta mampu melakukan kajian dan desain dari rencana bisnis yang baik, benar, dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

B. Pendahuluan

Indonesia sebagai negara yang memiliki jumlah penduduk yang cukup besar, dimana jumlah penduduk Indonesia saat ini sekitar 252 juta penduduk. Dengan pengusaha yang dimiliki saat ini sekitar 1.5%, Indonesia masih membutuhkan sekitar 1,7 juta pengusaha untuk mencapai angka dua persen. Sementara di negara Asean seperti Singapura tercatat sebanyak 7%, Malaysia (5%), Thailand (4,5%), dan Vietnam (3,3%) jumlah pengusahanya. Target yang dicapai Indonesia tersebut seirama dengan teori yang diungkapkan oleh David McClelland bahwa untuk menjadi negara yang makmur, suatu negara harus memiliki minimum 2% *entrepreneur* dari total penduduknya.

C. Materi

1. Pengertian Kewirausahaan

Wirausaha dari segi etimologi berasal dari kata wira dan usaha. Wira, berarti pejuang, pahlawan, manusia unggul, teladan, berbudi luhur, gagah berani dan berwatak agung. Usaha, berarti perbuatan amal, berbuat sesuatu. Sedangkan Wirausahawan menurut Joseph Schumpeter (1934) adalah seorang inovator yang mengimplementasikan

perubahan-perubahan di dalam pasar melalui kombinasi-kombinasi baru. Kombinasi baru tersebut bisa dalam bentuk: (1) memperkenalkan produk baru, (2) memperkenalkan metode produksi baru, (3) membuka pasar yang baru (*new market*), (4) memperoleh sumber pasokan baru dari bahan atau komponen baru, atau (5) menjalankan organisasi baru pada suatu industri.

Sejalan dengan penekanan pada penciptaan hal-hal baru dan resiko, Hisrich, Peters, dan Sheperd (2008) mendefinisikan sebagai proses penciptaan sesuatu yang baru pada nilai menggunakan waktu dan upaya yang diperlukan, menanggung resiko keuangan, fisik, serta resiko sosial yang mengiringi, menerima imbalan moneter yang dihasilkan, serta kepuasan dan kebebasan pribadi.

Wennekers dan Thurik (1999) melengkapi pendefinisian kewirausahaan dengan mensintesiskan peran fungsional wirausahawan sebagai: "...kemampuan dan kemauan nyata seorang individu, yang berasal dari diri mereka sendiri, dalam tim di dalam maupun luar organisasi yang ada, untuk menemukan dan menciptakan peluang ekonomi baru yang meliputi produk, metode produksi, skema organisasi dan kombinasi barang-pasar serta untuk memperkenalkan ide-ide mereka kepada pasar, dalam menghadapi ketidakpastian dan rintangan lain, dengan membuat keputusan mengenai lokasi, bentuk dan kegunaan dari sumberdaya dan institusi". Selain menekankan pada penciptaan hal-hal baru dan resiko, definisi yang dikemukakan oleh Wennekers dan Thurik juga menekankan pada kemauan dan kemampuan individu. Hal ini sejalan dengan definisi yang tertuang dalam Inpres No. 4 Tahun 1995 yang mendefinisikan kewirausahaan sebagai semangat, sikap, perilaku dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha dan atau kegiatan yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik dan/atau memperoleh keuntungan yang lebih besar.

Dari berbagai definisi yang telah dikemukakan, tanpa mengecilkan

berbagai pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa kewirausahaan merupakan kemauan dan kemampuan seseorang dalam menghadapi berbagai resiko dengan mengambil inisiatif untuk menciptakan dan melakukan hal-hal baru melalui pemanfaatan kombinasi berbagai sumber daya dengan tujuan untuk memberikan pelayanan yang terbaik kepada seluruh pemangku kepentingan (*stakeholders*) dan memperoleh keuntungan sebagai konsekuensinya.

2. Wirausaha

Agustina (2019) menjelaskan bahwa ruang lingkup wirausaha untuk dapat mengaktualisasi dirinya melalui aktivitas kewirasusahaan terdiri dari berbagai bidang, yakni:

1. Bidang ekonomi kreatif meliputi bidang aplikasi dan *game developer*, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, *fashion*, film animasi dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni, pertunjukkan, seni rupa, televisi, dan radio.
2. Bidang pemberi jasa meliputi sebagai perantara, wirausaha salon atau spa, pemberi kredit atau perbankan, wirausaha jasa angkutan, wirausaha jasa perjalanan ibadah dan pariwisata, wirausaha asuransi dan lain sebagainya.
3. Bidang perdagangan, diantaranya pedagang besar, pedagang menengah, dan pedagang kecil
4. Bidang agraris diantaranya pertanian (tanaman berumur pendek dan berumur panjang, perkebunan dan kehutanan
5. Bidang perikanan, diantaranya pemeliharaan ikan, penetasan ikan, makanan ikan dan pengangkutan ikan.

Lebih lanjut, Lupiyodi (dalam Agustina, 2019) menguraikan tiga jenis wirausaha yaitu:

1. *Necessity Entrepreneur* yaitu menjadi wirausaha karena terpaksa oleh keadaan dan desakan kebutuhan hidup, contohnya: ada banyak orang yang memiliki usaha sendiri, namun apabila ada

- kesempatan untuk menjadi ASN atau mendapatkan tawaran dari perusahaan maka akan lebih memilih untuk menjadi pegawai dan meninggalkan usahanya.
2. *Replicative Entrepreneur* yaitu wirausaha yang cenderung meniru bisnis yang sedang digemari masyarakat saat ini/*nge-trend*, sehingga rawan terhadap persaingan, contohnya: maraknya bisnis kuliner nasi ayam geprek bersalut keju mozzarella, bisnis *coffeshop*, bisnis *wedding organizer*, yang pastinya menimbulkan banyak sekali wirausaha dengan ide yang sama.
 3. *Innovative Entrepreneur*, yaitu wirausaha inovatif yang terus berpikir kreatif dalam melihat peluang dan berusaha untuk meningkatkan usahanya.

3. Sikap dan perilaku Wirausahawan

Seorang wirausahawan harus mempunyai beberapa sikap, yaitu:

1. Mampu berfikir dan bertindak kreatif dan inovatif.
2. Mampu bekerja tekun, teliti dan produktif.
3. Mampu berkarya berlandaskan etika bisnis yang sehat.
4. Mampu berkarya dengan semangat dan kemandirian.
5. Mampu memecahkan masalah dan mengambil keputusan secara sistematis dan berani mengambil resiko.

Sedangkan perilaku yang harus dimiliki oleh seorang wirausaha adalah:

1. Memiliki rasa percaya diri (teguh pendirian, tidak tergantung pada orang lain, berkepribadian yang baik, optimis terhadap pekerjaannya).
2. Berorientasi pada tugas dan hasil (haus akan prestasi, berorientasi pada laba, tekun dan tabah, mempunyai motivasi tinggi dan kerja keras).
3. Pengambil resiko (energik dan berinisiatif, mampu mengambil resiko, suka pada tantangan, bertindak laku sebagai pemimpin, dapat menanggapi saran dan kritik).
4. Keorisinilan (inovatif, kreatif dan fleksibel, serba bisa dan mengetahui banyak hal).

5. Berorientasi pada masa depan (optimis pada masa depan).

Dalam berbagai kajian psikologis terdapat hubungan antara ciri dan watak seseorang. Suryana (dalam Suharyono, 2017) mencoba membuat hubungan antara ciri dan watak seorang wirausahawan sebagaimana dijelaskan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.1
Hubungan antara Ciri-Ciri dan Watak Wirausahawan.

Ciri-Ciri	Watak
Percaya diri	Keyakinan, ketidaktergantungan, individualitas dan optimisme
Berorientasi pada tugas dan hasil	Kebutuhan akan prestasi, berorientasi laba, ketekunan dan ketabahan, tekad kerja keras, mempunyai dorongan kuat, <i>energetic</i> dan inisiatif
Pengambil risiko	Kemauan mengambil resiko dan suka pada tantangan
Kepemimpinan	Bertingkah laku sebagai pemimpin, dapat bergaul dengan orang lain, menanggapi saran-saran dan kritik secara terbuka
Keorsinilan	Kreatif dan inovatif, fleksibel, punya banyak sumber, serba bisa dan mengetahui banyak hal
Berorientasi ke masa depan	Mempunyai perspektif dan pandangan ke depan

Lebih lanjut, Alma (199:137-139) diuraikan beberapa sifat dan karekateristik yang dimiliki seorang wirausaha (Pengusaha) yang sesuai dengan ajaran Islam. (dalam Idrus, 2017:21-23)

1. Sifat *Taqwa*, *Tawakkal*, *Dzikir* dan *Syukur*. Sifat-sifat di atas harus benar-benar dilaksanakan dalam kehidupan (praktek kewirausahaan/bisnis) sehari-hari. Ada jaminan dari Allah SWT bahwa: “Barang siapa yang taqwa kepada Allah, maka Allah akan mengadakan baginya jalan keluar dan Allah memberinya rizki dari arah yang tidak disangka-sangka (QS, At-Tholaq:2)”. Tawakkal adalah suatu sifat penyerahan diri kepada Allah secara aktif, tidak cepat menyerah. Adalah sudah lumrah dalam dunia bisnis mengalami jatuh bangun sebelum berhasil. Dunia bisnis sangat kompleks, persaingan sangat tajam. Disinilah perlu sifat tawakkal, seperti dijamin Allah, yaitu bila kita tawakkal

Allah akan memberi rizki seperti burung-burung yang keluar dari sangkar di pagi hari dan pulang dengan perut kenyang (Assuyuti, tanpa tahun: 129, lebih lanjut dapat dilihat pada lampiran 1, rujukan hadits nomor 5. Sifat taqwa dan tawakkal akan tercermin dalam hubungan manusia muslim dengan Allah seperti membaca dzikir dan bersyukur. Berdzikir artinya selalu menyebut 'asma Allah dalam hati dengan merendahkan diri dan rasa takut serta tidak mengeraskan suara dalam segala keadaan, mungkin dalam perjalanan, dalam keadaan duduk, dalam pertemuan/rapat dan sebagainya. Selalu ingat kepada Allah membuat hati menjadi tenang, segala usaha dapat dilakukan dengan kepala dingin dan lancar. Tidak ada masalah yang membuat hati dan kepala menjadi panas, tidak ada perasaan tertekan (*stress*) yang merupakan penyakit modern yang sulit obatnya. Seorang muslim akan selalu mensyukuri nikmat Allah yang diberikan kepadanya. Ungkapan rasa syukur ini bisa dilakukan, baik secara diam-diam dalam hati maupun diucapkan dengan lisan atau dalam bentuk perbuatan. Semua tindakan bersyukur ini direfleksikan dalam bentuk mendekatkan diri kepada Allah.

2. *Jujur*. Dalam suatu hadits dinyatakan: kejujuran itu akan membawa ketenangan dan ketidakjujuran akan menimbulkan keragu-raguan (Assuyuti, tanpa tahun: 15, lebih lanjut dapat dilihat pada lampiran 1, rujukan hadits nomor 6. Jujur dalam kegiatan berbisnis/wirauusaha, menimbang, mengukur, membagi, berjanji, membayar hutang, jujur dalam berhubungan dengan orang lain, semuanya akan membuat ketenangan lahir dan batin.
3. *Niat Suci dan Ibadah*. Bagi seorang muslim melakukan bisnis/wirauusaha adalah dalam rangka ibadah kepada Allah SWT. Demikian pula hasil yang diperoleh di dalam bisnis akan dipergunakan kembali di jalan Allah.
4. *Kerja Keras dan Bangun Pagi*. Rasulullah mengajarkan kepada kita agar mulai bekerja sejak pagi hari, selesai shalat subuh, janganlah kamu tidur, bergeraklah, carilah rizki dari Tuhanmu. Para malaikat akan turun dan membagikan rizki sejak terbit fajar sampai

terbenam matahari.

Untuk menjadi seorang wirusahawan maka diperlukan sebuah syarat-syarat yang dinamakan dengan 8K dan 7P, yaitu:

8 K meliputi kriteria sebagai berikut:

1. Ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Kemauan, keuletan, dan ketekunan.
3. Kemampuan dan keahlian.
4. Kesempatan yang ada dan digunakan.
5. Keteraturan dan kecepatan kerja serta ketaatan (disiplin).
6. Keberanian mengambil risiko dan menghadapi ketidakpastian.
7. Kesadaran sosial dan kemerdekaan.
8. Kapital dan keuangan.

Sedangkan untuk 7P adalah;

1. Pendidikan.
2. Pengajaran dan atau latihan.
3. Penerangan, penyuluhan, dan bimbingan.
4. Pengelolaan dan perlindungan serta kepastian hukum.
5. Pendekatan strategis.
6. Penghayatan hakiki kehidupan.
7. Perbankan.

Pembelajaran kewirausahaan berbasis *Society 5.0* dapat dilakukan dengan memanfaatkan potensi teknologi digital, berupa:

1. Komputasi awan; untuk kemudahan menambah akses bahan pembelajaran dan pengguna layanan digital (RPS, Bahan Ajar);
2. Kecerdasan buatan (AI); menjadi kunci layanan pembelajaran berbasis personalisasi (*personalized learning*);
3. *Internet of things*; untuk mendukung pembelajaran yang kolaboratif dan kreatif di kelas. IoT mendorong proses belajar yang lebih efektif dan interaktif
4. Konektivitas 5G; menjadikan pembelajaran berbasis *Augmented*

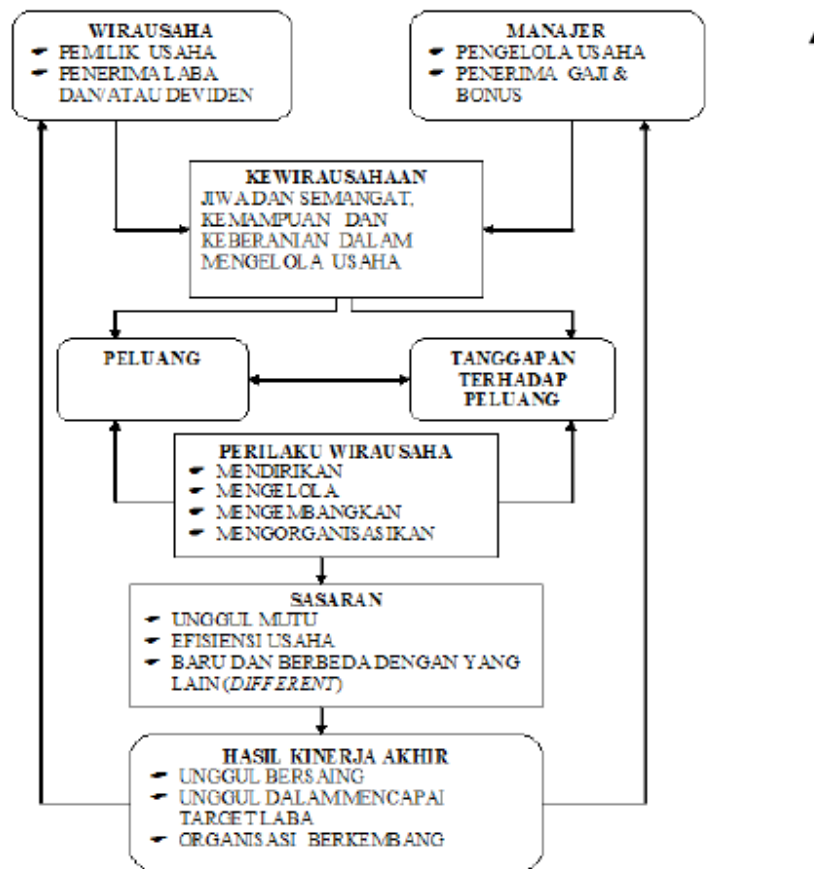
Reality dan *Virtual Reality* akan semakin mudah dilakukan di dalam dan di luar kelas; pembelajaran kewirausahaan di *platform metaverse*.

5. Digitalisasi; akan mendorong tumbuhnya berbagai macam aplikasi dan konten pembelajaran kewirausahaan berbasis digital, dan
6. *Big Data*; mendukung integrasi layanan pembelajaran kewirausahaan, misalnya data dunia usaha dan dunia kerja sebagai mitra.

4. Perbedaan Wirausaha, Manajer dan Kewirausahaan

Wirausaha merupakan orang yang mampu melihat adanya peluang kemudian menciptakan sebuah organisasi untuk memanfaatkan peluang tersebut. setiap orang yang mempunyai kemampuan normal, bisa menjadi wirausaha asalkan mau dan mempunyai kesempatan untuk belajar dan berusaha. Dalam berwirausaha akan melibatkan dua unsur pokok yaitu (1) peluang dan (2) kemampuan menanggapi peluang. Sedangkan Manajer merupakan seseorang yang mempunyai kemampuan teknis dan akademis untuk mengelola perusahaan atau organisasi bisnis yang dimiliki oleh orang lain dan atas jasanya, maka manajer tersebut akan menerima gaji dan bonus. Namun, dalam perusahaan perseorangan pada umumnya seorang wirausaha sekaligus menjabat sebagai manajer.

Lebih lanjut, Suharyono (2017) menggambarkan perbedaan Wirausaha, Manajer dan kewirausahaan dalam bagan berikut:



Gambar 2.1 Perbedaan Wirausaha, Manajer dan Kewirausahaan.

5. Karakteristik Wirausaha

Suharyono (2017) mengungkapkan bahwa seorang wirausaha sekurang-kurangnya memiliki 12 (dua belas) karakteristik yaitu

a. Motivasi untuk Berprestasi

Motivasi berasal dari bahasa latin "*movere*" yang berarti *to move* atau menggerakkan (Steers dan Porter, 1991). Sedangkan Suriasimantri berpendapat bahwa motivasi merupakan dorongan, hasrat, atau kebutuhan seseorang untuk berperilaku tertentu guna mencapai tujuan tertentu. Motif akan menghasilkan mobilisasi energi (semangat) dan menguatkan perilaku seseorang, serta kendaraan untuk membawa dan mengarahkan perilaku seseorang (Beck, 1990).

Seseorang memiliki minat berwirausaha karena adanya motif tertentu, yaitu motif berprestasi (*achievement motive*). Motif berprestasi merupakan nilai sosial yang menekankan pada hasrat untuk mencapai yang terbaik guna mencapai kepuasan secara pribadi (Gede A.S. dalam Suryana, 2003). Faktor dasar yang melandasi motivasi adalah kebutuhan yang harus dipenuhi. Maslow (1934) menjelaskan teori motivasi dengan menjelaskan tingkatan kebutuhan sebagai landasan yang melatar belakangi lahirnya motivasi bagi seseorang, yaitu (1) kebutuhan fisik (*physiological needs*), kebutuhan akan keamanan (*security needs*), kebutuhan harga diri (*esteem needs*) dan kebutuhan akan aktualisasi diri (*self-actualization needs*).

b. Selalu Perspektif

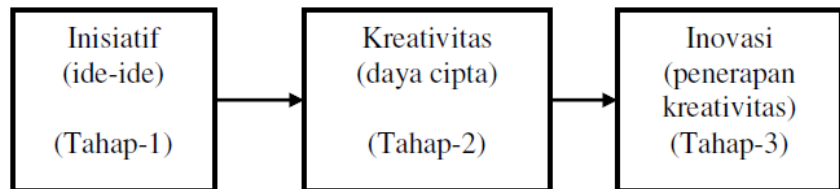
Selalu prespektif mencerminkan bahwa seorang wirausahawan harus berfikir, berusaha dan memanfaatkan peluang dengan penuh perhitungan untuk meraih masa depannya secara optimis. Untuk mencapai masa dengan yang optimis, maka seorang wirausaha harus mempunyai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru serta berbeda dengan yang sudah ada (*ability to create the new and different*). Orang yang selalu memandang masa depan secara optimis, akan mempunyai dorongan untuk berkarsa dan berkarya dalam menyongsong masa depannya. Itulah sebabnya Drucker (1959) menekankan pada *ability to create the new and different* sebagai kunci utamanya.

Masa depan adalah suatu kejadian (*event*) yang mengandung ketidakpastian (*uncertainty*). Maka dalam menyongsong masa depan tersebut seorang wirausaha harus mampu memperhitungkan resiko yang timbul dan dengan cerdas dan tabah menghadapi tantangan akibat pilihan yang diambilnya. Pada akhirnya, dapat dinyatakan bahwa seorang wirausaha yang berjiwa kewirausahaan selalu tidak akan puas dengan hasil yang dicapainya dan akan terus mencari peluang baru untuk memperbaiki dan mengembangkan kehidupan usahanya agar lebih baik dibandingkan yang sudah dicapainya.

c. Memiliki Kreativitas (Daya Cipta) Tinggi

Memiliki kreativitas tinggi berarti mempunyai kemampuan untuk berfikir yang baru dan berbeda (*thinking new thing and different*). Namun demikian untuk berfikir yang baru dapat bersumber dari sesuatu yang lama tetapi dilakukan dengan cara-cara yang baru dan tidak harus seluruhnya baru. Zimmerer (dalam Suharyono, 2017) menyebutkan bahwa ide-ide kreativitas sering muncul ketika seorang wirausaha melihat sesuatu yang lama dan berfikir sesuatu yang baru dan berbeda.

Dengan demikian rahasia kewirausahaan adalah menciptakan nilai tambah barang dan jasa dengan menerapkan kreativitas dan inovasi untuk memecahkan masalah dan meraih peluang yang dihadapi setiap hari tanpa menunggu perintah (berinisiatif sendiri).



Gambar 2.2 Tahap-Tahap Inovasi.

Zimmerer (dalam Suharyono, 2017) menjelaskan bahwa terdapat 7 (tujuh) tahap dalam proses berfikir kreatif dalam kewirausahaan, yaitu:

Tahap 1 : Persisapan

Tahap 2 : Penyelitikkan

Tahap 3 : Transformasi

Tahap 4 : Penetasan

Tahap 5 : Penerangan

Tahap 6 : Pengujian

Tahap 7 : Implementasi

d. Memiliki Perilaku Inovatif Tinggi

Memiliki perilaku inovatif tinggi merupakan salah satu kunci dari semangat berwirausaha. Sebenarnya setiap orang dibekali talenta atau jiwa wirausaha walaupun dalam derajat kapabilitas yang berbeda-beda. Jika jiwa wirausaha atau talenta tersebut diberikan wadah yang baik, maka perkembangan dan kemajuannya akan memberikan hasil sebagaimana mana yang diharapkan. Jiwa wirausaha yang terdapat pada setiap orang itu tumbuh karena beberapa hal (1) setiap orang pasti memiliki cita-cita, impian dan harapan untuk meningkatkan kualitas hidup, (2) setiap orang mempunyai intuisi untuk bekerja dan berusaha, (3) setiap orang mempunyai daya imajinasi yang dapat digunakan untuk berfikir kreatif, (4) setiap orang mempunyai kemampuan untuk belajar sesuatu yang sebelumnya tidak dikuasainya. Itulah modal awal dan faktor dominan yang diberikan oleh Allah SWT kepada manusia dan bukan makhluk lainnya, sehingga setiap manusia pada dasarnya memiliki akal budi dan kecerdasan yang merupakan landasan dasar dari jiwa wirausaha.

e. Memiliki Komitmen dalam Pekerjaan

Memiliki komitmen dalam pekerjaan memberikan makna bahwa setiap wirausaha hendaknya komit dalam mengelola usahanya yang dilakukan dengan cara bersungguh-sungguh dan memberikan curahan perhatian sepenuhnya. Oleh sebab itu seorang wirausaha yang komit atas pekerjaannya tidak akan membiarkan usahanya berjalan di tempat, tetapi selalu berfikir dan berusaha agar usahanya itu dapat berkembang dan mempunyai keunggulan kompetisi dengan yang lainnya. Untuk maksud tersebut, maka seorang wirausahawan harus sepenuh hati dalam menjalankan usahanya dan berani mengambil resiko usaha yang sudah diperhitungkan sebelumnya.

Wirausahawan yang komit terhadap pekerjaannya harus berani bangkit dari kegagalannya dan menjadikan masalah yang dihadapi sebagai peluang. Tidak setengah-setengah dalam mengelola usaha dapat diartikan bahwa seorang wirausahawan harus memiliki semangat kewirausahaan. Instruksi Presiden

Nomor 4 Tahun 1995 memberikan petunjuk tentang semangat kewirausahaan yang meliputi:

- 1) Mempunyai kemauan kuat untuk berusaha dengan semangat mandiri;
- 2) Mampu membuat keputusan yang tepat dan berani mengambil resiko;
- 3) Kreatif dan inovatif;;
- 4) Tekun, teliti dan produktif;
- 5) Berkarya dengan semangat kebersamaan dan etika bisnis yang sehat.

f. Memiliki Etos Kerja dan Tanggung Jawab

Etos kerja akan membentuk suatu produktivitas sedangkan tanggung jawab akan menumbuhkan wirausaha yang adil dan bertanggung jawab terhadap semua pemangku kepentingan (*stakeholder*) yang berhubungan dengan usaha dan hasil usahanya. Dalam pengertian bisnis modern, tanggung jawab tersebut ditunjukkan dengan adanya tanggung jawab sosial (*social responsibility*) antara lain dengan melindungi stakeholder dan lingkungannya dari adanya kerugian moril maupun material atas keberadaan perusahaan dan hasil produksinya.

Ada 7 (tujuh) prinsip *bushido* yang menjadi budaya kerja bangsa Jepang dan diterapkan secara konsisten, instan dan berkualitas sehingga bangsa Jepang mengalami kemajuan, yaitu (1) *Gi*, bahwa keputusan yang benar, diambil dengan sikap benar berdasarkan kebenaran, jika harus mati demi keputusan itu, matilah dengan gagah dan terhormat (2) *Yu*, berani dan ksatria, (3) *Jin*, murah hati, mencintai dan bersikap baik terhadap sesama, (4) *Re*, bersikap santun dan bertindak benar, (5) *Melyo*, tulus setulusulusnya, sungguh-sungguh-sungguhnya dan tanpa pamrih, dan (6) *Chugo*, mengabdikan dan loyal.

g. Mandiri atau Tidak Tergantung Orang Lain

Mandiri atau tidak tergantung kepada orang lain akan menumbuhkan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*create new and different*). Melalui kemandirian

dalam berfikir kreatif dan bertindak inovatif, seorang wirausaha dapat menciptakan peluang dalam menghadapi tantangan hidup. Oleh sebab itu, seorang wirausaha harus mempunyai kemampuan kreatif dalam mengembangkan ide dan pikirannya terutama dalam menciptakan peluang usaha bagi dirinya dan bagi orang lain.

h. Berani Menghadapi Resiko

Berani mengambil resiko tidak sama dengan spekulasi. Artinya resiko yang ditanggung oleh seorang wirausahawan adalah resiko yang sudah diperhitungkan secara matang. Richard Cantillon adalah orang yang pertama menggunakan istilah *entrepreneur* dan mengatakan bahwa *entrepreneur* adalah seseorang yang berani menanggung resiko. Keberanian menanggung resiko yang disertai perhitungan yang mapan merupakan karakteristik wirausaha yang unggul.

i. Selalu Mencari Peluang

Selalu mencari peluang dimaknakan bahwa seorang wirausaha yang mempunyai jiwa kewirausahaan harus memberikan tanggapan positif terhadap peluang yang ada dalam kaitannya dengan mendapatkan keuntungan untuk usahanya (organisasi bisnis) atau memberikan pelayanan yang lebih baik kepada masyarakat (organisasi nirlaba). Pakerti (1997), mengartikan kewirausahaan sebagai tanggapan terhadap peluang usaha yang terungkap dalam seperangkat tindakan serta membuahkan hasil berupa organisasi usaha yang melembaga, produktif dan inovatif.

Stevenson memahami kewirausahaan sebagai suatu pola tingkah laku manajerial yang terpadu dalam upaya pemanfaatan peluang-peluang yang tersedia tanpa mengabaikan keterbatasan sumber daya yang dimiliki dan Drucker menekankan bahwa seorang wirausaha harus mampu mengalihkan alokasi sumber dayanya dari bidang-bidang yang memberikan hasil rendah ke bidang lain yang memberikan hasil tinggi. Pada akhirnya Mossi menyatakan bahwa wirausaha adalah seseorang yang merasakan adanya peluang, mengejar peluang-peluang yang sesuai dengan situasi dirinya dan percaya bahwa kesuksesan merupakan suatu

hal yang dapat dicapai.

j. Memiliki Jiwa Kepemimpinan

Jiwa kepemimpinan, keteladanan dan kepeloporan selalu dimiliki oleh seorang wirausaha yang sukses. Seorang yang memiliki jiwa kepemimpinan pada umumnya ingin tampil berbeda, lebih dahulu (lebih cepat) dan lebih menonjol. Hal inilah yang melandasi mengapa seorang wirausaha yang memiliki jiwa kepemimpinan akan menggunakan kemampuan kreativitas dan inovasinya untuk menghasilkan barang dan jasa dengan lebih cepat dipasarkan dan berbeda dari pesaingnya. Wirausaha seperti inilah yang menganggap perbedaan sebagai suatu peluang untuk menambah nilai barang dan jasa yang dihasilkan, sehingga ia akan menjadi *leader*, baik dalam bidang produksi maupun pemasaran.

k. Memiliki Kemampuan Manajerial

Memiliki kemampuan manajerial merupakan salah satu aspek yang harus ada pada setiap wirausaha. Kemampuan manajerial merupakan kemampuan untuk mengambil keputusan usaha dan melaksanakan seluruh fungsi manajemen, yaitu membuat rencana usaha, mengorganisasikan usaha, mengelola usaha (termasuk mengelola sumber daya manusia), melakukan publikasi/promosi hasil usaha dan mengontrol pelaksanaan usaha.

Seluruh kemampuan manajerial harus dilakukan secara konsisten dan terintegrasi sehingga seluruh aspek manajerial tersebut tidak saling kontra produktif terhadap pencapaian tujuan organisasi. Kemampuan manajerial seorang wirausahawan harus mampu membuat organisasi menjadi "*fit*" dengan lingkungannya. Suatu organisasi (khususnya organisasi bisnis) harus dinamis dan fleksibel, dikelola oleh manajer yang bervisi ke depan dan mempunyai lingkungan kerja yang kondusif.

l. Memiliki Ketrampilan Personal

Memiliki keterampilan personal diartikan sebagai wirausaha andal, Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 1995 tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan menyebutkan adanya 8 (delapan) ciri wirausaha

andal, yaitu:

- 1) Percaya diri dan sikap mandiri yang tinggi untuk berusaha mencari penghasilan dan keuntungan melalui perusahaan.
- 2) Mau dan mampu mencari dan menangkap peluang usaha yang menguntungkan serta melakukan apa saja yang perlu untuk.
- 3) Mau dan mampu bekerja keras dan tekun dalam menghasilkan barang dan jasa, serta mencoba cara kerja yang lebih tepat dan efisien memanfaatkannya.
- 4) Mau dan mampu berkomunikasi, tawar menawar dan musyawarah dengan berbagai pihak yang besar pengaruhnya pada kemajuan usaha.
- 5) Menghadapi hidup dan menangani usaha dengan terencana, jujur, hemat dan disiplin terutama para pembeli/pelanggan (memiliki kemampuan *salesmanship*).
- 6) Mencintai kegiatan usahanya dan perusahaannya serta lugas dan tangguh tetapi cukup luwes dalam melindunginya.
- 7) Mau dan mampu meningkatkan kapasitas diri sendiri dan kapasitas perusahaan dengan memanfaatkan dan memotivasi orang lain (*Leadership/Managerialship*) serta melakukan perluasan dan pengembangan usaha dengan resiko yang moderat.
- 8) Berusaha mengenal dan mengendalikan lingkungan serta menggalang kerjasama yang saling menguntungkan dengan berbagai pihak yang berkepentingan terhadap perusahaan.

5. Rencana Bisnis

Dasar dari sebuah usaha yang akan dijalankan adalah adanya *business plan* atau perencanaan dalam membangun sebuah usaha. *Business plan*/perencanaan usaha merupakan kumpulan dokumen yang menyatakan keyakinan akan kemampuan sebuah bisnis/usaha untuk menjual barang ataupun jasa dengan menghasilkan profit yang tinggi dan menarik bagi investor untuk menanamkan modalnya kepada perusahaan kita.

Disamping menyusun perencanaan, memulai usaha baru tidak

tepat kiranya jika langsung dalam bentuk usaha besar. Memang ada pengusaha yang langsung membuka usaha besar tanpa mempunyai pengalaman terlebih dahulu. Akibatnya jika usaha besar ini mengalami benturan maka akan timbul kepanikan bagi pemiliknya sendiri dan perusahaan semacam ini gampang mengalami kegagalan. Memulai usaha dalam bentuk usaha kecil akan memberikan pengalaman demi pengalaman dalam pengelolaan usahanya. Berdasarkan pengalaman setiap tahun dan analisis data yang terkumpul maka dengan mudah perusahaan berkembang menjadi perusahaan besar. Berdasarkan uraian di atas, Nampak perlunya disusun perencanaan usaha/*business plan* sebelum seseorang membuka usaha.

6. Pengertian Perencanaan Bisnis/*Bussiness Plan*

Agar perusahaan berjalan pada jalan yang benar maka seorang wirausaha harus menyusun *business plan*. *Business Plan* merupakan suatu dokumen yang menyatakan keyakinan akan kemampuan sebuah bisnis untuk menjual barang atau jasa dengan menghasilkan keuntungan yang memuaskan dan menarik bagi penyandang saran. Pengertian lain dari *business plan* adalah sebuah *selling document* yang mengungkapkan daya tarik dan harapan sebuah bisnis kepada penyandang dana potensial.

Menurut Bygrave, (1994:441, dalam Alma, 2006:198) mendefinisikan *business plan* sebagai dokumen yang disediakan oleh *entrepreneur* yang memuat rincian tentang masa lalu, keadaan sekarang dan kecenderungan masa depan dari sebuah perusahaan. Isinya mencakup analisis tentang manajemen, keadaan fisik bangunan, karyawan, produk, sumber permodalan, informasi tentang jalannya perusahaan selama ini dan posisi pasar dari perusahaan. *business plan* juga berisi tentang rincian profit, neraca pembayaran, proyeksi aliran kas untuk dua tahun yang akan datang. Selain itu juga memuat pandangan dan ide dari untuk dua tahun yang akan datang, pandangan dan ide dari anggota tim manajemen serta menyangkut strategi dan tujuan perusahaan yang hendak dicapai.

Jadi *business plan* adalah dokumen tertulis yang disiapkan oleh wirausaha yang menggambarkan semua unsur-unsur yang relevan baik internal maupun eksternal mengenai perusahaan untuk memulai suatu usaha. Isi dari *business plan* sering merupakan perencanaan terpadu yang menyangkut pemasaran, permodalan, *manufacturing* dan sumber daya manusia. Format rencana ide bisnis dapat dilihat pada halaman LKM pertemuan 2.

D. Rangkuman

Menjadi wirausahawan memang tidaklah mudah sebagaimana kita mengucapkannya, namun dengan bersedia menjadi pembelajar kewirausahaan setidaknya dapat membantu untuk memperoleh modal awal mengenal kewirausahaan beserta seluruh aspek-aspeknya yang dapat dijadikan dasar untuk memilih kewirausahaan sebagai alternatif karir masa depan. Tidak dapat dipungkiri bahwa inti proses kehidupan ini ialah pembelajaran diri secara berkelanjutan. Olehnya itu sebagai pembelajar kewirausahaan, janganlah berhenti belajar untuk sekadar mengetahui kewirausahaan, namun perlu ditindaklanjuti untuk belajar menerapkan apa yang dipelajari mengenai kewirausahaan, dan pada akhirnya dapat belajar menjadi wirausahawan yang unggul.

Menjadi wirausahawan tentunya memiliki landasan dalam memulai bisnisnya. *Business plan*/perencanaan usaha merupakan kumpulan dokumen yang menyatakan keyakinan akan kemampuan sebuah bisnis/usaha untuk menjual barang ataupun jasa dengan menghasilkan profit yang tinggi dan menarik bagi investor untuk menanamkan modalnya kepada perusahaan. Rencana perlu disusun betapapun sederhananya secara tertulis. Perencanaan yang tidak tertulis pasti sudah ada rekayasa didalam pikiran seseorang yang akan membuka usaha, seperti rekayasa tentang usaha apa yang akan dipilih, tempatnya dimana, siapa konsumennya, dibutuhkan modal berapa, berapa perkiraan tentang keuntungan yang akan diperoleh.



SCAN ME

Sebagai bahan diskusi dan dukungan referensi
silahkan mengakses barcode berikut.

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=VUluoIC23eg>

E. Tes Formatif

Pilihan Ganda

1. Wirausaha dari segi etimologi berasal dari dua kata, yaitu...
 - a) Wira dan Usaha
 - b) Berwira dan Usaha
 - c) Wira dan Berusaha
 - d) Wirausaha dan wan
2. Kewirausahaan sebagai semangat, sikap, perilaku dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha dan atau kegiatan yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik dan/atau memperoleh keuntungan yang lebih besar. Definisi kewirausahaan tersebut merupakan pendapat dari...
 - a) Wennekers dan Thurik (1999)
 - b) Inpres No. 4 Tahun 1995
 - c) Joseph Schumpeter (1934)
 - d) Richard Cantillon (1725)
3. Perkataan kewirausahaan (*entrepreneurship*) berasal dari Bahasa...
 - a) Inggris
 - b) Prancis
 - c) USA
 - d) Indonesia
4. kewirausahaan sebagai orang-orang yang menghadapi resiko yang berbeda dengan mereka yang menyediakan modal. Merupakan pendapat dari
 - a) Wennekers dan Thurik (1999)
 - b) Inpres No. 4 Tahun 1995
 - c) Joseph Schumpeter (1934)

- d) Richard Cantillon (1725)
5. Berikut beberapa Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis *Society 5.0* dapat dilakukan dengan memanfaatkan potensi teknologi digital, **kecuali**.
- a) Kecerdasan buatan (AI)
 - b) *Internet of things*
 - c) Komputerisasi
 - d) Konektivitas 5G
6. Berwirausaha karena terpaksa oleh keadaan atau desakan kebutuhan hidup, merupakan jenis wirausaha....
- a) *Replicative Entrepreneur*
 - b) *Necessity Entrepreneur*
 - c) *Alternative Entrepreneur*
 - d) *Duplicate Entrepreneur*
7. berikut merupakan contoh wirasuha di bidang ekonomi kreatif. **Kecuali**....
- a) *fashion*
 - b) *game developer*
 - c) fotografi
 - d) *I ntrepreater bahasa*
8. Wirausaha yang cenderung meniru bisnis yang sedang digemari masyarakat merupakan jenis wirausaha....
- a) *Replicative Entrepreneur*
 - b) *Necessity Entrepreneur*
 - c) *Alternative Entrepreneur*
 - d) *Duplicate Entrepreneur*
9. Berikut merupakan bidang wirausaha menurut aktivitas wirausaha, **kecuali**....
- a) Bidang Ekonomi Kreatif
 - b) Bidang Jasa
 - c) Bidang Pedangangan
 - d) Bidang *enternainer*
10. faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan wirausaha di era *Society 5.0* adalah....

- a) Kejujuran, mudah bergaul, kerja keras, dan hidup teratur
- b) Kejujuran, disiplin, kepemimpinan, dan pandai melakukan lobi
- c) Disiplin, mudah bergaul, motivasi internal, dan pandai melakukan lobi
- d) Kemampuan menjual ide, hidup teratur, berjiwa *leadership*, dan kreatif

Essai

1. Apa yang anda ketahui tentang Kewirausahaan !
2. Setelah lulus nanti (sebagai Sarjana/AMd) apakah anda berminat berkarir sebagai wirausahawan?
 - ☐ Ya, Alasannya
 - ☐ Ragu-ragu, Alasannya....
 - ☐ Tidak, Alasannya....
3. Menurut anda, seberapa pentingkah peran Teknologi dalam berwirausaha?

Kunci Jawaban

- | | |
|------|-------|
| 1. A | 6. B |
| 2. B | 7. D |
| 3. B | 8. A |
| 4. D | 9. D |
| 5. C | 10. A |

F. Daftar Pustaka

- Agustina, 2019. *Kewirausahaan di Era Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: mitra wacana Media
- Inpres No. 4 Tahun 1995 tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan.
- Idurs, Salim. 2017. *Strategi Pembelajaran Kewirausahaan: Aplikasi pembelajaran Mata Kuliah Kewirausahaan di Perguruan Tinggi*. Malang: MNC Publishing
- Jamil. 2020. *Buku Ajar Kewirausahaan (Kiat Sukses menjadi Wirausaha)*. Rukka. 2011. *Buku Ajar Kewirausahaan 1*. Makassar: LKPP UNHAS

- Suharyono. 2017. Sikap dan Perilaku Wirausaha. *Jurnal Ilmu dan Budaya*.
Vo. 40. No. 56 Mei 2017. [http://journal.unas.ac.id/ilmu-budaya/article/
view/422/323](http://journal.unas.ac.id/ilmu-budaya/article/view/422/323)
- Wennekers, Sander, and Roy Thurik (1999). Linking entrepreneurship and
economic growth. *Small Business Economics* 13: 27–55.

BAB III

Kewirausahaan di Era *Society 5.0*



Sumber: <http://bit.ly/3l5TUBX>

A. Capaian Pembelajaran

Dalam pembahasan materi tentang kewirausahaan di era *Society 5.0*, diharapkan mahasiswa mampu memahami konsep berwirausaha di era *Society 5.0*, Tantangan dan solusi wirausaha muda di era *Society 5.0*.

B. Pendahuluan

Wirausahawan adalah orang yang bertanggung jawab atas suatu usaha dengan mengambil risiko untung atau rugi. Pengusaha bisa diklasifikasikan

menjadi dua kelompok, yaitu wirausahawan bisnis dan wirausahawan sosial. Perbedaan utama antara keduanya terletak pada pemanfaatan keunggulannya. Bagi pengusaha, keuntungan yang diperoleh akan digunakan untuk ekspansi bisnis, sedangkan bagi wirausahawan sosial, keuntungan yang diperoleh (sebagian atau seluruhnya) diinvestasikan kembali untuk pemberdayaan masyarakat.

Kekayaan alam suatu negara tidak menjamin kemakmuran dan kesejahteraan secara berkelanjutan jika tidak dikelola dengan kompetensi sumber daya orang baik. Rendahnya tingkat inovasi teknologi dan sektor kewirausahaan juga berdampak terhadap daya saing suatu negara. Oleh karena itu, pengelolaan sumber daya manusia benar merupakan indikator penting untuk meningkatkan daya saing, khususnya kualitas kewirausahaan.

Kewirausahaan adalah solusi yang paling tepat dalam menyelesaikan masalah bangsa. Kewiraswastaan merupakan gerakan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan pelayanan sosial, seperti pengentasan kemiskinan, penyediaan makanan bergizi bagi masyarakat miskin, jaminan kesehatan dan pendidikan. Gerakan ekonomi dalam konteks ini didorong oleh sebab dan akibat, bukan keuntungan. Artinya, tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan ekonomi tersebut berimplikasi pada kelompok sasaran, jika masyarakat miskin menjadi kelompok sasaran diharapkan kondisi kemiskinan dapat teratasi.

Kegiatan wirausaha secara otomatis menyerap tenaga kerja sehingga dapat memberikan kesempatan kerja bagi para penganggur sehingga diharapkan dengan berbagai pembangunan Wirausahawan di Indonesia akan mampu mengurangi jumlah pengangguran yang berkurang secara signifikan. di berbagai negara seperti China, Korea, Taiwan dan banyak negara maju Di sisi lain, peran lembaga inkubator sangat penting dalam kerangka pertumbuhan wirausahawan khususnya wirausahawan yang berbasis pengetahuan pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Menumbuhkan wirausahawan berbasis IPTEK sangat penting penting untuk menumbuhkan wirausahawan yang memiliki daya saing tinggi, sehingga menumbuhkan wirausaha baru tidak hanya untuk mengatasi masalah

pengangguran, tetapi juga meningkatkan daya saing pelaku usaha itu sendiri. Jika pelaku usaha meningkatkan daya saingnya, maka daya saing ekonomi kita juga akan meningkat. Tentu berwirausaha adalah sesuatu yang memungkinkan terjadinya *multiplier effect*, artinya seorang wirausahawan yang menerapkan wirausaha mampu memberikan dampak positif bagi dirinya dan orang-orang di sekitarnya. Tidak sebatas memberikan pekerjaan, tetapi lebih menekankan pada bagaimana seseorang mendapatkan manfaat dan kontribusi terhadap lingkungan.

Artinya berwirausaha bukan hanya tentang seorang wirausahawan yang memulai suatu usaha, kemudian usaha tersebut mendatangkan keuntungan bagi dirinya dan membuka lapangan pekerjaan bagi orang lain. Lebih dari itu, kewirausahaan membahas bagaimana setiap orang mampu berperan dan berguna sesuai identitasnya, sehingga memiliki peran yang berarti dan nilai lebih bagi dirinya sendiri dan lingkungannya sebagai hasil yang positif.

C. Materi

1. Revolusi Industri 4.0 dan Era *Society 5.0*

Kedua Era Industri ini memiliki persamaan penggunaan teknologi, termasuk teknologi terkait IoT, AI, dan analisis *Big Data*. Demikian pula, keduanya memerlukan pendekatan dari atas ke bawah, yang dipimpin oleh negara dengan kolaborasi antara industri, akademisi, dan sektor pemerintahan.

Namun ada beberapa perbedaan. Industri 4.0 menganjurkan pabrik pintar, sementara *Society 5.0* menyerukan masyarakat yang sangat cerdas. Selain itu, meski sama-sama visi menganjurkan penyebaran sistem siber-fisik, ruang lingkup penyebaran berbeda; di Industri 4.0, CPS akan diterapkan di lingkungan manufaktur, sementara di era *Society 5.0*, itu harus diterapkan di seluruh masyarakat secara keseluruhan. Kedua visi/era tersebut juga berbeda dalam hal mengukur hasil. Industri 4.0 bercita-cita untuk menciptakan nilai baru dan meminimalkan biaya produksi. Sangat membumi hasil memungkinkan metrik kinerja yang relatif sederhana dan jelas. Sebaliknya, *Society 5.0* bercita-cita untuk

menciptakan masyarakat yang sangat cerdas. Metrik dalam hal ini adalah jauh lebih kompleks.

Menurut Strategi Komprehensif tentang Sains, Teknologi dan Inovasi untuk 2017, kesuksesan diukur dari seberapa jauh masyarakat. Dapat menyeimbangkan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial dengan menyediakan barang dan jasa yang secara terperinci menjawab berbagai kebutuhan laten tanpa memandang lokal, usia, jenis kelamin, atau bahasa untuk memastikan bahwa semua warga negara dapat menjalani kehidupan yang berkualitas tinggi penuh kenyamanan dan vitalitas. Perbedaan Revolusi Industri 4.0 dan era *Society 5.0* dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.1
Perbedaan Revolusi Industri 4.0 dan Era *Society 5.0*

Kategori	Revolusi Industri 4.0 (Jerman)	Era <i>Society 5.0</i> (Jepang)
Perancang	1. Rencana Aksi Strategi Teknologi Tinggi 2020 untuk Jerman (BMBF, 2011) 2. Rekomendasi untuk implementasi inisiatif strategis INDUSTRI 4.0 (Kelompok Kerja Industri 4.0, 2013)	1. Rencana Dasar Sains dan Teknologi ke-5 (dirilis 2016) 2. Strategi Komprehensif Sains, Teknologi dan Inovasi untuk 2017 (dirilis 2017)
Tujuan, Ruang Lingkup	1. Pabrik Pintar 2. Berfokus pada Manufaktur	1. Masyarakat super cerdas 2. Masyarakat secara luas
Kata Kunci	1. Sistem siber-fisik (CPS) 2. <i>Internet of Things</i> (IoT) 3. Penyesuaian Massal	1. Konvergensi tingkat tinggi dunia maya dan ruang fisik 2. Menyeimbangkan pembangunan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial 3. Masyarakat yang berpusat pada manusia

Sumber: Atsushi Deguchi dkk. (2020)

2. Kewirausahaan Menuju ke Era *Society 5.0*

Perekonomian masa kini yang didominasi digital referensi lengkap kegiatan ekonomi berbasis Teknologi Informasi. Saat ini, setengah dari

populasi dunia terhubung ke internet. Sepertiga memiliki akses ke media sosial dari segala usia. Internet telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Terkait kegiatan bisnis, penerapan teknologi digital setidaknya telah terjadi di bidang transportasi, retail, hingga perbankan. Menurut *The Economist*, dalam lima tahun terakhir pertumbuhan bisnis di ekosistem ekonomi digital mencapai 30 persen. Tingkat pertumbuhan yang secara signifikan, melebihi tren pertumbuhan ekonomi konvensional.

Kaum muda telah menjadi konsumen utama ekonomi digital. Saat ini, mereka yang lahir pasca 1980 atau sering disebut sebagai generasi milenial sangat menentukan arah pasar ke depan. Firma konsultan Solidiance memprediksi jumlah milenial Indonesia akan mencapai 50 persen dari total populasi pada 2027. Sebagai *digital native*, milenial menginginkan kemudahan bertransaksi. Perangkat dan Media sosial akan memegang peranan penting dalam aktivitas sehari-hari. Tak pelak, permintaan akan layanan berbasis teknologi digital akan meningkat drastis. Di sektor ritel dan transportasi, pola interaksi penyedia layanan dengan konsumen telah berubah dan menimbulkan efek Domino pada usaha konvensional, Munculnya startup berbasis aplikasi digital seperti Gojek, Uber, Traveloka, Tokopedia, hingga Bukalapak mempengaruhi kinerja bisnis ritel dan transportasi konvensional. Perbankan dunia tidak luput dari transformasi digital yang mulai terjadi, bahwa pergerakan digital yang terjadi di berbagai bidang telah menciptakan peluang sekaligus tantangan bagi industri perbankan. Perbankan harus mengikuti pergerakan ekosistem ekonomi dunia digital dan berbasis data.

Hal ini telah dilakukan oleh dunia perbankan, perusahaan swasta, dan startup Indonesia yang telah meluncurkan layanan perbankan berbasis ponsel pintar. Dengan pertumbuhan internet dan ponsel pintar, *Fintech* terdepan menawarkan keluasaan transaksi perbankan kapan saja dan dimana saja. Melalui fitur andalannya yaitu kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dan *machine learning*, menyoal yang utama adalah generasi milenial yang mengutamakan kebebasan dan keamanan. Inovasi ini berada di jalur yang benar karena sejalan dengan

visi pemerintah Indonesia untuk menciptakan ekosistem ekonomi digital yang kuat di masa depan.

3. Tantangan Wirausahawan Muda dalam Beradaptasi di Era *Society 5.0*

Hasil penelitian Intansih dkk (2021) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa tantangan yang harus dihadapi wirausaha muda di era *Society 5.0* diantaranya:

- a. Strategi pemasaran produk,
- b. Pengembangan ide usaha,
- c. Konsistensi menjalankan usaha, dan
- d. Permodalan.

4. *Knowledge* dalam Kewirausahaan

Menurut (Daulay, 2022) *knowledge* dalam kewirausahaan dapat dilihat dalam beberapa hal berikut yaitu:

- a. Pengetahuan
Tingkat penalaran (*reasoning*) atau kemampuan berpikir yang dimiliki seseorang ditandai dengan daya pikir, pengetahuan, kecerdasan, intelektual atau unsur kognisi. Kemampuan inilah yang membedakan manusia dengan binatang, bahkan kemampuan inilah yang membedakan daya cipta seseorang dan suatu bangsa yang menyebabkan perbedaan kemakmuran dan kejayaan bangsa daya nalar adalah daya otak yang sekaligus sumber dan awal lahirnya berbagai kreasi dan penemuan baru, kreasi dan penemuan baru ini adalah ujung tombak kemajuan bangsa. Jika otak itu seperti pisau, maka ketajaman hanya bisa didapat jika sering diasah. Jika otak itu seperti *hard disk*, maka ia hanya akan memiliki kemampuan yang hebat jika diisi dengan banyak input
- b. Keterampilan (Psikomotor)
Pikirkan saja, tidak ada yang bisa membuat sesuatu terjadi Sesuatu yang bisa terwujud jika ada tindakan. Momentum untuk bertindak, terutama tindakan awal disebut kekuatan inisiatif. Kekuatan ini dapat mencirikan seseorang apakah dia malas atau malas

rajin. Banyak orang tahu, tetapi karena mereka tidak bertindak atau lambat bertindak, maka dia akan kehilangan Keterampilan tindakan fisik terutama tangan dan kaki untuk melakukan beberapa pekerjaan dan dari bilah pekerjaan akan terwujud pekerjaan. Berbagai macam karya telah lahir dari orang-orang yang memiliki keterampilan. Keterampilan

c. Sikap Mental dan Intuisi

Seseorang mungkin memiliki otak yang cerdas dan keterampilan yang tinggi, tetapi jika dia malas, lamban, tidak memiliki keberanian, dan apalagi ceroboh, itu pasti tidak menjamin kesuksesan. Sukses dapat digunakan jika pemikiran maju, keterampilan dan sikap mental digabungkan. Sikap mental yang maju ini meliputi: keteladanan, keluhuran budi, keberanian, penuh tanggung jawab, jujur, berjiwa besar dan mandiri. Jika ditelisik lebih dalam, akan semakin jelas bahwa keberhasilan seseorang, kemajuan suatu bangsa karena seseorang atau suatu bangsa memiliki sikap mental yang maju, daya nalar dan keterampilan yang tinggi.

d. Mental Proses Kewirausahaan

Pengetahuan yang harus dimiliki wirausahawan adalah: pengetahuan tentang bisnis yang akan dimasuki/dipelopori dan lingkungan bisnis yang ada, pengetahuan tentang peran dan tanggung jawab, serta pengetahuan manajemen dan organisasi bisnis. Sedangkan keterampilan yang harus dimiliki Entrepreneur di antaranya adalah keterampilan konseptual dalam menetapkan strategi dan memperhitungkan risiko, keterampilan kreatif dalam menciptakan nilai tambah, keterampilan dalam memimpin dan mengelola, keterampilan berkomunikasi dan berinteraksi, serta keterampilan teknis upaya yang harus dilakukan.

e. Pengetahuan dan Kompetensi Kewirausahaan

Sebagian besar responden menjadi wirausaha karena berdasarkan pengalaman sehingga memiliki jiwa dan karakter wirausaha. Jadi, untuk menjadi seorang wirausahawan yang sukses, syarat utama yang harus dimiliki adalah memiliki jiwa dan karakter wirausaha. Jiwa dan karakter kewirausahaan dipengaruhi oleh keterampilan,

kemampuan atau kompetensi. Kompetensi itu sendiri ditentukan oleh pengetahuan dan pengalaman bisnis. Karena Wirausaha identik dengan wirausahawan kecil yang berperan sebagai pengelola kepemilikan kemudian menjadi wirausaha yang mengkapitalisasi, mengatur, mengawasi, menikmati, dan menanggung resiko, seorang wirausaha selain harus memiliki modal dasar berupa gagasan yang jelas. atau visi, kemampuan dan komitmen yang kuat, kecukupan modal baik uang dan waktu, serta tenaga yang cukup

f. Keterampilan dan *Skill* Kewirusahaan

Kemampuan berwirausaha, pengetahuan dan keterampilan akan membentuk kepribadian wirausaha. Dan, Menurut Dan Bradstreet, pengusaha kecil harus memiliki kepribadian khusus, yaitu penuh keyakinan, penuh kenyataan penuh harapan, penuh komitmen. Sedangkan modal yang cukup dapat diperoleh jika perusahaan mampu membina hubungan baik dan membangun kepercayaan dengan lembaga keuangan. Menurut Ronald J. Ebert, efektivitas manajer perusahaan bergantung pada keterampilan, kemampuan, dimana keterampilan manajemen dasar meliputi keterampilan teknis, keterampilan hubungan manusia, keterampilan konseptual, keterampilan keputusan, keterampilan manajemen waktu. Sementara itu kemampuan untuk mendominasi persaingan, tidak kalah pentingnya dalam bisnis. Sebagai seorang wirausahawan, Anda harus bisa mendeteksi PL sendiri atau PL yang ada pada pesaing. Dalam *Small The Business Center* disebutkan bahwa wirausahawan yang sukses memiliki lima kompetensi yang merupakan fungsi dari: kemampuan yang dibutuhkan, yaitu pemasaran, teknis, keuangan, personalia dan manajemen

g. Profil Kewirausahaan

Selain pengetahuan dan keterampilan seperti yang telah dibahas, pada akhirnya seorang wirausahawan harus memiliki perencanaan strategis yaitu proses penetapan tujuan, menentukan langkah-langkah yang akan diambil untuk mengidentifikasi sumber daya perusahaan. Misalnya: fasilitas pasar, produk, dana, karyawan. Strategi tersebut sangat penting agar para entrepreneur dapat

menggunakan sumber daya seoptimal mungkin.

Analisa Pra Rencana Bisnis

1. Analisis Pesaing

Agustina (2019) memberikan uraian terkait dengan berbagai analisis sebelum menyusun rencana bisnis. Urutan kedua dalam menyusun bisnis adalah menganalisis pesaing. Analisis pesaing digunakan untuk mengidentifikasi secara tertulis apa saja yang sudah dilakukan oleh pesaing, ditinjau dari berbagai sudut pandang. Pesaing yang dimaksud dalam hal ini berupa pesaing langsung (pesaing yang memiliki produk yang bentuknya sama dengan produk kita) maupun pesaing tidak langsung (Pesaing yang memiliki produk yang bentuknya beda tapi fungsinya sama). Format analisis pesaing dapat dilihat di lampiran Pertemuan 3.

2. Analisis Inovasi dengan Teknik SCAMPER

Selain menganalisis pesaing, tahapan lain yang perlu diperhatikan adalah menganalisis inovasi. Teknik SCAMPER adalah salah satu teknik dalam *sharing* konsep ide atau *brainstorming* pendapat yang umumnya digunakan dalam tim terutama untuk mengembangkan serta meningkatkan produk ataupun layanan dengan mengidentifikasi tujuh jenis pertanyaan. SCAMPER sendiri merupakan singkatan dari *Subtitute*, *Combine*, *Adapt*, *Magnify*, *Put to Other Uses*, *Eliminate*, *Reaarange/Reverse*. Analisis inovasi ini adalah tindak lanjut setelah menganalisis pesaing yang kemudian adalah merancang inovasi-inovasi apa yang telah diterapkan oleh pesaing. Format analisis inovasi dengan teknik SCAMPER dapat dilihat di lampiran Pertemuan 4.

D. Rangkuman

Wirausahawan adalah orang yang bertanggung jawab atas suatu usaha dengan mengambil risiko untung atau rugi. Pengusaha bisa diklasifikasikan menjadi dua kelompok, yaitu wirausahawan bisnis dan wirausahawan sosial. Kewirausahaan adalah solusi yang paling tepat dalam menyelesaikan

masalah bangsa. Kewiraswastaan merupakan gerakan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan pelayanan sosial, seperti pengentasan kemiskinan, penyediaan makanan bergizi bagi masyarakat miskin, jaminan kesehatan dan pendidikan.

Menumbuhkan wirausahawan berbasis iptek sangat penting penting untuk menumbuhkan wirausahawan yang memiliki daya saing tinggi, sehingga menumbuhkan wirausaha baru tidak hanya untuk mengatasi masalah pengangguran, tetapi juga meningkatkan daya saing pelaku usaha itu sendiri. Jika pelaku usaha meningkatkan daya saingnya, maka daya saing ekonomi kita juga akan meningkat. Saat ini, setengah dari populasi dunia terhubung ke internet. Sepertiga memiliki akses ke media sosial dari segala usia. Internet telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Terkait kegiatan bisnis, penerapan teknologi digital setidaknya telah terjadi di bidang transportasi, retail, hingga perbankan.

Permintaan akan layanan berbasis teknologi digital akan meningkat drastis. Di sektor ritel dan transportasi, pola interaksi penyedia layanan dengan konsumen telah berubah dan menimbulkan efek domino pada usaha konvensional, Munculnya startup berbasis aplikasi digital seperti Gojek, Uber, Traveloka, Tokopedia, hingga Bukalapak mempengaruhi kinerja bisnis ritel dan transportasi konvensional. Inovasi ini berada di jalur yang benar karena sejalan dengan visi pemerintah Indonesia untuk menciptakan ekosistem ekonomi digital yang kuat di masa depan.



SCAN ME

Sebagai bahan diskusi dan dukungan referensi
silahkan mengakses barcode berikut.

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=aranw1-azg8>



SCAN ME

Sebagai bahan diskusi dan dukungan referensi
silahkan mengakses barcode berikut.

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=G6dqVzah3f4>

E. Tes Formatif

Pilihan Ganda

1. Pengusaha bisa diklasifikasikan menjadi dua kelompok, yaitu....
 - a) Wirausahaan bisnis dan sosial
 - b) Wirausahaan bisnis dan lokal
 - c) Wirausahaan lokal dan sosial
 - d) Wirausahaan manajemendan sosial
2. Apa perbedaan utama dari wirausahaan bisnis dan sosial...
 - a) Terletak di penghasilannya
 - b) Terletak pada keuntungannya
 - c) Terletak pada pemanfaatan keunggulannya
 - d) Tingkat investasinya
3. Keuntungan yang diperoleh dari wirausahaan sosial digunakan untuk...
 - a) Investasi
 - b) Investasi pemberdayaan masyarakat
 - c) Ekspensi bisnis
 - d) Pemberdayaan masyarakat
4. Keuntungan yang diperoleh dari seorang pengusaha digunakan untuk...
 - a) Ekspansi bisnis
 - b) Investasi
 - c) Pemberdayaan masyarakat
 - d) Investasi pemberdayaan masyarakat
5. Berwirausaha adalah sesuatu yang memungkinkan terjadinya *multiplier effect*, apa apa yang dimaksud dari *multiplier effect*?
 - a) Seorang wirausahawan yang menerapkan wirausaha mampu memberikan dampak positif bagi dirinya dan orang-orang di sekitarnya.
 - b) Seorang wirausahawan mampu menghasilkan keuntungan yang besar
 - c) Seorang wirausahawan mampu mendapatkan investor
 - d) Seorang wirausahawan dapat bekerja sama dengan baik
6. Kewiraswastaan merupakan gerakan ekonomi, artinya..
 - a) Dapat meningkatkan SDM
 - b) Dapat meningkatkan ekonomi

- c) Dapat mengatasi kemiskinan
 - d) Dapat meningkatkan pembangunan
7. Rendahnya tingkat inovasi teknologi dan sektor kewirausahaan juga berdampak terhadap..
- a) Daya saing suatu negara
 - b) Pembangunan suatu negara
 - c) Kualitas SDM
 - d) Investasi
8. Salah satu dampak positif dari kegiatan wirausaha, adalah...
- a) Mendapatkan investor
 - b) Meningkatkan SDM
 - c) Meningkatkan daya jual beli
 - d) Mengurangi pengangguran
9. Kewiraswastaan merupakan gerakan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan...
- a) Pelayanan sosial
 - b) Penyediaan makanan bergizi bagi masyarakat miskin
 - c) Jaminan kesehatan dan pendidikan.
 - d) Semuanya benar
10. Menumbuhkan wirausahawan berbasis iptek bertujuan untuk...
- a) Agar dapat memiliki daya saing tinggi
 - b) Agar dapat berkembang
 - c) Agar dapat meningkatkan daya jual
 - d) Agar dapat mendapatkan investor

Essai

1. Sebutkan *knowledge* yang harus dimiliki dalam kewirausahaan!
2. Sikap mental dan intuisi merupakan salah satu hal yang harus ada dalam kewirausahaan, jelaskan!
3. Perbankan harus mengikuti pergerakan ekosistem ekonomi dunia digital (IPTEK), jelaskan mengapa demikian!
4. Jelaskan pendapat Ronald J. Ebert, mengenai keterampilan!
5. Pengetahuan apa saja yang harus dimiliki oleh wirausahawan?

Kunci Jawaban

- | | |
|------|-------|
| 1. A | 6. C |
| 2. C | 7. A |
| 3. B | 8. D |
| 4. A | 9. D |
| 5. A | 10. A |

F. Daftar Pustaka

- Daulay Muhamad Toyib dan Sanny Annisa. 2021. *Kewirausahaan Dari Industry 4.0 Menuju Society 5.0*. Jakarta: Cattleya Darmaya Fortuna
- Hitachi-UTokyo Laboratory. 2020. *Society 5.0. A People-centric Super-smart Society*. Tokyo: <https://doi.org/10.1007/978-981-15-2989-4>
- Intansih, dkk. 2021. *Tanggapan Wiruawsawan Muda dalam beradaptasi di Era Society 5.0 (Studi Kasus pada Mahasiswa Pendidikan IPS)*. Prosiding Nasional Seminar On Accounting, Finance, and Economics (NSAFE), 2021, Vo. 1 No. 3 Hal 132-141. <http://conference.um.ac.id/index.php/nsafe/article/view/1448>
- Uno Hamzah. 2022. *Pengembangan Model Pembelajaran Peran Kewirausahaan Mengatasi Kriris Ekonomi di Era Pandemi Covid-19 Gorontalo*. Disampaikan dalam Webinar Nasional Kewirausahaan dengan Tema Pembelajaran Kewirausahaan di Era Covid 19 berbasis Society 5.0 tanggal 23 April 2022

BAB IV

Life Skill dan Soft Skill



Sumber : <http://bit.ly/42etBdA>

A. Capaian Pembelajaran

Dalam pembahasan materi tentang *life skill* dan *soft skill*, diharapkan mahasiswa mampu memahami dan memedomani kecakapan/ keterampilan hidup yang harus dimiliki dan dibutuhkan oleh dunia kerja sesuai kebutuhan zaman yang semakin maju.

B. Pendahuluan

Menurut Hendarman (dalam Siswo, 2012) secara nasional, implementasi pelaksanaan pendidikan kewirausahaan di lingkungan

perguruan tinggi dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan. Dalam perjalanannya, pendidikan kewirausahaan di lingkungan perguruan tinggi akhir-akhir ini menjadi kajian di berbagai kesempatan, baik melalui diskusi, seminar, lokakarya, dan bahkan dijadikan *lesson learn* dengan menghadirkan sosok keberhasilan alumni dalam berwirausaha dan sekaligus sebagai *bench marking*.

Dalam penyelenggaraan pendidikan kewirausahaan di lingkungan perguruan tinggi, permasalahan yang dihadapi antara lain adanya isu pengangguran. Hal tersebut diasumsikan ada faktor yang mempengaruhinya yaitu: kompetensi keahlian lulusan perguruan tinggi belum memenuhi kebutuhan pasar kerja, lulusan perguruan tinggi (prodi ilmu-ilmu sosial) kalah bersaing dengan lulusan dari program studi bidang keteknikan di dunia kerja. Sementara itu, lulusan program studi teknik banyak dibutuhkan namun kompetensi keahliannya masih belum memadai. Di samping itu, keragaman kesiapan masing-masing perguruan tinggi dalam mengelola kewirausahaan seperti Program Mahasiswa Wirausaha (PMW)", Program Kreativitas Mahasiswa (PKM), pelaksanaan Kuliah Kerja Usaha (PKU), Program Magang Kewirausahaan (MKU), dan Inkubator Bisnis (INBIS) masih belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Menurut Subijanto (dalam Siswo, 2012) Secara bebas kewirausahaan (*entrepreneurship*) dapat dimaknai sebagai jiwa, semangat, sikap, perilaku, dan potensi kemampuan seseorang dalam menangani usaha dan atau kegiatan yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi, dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik untuk memperoleh keuntungan yang lebih besar. Dengan kata lain, kewirausahaan dalam hal ini merupakan suatu kreativitas dan inovasi yang dimiliki para lulusan perguruan tinggi untuk menghasilkan nilai tambah bagi dirinya dan bermanfaat bagi orang lain/masyarakat serta mendatangkan kemaslahatan bersama.

Menurut Hunger dan Wheelen (dalam Siswo, 2012) Pada hakikatnya, kewirausahaan merupakan sifat, ciri, dan watak seseorang yang memiliki kemauan dan kemampuan dalam mewujudkan gagasan inovatif dalam

dunia nyata (bisnis) secara kreatif dan produktif. Seseorang yang memiliki potensi atau jiwa kewirausahaan, ia mampu melihat dan menilai kesempatan-kesempatan bisnis, mengumpulkan berbagai sumber daya yang dibutuhkan untuk mengambil Tindakan secara tepat dan mengambil keuntungan meraih peluang bisnis. Secara epistemologis, kewirausahaan pada prinsipnya merupakan suatu kemampuan berpikir kreatif dan berperilaku inovatif yang dijadikan dasar, sumber daya, motivator, tujuan, siasat/strategi, dan kiat-kiat dalam menghadapi tantangan hidupnya.

Kewirausahaan (*enterpreneurship*) muncul manakala seseorang berani mengembangkan usaha-usahanya dan ide-ide barunya yang cerdas dan cermat dengan mengantisipasi berbagai risiko yang mungkin akan terjadi. Oleh karena itu, esensi kewirausahaan yaitu menciptakan nilai tambah melalui proses pengkombinasian berbagai sumberdaya dengan cara-cara baru yang berbeda, sehingga mampu bersaing secara bebas di pasar bisnis.

Kewirausahaan menurut Sukidjo (dalam Siswo, 2012) mencerminkan semangat, sikap, dan perilaku sebagai teladan dalam keberanian mengambil resiko yang telah diperhitungkan berdasar atas kemauan dan kemampuan sendiri. Orang yang memiliki sikap-sikap tersebut dikatakan sebagai wiraswasta atau wirausaha. Sementara itu, menurut Suryana (dalam Siswo, 2012) berpendapat bahwa kewirausahaan merupakan suatu disiplin ilmu yang memperelajari tentang nilai, kemampuan, dan perilaku seseorang dalam menghadapi tantangan hidup untuk memperoleh peluang dengan berbagai resiko yang mungkin dihadapinya.

Menurut Hunger dan Wheelen (dalam Siswo, 2012) Percaya diri merupakan sikap dan keyakinan untuk memulai, melakukan, dan menyelesaikan tugas atau pekerjaan yang dihadapi. Berorientasi pada tugas dan hasil mencirikan bahwa seseorang wirausahawan harus berkonsentrasi pada tugas dan hasil dari apapun pekerjaannya serta harus jelas hasilnya. Apa yang dilakukan seorang wirausahawan merupakan usaha untuk mencapai tujuan yang telah ditargetkan. Keberhasilan tersebut akan sangat ditentukan oleh motivasi berprestasi, berorientasi pada keuntungan, kekuatan dan ketabahan/keuletan berusaha, kerja keras, enerjik, dan inisiatif.

Lebih lanjut, menurut Hunger dan Wheelen (dalam Siswo. 2012) mengambil risiko dicirikan oleh seseorang (wirausahawan) yang harus mengetahui peluang kegagalan (dimana sumber kegagalan dan seberapa besar peluang kegagalan), sehingga dapat meminimalis risiko. Karakter kepemimpinan dicirikan oleh seseorang (wirausahawan) yang dapat memberikan suritauladan, berpikir positif, tidak antikritik, dan memiliki kecakapan dalam berkomunikasi dan bersosialisasi. Kepemimpinan yang dimaksud bukan hanya memberikan pengaruh kepada orang lain atau bawahannya, melainkan juga sigap untuk mengantisipasi setiap perubahan. Di samping itu, mampu memimpin untuk melakukan perubahan dengan menawarkan produk-produk baru dan menjadi pelopor dalam penciptaan produk yang unggul atau memberikan nilai tambah yang berbeda dibandingkan dengan para pesaing.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kewirausahaan akan melibatkan pembentukan sikap/pola pikir (*attitude*), pengembangan keterampilan (*skill*), dan pembekalan pengetahuan (*knowledge*). Dengan kata lain, kewirausahaan merupakan potensi yang dimiliki seseorang untuk dikembangkan melalui pendidikan dan pelatihan dalam bentuk pengalaman, tantangan, dan keberanian untuk mengambil resiko dalam bekerja dan/atau menciptakan pekerjaan.

C. Materi

1. *Life Skill dan Soft Skill yang Dibutuhkan di Perguruan Tinggi*

Penelitian yang disampaikan oleh Pelipa dan Marganingsih (2019:20-25) bahwa *life skill* merupakan sebuah kecapakan penting yang diperlukan oleh mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja. Tantangan nyata dunia kerja yang akan dihadapi oleh mahasiswa saat menjadi alumni perguruan tinggi sangat menuntut kemampuan *life skill*. 'Kecakapan hidup (*life skill*) sebagai keterampilan atau kemampuan untuk dapat beradaptasi dan berperilaku positif, yang memungkinkan seseorang mampu menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan dalam kehidupan secara lebih efektif. Kecakapan hidup mencakup lima jenis, yaitu: (1) kecakapan mengenal diri, (2) kecakapan berpikir, (3) kecakapan

sosial, (4) kecakapan akademik, dan (5) kecakapan kejuruan.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Aly (2017:40-51) bahwa menurut LaFrance (2016:4), *soft skills* didefinisikan sebagai “*personal and interpersonal behaviour that develop and maximize human performance (e.g. confidence, flexibility, honesty, and integrity)*”, yang maksudnya adalah bahwa *soft skills* merupakan perilaku personal dan interpersonal yang mengembangkan dan memaksimalkan kinerja seseorang terkait kepercayaan diri, fleksibilitas, kejujuran dan integritas diri. Senada dengan definisi di atas, Elfindri dkk (2011:67), mendefinisikan *soft skills* sebagai keterampilan dan kecakapan hidup, baik untuk diri sendiri, berkelompok, atau bermasyarakat, serta dengan Sang Pencipta. Selanjutnya, Illah Sailah (2008:19) berpendapat bahwa *soft skills* adalah keterampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain (*interpersonal skills*) dan keterampilan dalam mengatur dirinya sendiri (*intrapersonal skills*) yang mampu mengembangkan secara maksimal unjuk kerja (*performance*) seseorang.

Soft skill adalah istilah sosiologis yang mengarah dampaknya pada penguasaan kecerdasan psikologis; perasaan orang lain; yang berkaitan dengan kecerdasan emosional, sifat kepribadian, keterampilan sosial, komunikasi, berbahasa, kebiasaan pribadi, keramahan, dan optimisme yang menjadi ciri kemampuan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain. *Soft skill* menyangkut tentang kepribadian seseorang yang dapat meningkatkan interaksi antar individu, kinerja pekerjaan dan prospek dalam berkarir. *Soft Skill* juga dapat diartikan keterampilan yang tidak dapat dinilai dan dilihat secara langsung. *Soft skill* Berbeda halnya dengan *hard skill*, yang berkenaan dengan kemampuan menyerap ilmu atau keahlian dan kemampuan tertentu. *Hard skill* lebih bersifat kepada keterampilan teknis sedangkan *soft skill* adalah kepribadian seseorang. *Hard skill* bisa dimiliki setiap orang, seperti contohnya kemampuan menggunakan aplikasi desain grafis. Siapapun bisa mendapatkan pelajarannya, dengan mengikuti privat atau semacamnya untuk menguasai desain grafis. Berbeda dengan *soft skill*, tidak semua orang memiliki kemampuan *soft skill* yang sama.



Gambar 4.1 Bagian *Softskill*.
Sumber : <https://bit.ly/3JmR8QW>

Bagian *soft skill* antara lain;

- Komunikasi,
- Team work* (kerja tim),
- Manajemen waktu,
- Manajemen diri,
- Berfikir kritis, dan
- Profesionalisme.

Soft skill yang harus dikuasai, antara lain:

- Keterampilan Komunikasi (*Communication Skill*); memiliki kemampuan mendengar, menulis dan berbicara yang baik dapat secara efektif mengkomunikasikan ide, masalah, dan rencana kerja kepada rekan dan tim nya, sehingga setiap orang memperoleh informasi dengan baik dan dapat dipastikan semua anggota tim memiliki pemahaman yang jelas.

- b. Kepemimpinan (*Leadership*); memiliki keterampilan kepemimpinan yang kuat sebagian besar memiliki kinerja yang unggul, karakter seperti ini akan ditempatkan pada posisi pemimpin karena kemampuannya dalam mengelola dan membagi sumber daya tim secara efektif, melakukan monitor pekerjaan dengan sistematis, serta cakap dalam memberikan motivasi dan pembinaan kepada tim nya
- c. Kemampuan bekerja dalam tim (*Team Work*); Memiliki kemampuan saling bekerjasama, sehingga terbentuklah tim kerja yang mampu merumuskan tujuan dan berbagi tugas untuk mencapai sasaran kerja yang telah ditetapkan perusahaan. Bekerja sama membutuhkan kepekaan sosial, fleksibilitas, koordinasi dan komunikasi yang tepat
- d. Kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan (*problem solving & decision making*); Tidak hanya dalam kehidupan pribadi dalam dunia kerja masalah dan kendala juga selalu ada, dalam perusahaan membut yang dapat mencari solusi tepat dengan menggunakan pendekatan sistematis dan bagaimana melibatkan orang lain dalam pemecahan masalah tersebut.
- e. Teknik Berpikir Kreatif dan Inovatif (*Creative and Innovative Thinking*); Seseorang yang kreatif dan mampu berpikir di luar kebiasaan adalah orang yang dicari oleh setiap perusahaan karena dapat mengembangkan usaha. Orang yang kreatif berani melakukan dan memulai sesuatu yang berbeda, berani berperan dan membawa inovasi yang baru bagi perusahaan.
- f. Sikap Mental Positif (*Positive Mental Attitude*); Sikap positif akan mendorong seseorang untuk belajar atau mengerjakan tugasnya dengan baik, bahkan membawa suatu unit kerja atau perusahaan kearah menjadi lebih baik. Sikap positif bisa diawali dari pikiran positif, melihat segala sesuatu dari sudut pandang positif. Kegagalan tidak dianggap sebagai akhir, tapi merupakan alat yang akan membuat dirinya lebih kuat.
- g. Keterampilan Mengelola Waktu (*Time Management*); Sebagai individu yang memiliki orientasi pada hasil, keterampilan dalam

mengelola waktu menjadi kunci agar dapat menyelesaikan tugas secara tepat waktu, karena perusahaan juga berpacu dengan waktu dan target yang harus dicapai.

- h. Kemampuan Negosiasi (*Negotiation Skill*); Mampu mempengaruhi orang lain agar bersedia membantu dan mendukung tercapainya tujuan pekerjaan dengan cara membangun hubungan yang saling menguntungkan dengan rekan dan tim kerja dalam arti positif

Lebih lanjut Aly (2017:40-51) dalam penelitiannya memaparkan jenis-jenis *soft skill* dan bentuknya. Yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.1
Jenis dan Bentuk *Soft Skill*.

Jenis <i>Soft Skill</i>	Bentuknya
<i>Personal</i>	1. Manajemen waktu 2. Manajemen stress 3. Manajemen perubahan 4. Karakter transformasi 5. Berpikir kreatif 6. Memiliki acuan tujuan positif
<i>Intra Personal</i>	1. Kemampuan memotivasi 2. Kemampuan memimpin 3. Kemampuan negosiasi 4. Kemampuan presentasi 5. Kemampuan komunikasi 6. Kemampuan membuat relasi 7. Kemampuan bicara di muka umum
Gabungan antara <i>Personal</i> dan <i>Intra Personal</i>	1. Kejujuran, 2. Tanggung jawab, 3. Berlaku adil, 4. Kemampuan bekerja sama, 5. Kemampuan beradaptasi, 6. Kemampuan berkomunikasi, 7. Toleran, 8. Hormat terhadap sesama, 9. Kemampuan mengambil keputusan, 10. dan Kemampuan memecahkan masalah

2. Wirausaha Kuantitas dan Kualitas

Indonesia baru memiliki 1,5 persen pengusaha dari sekitar 252

juta penduduk Tanah Air. Indonesia masih membutuhkan sekitar 1,7 juta pengusaha untuk mencapai angka dua persen. Sementara di negara Asean seperti Singapura tercatat sebanyak 7 persen, Malaysia (5 persen), Thailand (4,5 persen), dan Vietnam (3,3 persen) jumlah pengusahanya. Semakin banyak pengusaha baru yang tercipta akan semakin banyak pendapatan negara dari perpajakan. Kalau usahanya sukses, biasanya pengusaha akan bikin perusahaan baru lagi dan akan semakin banyak badan usaha yang membayar pajak. Tak hanya sekedar melipat gandakan jumlah pengusaha, Indonesia juga perlu menciptakan pengusaha baru yang berkualitas dan terdidik, yakni dari kalangan mahasiswa. Pengusaha berlatar belakang sarjana ini, ujar Bahlil, akan memiliki kemampuan meningkatkan kapasitas usahanya serta akan kuat menghadapi persaingan yang semakin ketat di era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Daya saing mereka akan kuat, sebab secara pendidikan jauh lebih mumpuni.

3. Keterampilan di Abad 21

Semakin berkembang pesatnya dunia pendidikan global di abad ini mendorong perubahan-perubahan yang harus diimbangi oleh pendidikan di negara kita. Menurut Witt dan Orvis (dalam Eng, 2017:3) pendidikan abad-21 harus dapat menghasilkan warga negara global yang mempunyai kemampuan, pengetahuan dan motivasi untuk menangani permasalahan-permasalahan kemanusiaan dan lingkungan yang berkelanjutan serta mampu saling hormat menghormati dan terbuka dalam berdiskusi. Untuk mewujudkan hal tersebut maka peserta didik haruslah dibekali oleh kemampuan dasar yang dikenal dengan 4C (*Critical Thinking, Collaboration, Communication, Creativity*). Eng (2017:11) menjelaskan baru-baru ini muncul dua kemampuan dasar baru yakni 2C (*Citizenship, Character*) seperti dalam jabaran panduan pelaksanaan pendidikan Abad-21. Penambahan 2C tersebut karena seorang peserta didik harus mengetahui peranan masing-masing sebagai warga negara serta memiliki karakter/budi yang dibutuhkan pada masa ini. Maka dari itu muncullah istilah 6C (*Critical Thinking, Collaboration, Communication, Creativity, Citizenship, Character*) yang diharapkan mampu mengimbangi

permintaan dunia global di masa depan.

Guna memahami lebih spesifik tentang keterampilan abad 21 dengan konsep/istilah 6C, berikut diuraikan penejasannya secara singkat:

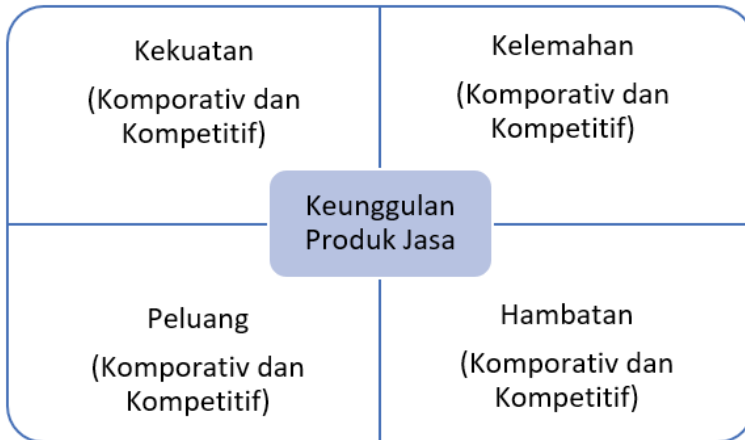
1. *Critical thinking*, menyelesaikan permasalahan yang disusun berdasarkan indikator berpikir kritis.
2. *Creative thinking*, menyelesaikan permasalahan yang disusun berdasarkan indikator berpikir kreatif.
3. *Collaboration*, menyelasikan masalah dengan menekankan pada kerjasama antar peserta didik.
4. *Communication*, menyelesaikan masalah yang kemudian peserta didik dapat menyampaikan hasil jawaban yang telah diperoleh untuk melatih peserta didik dapat berkomunikasi secara baik dan efektif, serta mudah dipahami oleh orang lain.
5. *Citizenship*, pada bagian ini terdapat literasi budaya dimana literasi tersebut menjadi dasar dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada bagian ini.
6. *Character*, pada bagian ini terdapat sahabat keluarga dimana di dalamnya peserta didik didampingi bersama keluarga melakukan kegiatan yang terdapat pada bahan ajar yang kemudian menyelesaikan masalah.

Analisis Pra Rencana Bisnis

1. Analisis SWOT

Analisa SWOT adalah metode analisis sederhana, tetapi memiliki peran besar dalam mengembangkan strategi bisnis yang menguntungkan. Ollyn Kaloh, Frendy A. O. Pelleng (2021) menjelaskan bahwa SWOT itu sendiri adalah singkatan dari: *strength*, *weakness*, *opportunity*, dan *threat*. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui aspek-aspek utama dari sebuah bisnis yang meliputi keunggulan, kekurangan, kesempatan dan ancaman. Hasil analisa SWOT biasanya adalah arahan/rekomendasi untuk mempertahankan kekuatan dan menambah keuntungan dari peluang yang ada, sambil mengurangi kekurangan dan menghindari

ancaman.



Gambar 4.2 Keunggulan Produk Jasa
Sumber: Ollyn Kaloh, Frendy A. O. Pelleng, 2021)

a. *Strength* (Kekuatan) atau disingkat dengan “S”

Strength yaitu kelebihan atau kekuatan suatu perusahaan yang dimiliki, yang dapat memberikan keuntungan dibanding dengan pesaing. Secara mudah Kekuatan bisa di maksudkan dengan “Apa yang saat ini anda lakukan atau miliki sudah baik?”

Ini bisa berupa sesuatu yang tidak berwujud, seperti merek produk atau perusahaan Anda yang kuat dipasar dibanding pesaing, atau sesuatu yang lebih mudah didefinisikan seperti lokasi cabang yang sudah tersebar di seluruh Indonesia atau di seluruh Dunia. Bisa juga dengan orang-orang Anda, sumber daya manusia seperti Struktur organisasi yang baik dan kepemimpinan yang kuat, atau tim teknik yang hebat.

b. *Weakness* (Kelemahan) atau disingkat dengan “W”

Dalam analisis SWOT “W” adalah *Weakness* yang artinya karakteristik yang berkaitan dengan kelemahan perusahaan, bisa dibandingkan dengan pesaing, dapat juga berupa kelemahan yang dianggap saat ini secara internal. Mendefinisikan kelemahan Anda bisa dilakukan dengan pertanyaan “Apa yang bisa Anda lakukan lebih baik?”

Seperti halnya kekuatan, dalam analisis SWOT diri sendiri, menganalisa kelemahan ini penting untuk kita jujur terhadap diri sendiri. Karena dengan demikian bisa akan bisa mengerti kelemahan kita yang sesungguhnya. Misalnya kekurangan tim teknis yang handal, atau misalnya anda memiliki institusi Pendidikan, kurangnya regenerasi guru sehingga, guru lama tidak mengikuti perkembangan jaman dan keinginan/gaya belajar murid jaman sekarang.

Contoh lainnya, adalah dengan cepat nya pertumbuhan perusahaan, Bisnis Proses masih dilakukan seperti pada saat perusahaan baru terbentuk, sehingga banyak terjadi salah pengiriman barang, dan pelanggan komplain.

c. *Opportunities* (Peluang) atau disingkat dengan “O”

Opportunities yaitu Peluang yang dapat dimanfaatkan bagi perusahaan untuk dapat berkembang. Apakah perusahaan Anda mengembangkan ide baru yang inovatif yang akan membuka pasar baru. Bisa dengan melakukan ekspansi pasar yang sebelumnya hanya di 1 negara menjadi ekspor ke beragam negara. Atau melakukan pengembangan produk yang lebih sesuai dengan perkembangan jaman. Dalam banyak kasus bisa juga lebih kepada aktivitas *marketing* dan *branding* kepada generasi yang lebih muda misalnya dengan *packaging* yang lebih segar/*fresh*.

d. *Threats* (Ancaman) atau disingkat dengan “T”

Threats yaitu Ancaman yang akan dihadapi oleh organisasi ataupun proyek yang dapat menghambat perkembangannya. Ini dapat mencakup hal-hal seperti pesaing yang baru muncul, perubahan dalam undang-undang pengaturan, kondisi politik dan semua hal external lain yang berpotensi membahayakan masa depan perusahaan Anda.

Rubrik Analisis SWOT

<i>Strength</i> (Kekuatan)	<i>Weakness</i> (Kelemahan)	<i>Opportunities</i> (Peluang)	<i>Threats</i> (Ancaman)

2. Analisis STP

STP merupakan singkatan dari *Segmentation*, *Targeting*, dan *Positioning* merupakan cara untuk memposisikan suatu merek kepada konsumen sedemikian rupa agar merek tersebut memiliki keunggulan bersaing. Sani dan Aslami (2022) mengatakan bahwa strategi pemasaran merupakan rencana yang menyeluruh, terpadu, dan menyatu di bidang pemasaran dengan memberikan panduan tentang kegiatan yang akan dijalankan untuk memasarkan tujuan suatu perusahaan. Strategi *Segmenting*, *Targeting*, dan *Positioning* (STP) dapat diterapkan saat menjalankan bisnis. Implementasi STP dibuat agar mudah untuk menentukan segmen bisnis dengan tepat, melalui sistem *positioning brand* di setiap segmennya.



Gambar 4.3: Model Analisis STP
Sumber: (Sani & Aslami, 2022)

Kloter (dalam Sani & Aslami, 2022) Memaparkan tiga komponen dalam racangan pemasaran sebagai berikut:

1. Segmentasi

Segmentasi adalah proses pengelompokan keseluruhan yang beragam ke dalam kelompok yang memiliki kesamaan dalam hal kebutuhan, keinginan, sikap, dan tanggapan terhadap program

pemasaran tertentu. Segmentasi merupakan suatu proses yang harus dilakukan sebelum perusahaan atau merek meluncurkan produk. Pada dasarnya, produk yang akan dihasilkan justru merupakan hasil dari segmentasi yang terbentuk. Tolak ukur segmentasi yang perlu diperhatikan yaitu demografi, geografi, psikografi, dan perilaku.

Berikut merupakan pemetaan segmentasi data pemasaran yang dilakukan (Hendrawan, 2021) melakukan studi tentang Strategi Pemasaran Digital pada Usaha Mikro – Bunda Culinary.

Tabel 4.2 Strategi Pemasaran Digital pada Usaha Mikro – Bunda Culinary

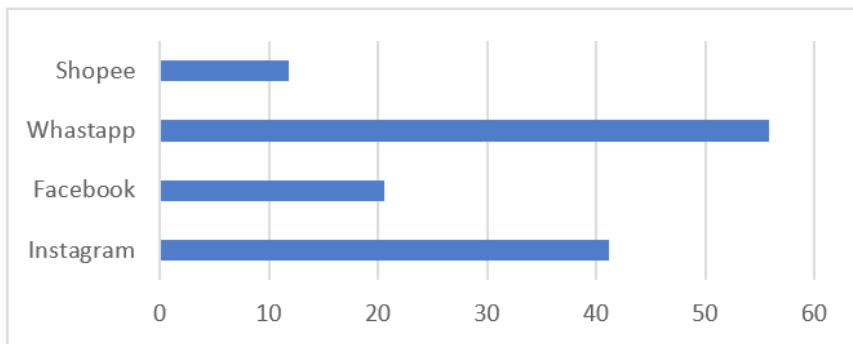
Segmentasi	Keterangan
Wilayah/Kota	Jawa Barat (Bogor, Bekasi), DKI Jakarta (Jakarta Selatan), Jawa Timur (Surabaya)
Kepadatan	Perkotaan
Iklim	Tropis
Demografi Usia	6–11, 12–17, 18–34, 35–49, 50–64
Ukuran Keluarga	1–2, 3–4, 5+
Status Keluarga	Sendiri, Menikah, Menikah dengan anak2, Orang tua
Gender	Pria, Wanita
Pendapatan	IDR 2,500K –5,000K
Pekerjaan	Profesional; pekerja; pensiunan; siswa/mahasiswa; ibu rumah tangga;
Pendidikan	SD, SMP, SMU, PT,
Agama	Semua agama
Ras	Jawa, Sunda, Batak, Melayu,
Generasi	Gen X (Orang tua sekarang), Milenial (Gen Y
Kelas Sosial	Menengah ke atas
Gaya Hidup	Keluargaan
Suasana (Kondisi)	Spesial moment (Lebaran, Natal, Imlek)
Kelebihan yang diberi	Kualitas, Rasa, Pelayanan
Status Pembeli	Pembeli loyal, pembeli baru, potensial pembeli
Tingkat Penggunaan	Menengah
Loyalitas	Menengah

Tahapan siap beli	Berminat, Berkeinginan, Sada
Sikap terhadap produk	Antusias

Dengan penjelasan data segmentasi pasar, perusahaan menjangkau target konsumen yang sesuai dan tepat berdasar pengelompokan tertentu. Dalam tahap ini akhirnya akan menemukan jenis konsumen mana yang akan menjadi lahan pemasaran bisnis.

2. *Targeting*

Targeting adalah menentukan target pasar yang ingin dicapai oleh perusahaan. Pada tahap ini, perlu ditentukan siapa saja yang akan menjadi pelanggan potensial. *Targeting* atau analisis penempatan target ini membantu Anda untuk menentukan hasil *segmenting* dengan kualitas yang paling sesuai. Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan yaitu keuntungan bisnis, pertumbuhan bisnis dan kemudahan akses.



Gambar 4.4 Grafik Media Sosial yang digunakan Responden untuk Berbelanja Online

Sumber: Ira Promasanti Rachmadewi, dkk., 2021

Dalam studi kasus yang dilakukan oleh Ira Promasanti Rachmadewi, Auliya Firdaus, Qurtubi, Wahyudhi Sutrisno, & Chancard Basumerda (2021) tentang Analisis Strategi Digital Marketing pada Toko Online Usaha Kecil Menengah dengan segmentasi Media Sosial yang digunakan responden untuk

berbelanja online yaitu Whatsapp. Hasil kuesioner ini menunjukkan kesesuaian yakni Whatsapp telah menjadi pilihan utama masyarakat dalam berbelanja online melalui media sosial. Dengan demikian target pemasaran yaitu melalui media sosial Whatsapp untuk menjangkau lebih banyak konsumen.

3. *Positioning*

Tahap *positioning* merupakan strategi promosi produk pada saluran atau segmen pemasaran yang telah dipilih sesuai dengan target yang telah ditentukan. Ada beberapa tips yang bisa kamu gunakan untuk melakukan langkah *positioning* ini, di antaranya yaitu menawarkan solusi, mengidentifikasi target, dan Mengembangkan aktivitas pemasaran yang spesifik pada segmen pasar.

3. Analisis Keunggulan Produk/Jasa

Dalam bahasa Inggris kata produk yaitu *product* yang artinya sesuatu atau orang yang merupakan hasil dari suatu tindakan atau proses. Menurut Oscar dan Megantara (2020) bahwa produk adalah sesuatu yang ditawarkan produsen untuk digunakan atau dikonsumsi oleh konsumen dalam bentuk fisik atau non fisik. Bentuk fisik dapat diartikan sesuatu yang bersifat kebendaan seperti barang, bahan atau alat. Non fisik dapat diartikan jasa atau layanan. Sehingga produk dapat diartikan sebagai barang atau jasa yang dibuat dan ditambah gunanya atau nilainya dalam proses produksi dan menjadi hasil akhir dari proses produksi.

Jasa atau layanan merupakan salah satu produk non fisik yang tidak dapat dilihat, disentuh, dan dirasakan tetapi memiliki nilai dan manfaat. Seperti dijelaskan Noverita (2020) tentang pemikiran Kotler dan Keller bahwa jasa merupakan sebuah aktivitas yang ditawarkan oleh produsen dengan menghasilkan manfaat kepada konsumen tanpa adanya pertukaran kepemilikan dari penjual ke pembeli. Dalam kegiatan sehari-hari jasa tidak terlepas dari manusia. Jasa yang ditawarkan kepada konsumen pasti memiliki nilai harga yang berbeda-beda karena jenis kebutuhannya juga berbeda.

Karakteristik produk jasa memang berbeda dengan karakteristik produk barang. Untuk produk jasa, terdapat empat karakteristik tersendiri yang perlu dipenuhi. Berikut merupakan karakteristik dari produk jasa menurut Kotler P. dan Keller (2016):

- a. Tidak Berwujud (*Intangibility*) yaitu bersifat abstrak dan tidak berwujud, jasa tidak dapat dilihat, diraba, di dengar, atau dicium sebelum jasa tersebut telah diterima.
- b. Bervariasi (*Variability*) yaitu bersifat nonstandar dan sangat variabel. Berbeda dengan kualitas produk fisik yang sudah terstandart, pada kualitas pelayann jasa tergantung pada siapa yang menyediakan, kapan, dimana dan bagaimana jasa tersbut diberikan. Karena itulah jasa disebut bervariasi.
- c. Tidak Dapat Dipisahkan (*Inseparability*) yaitu umumnya jasa diproduksi dan dikonsumsi pada waktu bersamaan dengan partisipasi konsumen di dalamnya.
- d. Tidak Dapat Disimpan (*Perishability*) yaitu tidak mungkin disimpan dalam bentuk persediaan. Nilai jasa hanya ada pada saat jasa tersebut diproduksi dan langsung diterima oleh penerimanya.

Keunggulan komparatif yaitu kemampuan dimiliki pribadi, perusahaan, badan, maupun negara untuk memproduksi barang atau jasa dengan ongkos produksi yang lebih rendah dibandingkan kompetitornya. (Andi Nugraha, 2010) menjelaskan bahwa keunggulan komparatif merupakan prinsip umum yang menggambarkan kondisi perdagangan yang menguntungkan diantara dua bidang ekonomi. Keuntungan komparatif timbul dikarenakan konstribusi yang berbeda meliputi sumber daya alamiah, modal, penduduk dan sebagainya. Suatu daerah bisa mendapat manfaat bila memiliki keuntungan komparatif, tetapi setiap daerah memiliki keunggulan komparatif yang berbeda dengan daerah lain.

Salah satu cara untuk menciptakan daya saing adalah perlu pemberdayaan sumber daya strategis untuk menciptakan produk dengan keunggulan kompetitif. Lenggogeni dan Ferdinand (2016) mengatakan bahwa semakin kompetitif harga suatu produk, maka

semakin tinggi derajat bersaing suatu perusahaan. Untuk mendapatkan dan mempertahankan keunggulan kompetitif, perusahaan harus mampu untuk menunjukkan kualitas yang lebih besar dari pesaingnya. Dengan memahami, strategi dan analisa hingga alat ukur dari keunggulan kompetitif suatu perusahaan, maka dapat digunakan sebagai bahan untuk memahami bagaimana suatu produk jasa untuk di pasaran.

D. Rangkuman

Soft skill adalah istilah sosiologis yang mengarah dampaknya pada penguasaan kecerdasan psikologis, perasaan orang lain, yang berkaitan dengan kecerdasan emosional, sifat kepribadian, keterampilan sosial, komunikasi, berbahasa, kebiasaan pribadi, keramahan, dan optimisme yang menjadi ciri kemampuan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain. *Soft skill* menyangkut tentang kepribadian seseorang yang dapat meningkatkan interaksi antar individu, kinerja pekerjaan dan prospek dalam berkarir.

Life skill adalah berbagai keterampilan atau kemampuan untuk dapat berperilaku positif dan beradaptasi dengan lingkungan, yang memungkinkan seseorang mampu menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan dalam hidupnya sehari-hari secara efektif. Pada hakikatnya, kewirausahaan merupakan sifat, ciri, dan watak seseorang yang memiliki kemauan dan kemampuan dalam mewujudkan gagasan inovatif dalam dunia nyata (bisnis) secara kreatif dan produktif. Seseorang yang memiliki potensi atau jiwa kewirausahaan, ia mampu melihat dan menilai kesempatan-kesempatan bisnis, mengumpulkan berbagai sumber daya yang dibutuhkan untuk mengambil tindakan secara tepat dan mengambil keuntungan meraih peluang bisnis. Secara epistemologis, kewirausahaan pada prinsipnya merupakan suatu kemampuan berpikir kreatif dan berperilaku inovatif yang dijadikan dasar, sumber daya, motivator, tujuan, siasat/strategi, dan kiat-kiat dalam menghadapi tantangan hidupnya. Kewirausahaan (*entrepreneurship*) muncul manakala seseorang berani mengembangkan usaha-usahanya dan ide-ide barunya yang cerdas dan cermat dengan mengantisipasi berbagai

risiko yang mungkin akan terjadi. Oleh karena itu, esensi kewirausahaan yaitu menciptakan nilai tambah melalui proses pengkombinasian berbagai sumber daya dengan cara-cara baru yang berbeda, sehingga mampu bersaing secara bebas di pasar bisnis. Alasan yang mendorong minat dalam berwirausaha adalah: 1) Prestis Sosial, 2) Tantangan Pribadi, 3) Menjadi Bos, 4) Inovasi, 5) Kepemimpinan, 6) Fleksibilitas, 7) Keuntungan.



SCAN ME

Sebagai bahan diskusi dan dukungan referensi
silahkan mengakses barcode berikut.

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=mR9eICQJLXA>



SCAN ME

Sebagai bahan diskusi dan dukungan referensi
silahkan mengakses barcode berikut.

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=QKzN4iQgb94>



SCAN ME

Sebagai bahan diskusi dan dukungan referensi
silahkan mengakses barcode berikut.

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=b8klkba6Cxc>

E. Tes Formatif

Pilihan ganda

1. Di bawah ini manakah yang berkaitan dengan dampak soft skill pada penguasaan kecerdasan psikologis diantaranya berkaitan dengan perasaan orang lain
 - a. Kecerdasaan emosional
 - b. Pendidikan
 - c. Budaya
 - d. Sosial
2. Komunikasi adalah bagian dari..
 - a. *Life skill*

- b. *Hard skill*
 - c. *Soft skill*
 - d. Kewirausahaan
3. Bekerja penuh keyakinan adalah bentuk tata kelakuan kewirausahaan, ini termaksud dalam ciri-ciri kewirausahaan dalam?
- a. Berorientasi pada tugas dan hasil
 - b. Percaya diri
 - c. Berani memimpin
 - d. Keorisinilan
4. Berikut manakalah yang menjadi tips pertama menjadi pengusaha sukses dari nol
- a. Sukses itu kerja keras dan tekun
 - b. Termotifasi
 - c. Berani mengambil resiko
 - d. Pengusaha dengan niat (doa)
5. Kegagalan dalam bisnis banyak penyebabnya, diantaranya ialah
- a. Perubahan selera konsumen terhadap produk/jasa yang disediakan
 - b. Wirausahawan telah berusaha menyusun perencanaan usaha dengan baik
 - c. Wirausahawan memiliki komitmen yang tinggi terhadap usahanya
 - d. Kerjasama dengan perusahaan penanggung resiko
6. Berikut ini tidak termasuk ciri-ciri sebuah masalah dalam wirausaha?
- a. Adanya kesulitan yang harus dipecahkan
 - b. Merupakan tantangan (rintangan) yang harus diatasi atau dilalui
 - c. Kesenjangan antara rencana dengan pelaksanaannya (jawaban)
 - d. Bersifat penting dan realistis
7. Wirausahawan dalam menjalankan ekspansinya tidak termotivasi oleh
- a. Keinginan untuk mendapatkan laba yang lebih banyak
 - b. Menekan biaya produksi untuk memperbesar volume penjualan
 - c. Keinginan menguasai pasar yang lebih luas
 - d. Memperbesar biaya produksi untuk memperkecil volume penjualan
8. Dibawah ini yang bukan karakteristik dan keterampilan wirausahawan adalah
- a. Keinginan untuk berprestasi

- b. Keinginan untuk bertanggung jawab.
 - c. Preferensi kepada risiko-risiko menengah.
 - d. Tantangan Pribadi
9. *Soft skill* terakhir yang harus dimiliki profesional muda tidak kalah penting dengan kesembilan kemampuan sebelumnya adalah
- a. *Networking*
 - b. Manajemen waktu
 - c. *Public speaking*
 - d. Adaptasi
10. *Soft skill* melalui ranah literasi membaca buku serta melakukan debat dan diskusi. Kedua kegiatan ini sangat membantu dalam mengembangkan *soft skill* dalam?
- a. Komunikasi
 - b. Berpikir kritis
 - c. Rasa ingin tahu, kreatif, dan inovatif
 - d. Kepemimpinan

Esay

- 1) Kenapa *skill* itu penting?
- 2) Apa yang dimaksud dengan *soft skill* dan beri contoh?!
- 3) Apa keuntungan yang diperoleh jika mempunyai *soft skill*?
- 4) Mengapa *soft skill* sangat penting bagi mahasiswa?
- 5) Apakah *soft skill* bisa dipelajari dengan waktu yang singkat?

Kunci Jawaban

Pilihan ganda

- | | | |
|------|------|-------|
| 1. A | 5. A | 9. A |
| 2. C | 6. C | 10. B |
| 3. B | 7. D | |
| 4. D | 8. D | |

F. Daftar Pustaka

Aly, Abdullah. 2017. Pengembangan pembelajaran karakter berbasis soft

- Skills di perguruan tinggi. *Jurnal Ishraq*. Volume 1 No. 1. DOI: <https://doi.org/10.23917/ishraqi.v1i1.2926>
- Dewi, Berliana. *Bisnis Life Skill*. 2018. Banjarmasin: Politeknik Kesehatan
- Djafri, Novianty. 2022. *Live Skill dan Soft Skill Menjadi Wirausaha Sukses*. Gorontalo: Disampaikan dalam Webinar Nasional Kewirausahaan
- Pelipa dan Marganingsih. 2019. Pengaruh Edupreneurship dan Praktek Kerja terhadap kemampuan lif skill mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*. Volume. 4 No. 1. <http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/JPE>
- Wiratno, Siswo. 2012. Pelaksanaan Pendidikan Kewirausahaan Di Pendidikan Tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 18, Nomor 4, Desember 2012

BAB V

Kepemimpinan dan Kewirausahaan di Era *Society 5.0*



Sumber: <http://bit.ly/3JC8D0F>

A. Capaian Pembelajaran

Dengan mempelajari materi ini, diharapkan mahasiswa mampu memahami, memaknai dan mengimplementasikan konsep kepemimpinan dan faktor yang mempengaruhi di era *Society 5.0* yang lebih menyeimbangkan antara teknologi dan kehidupan sosial masyarakat.

B. Pendahuluan

Pandemi Covid-19 memang memberikan dampak yang buruk ke segala sektor, tidak terkecuali sektor bidang usaha. Kerugian yang di dapat semakin hari semakin memburuk dikarenakan tidak di ketahuinya kapan pandemi ini berakhir. Hal tersebut membuat daya beli konsumen dan daya guna jasa konsumen menurun, diperburuk lagi dengan sistem PSBB (Pembatasan Sosial Besar Berskala) ataupun *lockdown* yang mau tidak mau membuat pelaku usaha menutup bidang usahanya. Akan tetapi, beberapa sektor bidang usaha ada yang diutungkan dengan pandemi ini. Hal itu dikarenakan mereka-mereka yang mampu menyadari dan menggunakan peluang dengan sebaik mungkin dan mampu mengeksplorasi kewirausaha, yang mana mereka mampu menjadi responsif pada kondisi lingkungan dan langsung membuat gebrakan inovasi disaat masa-masa sulit dan di saat harapan memudar, mereka mampu mungubahnya menjadi keuntungan.

Menurut Fadhli (dalam Siagian dan Wibowo, 2021), suatu organisasi yang menyangkut pendidikan yang menjadi sebuah lembaga baik secara formal (terdaftar oleh pemerintah) maupun nonformal di dalamnya memiliki struktur pengelola untuk menjalankan maupun mengendalikan lembaga tersebut. Eksistensi ataupun keberadaan lembaga (pendidikan) ini juga menjadi sebuah pertarungan penting baik disisi masyarakat maupun kesanggupan membentuk maupun mengikuti perkembangan secara global.

Menurut Fitria & Husaini (dalam Siagian dan Wibowo, 2021), kepemimpinan pendidikan dalam hal ini Kepala, tidak selalu orang yang mampu menjalankan melainkan lebih pada pemberian kebijakan untuk memvonis segala kebutuhan yang menjadi bagian dari keberadaan lembaga yang dipimpinnya. Tuntutan masyarakat tentunya sekolah atau lembaga pendidikan mampu mengantarkan peserta didiknya siap bersaing dalam dunia masyarakat maupun dunia kerja. Sedangkan kebutuhan global cenderung menggiring prodak pendidikan untuk mampu bersaing dalam dunia kerja secara global.

Menurut Onny Siagian (dalam Siagian dan Wibowo, 2021), era Revolusi Industri 5.0 ditandai oleh kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), super komputer, rekayasa genetika, teknologi nano, mobil otomatis, dan inovasi.

Perubahan tersebut terjadi dalam kecepatan eksponensial yang akan berdampak terhadap ekonomi, industri, pemerintahan, dan politik. Pada era ini semakin terlihat wujud dunia yang teramat cepat perubahan gaya hidup manusia karena efek dari penggunaan teknologi. Bahkan perubahan tersebut tidak hanya terdapat pada skala besar industri melainkan mengakar kepada masyarakat hingga pelosok desa pada khususnya di Indonesia. mengingat kembali bahwa dunia pendidikan (sekolah) menurut hemat penulis adalah pondasi dan atap peradaban masyarakat. Dari situ tentunya dunia pendidikan dilapangan yang menjadi kebijakan kependidikan/Kepala Sekolah mampu dan terbuka dengan tatanan zaman yang sedang berlaku.

Menurut Arjunaita (dalam Siagian dan Wibowo, 2021), unsur yang menjadi pokok perkembangan teknologi ini adalah jaringan internet. tidak sedikit orang atau masyarakat diuntungkan bahkan hampir sederajat dengan kebutuhan sandang dan pangan. Hal yang menjadi pertanyaan penulis adalah revolusi industri sebagai bagian dari peningkatan kualitas manusia atau hanya menjadi bisnis jaringan internet? Bahkan banyak kegiatan jual beli atau transaksi memanfaatkan jasa tersebut juga lowongan pekerjaan yang nyaris mengedepankan kemampuan penggunaan internet dari pada ijazah atau jenjang kelulusan. disini menjadi tantangan yang menarik dalam dunia pendidikan.

C. Materi

Wirausaha adalah orang yang memahami masalah sosial dan menggunakan kemampuan kewirausahaan untuk melakukan perubahan sosial (*social change*), terutama yang meliputi bidang kesejahteraan (*health*). Jika pengusaha bisnis mengukur keberhasilan kinerja keuangannya (laba atau pendapatan), maka keberhasilan pengusaha sosial diukur dari manfaat yang dirasakan masyarakat.

Kewirausahaan merupakan solusi paling tepat dalam menyelesaikan permasalahan bangsa. Kewirausahaan merupakan gerakan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan sosial, seperti penanganan kemiskinan, penyediaan pangan bergizi bagi masyarakat miskin. Jaminan kesehatan dan pendidikan. Pergerakan ekonomi dalam konteks ini digerakan oleh sebab-

akibat, bukan keuntungan. Artinya, tujuan yang ingin dicapai dari ekonomi tersebut berimplikasi pada kelompok sasaran, apabila masyarakat miskin menjadi kelompok sasaran maka diharapkan kondisi kemiskinan tersebut dapat teratasi.

Sebagian besar perusahaan masih mencoba masuk ke definisi dan realisasi industri 4.0, tetapi sudah ada pembicaraan *Society 5.0*. Para pemimpin bisnis tidak lagi dapat fokus pada perkembangan dan tren di sektor mereka sendiri, tetapi perlu memahami potensi transformasi dan gangguan di seluruh dunia pemasok, pelanggan, dan pasar global. Laju perubahan yang cepat menantang seluruh tenaga kerja, pemerintah, pembuat undang-undang, dan regulasi ke tingkat yang belum terjadi sebelumnya.

1. Faktor Kesuksesan Berwirausaha Berbasis *Society 5.0* - Riset Stanley

a) Kejujuran (*Being honest with all people*)

Sikap jujur menjadi norma yang harus dipegang teguh oleh tiap individu. Kejujuran adalah akar kepercayaan. Begitu mahal harganya. Rentan membuat seseorang terjatuh. Semakin dipercaya akan sebuah tanggung jawab, semakin banyak hak (imbalan) yang bisa kita peroleh. Di dunia kerja, ataupun dalam bisnis, semakin dipercaya oleh atasan atau klien, maka peluang untuk meniti karir atau mengembangkan bisnis akan terbuka lebar, dan kesuksesan akan menghampiri Anda.

b) Disiplin keras (*Being well-disciplined*)

Disiplin erat kaitannya dengan manajemen waktu dan konsistensi terhadap langkah-langkah mencapai tujuan atau visi ke depan. Ada banyak godaan saat kita akan melangkah. Terkadang lingkungan sekitar menjadi sumber yang mengalihkan fokus terhadap langkah mewujudkan visi. Dengan menanamkan sikap disiplin, setiap langkah kita akan fokus mencapai target. Perlahan dan pasti target yang selalu ditetapkan akan mengantarkan pada pencapaian sukses yang ingin diraih.

c) Mudah bergaul (*Getting along with people*)

Cara kita berinteraksi dengan orang lain dalam hidup adalah salah satu faktor penting untuk mencapai kesuksesan. Masing-masing pribadi punya goal achievements yang berbeda satu sama lain.

Orang-orang di sekitar kita bisa menjadi penolong, atau bahkan penghambat dalam meraih kesuksesan. Harus ada semacam filter dalam diri Anda. Jangan sampai pengaruh negatif menghambat langkah mencapai tujuan. Memperbanyak *networking* juga akan memperkaya ide, dan bukan tidak mungkin terjalin banyak kerjasama yang akan mendukung meraih sukses.

d) Dukungan pendamping (*Having a supportive spouse*)

Dukungan yang sangat berarti adalah dukungan yang berasal dari orang terdekat. Selain keluarga, pasangan adalah orang terpenting yang mampu memberikan dukungan besar bagi kesuksesan Anda. Studi yang dilakukan Washington University di St. Louis menemukan bahwa, pasangan hidup yang saling mendukung mampu menciptakan hubungan yang harmoni, saling melengkapi kemampuan, dan mampu meningkatkan prestasi kerja, sehingga peluang untuk mencapai kesuksesan akan terbuka lebar.

e) Kerja keras (*Working harder than most people*)

Bekerja keras memang bukan menjadi jaminan mendatangkan kesuksesan. Tetapi akan ada hasil yang membedakan pribadi pekerja keras dan yang tidak, termasuk bagaimana kita mensyukuri segala pencapaian atas usaha dan kerja keras. Bekerja lebih keras dari orang lain berkait erat dengan keinginan dan kedisiplinan untuk mencapai target yang telah ditetapkan dalam diri anda.

f) Kecintaan pada yang dikerjakan (*Loving my career/business*)

Karir ataupun bisnis adalah sumber kekuatan finansial. Jika ingin sukses wajib untuk menumbuhkan rasa cinta dan loyalitas pada pekerjaan yang Anda tekuni. “Karyawan dapat memberikan performa luar biasa bahkan 100% kinerjanya jika mereka loyal terhadap perusahaan,” kata Joyce Gioia dari The Herman Group, konsultan yang berbasis di Greensboro, North Carolina. Jadi ketika bekerja atau menjalankan bisnis, pastikan untuk mencintai apa yang akan Anda kerjakan. Agar performa dan kinerja maksimal, sehingga menghasilkan kesuksesan yang juga maksimal pastinya.

g) Kemampuan menjual ide (*Having an ability to sell ideas/products*)

Kesuksesan tak bisa lepas dari ide dan inovasi. Setidaknya Anda

bisa meneladani bagaimana Colonel Sanders menjual ide “11 Rempah Rahasia KFC”, dan inovasi Steve Jobs untuk sentuhan artistiknya pada Apple. Memiliki ide saja tak cukup tanpa diimbangi kemampuan untuk menjualnya. Menghasilkan inovasi dari sebuah ide yang cemerlang harus diikuti dengan kemauan untuk hidup di dalam ide itu sendiri, dan menjualnya. Kemauan keras untuk *live in a brand* sebagai wujud sebuah ide, akan memudahkan Anda untuk melakukan branding atas ide yang dihasilkan.

- h) Kepribadian kompetitif (*Having a very competitive spirit/personality*)
Pribadi yang kompetitif pantang menyerah, terutama dalam mengalahkan ego dan kekurangan dirinya. Memiliki jiwa pembelajar. Bagi pribadi seperti ini, kompetisi mampu mendorongnya untuk melakukan segala sesuatu dengan lebih baik dalam mencapai target. Tiap target dan pencapaian yang diraih merupakan anak tangga menuju pintu kesuksesan. Semakin sering memacu diri untuk berkompetisi dan mencapai hasil terbaik, maka kesuksesan akan semakin cepat diraih.
- i) Hidup teratur (*Being very well-organized*)
Hidup teratur bukan berarti hidup dengan rutinitas membosankan. Beberapa rutinitas seperti bangun pagi lebih awal misalnya, akan memberikan waktu lebih untuk Anda menyiapkan diri menjalani hari. Disamping itu membuat jurnal dan daftar pencapaian, akan membantu untuk fokus pada tiap langkah mencapai kesuksesan, dan yang tak boleh terlewatkan adalah menjalaninya dengan bahagia.
- j) Kepemimpinan (*Having strong Leadership qualities*)
Faktanya, tonggak sebuah kesuksesan memang dipengaruhi oleh kualitas kepemimpinan yang baik, termasuk bagaimana memimpin diri sendiri. Setiap orang pasti memiliki jiwa *leadership*, tergantung bagaimana memupuk dan menjadikannya mengakar pada tiap individu. Seseorang yang memiliki kualitas kepemimpinan yang baik dan kuat, akan lebih mudah menentukan visi, tujuan, dan tindakan terstruktur yang sangat bisa dipertanggungjawabkan. Kualitas kepemimpinan yang baik dalam diri seseorang, mampu

memandunya untuk menghasilkan sebuah pemikiran dan perilaku yang akan menjadi habit dalam kesehariannya.

2. Pembelajaran Kewirausahaan di Berbasis *Society 5.0* Memanfaatkan potensi teknologi digital, berupa:

- a) Komputasi awan; untuk kemudahan menambah akses bahan pembelajaran dan pengguna layanan digital (RPS, Bahan Ajar);
- b) Kecerdasan buatan (AI); menjadi kunci layanan pembelajaran berbasis personalisasi (*personalized learning*);
- c) *Internet of things*; untuk mendukung pembelajaran yang kolaboratif dan kreatif di kelas. IoT mendorong proses belajar yang lebih efektif dan interaktif;
- d) Konektivitas 5G; menjadikan pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dan *Virtual Reality* akan semakin mudah dilakukan di dalam dan di luar kelas; pembelajaran kewirausahaan di platform metaverse
- e) Digitalisasi; akan mendorong tumbuhnya berbagai macam aplikasi dan konten pembelajaran kewirausahaan berbasis digital, dan;
- f) *Big Data*; mendukung integrasi layanan pembelajaran kewirausahaan, misalnya data dunia usaha dan dunia kerja sebagai mitra.

3. Kesuksesan Pembelajaran Kewirausahaan di Berbasis *Society 5.0*

- a) Kunci sukses pembelajaran kewirausahaan bagi mahasiswa ditopang oleh potensi kepemimpinan wirausaha (*entrepreneurial leadership*) yang ditopang dengan penguasaan teknologi, baik sebagai pengusaha kecil menengah dan besar.
- b) Kepemimpinan wirausaha yang ditopang penguasaan teknologi harus mampu menginspirasi orang yang bekerja dengannya dalam mencapai visi, misi, tujuan dan sasaran yang sudah direncanakan bersama.

4. Karakteristik Kepemimpinan Kewirausahaan

- a) Memiliki memiliki visi yang jelas, tahu pergi ke mana, bagaimana menuju ke sana, dan apa saja yang diperlukan.

- b) Memiliki keterampilan berkomunikasi, dapat mengartikulasikan ide, menjabarkan rencana mencapai tujuan bersama, mengkomunikasikan visi pada tim, bekerja bersama membuat visi jadi nyata.
- c) Memiliki keyakinan diri yang kuat sebagai pemimpin, ditandai dengan optimisme. Kegagalan pembelajaran kewirausahaan selama ini membentuk keyakinan diri mahasiswa yang belum optimal
- d) Mampu menciptakan suasana kondusif untuk pertumbuhan organisasi, menciptakan suasana yang mendorong orang berbagi ide, dan mendorongnya untuk mencari solusi yang hadapi.
- e) Mampu memimpin dalam keadaan sulit, bisa bertahan dan bertumbuh, terus berjalan sampai mereka menemukan apa yang mereka cari.
- f) Tidak hanya berinvestasi secara signifikan dalam mempelajari dan memperbaharui pengetahuan, menciptakan lingkungan belajar, mendorong orang lain untuk meningkatkan pengetahuan, memperluas pengalaman, dan mengatasi berbagai tantangan.

5. Pembelajaran Kewirausahaan, meningkatkan potensi kepemimpinan mahasiswa yang responsif dan adaptif, dinamika dunia usaha kekinian, seperti

- a) Pasar lesu
- b) Distribusi terhambat
- c) Omzet turun drastis
- d) Modal terganggu
- e) Kredit macet
- f) Bahan baku apkir

6. Smart melihat peluang berupa bisnis di masa pandemi, dapat dipilih beberapa alternatif berikut:

- a) Bisnis alat-alat kesehatan: masker, *face shield*, *handsanitizer*, APD (Alat Pelindung Diri) dan beberapa alat kesehatan lain.
- b) Bisnis makanan/minuman sehat dan sembako secara online

- c) Bisnis obat-obatan dan produk suplemen: Vit C, Vit E, dan suplemen sejenis.
- d) Bisnis buah-buahan, sayur mayur, perikanan, peternakan dan lainnya.
- e) Bisnis jamu herbal: kunyit, temulawak, jahe, kencur, kayu manis, laos, dan daun sereh.
- f) Bisnis berbasis hobi: tanaman hias, penulis lepas, desain grafis, dll
- g) Industri pendidikan, pelatihan, platform pendidikan dll.

7. Analisa Pemasaran 4P

Analisa Pemasaran adalah salah satu kajian studi terkait dengan dinamika pasar. Melalui analisa pasar wirausahawan akan mempelajari daya tarik pasar khusus dalam suatu industri tertentu atau dengan kata lain analisa pasar ini termasuk pada salah satu langkah dalam menyusun ide bisnis. Strategi yang dapat digunakan dalam menganalisa pasar adalah menggunakan 4P (*product, price, place, promotion*). Berikut uraiannya; 1) *Product* yaitu memuat uraian tentang produk /jasa yang akan dibuat, produk harus ditampilkan semenarik dan serealistik mungkin untuk lebih menarik perhatian pembaca; 2) *Price* yaitu memuat uraian tentang harga sebagai strategi harga atas produk/jasa yang ditawarkan; 3) *Place* yaitu memuat uraian tentang distribusi dan bagaimana *customer segment* dapat memperoleh produk/ jasa yang ditawarkan, dan 4) *Promotion* yaitu memuat uraian tentang promosi dan *customer relation* sebagai strategi untuk mempengaruhi *customer segment* (Agustina, 2019). Format Analisis pemasaran 4P dapat dilihat di lampiran Pertemuan 9.

8. Deskripsi Produk

Pada bagian ini berisi mengenai penjelasan produk usaha yang nantinya akan ditawarkan yaitu; 1) Produk baik barang ataupun jasa yang akan ditawarkan pada konsumen; 2) Keunggulan serta keunikan dari masing-masing produk; 3) Perbandingan produk yang ditawarkan dengan produk yang sejenis dijual oleh kompetitor atau perusahaan lain; 4) Jumlah produksi dari produk baik jasa ataupun barang yang

akan ditawarkan; dan 5) Untuk siapa produk tersebut bagian ini berisi penjelasan mengenai produk usaha yang akan ditawarkan yaitu; 1) Produk (barang/jasa) yang akan ditawarkan kepada konsumen; 2) keunggulan/keunikan masing-masing produk; 3) perbandingan produk yang ditawarkan dengan produk sejenis yang dijual oleh perusahaan lain; 4) jumlah produksi dari produk yang akan ditawarkan; dan 5) Untuk siapa produk tersebut dihasilkan. Format Deskripsi Produk dapat dilihat di lampiran Pertemuan 10.

D. Rangkuman

Dunia pendidikan di era *Society 5.0* sangat deras perubahannya, maka dari itu cepat dan cakap dalam menentukan kebijakan jangan sampai salah. Peradaban manusia yang menjadi bagian dari dunia pendidikan ini tentu tidak bisa dilepas dari pemilik pemangku kebijakan pendidikan. SDGs sebagai bagian dari kebutuhan hidup manusia sudah saatnya tanpa diskriminasi dan ketimpangan maka dari itu, kebijakan pendidikan mampu memotivasi peserta didik ke arah global dengan mempertimbangkan hal-hal yang menjadi kebutuhan pribadi maupun masyarakat luas. Era *Society 5.0* ini dunia pendidikan Perlu kesiapan: 1) beretika; 2) penguasaan teknologi dan 3) penguasaan target dan sasaran pada SDGs. dari proses proses tersebutlah nantinya kebijakan pendidikan sebagai garda terdepan perubahan masyarakat dapat meminimalisir kerusakan dan ketimpangan baik secara individu ataupun global.



SCAN ME

Sebagai bahan diskusi dan dukungan referensi
silahkan mengakses barcode berikut.

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=pLGqngqEoDA>

E. Tes Formatif

Pilihan Ganda

1. Orang yang memahami masalah sosial dan menggunakan kemampuan termasuk dalam pengertian..

- a. Kewirausahaan
 - b. Wirausaha
 - c. Perusahaan
 - d. Kewirausahaan
2. Salah satu dampak yang buruk akibat pandemi adalah...
- a. Pertanian
 - b. Peternakan
 - c. Hubungan keluarga semakin tidak erat
 - d. Bidang usaha
3. Industri yang ditandai dengan kecerdasan buatan pengertian dari..
- a. Industry 4.0
 - b. Industry 3.0
 - c. Industri 5.0
 - d. Industry 2.0
4. Apa saja yang bukan termasuk faktor kesuksesan berbasis *Society 5.0*...
- a. Kejujuran
 - b. Kemampuan menjual ide
 - c. Kepribadian kompetitif
 - d. Tidak mudah bergaul
5. Mendukung pembelajaran yang kolaboratif dan kreatif dikelas. termasuk manfaat dari...
- a. Manfaat komputasi awal
 - b. Kecerdasan buatan
 - c. *Internet of things*
 - d. *Big data*
6. Mendorong tumbuhnya berbagai macam aplikasi dan konten pembelajaran kewirausahaan berbasis digital, termasuk manfaat dari...
- a. Digitalisasi
 - b. Big data
 - c. Komputasi awan
 - d. Kecerdasan buatan
7. Dinamika apa saja yang meningkatkan potensi kemampuan mahasiswa dalam dunia usaha..

- a. Bahan buku apkir
 - b. Kredit lancer
 - c. Omzet naik drastis
 - d. Distribusi lancar
8. Apa saja *smart* dalam melihat peluang bisnis di masa pandemik?
- a. Bisnis alat-alat kesehatan
 - b. Bisnis makanan/minuman
 - c. Bisnis obatan
 - d. Semua benar
9. Manfaat *big data* adalah...
- a. Menjadi kunci layanan pembelajaran berbasis personalisasi
 - b. Mendukung integrasi layanan pembelajaran kewirausahaan
 - c. Menjadikan pembelajaran berbasis *augmented*
 - d. Mendorong tubuhnya berbagai macam aplikasi
10. Contoh bisnis jamu herbal adalah
- a. Kunyit
 - b. Temulawak
 - c. Jahe
 - d. Benar semua

Esai:

- 1) Jelaskan apa yang dimaksud dengan kewirausahaan!
- 2) Sebutkan 5 faktor kesuksesan berwirausaha!
- 3) Sebutkan apa kesuksesan pembelajaran kewirausahaan di berbasis *Society 5.0*!
- 4) Sebutkan beberapa karakteristik kepemimpinan kewirausahaan!
- 5) Sebutkan peluang bisnis apa yang cocok pada masa pandemi!

Kunci Jawaban

Pilihan Ganda

- | | | |
|------|------|-------|
| 1. C | 5. C | 9. B |
| 2. D | 6. A | 10. D |
| 3. C | 7. A | |
| 4. D | 8. D | |

F. Daftar Pustaka

- Arwildayanto. 2022. *Kepemimpinan Kewirausahaan di Era Covid-19 Berbasis Society 5.0*. Gorontalo: disampaikan dalam Webinar Nasional Kewirausahaan dengan Tema Pembelajaran Kewirausahaan di Era Covid-19 berbasis *Society 5.0* tanggal 23 April 2022
- Eng, James A.J (Eds). 2017. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Abad ke-21: Kehendak Pendidikan abad ke-21*. 2017. Malaysia: Institut Aminuddin Baki Kementerian Pendidikan Malaysia
- Siagian dan Wibowo.2021 Pengaruh Kepemimpinan Pendidikan di Era Revolusi Digital Industri 5.0 di Masa Pandemi.*Jakarta Jurnal Ilmu Agama dan Pendidikan Buddha* Vol. 3, No. 2, September 2021 ISSN: p-ISSN 2686-1194

BAB VI

Kewirausahaan Berbasis MBKM di Era Covid-19



A. Capaian Pembelajaran

Melalui materi kewirausahaan berbasis Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), diharapkan mahasiswa dapat memahami dan mengimplementasikan konsep kewirausahaan dengan kebijakan pemerintah terbaru melalui program MBKM.

B. Pendahuluan

Hudjimartsu, dkk (2022) menguraikan bahwa Revolusi Industri 4.0 saat ini merupakan era disrupsi teknologi atau disebut sebagai revolusi digital yang diindikasikan oleh perubahan yang sangat besar di semua bidang berbasis teknologi. Selain itu, karakteristik yang khas dari industri 4.0 yaitu berkembangnya *Internet of Things*, kebaruan dalam teknologi data sains, robotik, *cloud*, cetak tiga dimensi, teknologi nano dan implementasi kecerdasan buatan (*artificial intelligence*). Sebagai contoh penggunaan robot untuk membantu atau menggantikan tenaga manusia agar lebih murah, efektif, dan efisien serta mengurangi human error atau kesalahan yang diakibatkan oleh manusia.

Era Industri 4.0 dan perubahan yang terjadi secara global serta kemajuan teknologi semakin meningkat, sehingga berdampak pada pendidikan yang diharuskan dapat berjalan beriringan sesuai dengan perubahan yang ada agar dapat menghasilkan sumber daya manusia pendidikan tinggi yang memiliki kualitas tinggi yang juga inovatif, kreatif, dan efisien.

Di samping itu, dengan adanya pandemi Covid-19 yang menyebar di seluruh dunia termasuk di Indonesia telah mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental dan memaksa untuk mengadopsi era revolusi digital di berbagai bidang salah satunya bidang pendidikan. Penyesuaian teknologi digital pada bidang pendidikan sedang berproses menuju perubahan pola pembelajaran yang biasanya dilakukan di dalam kelas dengan tatap muka (*offline*) berubah menjadi pembelajaran secara online yang memanfaatkan teknologi internet sebagai media pembelajaran.

Tantangan kedepannya terkait Pendidikan akan semakin kompleks dimana di masa depan akan menghadapi kondisi *Volatility, Uncertainty, Complexity, and Ambiguity* (VUCA) Oleh karena itu, untuk menghadapi kondisi tersebut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan membuat kebijakan terkait pendidikan diantaranya kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Konsep dari kebijakan MBKM yaitu memberikan kebebasan dan otonomi kepada lembaga pendidikan, dan merdeka dari birokratisasi. Dosen dibebaskan dari birokrasi yang berbelit

serta mahasiswa diberikan kebebasan dalam memilih bidang yang mereka minati.

C. Materi

Globalisasi membuat kompetisi semakin ketat dan transfer pengetahuan semakin cepat. Ada beberapa pengertian kewirausahaan yaitu Wirausaha dapat diartikan inovator dan penggerak pembangunan, kewirausahaan sangat erat kaitannya dengan pertumbuhan ekonomi. Davidsson dan Kirzner (dalam Yohana, 2022) dapat diartikan aktivitas wirausaha pada berbagai level berdampak pada pertumbuhan ekonomi dan penghargaan dapat diartikan wirausaha berprestasi perlu diagendakan dan intensitasnya ditingkatkan.

Salah satu permasalahan yang menyebabkan jumlah pengangguran ada saat ini adalah ketenagakerjaan. Jumlah lapangan kerja yang terbatas serta tidak mampu lagi mengimbangi laju pertumbuhan penduduk di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan data Badan Pusat Statistik (BPS) mengenai jumlah Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT). Pengangguran Terbuka Menurut Pendidikan Tertinggi 2017-2021 Jumlah pengangguran per Februari 2019 menurun tapi dari sisi pendidikannya, lulusan diploma dan universitas makin banyak yang tidak bekerja. Masalah pengangguran tersebut sebenarnya dapat diatasi dengan cara berwirausaha. Mengapa banyak sarjana yang menganggur, tidak memiliki keterampilan yang relevan dengan dunia kerja, sistem pendidikan yang begitu longgar, dan Mengakibatkan banyak lulusan sarjana tidak terserap dunia kerja.

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)

Bentuk kegiatan pembelajaran sesuai dengan Permendikbud No. 3 Tahun 2020 pasal 15 ayat 1 dapat dilakukan di dalam program studi dan di luar program studi meliputi:

1. Pertukaran Pelajar

Saat ini pertukaran mahasiswa dengan *full credit transfer* sudah banyak dilakukan dengan mitra Perguruan Tinggi di luar negeri,



Gambar 6.1 Program MBKM.
Sumber: <https://bit.ly/3mORmZg>

tetapi sistem transfer kredit yang dilakukan antar perguruan tinggi di dalam negeri sendiri masih sangat sedikit jumlahnya. Pertukaran pelajar diselenggarakan untuk membentuk beberapa sikap mahasiswa yang termaktub di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 3 Tahun 2020, yaitu menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; serta bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. Tujuan pertukaran pelajar antara lain:

- Belajar lintas kampus (dalam dan luar negeri), tinggal bersama dengan keluarga di kampus tujuan, wawasan mahasiswa tentang ke-Bhinneka Tunggal Ika-an akan makin berkembang, persaudaraan lintas budaya dan suku akan semakin kuat.
- Membangun persahabatan mahasiswa antar daerah, suku, budaya, dan agama, sehingga meningkatkan semangat persatuan dan

kesatuan bangsa.

- c. Menyelenggarakan transfer ilmu pengetahuan untuk menutupi disparitas pendidikan baik antar perguruan tinggi dalam negeri, maupun kondisi pendidikan tinggi dalam negeri dengan luar negeri.

2. Magang/Praktik

Kerja Selama ini mahasiswa kurang mendapat pengalaman kerja di industri/dunia profesi nyata sehingga kurang siap bekerja. Sementara magang yang berjangka pendek (kurang dari 6 bulan) sangat tidak cukup untuk memberikan pengalaman dan kompetensi industri bagi mahasiswa. Perusahaan yang menerima magang juga menyatakan magang dalam waktu sangat pendek tidak bermanfaat, bahkan mengganggu aktivitas di Industri. Tujuan program magang antara lain: Program magang 1-2 semester, memberikan pengalaman yang cukup kepada mahasiswa, pembelajaran langsung di tempat kerja (*experiential learning*). Selama magang mahasiswa akan mendapatkan *hardskills* (keterampilan, *complex problem solving*, *analytical skills*, dsb.), maupun *soft skills* (etika profesi/kerja, komunikasi, kerjasama, dsb.). Sementara industri mendapatkan talenta yang bila cocok nantinya bisa langsung direkrut, sehingga mengurangi biaya rekrutmen dan *training* awal/ induksi. Mahasiswa yang sudah mengenal tempat kerja tersebut akan lebih mantab dalam memasuki dunia kerja dan karirnya. Melalui kegiatan ini, permasalahan industri akan mengalir ke perguruan tinggi sehingga meng-update bahan ajar dan pembelajaran dosen serta topik-topik riset di perguruan tinggi akan makin relevan.

3. Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan

Kualitas pendidikan dasar dan menengah di Indonesia masih sangat rendah (PISA 2018 peringkat Indonesia nomor 7 dari bawah). Jumlah satuan pendidikan di Indonesia sangat banyak dan beragam permasalahan baik satuan pendidikan formal, non formal maupun informal. Kegiatan pembelajaran dalam bentuk asistensi mengajar dilakukan oleh mahasiswa di satuan pendidikan seperti sekolah dasar, menengah, maupun atas. Sekolah tempat praktek mengajar dapat berada di lokasi kota maupun di daerah terpencil. Tujuan program asistensi

mengajar di satuan pendidikan antara lain:

- a. Memberikan kesempatan bagi mahasiswa yang memiliki minat dalam bidang pendidikan untuk turut serta mengajarkan dan memperdalam ilmunya dengan cara menjadi guru di satuan pendidikan.
- b. Membantu meningkatkan pemerataan kualitas pendidikan, serta relevansi pendidikan dasar dan menengah dengan pendidikan tinggi dan perkembangan zaman.

4. Penelitian/Riset

Bagi mahasiswa yang memiliki *passion* menjadi peneliti, merdeka belajar dapat diwujudkan dalam bentuk kegiatan penelitian di lembaga riset/pusat studi. Melalui penelitian mahasiswa dapat membangun cara berpikir kritis, hal yang sangat dibutuhkan untuk berbagai rumpun keilmuan pada jenjang pendidikan tinggi. Dengan kemampuan berpikir kritis mahasiswa akan lebih mendalami, memahami, dan mampu melakukan metode riset secara lebih baik. Bagi mahasiswa yang memiliki minat dan keinginan berprofesi dalam bidang riset, peluang untuk magang di laboratorium pusat riset merupakan dambaan mereka. Selain itu, laboratorium/lembaga riset terkadang kekurangan asisten peneliti saat mengerjakan proyek riset yang berjangka pendek (1 semester 1 tahun). Tujuan program penelitian/riset antara lain:

- a. Penelitian mahasiswa diharapkan dapat ditingkatkan mutunya. Selain itu, pengalaman mahasiswa dalam proyek riset yang besar akan memperkuat *pool talent* peneliti secara topikal.
- b. Mahasiswa mendapatkan kompetensi penelitian melalui pembimbingan langsung oleh peneliti di lembaga riset/pusat studi.
- c. Meningkatkan ekosistem dan kualitas riset di laboratorium dan lembaga riset Indonesia dengan memberikan sumber daya peneliti dan regenerasi peneliti sejak dini.

5. Proyek Kemanusiaan

Indonesia banyak mengalami bencana alam, baik berupa gempa bumi, erupsi gunung berapi, tsunami, bencana hidrologi, dsb. Perguruan tinggi selama ini banyak membantu mengatasi bencana melalui program-program kemanusiaan. Pelibatan mahasiswa selama

ini bersifat *voluntary* dan hanya berjangka pendek. Selain itu, banyak lembaga Internasional (UNESCO, UNICEF, WHO, dsb) yang telah melakukan kajian mendalam dan membuat *pilot project* pembangunan di Indonesia maupun negara berkembang lainnya. Mahasiswa dengan jiwa muda, kompetensi ilmu, dan minatnya dapat menjadi "*foot soldiers*" dalam proyek-proyek kemanusiaan dan pembangunan lainnya baik di Indonesia maupun di luar negeri. Tujuan program proyek kemanusiaan antara lain:

- a. Menyiapkan mahasiswa unggul yang menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.
- b. Melatih mahasiswa memiliki kepekaan sosial untuk menggali dan menyelami permasalahan yang ada serta turut memberikan solusi sesuai dengan minat dan keahliannya masing-masing.

6. Kegiatan Wirausaha

Berdasarkan *Global Entrepreneurship Index* (GEI) pada tahun 2018, Indonesia hanya memiliki skor 21% wirausahawan dari berbagai bidang pekerjaan, atau peringkat 94 dari 137 negara yang disurvei. Sementara menurut riset dari *IDN Research Institute* tahun 2019, 69,1% millennial di Indonesia memiliki minat untuk berwirausaha. Sayangnya, potensi wirausaha bagi generasi milenial tersebut belum dapat dikelola dengan baik selama ini. Kebijakan Kampus Merdeka mendorong pengembangan minat wirausaha mahasiswa dengan program kegiatan belajar yang sesuai. Tujuan program kegiatan wirausaha antara lain:

- a. Memberikan mahasiswa yang memiliki minat berwirausaha untuk mengembangkan usahanya lebih dini dan terbimbing.
- b. Menangani permasalahan pengangguran yang menghasilkan pengangguran intelektual dari kalangan sarjana.

7. Studi/Proyek Independen

Banyak mahasiswa yang memiliki *passion* untuk mewujudkan karya besar yang dilombakan di tingkat internasional atau karya dari ide yang inovatif. Idealnya, studi/proyek independen dijalankan untuk menjadi pelengkap dari kurikulum yang sudah diambil oleh mahasiswa. Perguruan tinggi atau fakultas juga dapat menjadikan

studi independen untuk melangkapi topik yang tidak termasuk dalam jadwal perkuliahan, tetapi masih tersedia dalam silabus program studi atau fakultas. Kegiatan proyek independent dapat dilakukan dalam bentuk kerja kelompok lintas disiplin keilmuan. Tujuan program studi/proyek independen antara lain:

- a. Mewujudkan gagasan mahasiswa dalam mengembangkan produk inovatif yang menjadi gagasannya.
 - b. Menyelenggarakan pendidikan berbasis riset dan pengembangan (R&D).
 - c. Meningkatkan prestasi mahasiswa dalam ajang nasional dan internasional.
8. Membangun Desa/Kuliah Kerja Nyata Tematik

Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) merupakan suatu bentuk pendidikan dengan cara memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk hidup di tengah masyarakat di luar kampus, yang secara langsung bersama-sama masyarakat mengidentifikasi potensi dan menangani masalah sehingga diharapkan mampu mengembangkan potensi desa/daerah dan meramu solusi untuk masalah yang ada di desa. Kegiatan KKNT diharapkan dapat mengasah *soft skill* kemitraan, kerjasama tim lintas disiplin/keilmuan (lintas kompetensi), dan *leadership* mahasiswa dalam mengelola program pembangunan di wilayah perdesaan. Sejauh ini perguruan tinggi sudah menjalankan program KKNT, hanya saja Satuan Kredit Semesternya (SKS) belum bisa atau dapat diakui sesuai dengan program kampus merdeka yang pengakuan kreditnya setara 6 - 12 bulan atau 20 - 40 SKS, dengan pelaksanaannya berdasarkan beberapa model. Diharapkan juga setelah pelaksanaan KKNT, mahasiswa dapat menuliskan hal-hal yang dilakukannya beserta hasilnya dalam bentuk tugas akhir. Pelaksanaan KKNT dilakukan untuk mendukung kerja sama bersama Kementerian Desa PDTT serta Kementerian/*stakeholder* lainnya. Pemerintah melalui Kementerian Desa PDTT menyalurkan dana desa 1 milyar per desa kepada sejumlah 74.957 desa di Indonesia, yang berdasarkan data Indeks Desa Membangun (IDM) tahun 2019, terdapat desa sangat tertinggal sebanyak 6.549 dan desa tertinggal 20.128. Pelaksanaan

KKNT dapat dilakukan pada desa sangat tertinggal, tertinggal dan berkembang, yang sumber daya manusianya belum memiliki kemampuan perencanaan pembangunan dengan fasilitas dana yang besar tersebut. Sehingga efektivitas penggunaan dana desa untuk menggerakkan pertumbuhan ekonomi masih perlu ditingkatkan, salah satunya melalui mahasiswa yang dapat menjadi sumber daya manusia yang lebih memberdayakan dana desa. Tujuan program membangun desa/kuliah kerja nyata antara lain:

- a. Kehadiran mahasiswa selama 6-12 bulan dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan yang dimilikinya bekerjasama dengan banyak pemangku kepentingan di lapangan.
- b. Membantu percepatan pembangunan di wilayah pedesaan bersama dengan Kementerian Desa PDTT.

Jenis Usaha yang Mampu Bertahan di Era Covid-19

1. Pertanian (*Agriculture*)



Gambar 6.2. Bisnis Bidang Pertanian.

Sumber: <http://bit.ly/3YNgCwa>

Sektor pertanian merupakan sektor yang paling menjanjikan dalam mengembangkan bisnis yang akan kita jalani di era Covid-19. Bahkan dalam paparannya Hamid (2021) yang dimuat dalam berita

online Universitas Widy Mataram, dijelaskan bahwa sektor pertanian sebagai penyelamat ekonomi masa pandemi. Produksi, pangsa, dan penyerapan tenaga kerja di sektor pertanian tumbuh positif selama pandemi Covid-19 pada kuartal pertama 2020 sampai awal kuartal tiga 2021.

Pertumbuhan positif di sektor ekonomi tradisional itu bisa dikategorikan sebagai penyelamat ekonomi nasional karena sektor-sektor strategis seperti industri dan jasa terjun bebas menghadapi wabah. Lebih lanjut, Sektor ini merupakan tempat bergantung bagi kehidupan sebagian besar masyarakat Indonesia. 29.8% angkatan kerja kita bekerja di sektor pertanian tahun 2020. Sektor pertanian ini juga menghasilkan produk pangan yang menjadi pangan pokok kita. Jika produksi pangan terganggu, bisa mendorong menaikkan harga, dan ini bisa menimbulkan instabilitas politik jika harga pangan naik. Dan jika kita impor, maka ada negara kita terindikasi kedaulatan pangan turun dan perut kita tergantung pada negara lain.

2. Perdagangan Online (E-Commerce)



Gambar 6.3. Bisnis di Bidang E-Commerce.

Sumber: <https://bit.ly/3LnYPZA>

Internet digunakan setiap orang diseluruh dunia untuk saling bertukar informasi, menjadi sumber informasi dan juga menjadi sarana untuk membujuk konsumen. *Internet marketing* (pemasaran internet)

menuntut adanya penguasaan aspek kreatif dan aspek teknis internet secara bersama-sama, mencakup desain, pengembangan, periklanan, dan penjualan.

Media sosial memberikan kesempatan untuk berinteraksi lebih dekat antara berbagai pihak, seperti antara produsen dengan konsumen, media sosial dapat menjadi media untuk membentuk komunitas *online*. Media sosial dapat menjadi bagian dari keseluruhan *e-marketing* strategi yang digabungkan dengan media sosial lainnya. Media sosial memberikan peluang masuk ke komunitas yang telah ada sebelumnya dan memberikan kesempatan mendapat *feedback* secara langsung. (Puntoadi dalam Ulya, 2020)

Brenda Kienan mengatakan bahwa *E-marketing* adalah melakukan bisnis *online* yang bentuknya paling jelas adalah menjual produk kepada konsumen secara *online*. Sederhananya adalah membuat, mengelola dan meluaskan hubungan komersial secara *online*. Oleh karena itu, untuk menunjang pernyataan diatas maka Goldman Sach berpendapat bahwa model bisnis dalam layanan bisnis *online* (*E-marketing*) terbagi atas 6 (enam) jenis, antara lain: (1) *Connectivity*, Bisnis yang berbasis layanan akses internet kepada pelanggannya; (2) *Context*, Bisnis yang memberikan layanan dengan berupa informasi dan hiburan; (3) *Content*, Bisnis yang memberikan layanan dengan basis berupa teks atau gambar sebagai inti bisnisnya; (4) *Communication*, Layanan komunikasi berbasis internet dengan menggunakan media interaktif; (5) *Community*, Bisnis yang membngun komunitas digital dengan media *message, board, web chat*, maupun penyedia *web mail*; (6) *Commerce*, Model bisnis yang melakukan aktivitas bisnis berbasis internet (Ulya, 2020).

3. Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT - *Information and Communication Technology*)

Penggunaan robot untuk menyampaikan pelayanan ini terutama sangat dibutuhkan oleh perusahaan penyedia jasa seperti pariwisata dan rumah sakit, serta industri di bidang makanan dan minuman. Industri tersebut merupakan bidang usaha yang paling signifikan



Gambar 6.4. Bisnis di Bidang TIK/ICT.

Sumber: <https://bit.ly/3FleN2K>

terkena dampak dari adanya Covid-19.

Teknologi yang diadopsi terdiri dari berbagai robot layanan (*humanoid*, *zoomorphic*, atau lebih banyak robot yang tampak seperti mesin) dengan berbagai tingkat kemampuan teknis sebagai pemandu, tuan rumah, porter, staf memasak, petugas rumah tangga, pelayan, dan lainnya. Lebih khusus lagi, robot layanan digunakan untuk melakukan pekerjaan yang memiliki resiko di saat pandemi ini, seperti membersihkan sampah, memberikan layanan kamar, pemberian disinfektan, dan lainnya.

Robot juga bermanfaat selama pandemi melalui bantuan kepada perawat untuk mengantarkan makanan kepada pasien. Jika tidak, perawat harus mengenakan pakaian pelindung yang untuk memakainya saja setidaknya membutuhkan waktu sepuluh menit. Dengan robot, risiko kesehatan bagi perawat dapat dicegah dan mereka dapat menggunakan waktu yang mereka punya untuk merawat pasien yang lebih penting. Dalam industri makanan dan minuman, robot digunakan untuk mengurangi interaksi secara langsung (baik antara karyawan maupun antara karyawan dengan pelanggan); menyajikan makanan dan minuman; memberikan solusi pelayanan dengan minim sentuhan (misalnya, menggunakan aplikasi daripada

menu yang dicetak, menggunakan sistem pembayaran nirsentuh seperti gopay, dana, dan sebagainya yang berbasis pada aplikasi di *smartphone*, dan lainnya.

Hall *et. al.*, (dalam Intan, 2020) menjelaskan pentingnya layanan menggunakan robot dari perspektif manajerial, dimana robot dapat membantu menjaga *physical distancing*, sehingga penyampaian layanan kepada wisatawan menjadi lebih aman selama pandemi. Penggunaan robot akan menjadi alternatif pengusaha jasa karena orang-orang akan lebih memperhatikan keselamatan mereka; keselamatan dan keamanan mungkin menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi pilihan wisatawan terhadap suatu destinasi dan penyedia layanan pariwisata/perhotelan tertentu. Selama pandemi ini penggunaan robot mungkin memberikan keuntungan secara kesehatan fisik dengan menjaga jarak dan mencegah penyebaran virus. Namun jika dilihat dari kesehatan mental ini tidak berjalan beriringan. Pengunjung mungkin saja merasakan kesepian karena terbatasnya interaksi sosial.

Oleh karena itu, perusahaan pariwisata dan perhotelan perlu melengkapi robot layanan dengan teknologi informasi dan komunikasi lainnya (misalnya media sosial, konferensi video/obrolan video dengan karyawan manusia) untuk mengurangi dampak negatif dari *physical distancing*. Dengan kata lain, perusahaan dan destinasi perlu menggunakan teknologi dengan bijak untuk mengimbangi *physical distancing* wisatawan, karyawan, dan penduduk melalui keterhubungan sosial mereka.

4. Kesehatan individu (*Personal and Healthcare*)

Menjaga jarak, selalu memakai masker apabila keluar rumah, rajin cuci tangan atau menggunakan *handsanitizer*, dan minum multivitamin atau ramuan herbal (*empon-empon*) untuk menjaga atau meningkatkan sistem imun merupakan kebiasaan baru yang menjadi wajib dilakukan bagi masyarakat ditengah pandemi Covid-19.

Usaha-usaha yang bergerak di bidang kesehatan seperti penyedia/penjual masker, *handsinitizer*, multivitamin dan jamu herbal merupakan salah satu usaha yang permintaannya meningkat di tengah pandemi



Gambar 6.5. Bisnis di Bidang Kesehatan.

Sumber: <https://bit.ly/3JcPZex>

ini. (Bappeda Gunung Kidul, 2020)

5. Pengolahan Makanan dan retail (*Food processing and retail*)



Gambar 6.6. Bisnis di bidang Pengolahan Makanan dan Retail.

Sumber: <http://bit.ly/3JAFraw>

Usaha olahan makanan merupakan salah satu sektor usaha yang bertahan karena masyarakat membutuhkan pasokan makan dan minum untuk bertahan hidup. Saat ini banyak makanan yang bisa bertahan lama dan praktis, misalnya makanan kemasan, makanan beku

(*frozen food*) atau makanan dalam kaleng yang sudah dikemas menjadi salah satu kebutuhan yang sangat dicari oleh masyarakat. Salah satu usaha yang justru peluang semakin besar ditengah pandemi yaitu penjual/pengecer yang menjual produk-produk olahan makanan seperti supermarket, swalayan dan lain sebagainya. (Bappeda Gunung Kidul, 2020).

6. Jasa Layanan Kesehatan dan obat-obatan (*Medical Supply and services*)



Gambar 6.7 Bisnis Jasa Layanan Kesehatan dan Obat-obatan.

Sumber: <https://bit.ly/3JAFraw>

Jasa layanan kesehatan dan produk kesehatan merupakan salah satu kebutuhan yang penting dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, para tenaga kesehatan seperti dokter, perawat, apoteker hingga karyawan pusat kesehatan berada di garda terdepan untuk menjamin kesehatan masyarakat, terlebih ditengah pandemi Covid-19 terjadi di berbagai belahan dunia seperti saat ini. Berbagai latar belakang tersebut menjadi alasan yang membuat bisnis kesehatan baik jasa layanan kesehatan maupun obat-obatan termasuk salah satu yang bertahan di masa pandemi ini. (Bappeda Gunung Kidul, 2020)

Menyusun Rencana Bisnis

1. Ringkasan Rencana Bisnis

Pada bagian ringkasan rencana bisnis ini dikemukakan secara cermat dan juga singkat tentang rencana bisnis yang diusulkan. Uraian terkait latar belakang, yang berisi tentang proses dalam mengidentifikasi peluang usaha termasuk uraian masalah apa saja yang butuh untuk diselesaikan dengan ide anda. Format Ringkasan Rencana Bisnis dapat dilihat di lampiran pertemuan 11.

2. Kegiatan Utama

Bagian ini berisi mengenai penjelasan aktivitas utama yang akan dilakukan dalam bisnis anda dan siapa yang melakukan kegiatan tersebut. Informasi lain yang akan menjadi perhatian utama adalah tim sebagai pelaksana tugas. Tim yang ada akan menjadi acuan secara organisasi apakah layak dan berkompeten yang diperlukan dalam membuat produk/jasa. Untuk menilai sebuah aktivitas bisnis, formasi tim minimum terdiri atas personal di posisi kunci yakni pegawai dan struktur organisasi. Format Kegiatan Utama dapat dilihat di lampiran pertemuan 12

D. Rangkuman

Kewirausahaan adalah solusi yang paling tepat dalam menyelesaikan masalah bangsa. Kewiraswastaan merupakan gerakan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan pelayanan sosial, seperti pengentasan kemiskinan, penyediaan makanan bergizi bagi masyarakat miskin, jaminan kesehatan dan pendidikan. Salah satu permasalahan yang menyebabkan jumlah pengangguran ada saat ini adalah ketenagakerjaan. Jumlah lapangan kerja yang terbatas serta tidak mampu lagi mengimbangi laju pertumbuhan penduduk di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan data Badan Pusat Statistik (BPS) mengenai jumlah Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT). Pengangguran Terbuka Menurut Pendidikan Tertinggi 2017- 2021 jumlah pengangguran per Februari 2019 menurun tapi dari sisi pendidikannya, lulusan diploma dan universitas makin banyak yang tidak bekerja. Masalah pengangguran tersebut sebenarnya dapat diatasi dengan cara berwirausaha.



SCAN ME

Sebagai bahan diskusi dan dukungan referensi
silahkan mengakses barcode berikut.

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=pLGqngqEoDA>

E. Tes Formatif

Pilihan Ganda

1. kewirausahaan sangat erat kaitannya dengan pertumbuhan ekonomi merupakan definisi dari para ahli yaitu...
 - a. Davidsson 2003 dan Kirzner 1973
 - b. Ari 2004 dan Lina 1969
 - c. Suci 1998 dan Diana 1974
 - d. Ani 1999
2. Menjadi salah satu terobosan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dalam memacu sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter merupakan dari tujuan....
 - a. Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)
 - b. Kebudayaan
 - c. Ekononi
 - d. Sosial
3. Analitis, Inovasi, kemampuan belajar aktif, kreativitas, orisinalitas dan inisiatif di urutan keempat merupakan definisi...
 - a. Desain teknologi dan pemrograman
 - b. Teknologi
 - c. Budaya
 - d. Ekonomi
4. Apa saja dasar-dasar untuk pengembangan kewirausahaan...
 - a. *Life skill*
 - b. *Hard skill*
 - c. *Agility*
 - d. Kewirausahaan
5. Apa ciri-ciri wirausaha yang berhasil?
 - a. Komunikasi

- b. kerja keras
 - c. Rasa ingin tahu, kreatif, dan inovatif
 - d. Kepemimpinan
6. Pengusaha bisa diklasifikasikan menjadi dua kelompok, yaitu....
- a. Wirausahaan bisnis dan sosial
 - b. Wirausahaan bisnis dan ekonomi
 - c. Wirausahaan lokal dan sosial
 - d. Wirausahaan
7. Keuntungan yang diperoleh dari wirausahaan sosial digunakan untuk...
- a. Investasi
 - b. Investasi pemberdayaan masyarakat
 - c. Ekspensi bisnis
 - d. Pemberdayaan masyarakat
8. Keuntungan yang diperoleh dari seorang pengusaha digunakan untuk...
- a. Ekspensi bisnis
 - b. Investasi
 - c. Pemberdayaan masyarakat
 - d. Investasi pemberdayaan masyarakat
9. Rendahnya tingkat inovasi teknologi dan sektor kewirausahaan juga berdampak terhadap...
- a. Daya saing suatu negara
 - b. Pembangunan suatu negara
 - c. Kualitas SDM
 - d. Investasi
10. Salah satu dampak positif dari kegiatan wirausaha, adalah...
- a. Mendapatkan investor
 - b. Meningkatkan SDM
 - c. Meningkatkan daya jual beli
 - d. Mengurangi pengangguran

Essay

- 1) Pengetahuan apa saja yang harus dimiliki oleh wirausahawan?
- 2) Apa keuntungan yang diperoleh jika wirausaha sukses dan berhasil?
- 3) Sebutkan yang harus dimiliki dalam kewirausahaan?

- 4) Kewiraswastaan merupakan gerakan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan...?
- 5) Menumbuhkan wirausahawan berbasis bertujuan untuk..?

Kunci Jawaban

Pilihan Ganda

- | | |
|------|-------|
| 1. A | 6. C |
| 2. A | 7. A |
| 3. A | 8. B |
| 4. C | 9. B |
| 5. B | 10. B |

F. Daftar Pustaka

- Bappeda Gunung Kidul. 2020. *Usaha-usaha yang tetap bertahan ditengah pandemi covid 19*. <http://bappeda.gunungkidulkab.go.id/category/bappeda/>
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi KEMENDIKBUD. 2020. *Buku Panduan BMKM*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI
- Hamid, Edy Suandi. 2021. *Sektor Pertanian Penyelamat Ekonomi Masa Pandemi*. Mataram: <http://new.widyamataram.ac.id/content/news/sektor-pertanian-penyelamat-ekonomi-masa-pandemi#.Y9Mh-XZBy5c>
- Hudjimartsu, Sahid, Agustian dkk.2022. Peluang Dan Tantangan Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). *Jurnal Teknologi pendidikan*: SSN:26148331 ISSN:25277677.
- Intan, Dian Retno. 2020. Chapter 8: Online Shopping dan Artificial intelligence sebagai Alternatif Transaksi dan Pelayanan di Erca Covid 19. Book Chapter Covid 19 dan Kampus Merdeka di Era New Normal. Medan; UMSU Pres.
- Ulya, Husna Ni'matul. 2020. Alternatif Strategi Penanganan Dampak Ekonomi Covid 19 Pemerintah Daerah jawa Timur Pada Kawasan Agropolitan. *Journal of Islamic Economic and Business* Vol. 3(1) hal. 80-109 DOI: 10.21154/elbarka.v3il.2018 p-ISSN: 2657-1153; e-ISSN: 2657-1862. <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/elbarka/article/view/2018/1350>
- Yohana, Cory. 2022. *Peranan Perguruan TInggi dalam menerapkan kampus*

merdeka program kewirausahaan. Disampaikan dalam Webinar Nasional dengan Tema Presentasi webinar nasional di UNG

BAB VII

Media Pembelajaran di Era Covid-19



Sumber: <http://bit.ly/3yEMjxj>

A. Capaian Pembelajaran

Dengan mempelajari BAB VII ini tentang media pembelajaran kewirausahaan, diharapkan mahasiswa dapat memperoleh pemahaman tentang berbagai media pembelajaran yang sudah digunakan selama pandemi Covid 19 dalam melaksanakan pembelajaran kewirausahaan. Selain itu, melalui bab VII ini, memberikan alternatif kepada mahasiswa ataupun dosen untuk memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi mahasiswa di era digitalisasi saat ini.

B. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan baik melalui pendidikan secara formal maupun nonformal. Dalam penyelenggaraan pendidikan secara formal maka pendidik dan peserta didik dituntut untuk lebih kreatif agar tercapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Seorang pendidik harus mampu menguasai metode dan pemilihan media yang tepat dalam mengajar. Terlebih dengan perkembangan teknologi dan kondisi pandemi yang hingga saat ini masih kita rasakan.

Dosen sehingganya mampu memanfaatkan dan menerapkan media pembelajaran inovatif di tengah perkembangan teknologi saat ini guna pencapaian tujuan pembelajaran kewirausahaan di tengah tantangan pandemi Covid-19 saat ini. Dengan demikian, media pembelajaran dapat menjadi solusi terhadap keterbatasan pembelajaran akibat Covid-19 serta mendorong mahasiswa tetap termotivasi dalam mengikuti perkuliahan.

C. Materi

1. Konsep dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan jembatan berpikir dan bertindak bagi peserta didik, serta sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Shoffa, dkk (2021: 2). Berikut beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan pembelajaran. Dari hasil penelitian ini penulis dapat mengidentifikasi ada 8 (delapan) manfaat media dalam proses belajar dan mengajar yaitu: (Istiglal, 2018:142)

- a. Penyampaian materi perkuliahan dapat diseragamkan; melalui media, penafsiran yang beragam dapat direduksi dan disampaikan kepada mahasiswa secara seragam. Setiap mahasiswa yang melihat atau mendengar uraian tentang suatu ilmu melalui media yang sama akan menerima informasi yang persis sama seperti yang terima teman-temannya.
- b. Proses Belajar dan mengajar menjadi lebih menarik; penggunaan media dapat membangkitkan keingintahuan mahasiswa,

merangsang mereka untuk berinteraksi yang menyentuh objek kajian pelajaran, membantu mereka mengkonkretkan sesuatu yang abstrak. Secara ringkas, media dapat membantu dosen menghidupkan suasana kelas, tidak monoton dan membosankan.

- c. Proses belajar mahasiswa menjadi lebih interaktif; jika dirancang dan dipilih dengan benar, media dapat membantu dosen dan mahasiswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, dosen mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada mahasiswa. Namun dengan menggunakan media, para dosen dapat mengatur kelas mereka sehingga bukan hanya mereka sendiri yang aktif, tetapi juga mahasiswa
- d. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi; seringkali terjadi, para dosen terpaksa menghabiskan waktu cukup banyak untuk menjelaskan pokok pelajaran. Padahal hal itu tidak perlu terjadi jika dosen mau menggunakan media pembelajaran untuk membahas materi pembelajaran.
- e. Kualitas belajar mahasiswa dapat ditingkatkan: penggunaan media pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar-mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu mahasiswa menyerap materi pelajaran secara mendalam dan utuh.
- f. Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja; media pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga mahasiswa dapat belajar dimana saja, dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan seorang dosen.
- g. Sikap positif mahasiswa terhadap bahan belajar maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan. Dengan menggunakan media, proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi mahasiswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.
- h. Peran dosen dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif; *pertama*, dosen tidak perlu mengulang-ulang penjelasan mereka bila menggunakan media dalam proses belajar mengajar; *kedua*, dengan mengurangi uraian verbal (lisan), dosen dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek-aspek lain; dan

ketiga, peran dosen tidak lagi menjadi sekedar pengajar, tetapi juga sebagai konsultan, penasehat, atau manajer dalam proses belajar mengajar.

2. Media Pembelajaran *Offline*

Musfiqon (2012) memaparkan jenis media pembelajaran dapat dilihat dari dua hal, yaitu dilihat dari tampilannya dan penggunaannya. Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik yang ada pada tiap jenis media. Berikut dapat diuraikan penjabaran lebih rinci dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dilihat dari segi tampilan, yaitu sebagai berikut:
 - (a) Media visual. Merupakan media yang sering kali dipergunakan oleh seorang guru di dalam kegiatan pembelajaran. Adapun media ini sangat berkaitan dengan indra penglihatan manusia. Media visual ini bisa melancarkan pemahaman dan menguatkan ingatan siswa serta bisa dipergunakan untuk lebih memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan.
 - (b) Gambar atau foto. Media gambar dapat dikatakan sebagai reproduksi dari bentuk aslinya dalam dua dimensi. Adapun yang termasuk media ini adalah dalam bentuk foto dan lukisan.
 - (c) Sketsa. Media sketsa merupakan bentuk gambar yang sederhana, dimana gambar tersebut dapat melukiskan dari setiap bagian pokok tanpa detail.
 - (d) Diagram. Media diagram adalah susunan berupa garis-garis yang lebih mirip dengan peta dari pada gambar. Adapun diagram dapat menyederhanakan hal yang sangat kompleks, sehingga nantinya bisa lebih memperjelas dalam menyajikan data.
 - (e) Bagan. Bagan merupakan salah satu media pembelajaran yang dalam penyajiannya dilakukan dengan cara diagramatik serta menggunakan lambang visual. Penggunaan media ini dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang memperlihatkan

perkembangan ide, objek, orang atau lembaga serta keluarga yang dapat dilihat berdasarkan sudut pandang ruang dan waktu tertentu.

- (f) Grafik. Media grafik ialah bentuk penggambaran data yang berangka, bertitik dan bergaris serta bergambar, dimana dapat memperlihatkan hubungan secara timbal balik suatu informasi dalam bentuk statistik.
- (g) Kartun. Media kartun merupakan gambar yang secara interpretatif mempergunakan simbol tertentu dalam upaya penyampaian pesan tertentu dengan cara singkat dan cepat.
- (h) Poster. Media poster adalah wujud penggambaran seseorang terhadap sesuatu dengan tujuan untuk memberitahukan, memperingati, dimana poster ini biasanya isinya berupa gambar-gambar.
- (i) Peta dan globe. Peta merupakan bentuk penyajian secara visual dari muka bumi. Sementara itu globe ialah bola bumi.
- (j) Papan flannel. Media papan flanel merupakan salah satu media media grafis yang bisa dikatakan efektif untuk menyajikan pesan tertentu juga terhadap sasaran yang tertentu.
- (k) Papan Buletin. Media papan buletin ialah papan yang secara langsung nantinya dapat ditemplei gambar atau tulisan tertentu.
- (l) Media audio. Media ini merupakan media yang dalam pemanfaatannya sangat menekankan terhadap aspek pendengaran manusia. Beberapa jenis media audio adalah sebagai berikut.
- (m) Radio. Media radio yang dimaksud disini adalah alat elektronik yang bisa dipergunakan sebagai media dalam mendengarkan berita yang bagus dan dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran nantinya.
- (n) Alat perekam pita magnetik (*tape recorder*), merupakan nama lain dari alat perekam pita magnetik. Penggunaan media ini sangatlah mudah, sehingga tidak bisa diabaikan dalam upaya menyampaikan informasi.

- (o) Laboratorium Bahasa, merupakan alat untuk yang bisa dipergunakan dalam upaya melatih siswa dalam mendengar dan juga berbicara menggunakan bahasa asing dengan cara menyajikan mata pelajaran yang telah disiapkan pada saat sebelumnya.
- (p) Media kinestetik, merupakan media yang diperlukan sentuhan dari seorang guru maupun siswa atau bisa juga dikatakan diperlukan perasaan yang mendalam supaya pesan dari pembelajaran dapat diterima dengan lebih baik.
- (q) Dramatisasi, ialah suatu teknik dan juga media pembelajaran yang mempergunakan ekspresi serta gerak. Dalam hal ini siswa dapat berperan secara aktif dalam sebuah permainan atau siswa hanya berperan sebagai penuntuk dengan mendengarkan secara seksama.
- (r) Demonstrasi, adalah teknik sekaligus media pembelajaran yang sifatnya gerak atau kinestetik.
- (s) Permainan dan simulasi, merupakan sebuah kontes di antara para pemain yang melakukan interaksi antara satu dengan lainnya, dimana dalam pelaksanaannya mengikuti aturan tertentu dengan tujuan untuk mencapai tertentu pula. Sementara itu simulasi merupakan salah satu model hasil penyederhanaan dari suatu realitas tertentu,
- (t) Karya wisata, dapat dilaksanakan berdasarkan bimbingan dari guru dengan terlebih dahulu membuat suatu perencanaan secara matang, perumusan tujuan dan juga tugas yang seharusnya dilakukan. Dapat dicontohkan, misalnya: melakukan kunjungan terhadap pabrik, perkebunan, pasar atau tempat lain yang berkaitan dengan topik pembelajaran yang diajarkan.
- (u) Perkemahan sekolah, adalah bentuk media pembelajaran dimana melibatkan siswa secara langsung ke dalam alam lingkungan dan juga mempunyai nilai pendidikan. Dalam hal ini misalnya, perkemahan dilakukan dengan tujuan supaya siswa merasa dekat dengan pencipta dari alam semesta ini.

- (v) Survey masyarakat, ialah salah satu bagian dari media pembelajaran serta studi deskriptif dengan tujuan untuk memperoleh kedudukan ataupun status dari fenomena. Di samping itu juga dalam upaya menentukan kesamaan status dengan cara membandingkannya dengan standar yang sudah ditentukan sebelumnya.
- 2) Media pembelajaran dilihat dari penggunaannya, maka dapat digolongkan sebagai berikut:
- (a) Media proyeksi, Media proyeksi adalah media yang penggunaannya membutuhkan bantuan proyektor. Jenis media proyeksi yaitu sebagai berikut:
 - (1) Proyektor transparansi (*Over Head Projektor*). Proyektor ini dirancang dengan baik, sehingga bisa memproyeksikan transparansi ke arah layar melewati atas atau samping dari kepala orang yang sudah menggunakannya. Hal ini bisa dilihat tampilan pesan oleh siswa.
 - (2) Film, merupakan serangkaian dari gambar yang diproyeksikan ke dalam layar pada tingkat kecepatan tertentu, sehingga nantinya dapat membuat urutan dari tingkatan yang terus saja berjalan.
 - (3) Proyektor tidak tembus pandang, jenis proyektor ini dapat dikatakan sebagai alat untuk memproyeksikan bahan yang bukan transparan, akan tetapi bahan yang dimaksud tidaklah tembus pandang. Adapun contoh dari benda tersebut diantaranya benda datar, benda tiga dimensi dalam hal ini mata uang, model, dan juga warna dari anyaman.
 - (b) Media non proyeksi, merupakan media yang dalam pemanfaatannya tidak membutuhkan adanya bantuan dari alat proyektor. Sehingga dapat dikatakan bahwa media bisa dipergunakan secara terpisah atau mandiri tanpa membutuhkan bantuan dari media lain. Adapun penggolongan media non proyeksi ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- (1) *Wallsheets*, dapat berbentuk *chart*, peta dan poster serta diagram
- (2) Buku cetak, dapat dipergunakan guru dengan tujuan supaya siswa bisa melihat dan juga mengakses pesan ataupun materi pelajaran secara langsung tanpa membutuhkan bantuan dari alat lainnya.
- (3) Papan Tulis, adalah alat yang seringkali dipakai oleh guru ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Adapun fungsi dari media ini dipakai dalam rangka menulis materi pembelajaran tanpa bantuan dari media yang lain.

3. Media Pembelajaran di Era Covid-19

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis, bahwa terdapat model media pembelajaran di era Covid-19 berbasis *Society 5.0* di Universitas Bina Mandiri Gorontalo terdapat dua model media pembelajaran yang digunakan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu media pembelajaran online dan media pembelajaran *hybrid learning*.

1. Media pembelajaran *Online*

Dengan adanya Covid-19 yang mewabah seluruh dunia, dimana terdapat 215 negara termasuk Indonesia terdampak dari wabah tersebut. Pandemi Covid-19 tidak hanya berdampak pada sektor kesehatan saja namun semua sektor mendapatkan dampak signifikan yang merubah semua tatanan kehidupan termasuk dibidang pendidikan. Sektor pendidikan sebagai sektor fundamental dalam upaya mencerdaskan generasi bangsa harus merubah konsep pembelajarannya menjadi daring sesuai surat edaran Kemendikbud Dikti No. 1 Tahun 2020.

Ada banyak media yang digunakan untuk belajar daring. Berbagai platform sudah lama menyediakan jasa ini. Sebut saja misalnya Google Clasroom, Rumah Belajar, Edmodo, Ruang Guru, Zenius, Google Suite for Education, Microsoft Office 365 for Education, Sekolahmu, Kelas Pintar. Inilah yang disebut sebagai

platform *microbloging*. (Basori dalam Handayani, 2020).

Pelaksanaan pendidikan yang dilakukan secara daring/*online* ini, dilakukan oleh berbagai jenjang Pendidikan mulai dari tingkat SD/MI Sederajat, SMP/MTs Sederajat, SMA/SMK/MA Sederajat hingga perguruan tinggi. Khususnya di Universitas Bina mandiri Gorontalo yang merupakan PTS yang terdampak tentunya berupaya untuk memaksimalkan proses pembelajaran dengan berbagai media pembelajaran meskipun dari segi kesiapannya belum ada karena sifatnya mendadak dan medesak, Untuk mata kuliah kewirausahaan semester 4 Program studi Manajemen Universitas Bina Mandiri Gorontalo dilakukan dengan 3 model media pembelajaran yaitu 1) Media WhatsApp, 2) Zoom Cloud Meeting, dan 3) Google Meeting.

a. WhatsApp

Sebagai salah satu aplikasi pesan lintas *platform* yang memiliki fungsi untuk mengirim dan menerima pesan dengan gratis tanpa dikenakan biaya SMS selama terkoneksi dengan internet. WhatsApp merupakan Media sosial yang sangat populer kalangan dimasyarakat khususnya mahasiswa dalam berkomunikasi.



Gambar 7.1. Penggunaan WhatsApp dalam pembelajaran mata kuliah *Entrepeneruship* 4.

Sehingga media ini, dijadikan salah satu media alternatif untuk menyampaikan informasi pembelajaran khususnya di mata kewirausahaan. Karena populernya penggunaan media sosial ini sehingga dikutip dari detik.net menguraikan bahwa Pengguna whatsapp sebagai pesan instant terpopuler di dunia telah mencapai 1 miliar pengguna aktif setiap harinya, rata-rata 1,3 miliar pengguna pengguna aktif menggunakan whatsapp tiap bulan, dari 55 miliar pesan, 4,5 miliar diantaranya berupa foto, sementara 1 miliar adalah video, mayoritas pesan berupa tulisan, sedangkan di Indonesia pengguna whatsapp mencapai angka 58%. (Handayani, 2020). Berikut penggunaan WhatsApp dalam pembelajaran kewirausahaan khususnya mata kuliah *Entrepreneurship 4*.

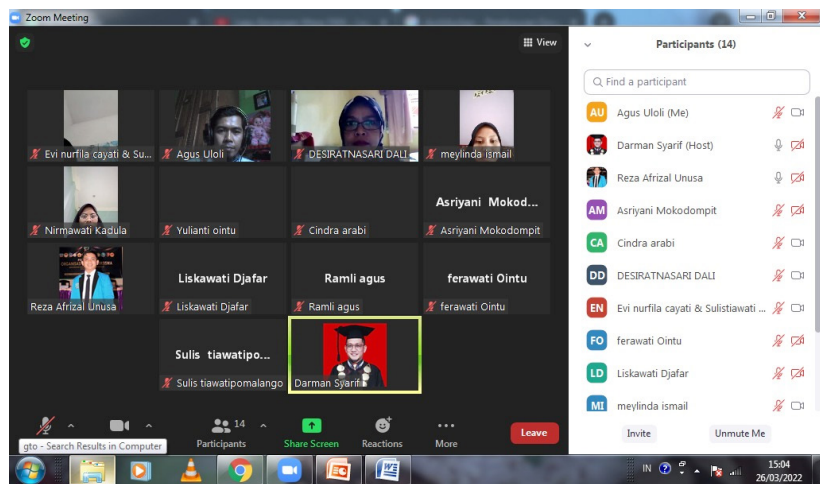
Penggunaan WhatsApp dalam proses perkuliahan mata kuliah *Entrepreneurship 4*, dilakukan dengan beberapa aktivitas diantaranya;

- 1) Mengecek kesiapan mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan untuk pertemuan yang akan dilakukan.
 - 2) Mengontrol mahasiswa yang telah memasukkan tugas mandiri maupun tugas kelompok yang telah diberikan.
- b. Zoom Cloud Meeting

Aplikasi Zoom merupakan salah satu aplikasi *video converence* yang banyak digunakan untuk pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi Covid-19 ini. Aplikasi ini dinilai sangat mudah untuk aktivitas bekerja maupun belajar jarak jauh. Zoom dapat diakses melalui web maupun aplikasi unduhan yang dapat digunakan pada PC, laptop, maupun *gadget*.

Dengan Zoom, seorang *host* bisa membagikan tampilan layar komputer kepada para pengguna zoom yang lain (*screen sharing*). Aplikasi ini tidak berbayar dan memiliki kapasitas ruang yang terbilang cukup kecil yaitu 36 MB untuk pengunduhan melalui ponsel. Namun, pada Zoom versi gratis,

pertemuan hanya dibatasi maksimal 40 menit saja. Pertemuan harus dimulai dari awal lagi saat waktunya telah habis. Tercatat sudah lebih dari 100 juta lebih pengunduhan aplikasi ini, dengan rating 3,9 dan 92 ribu ulasan dari pengguna, yang artinya lebih dari separuh pengguna Zoom merasa puas dan terbantu dengan aplikasi ini. Aplikasi Zoom dapat memuat hingga 100 orang dalam satu konferensi. (Astuti dan Prestiadi, 2020)



Gambar 7.2. Penggunaan Zoom Cloud Meeting dalam menyampaikan materi perkuliahan.

Penggunaan Zoom Cloud Meeting dalam proses perkuliahan mata kuliah *Entrepreneurship 4*, dilakukan dalam pelaksanaan perkuliahan baik dengan menyampaikan materi hingga tanya jawab.

Meskipun penggunaan aplikasi Zoom meeting dapat mendukung pembelajaran jarak jauh (daring), akan tetapi ada kekurangan dalam proses pembelajaran. Kendala yang paling sering dialami oleh mahasiswa maupun dosen saat menggunakan aplikasi Zoom Meeting yaitu dari perangkat pengguna yang terbatas dengan waktu 40 menit karena belum adanya Zoom Pro. Selain itu, jaringan internet yang kurang stabil sehingga proses penyampaian materi tidak dapat

diterima dengan baik oleh semua mahasiswa.

c. Google Meet



Gambar 7.3. Penggunaan Google Meet dalam perkuliahan mata kuliah *Entrepeneruship* 4.

Google Meet memungkinkan guru dan pelajar maupun dosen dan mahasiswa berinteraksi secara visual dan audio dalam skala kecil maupun besar. Aplikasi Google Meet juga menyediakan fitur yang mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Google Meet membuat guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membuat suasana kelas yang aktif berinteraksi dan berdiskusi dengan pelajar.

Berdasarkan data dari detik.com tahun 2021 menyatakan bahwa kelebihan Google Meet adalah karena Google Meet bersifat gratis dan penggunaan kuota internet yang lebih efisien. Hal tersebut tentunya memudahkan mahasiswa untuk mengakses Google Meet dibandingkan dengan media platform lainnya. (Nurmala dalam Wibowo, 2021)

2. Media Pembelajaran Blanded Learning

Pembelajaran campuran (*blended learning*) merupakan program pendidikan formal yang memungkinkan siswa belajar (paling tidak

sebagian) melalui konten dan petunjuk yang disampaikan secara daring (*online*) dengan kendali mandiri terhadap waktu, tempat, urutan, maupun kecepatan belajar, Staker dalam (Widiara, 2020).

Lebih lanjut Setiawan *et. al.* (2019), menguraikan *blended Learning* berbasis *LMS be smart* terdapat beberapa kegiatan yang harus dilaksanakan. Langkah kegiatan tersebut dijadikan rujukan dalam pelaksanaan perkuliahan mata kuliah *Entrepreneurship 4* terdiri dari beberapa tahapan yaitu: 1) *need assessment* (Analisis Kebutuhan); 2) *planning* (perencanaan); 3) *developing* (Pembuatan dan Pengembangan); 4) *implementation* (Pelaksanaan). Tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

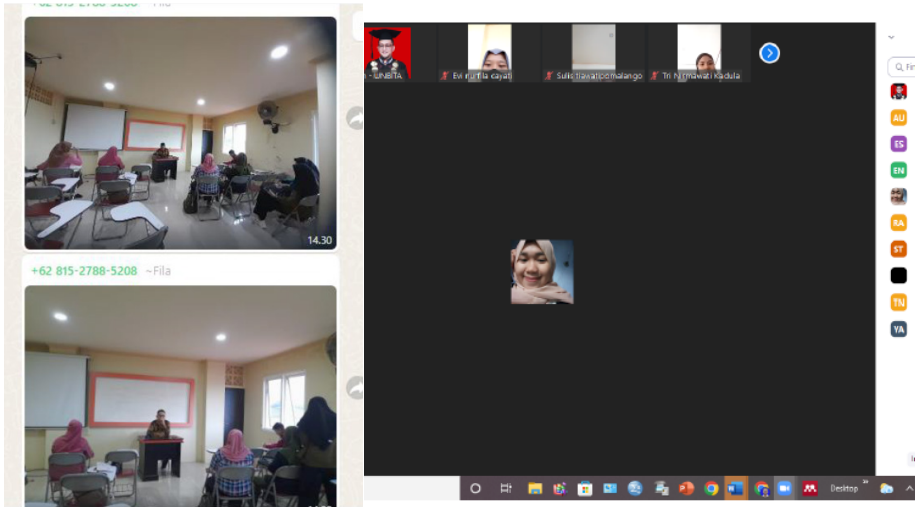


Gambar 7.4. Tahapan pelaksanaan pembelajaran Kewirausahaan dengan *blended learning*.

Sumber: (Setiawan.2019)

Secara implementasi di kelas, pelaksanaan perkuliahan *Entrepreneurship 4* dengan konsep *blended learning* dapat dilihat pada Gambar 7.5 di bawah.

Penggunaan pembelajaran secara *blended learning* dalam proses perkuliahan mata kuliah *Entrepreneurship 4* dilakukan karena materi yang diajarkan lebih sifatnya praktek sehingga dibutuhkan adanya tatap muka langsung, sedangkan yang mengikuti secara daring hanya mahasiswa yang berada diluar daerah dan berhalangan untuk hadir.



Gambar 7.5. Pelaksanaan pembelajaran Kewirausahaan dengan *blended learning*.

Menyusun Rencana Bisnis

1. Sumber Daya Utama

Bagian ini memberikan penjelasan mengenai sumber daya apa saja yang akan dibutuhkan dalam keseluruhan proses usaha. Sumber daya yang dimaksud berupa alat, bahan, maupun tenaga kerja yang dilibatkan dalam keseluruhan proses usaha. Format Sumber daya utama dapat dilihat di lampiran Pertemuan 13.

2. Segmentasi dan Target Pasar

Bagian ini memberikan penjelasan terkait segmen pasar yang akan dituju dan menentukan target pasar dari produk /jasa yang anda tawarkan. Segmentasi dan target pasar dapat di tentukan berdasarkan pada usia, jenis kelamin, gaya hidup, perhatian pada hal-hal tertentu, daya beli, wilayah geografis, jumlah keluarga dan lain-lain. Perlu diketahui bahwasannya segmentasi pasar ini perlu dilakukan sebelum menentukan target pasar. Format segmentasi dan target konsumen dapat dilihat di lampiran Pertemuan 14.

D. Rangkuman

Media pembelajaran sebagai jembatan penyampaian materi kepada

mahasiswa sangatlah penting agar dosen mampu memilih dan menerapkan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan sesuai dengan karakteristik materi perkuliahan, karakteristik peserta didik dan lingkungan belajarnya. Terdapat 2 kategori media pembelajaran yang dapat diperhatikan yaitu media pembelajaran yang bersifat *online* dan *blended learning*.

E. Tes Formatif

Pilihan Ganda

1. Tujuan Utama Media pembelajaran adalah
 - a. Membantu mahasiswa untuk belajar Mandiri
 - b. Membantu mahasiswa untuk belajar Optimal
 - c. Membantu mahasiswa untuk belajar Objektif
 - d. Membantu mahasiswa untuk meningkatkan hasil belajar
2. WhatsApp merupakan Aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih berorientasi pada....
 - a. Proses Diskusi antar kelompok peserta didik
 - b. Absesnsi sebelum memulai perkuliahan
 - c. Monitoring aktivitas dalam kelas
 - d. Media untuk memaparkan materi
3. Berikut model media pembelajaran *online* yang digunakan di Universitas Bina Mandiri Gorontalo, Kecuali....
 - a. WhatssAp
 - b. Zoom Cloud Meeting
 - c. Google Meet
 - d. Google Classroom
4. Pembelajaran yang mengkolaborasikan antara pembelajaran secara *online* dan *offline* disebut....
 - a. *Mix Metode Learning*
 - b. *Blended Learning*
 - c. LMS
 - d. Semua Benar
5. Zoom Cloud Meeting merupakan aplikasi yang paling sering digunakan, namun memiliki kekurangan sebagai berikut....
 - a. Terbatas jumlah pesertanya

- b. Terbatas waktu pembelajarannya
 - c. Sulit men-*share* materi
 - d. Optimalisasi penggunaan Aplikasi harus gunakan Zoom Pro
6. Aplikasi yang serupa dengan Zoom Cloud Meeting dan memiliki fasilitas kapasitas peserta dan waktu pembelajaran lebih lama dari Zoom Free disebut....
- a. Google Education
 - b. Google Meet
 - c. Google Classroom
 - d. Semuanya Benar
7. Manfaat media pembelajaran di kelas diantaranya adalah.... Kecuali.
- a. Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih kolektif,
 - b. Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah
 - c. Membatasi terwujudnya kedekatan belajar (*immediacy learning*)
 - d. Memberikan penyajian pendidikan lebih luas
8. Papan tulis, Buku cetak merupakan media pembelajaran yang digolongkan dalam bentuk media...
- a. Visual
 - b. Proyeksi
 - c. Non Proyeksi
 - d. Audio Visual
9. Media pembelajaran yang berkaitan dengan indra penglihatan manusia adalah....
- a. Media Visual
 - b. Gambar atau Foto
 - c. Grafik
 - d. Media Kinestetik
10. Media pembelajaran yang pemanfaatannya membutuhkan adanya bantuan alat proyektor. Disebut ...
- a. Visual
 - b. Proyeksi
 - c. Non Proyeksi
 - d. Audio Visual

Essay (Ekperiental *Learning*)

Lakukanlah kajian perbandingan antara media pembelajaran online dan blended learning dengan memilih salah satu mata kuliah.

Kunci Jawaban

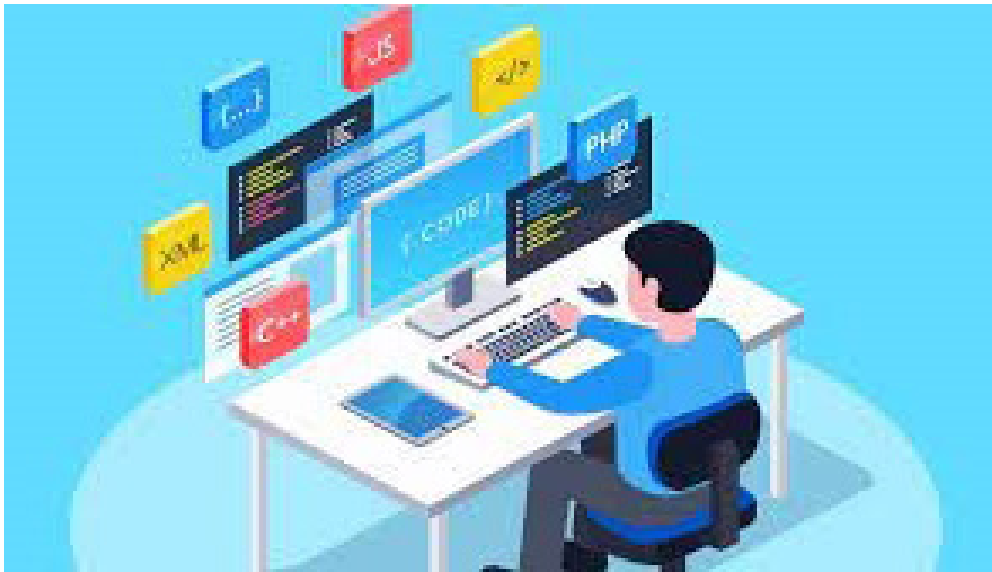
- | | |
|------|-------|
| 1. B | 6. B |
| 2. B | 7. B |
| 3. D | 8. C |
| 4. B | 9. A |
| 5. B | 10. C |

F. Daftar Pustaka

- Istiglal. 2018. Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah* Vol. 3 No. 2 Tahun 2018 (Page 139-144) Link: <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=803686&val=10002&title=MANFAAT%20MEDIA%20PEMBELAJARAN%20DALAM%20PROSES%20BELAJAR%20DAN%20MENGAJAR%20MAHASISWA%20DI%20PERGURUAN%20TINGGI>
- Musfiquon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Prestasi Pustaka Raya.
- Shoffa, Dkk. 2021. *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Jawa Timur: CV Agrapana Media.

BAB VIII

Literasi Digital di Era Covid-19



Sumber: <http://bit.ly/3LhoLWN>

A. Capaian Pembelajaran

Melalui BAB VIII tentang literasi digital di era *Society 5.0*, diharapkan mahasiswa mampu memahami dan memanfaatkan digital di era *Society 5.0* dengan baik dan bijak sesuai dengan kebutuhan.

B. Pendahuluan

Dalam sejarah gerakan literasi media dan informasi di Indonesia yang dimulai pada awal tahun 1990-an, media, meskipun tidak dominan namun tetap memegang peran penting. Studi yang dilakukan oleh Pusat Kajian Media dan Budaya Populer menunjukkan bahwa media adalah salah satu penggerak literasi media dan informasi, selain lembaga swadaya masyarakat dan sekolah (Poerwaningtyas, 2013). Saat itu, fokus gerakan literasi adalah meningkatkan kemampuan literasi media masyarakat dalam mengkonsumsi produk cetak maupun siaran televisi.

Data yang kurang lebih sama ditemukan pada penelitian yang dilakukan oleh Jaringan Pegiat Literasi Media (Japelidi) pada tahun 2017. Media (0.4%) merupakan salah satu pelaku kegiatan literasi digital selain perguruan tinggi, instansi pemerintah, komunitas, lembaga swadaya masyarakat, sekolah, korporasi, asosiasi profesi, dan organisasi massa (Kurnia dan Astuti, 2017). Studi ini juga menunjukkan bahwa sejak tahun 2010 hingga 2017, media digital menjadi bagian yang vital dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Sebab, gerakan literasi media dan informasi berfokus pada media digital. Dengan begitu, nama gerakannya pun beralih dari gerakan literasi media menuju gerakan literasi digital.

Literasi digital di era *Society 5.0* sangatlah penting bagi mahasiswa, dimana konsep tersebut menjadi komponen utama dalam penggunaan teknologi digital supaya dapat berjalan secara baik dan benar. Literasi digital banyak dimanfaatkan dikalangan masyarakat terutama mahasiswa di era *Society 5.0*, yaitu untuk memperoleh teknis pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan saat penggunaan media digital di era *Society 5.0*.

C. Materi

1. Pendidikan Literasi Digital

Sukmawati dkk (2019) menguraikan pendidikan literasi digital dan demokrasi di internet dan sosial media di dalam keluarga bisa dilakukan dengan beberapa cara sederhana, antara lain dengan menerapkan rumus 4D, yaitu:

a) Dekat

Membangun kedekatan dengan anak-anak dan keluarga adalah hal yang sangat penting dilakukan di era digital. Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk membangun kedekatan adalah dengan menempatkan diri sebagai sahabat bagi anak-anak dan membangun suasana komunikasi efektif yang menyenangkan. Dengan terciptanya komunikasi yang baik, maka akan lebih mudah bagi orang tua untuk memasukan nilai-nilai positif dalam aktivitas keseharian.

b) Dukung

Di era digital ini, perkembangan TIK telah kian canggih dan tidak bisa dibendung lagi. Menerapkan larangan menggunakan internet bukanlah pilihan yang bijak. Guna mempersiapkan mereka menjadi para pemenang di era digital, diperlukan adanya dukungan orang tua untuk memperkenalkan anak pada teknologi dan bagaimana cara memanfaatkannya bagi kebaikan. Misalnya: mengenalkan anak pada berbagai profesi dan kegiatan yang bisa dilakukan dengan Internet seperti animator, pengembang aplikasi dan permainan edukatif, penulis blog, dan sebagainya. Kemudian biarkan anak-anak memilih kegemarannya sesuai dengan usia, minat, dan bakat.

c) Dampingi

Selain memberikan banyak kemudahan dan pengaruh positif, teknologi Internet juga membawa dampak negatif, seperti banyaknya konten kekerasan dan pornografi, ancaman perundungan siber, penguntitan, kecanduan, predator daring, dan sebagainya. Maka Ketika anak-anak menggunakan gawai dan internet, orang tua sebaiknya melakukan pendampingan untuk menghindarkan anak-anak dari pengaruh buruk tersebut

d) Diskusi

Menerapkan pendidikan demokrasi dan literasi digital sejak dini bisa dilakukan dengan memperbanyak diskusi bersama anak-anak. Selain mengajarkan toleransi dan menghargai pendapat orang lain, diskusi juga bisa melatih anak-anak untuk berpikir

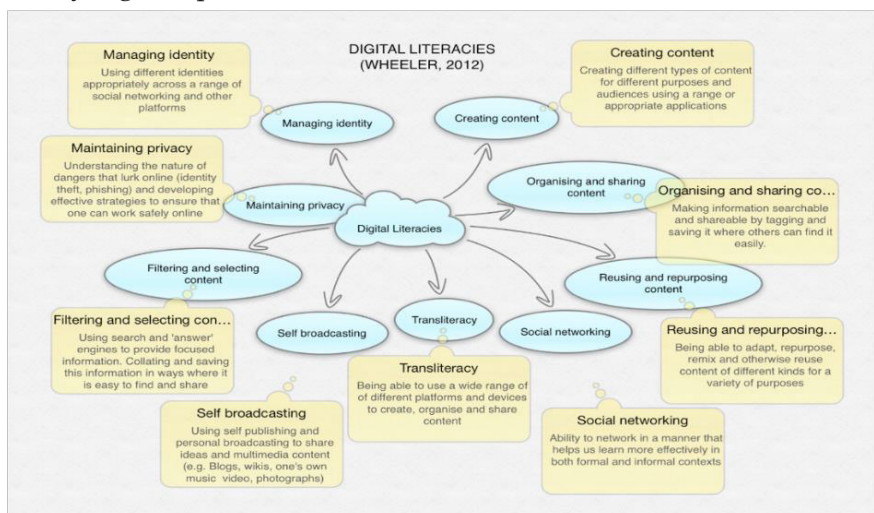
kritis terhadap informasi yang mereka dapatkan saat berinternet. Ada beberapa hal yang bisa didiskusikan juga bersama keluarga dan anak-anak, seperti situs mana saja yang aman untuk usia mereka dan kesepakatan mengenai batasan waktu yang baik untuk menggunakan internet dan sosial media.

2. Elemen Literasi Digital

Pentingnya literasi dalam kehidupan sehari-hari yang tidak hanya diakses oleh tenaga profesional, orang tua namun dapat diakses semua kalangan dan umur. Terlebih lagi bagi generasi milenial khususnya mahasiswa dan masyarakat harus memahami serta bijak dalam memanfaatkan digital. Menurut Wheeler (dalam Muyassaroh dkk, 2022) mengemukakan ada sembilan elemen penting yang terdapat dalam literasi digital seperti *social networking*, *transliteracy*, *maintaining privacy*, *managing identity*, *creating content*, *organising and sharing content*, *reusing/repurposing content*, *filtering and selecting content*, serta *self broadcasting* yang dapat dijelaskan pada gambar berikut;

a) *Social networking*

Menurut Wheeler (dalam Muyassaroh dkk, 2022) *social networking* adalah keterampilan dengan cara memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada sebuah media *online*.



Gambar 8.1 Pola *Social Networking*.

Sumber: <https://bit.ly/3yyUP0P>

Di satu sisi lain *social networking* atau sosial media merupakan teknik untuk memetakan dan mengukur sebuah keterampilan dalam mengelola suatu informasi yang terdapat pada sebuah media *online* (Hansen dkk., dalam Achaqie, 2022) dimana media *online* tersebut membuat para penggunanya dengan mudah berbagi dan berpartisipasi dalam menciptakan suatu informasi meliputi dunia virtual, blog, dan jejaring sosial (Artis & Syahputra, 2018). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *social networking* sangat dibutuhkan mahasiswa di era *Society 5.0* mengingat bahwa *social networking* itu membuat para penggunanya terutama mahasiswa agar mudah berbagi dalam menciptakan dan memanfaatkan fitur-fitur yang ada jika diterapkan pada era *Society 5.0*, sehingga *social networking* perlu dimiliki mahasiswa pada era *Society 5.0* agar mereka ikut berpartisipasi dalam mengelola suatu informasi yang terdapat pada media *online*.

b) *Transliteracy*

Kata transliterasi berasal dari kosa kata bahasa Inggris *transliteration* atau *transliteracy* yaitu *trans* yang artinya pindah atau ganti dan *literation* berarti huruf. Komponen *transliteracy* dapat diartikan sebagai salah satu upaya untuk memanfaatkan dan menyaring berbagai *platform* yang berbeda khususnya dalam membuat konten, membagikan, dan mengumpulkan serta upaya perubahan dari suatu sistem literasi *platform* ke sistem literasi *platform* lainnya. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *transliteracy* sangat penting bagi mahasiswa di era *Society 5.0* dikarenakan *transliteracy* merupakan salah satu upaya untuk memanfaatkan dan menyaring suatu *platform* di era *Society 5.0* ini, sehingga para mahasiswa bisa dalam membuat konten, membagikan, dan mengumpulkan suatu *platform* pada era *Society 5.0*.

c) *Maintaining privacy*

Komponen penting dalam komponen literasi digital adalah *maintaining privacy*. Kita sebagai salah satu pengguna media sosial dari berbagai *platform* harus bisa memahami dan mengerti

mengenai istilah dan jenis *Cybercrime*. *Cybercrime* adalah kejahatan di dunia maya yang mengacu pada aktivitas ilegal dan kejahatan menggunakan perangkat digital dan jaringan *Computer*. *Cybercrime* juga bisa disebut sebagai kejahatan yang berhubungan dengan kepentingan seorang individu atau sekelompok orang. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *maintaining privacy* merupakan salah satu hal yang penting dalam komponen literasi digital di era *Society 5.0*, dimana kita sebagai seorang individu salah satunya mahasiswa harus memahami dan mengerti mengenai *Cybercrime* yang merupakan kejahatan yang mengacu pada aktivitas legal di dunia maya pada era *Society 5.0* ini. Salah satu strateginya adalah mahasiswa harus mampu dan memahami apa itu *Cybercrime* agar tidak terkena kejahatan di dunia maya.

d) *Managing identity*

Menggunakan identitas secara baik dan tepat di berbagai penjurur jaringan media sosial dan media *platform* lainnya. Komponen ini berkaitan dengan kebijakannya dalam menciptakan konten digital agar kita tetap sehat dalam memanfaatkan konten digital misalnya di *platform* blogspot, wordpress, blog, dan lainnya. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Managing Digital Identity* merupakan salah satu cara membantu mahasiswa dalam menggunakan identitas dengan baik dan benar diberbagai penjurur jaringan media sosial di era *Society 5.0* dalam menciptakan konten digital agar mahasiswa tetap sehat dalam memanfaatkannya.

e) *Creating content*

Komponen *creating content* merupakan keterampilan kita sebagai salah satu pengguna *platform* dalam menciptakan atau membuat konten digital dan mengoprasikannya pada penguasaan ide-ide media digital seperti *platform* blogspot, wordpress, Pow Toon, dan lainnya. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *creating content* merupakan keterampilan dalam mengoperasikan media digital sehingga membantu mahasiswa dalam menciptakan konten digital di era *Society 5.0* seperti *platform* blogspot, wordpress, dan lainnya.

f) *Organising and sharing content*

Komponen ini berkaitan dengan bagaimana kita sebagai salah satu pengguna *platform* membagikan dan mengatur konten *platform* informasi agar lebih mudah diakses dalam menyampaikannya kepada masyarakat atau khalayak umum. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Organising and Sharing Content* memudahkan mahasiswa dalam membagikan dan mengatur konten *platform* informasi kepada masyarakat atau khalayak umum di era *Society 5.0*.

g) *Reusing/repurposing content*

Komponen ini mengutamakan bagaimana kita sebagai pengguna *platform* mampu mengolah atau membuat kembali konten yang ada agar konten tersebut dapat digunakan kembali supaya lebih lengkap sesuai kebutuhan dan memanfaatkan kembali berbagai *platform* digital untuk menyebarkan pesan dan lainnya. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *repurpose content* membantu para mahasiswa dalam mengolah atau membuat kembali konten yang ada di berbagai *platform* digital terutama literasi digital di era *Society 5.0*.

h) *Filtering and selecting content*

Komponen ini mengutamakan kemampuan menyaring serta mencari informasi yang sesuai dengan kebutuhan kita inginkan misalnya lewat mesin pencari di internet agar bisa fokus dan dapat tercapai dengan baik. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komponen *filtering and selecting content* ini membantu para mahasiswa dalam menyaring suatu informasi yang dibutuhkan di era *Society 5.0* agar dapat tercapai dengan baik.

i) *Selfbroadcasting*

Komponen ini mempunyai tujuan yaitu memberikan ide-ide atau gagasan menarik dalam konten digital melalui berbagai *platform*, misalnya melalui forum *online* atau blog. Hal ini bertujuan untuk mendeskripsikan media sosial sebagai kemampuan diri terhadap mahasiswa. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan

bahwa *self broadcasting* membantu para mahasiswa pada literasi digital dalam memberikan ide-ide atau gagasan menarik dalam konten digital di era *Society 5.0*.

Berbeda dengan pendapat diatas, menurut Belshaw (dalam Kemdikbud, 2017) mengatakan bahwa ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu sebagai berikut:

- a) Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital;
- b) Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten;
- c) Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual;
- d) Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi didunia digital;
- e) Kepercayaan diri yang bertanggung jawab;
- f) Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru
- g) Kritis dalam menyikapi konten; dan
- h) Bertanggung jawab secara sosial

Aspek kultural, menurut Belshaw, menjadi elemen terpenting karena memahami konteks pengguna akan membantu aspek kognitif dalam menilai konten. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

3. Literasi Digital pada Masa Pandemi Covid-19

Berdasarkan penelitian yang dilakukan UNICEF dan Kementerian Komunikasi dan Informatika, pengguna internet di Indonesia yang berasal dari anak-anak dan remaja diprediksi sekitar 30 juta. Remaja terlahir dan tumbuh dengan media sosial sebagai bagian dari hidup dan kesehariannya. Saat ini mereka sangat tergantung dengan adanya

media sosial. Menurut sebuah agensi *marketing* sosial, terdapat 72 juta pengguna aktif media sosial. Media sosial yang banyak diminati adalah facebook. (Mardina dalam Sutrisna, 2020).

Lebih lanjut, Sutrisna (2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa Banyak kasus negatif yang muncul pada pengguna media sosial di masa pandemi Covid-19, contohnya terjadi kasus terkait pencemaran nama baik, penghinaan, *bullying* dan penyebaran berita hoaks yang dapat memicu depresi masyarakat yang tengah berjuang melawan Covid-19. Fenomena-fenomena ini menunjukkan pengguna internet di Indonesia belum paham untuk menggunakan internet dengan baik dan benar.

Di satu sisi mereka dapat mengakses jaringan, namun belum memahami seutuhnya konsekuensi penggunaan media digital. Jadi, walaupun telah menguasai baca tulis, namun pengguna internet di Indonesia belum sepenuhnya memiliki kemampuan literasi digital. Perkembangan dunia digital dapat menimbulkan dua sisi yang berlawanan dalam kaitannya dengan pengembangan literasi digital. Salah satu kekhawatiran yang muncul adalah jumlah generasi muda yang mengakses internet sangat besar, yaitu kurang lebih 70 juta orang. Dalam masa belajar dari rumah dan bekerja dari rumah (*work from home*), mereka menghabiskan waktu untuk berinternet, baik melalui telepon genggam, komputer personal, atau laptop. Tingginya penetrasi internet tentu meresahkan banyak pihak belum lagi perilaku berinternet yang tidak sehat, ditunjukkan dengan menyebarnya berita atau informasi hoaks, ujaran kebencian, dan intoleransi di media sosial. Hal-hal tersebut tentu menjadi tantangan besar dalam mempersiapkan generasi abad ke-21, generasi yang memiliki kompetensi digital.

Hasil riset yang dilansir oleh Mitchell Kapoor (Kemdikbud, 2017), menunjukkan bahwa generasi muda yang memiliki keahlian untuk mengakses media digital, saat ini belum mengimbangi kemampuannya menggunakan media digital untuk kepentingan memperoleh informasi pengembangan diri. Hal ini mengindikasikan semakin merosotnya budaya baca masyarakat yang memang masih dalam tingkat yang

rendah. Kehadiran berbagai gawai (*gadget*) yang bisa terhubung dengan jaringan internet mengalihkan perhatian orang dari buku ke gawai yang mereka miliki.

Di sisi lain, perkembangan media digital memberikan peluang, seperti meningkatnya peluang bisnis *e-commerce*, lahirnya lapangan kerja baru berbasis media digital, dan pengembangan kemampuan literasi tanpa menegasikan teks berbasis cetak. Perkembangan pesat dunia digital yang dapat dimanfaatkan adalah munculnya ekonomi kreatif dan usaha-usaha baru untuk menciptakan lapangan pekerjaan. (Kemdikbud, 2017)

4. Prinsip Dasar Pengembangan Literasi Digital

Konsep literasi digital, sejalan dengan terminologi yang dikembangkan oleh UNESCO pada tahun 2011 (Kemdikbud, 2017), yaitu merujuk pada serta tidak bisa dilepaskan dari kegiatan literasi, seperti membaca dan menulis, serta matematika yang berkaitan dengan pendidikan. Oleh karena itu, literasi digital merupakan kecakapan (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital. Prinsip dasar pengembangan literasi digital, antara lain, sebagai berikut:

- a) Pemahaman, prinsip pertama dari literasi digital adalah pemahaman sederhana yang meliputi kemampuan untuk mengekstrak ide secara implisit dan eksplicit dari media.
- b) Saling Ketergantungan, prinsip kedua dari literasi digital adalah saling ketergantungan yang dimaknai bagaimana suatu bentuk media berhubungan dengan yang lain secara potensi, metaforis, ideal, dan harfiah. Dahulu jumlah media yang sedikit dibuat dengan tujuan untuk mengisolasi dan penerbitan menjadi lebih mudah daripada sebelumnya. Sekarang ini dengan begitu banyaknya jumlah media, bentuk-bentuk media diharapkan tidak hanya sekadar berdampingan, tetapi juga saling melengkapi satu

- sama lain.
- c) Faktor Sosial, Berbagi tidak hanya sekadar sarana untuk menunjukkan identitas pribadi atau distribusi informasi, tetapi juga dapat membuat pesan tersendiri. Siapa yang membagikan informasi, kepada siapa informasi itu diberikan, dan melalui media apa informasi itu berikan tidak hanya dapat menentukan keberhasilan jangka panjang media itu sendiri, tetapi juga dapat membentuk ekosistem organik untuk mencari informasi, berbagi informasi, menyimpan informasi, dan akhirnya membentuk ulang media itu sendiri.
 - d) Kurasi, berbicara tentang penyimpanan informasi, seperti penyimpanan konten pada media sosial melalui metode *"save to read later"* merupakan salah satu jenis literasi yang dihubungkan dengan kemampuan untuk memahami nilai dari sebuah informasi dan menyimpannya agar lebih mudah diakses dan dapat bermanfaat jangka panjang. Kurasi tingkat lanjut harus berpotensi sebagai kurasi sosial, seperti bekerja sama untuk menemukan, mengumpulkan, serta mengorganisasi informasi yang bernilai.

Prinsip pengembangan literasi digital menurut Mayes dan Fowler (Kemdikbud, 2017) bersifat berjenjang. Terdapat tiga tingkatan pada literasi digital. *Pertama*, kompetensi digital yang meliputi keterampilan, konsep, pendekatan, dan perilaku. *Kedua*, penggunaan digital yang merujuk pada pengaplikasian kompetensi digital yang berhubungan dengan konteks tertentu. *Ketiga*, transformasi digital yang membutuhkan kreativitas dan inovasi pada dunia digital.

Menyusun Rencana Bisnis

Pada bagian ini merupakan tahapan terakhir dalam menyusun rencana bisnis adalah perencanaan keuangan. Rencana keuangan adalah proses manusia dalam menentukan ataupun menjalani tujuan hidupnya dengan merencanakan pengelolaan keuangan secara baik dan terencana. Rencana keuangan bertujuan untuk mengetahui efektivitas serta efisiensi

biaya operasional, pertumbuhan dan kemampuan bisnis serta laporan keuangan. Format rencana keuangan dapat dilihat pada lampiran Pertemuan 15.

D. Rangkuman

Literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Warga negara yang mengonsumsi media, semakin perlu memahami bahwa literasi, baik media maupun digital itu penting. Hal ini dikarenakan informasi di media menjadi semakin bervariasi, teknologi digital semakin berkembang dan juga melibatkan partisipasi dari masyarakat yang semakin luas. Perlu adanya kesadaran literasi media dan literasi digital mulai dari tingkat sekolah dasar hingga pendidikan tinggi. Literasi digital turut merangsang perkembangan pengetahuan dan meningkatkan keterampilan seseorang dalam menafsirkan teks media dan menggunakan teknologi, serta kemampuan berinteraksi baik antara pengguna dan teknologi maupun antara pengguna dan penerima konten. Sebagai warga negara yang bertanggung jawab, maka diperlukan pemahaman yang lebih luas tentang akses, analisis, evaluasi kritis dan pembuatan konten yang lebih mengarah pada perkembangan media baru. Dibutuhkan pengguna yang secara sadar melakukan penyeleksian, mengenal dan memberikan respon dan juga berpartisipasi sebagai bagian dari warga negara yang cerdas, kreatif dan juga produktif dalam bermedia.



SCAN ME

Sebagai bahan diskusi dan dukungan referensi
silahkan mengakses barcode berikut.

Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=ttuVo_t4XNI

E. Tes Formatif

Pilihan Ganda

1. Sebutkan konsep pemdampingan literasi digital di keluarga....
 - a. Dekat, Dukung, Dampingi, dan Diskusi
 - b. Dekat, Dampingi, Koreksi, dan Diskusi
 - c. Dukung, Dampingi, Koreksi dan Diskusi
 - d. Dukung, Dampingi, Koreksi dan Diskusi
2. Upaya untuk memanfaatkan dan menyaring berbagai *platform* yang berbeda khususnya dalam membuat konten, membagikan, dan mengumpulkan serta upaya perubahan dari suatu sistem literasi *platform* ke sistem literasi *platform* lainnya. Disebut dengan....
 - a. *social networking*
 - b. *transliteracy*
 - c. *maintaining privacy*
 - d. *managing identity*
3. Elemen literasi digital yang membantu para mahasiswa dalam menyaring suatu informasi yang dibutuhkan di era *Society 5.0* agar dapat tercapai dengan baik disebut....
 - a. *organising and sharing content*
 - b. *reusing/repurposing content*
 - c. *filtering and selecting content*
 - d. *self broadcasting*
4. Reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual meruapakan konsep literasi digital yang disebut....
 - a. Kultural
 - b. Konstruktif
 - c. Kognitif
 - d. Komunikatif
5. Berikut yang bukan dalam elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital menurut Belshaw adalah...
 - a. Budaya
 - b. Kepercayaan diri yang bertanggung jawab
 - c. Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru
 - d. Kritis dalam menyikapi konten

- e. Bertanggung jawab secara sosial
- 6. Berikut yang merupakan contoh perilaku berinternet yang tidak sehat adalah....Kecuali
 - a. Menyebarnya berita atau informasi hoaks,
 - b. Ujaran kebencian, dan
 - c. Intoleransi di media sosial
 - d. Memasarkan produk secara *online*
- 7. Berikut tingkatan literasi digital yaitu...
 - a. Kompetensi Digital, Penggunaan digital dan transformasi digital
 - b. Kompetensi Digital, Penggunaan digital dan kolaborasi digital
 - c. Pengetahuan Digital, Penggunaan digital dan pengembangan digital
 - d. Kompetensi Digital, Pemanfaatan digital dan Penyebaran digital
- 8. Yang bukan merupakan bagian dari kompetensi digital adalah ...
 - a. keterampilan
 - b. konsep,
 - c. pendekatan,
 - d. Etika
- 9. Untuk terwujudnya transformasi digital maka generasi milenial harus memiliki....
 - a. Pengetahuan dan keterampilan digital
 - b. Kemampuan dan sikap bijak memanfaatkan digital
 - c. Kreativitas dan inovasi digital
 - d. Kreativitas dan produktivitas digital
- 10. Tahun berapakah gerakan literasi digital mulai dikenal di Indonesia?
 - a. 1980an
 - b. 1990an
 - c. 2000an
 - d. 2010an

Essay (Experiential Learning)

Berikanlah contoh pemanfaatan literasi digital dalam mengembangkan usaha/bisnis yang akan/sedang digeluti!

Kunci Jawaban

- | | |
|------|-------|
| 1. A | 6. D |
| 2. B | 7. A |
| 3. C | 8. D |
| 4. B | 9. C |
| 5. A | 10. B |

F. Daftar Pustaka

- Kurnia, Novi & Astuti, Santi Indra (2017), Peta Gerakan Literasi Digital di Indonesia: Studi tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran dan Mitra, *Informasi: Kajian Ilmu Komunikasi*, Vol. 47, No 2, Desember 2017
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Materi pendukung literasi digital*. Jakarta: Kemdikbud.
- Poerwaningtyas, Intan (penyunting) (2013), *Model-Model Gerakan Literasi Media dan Pemantauan Media di Indonesia*, Yogyakarta: Pusat Kajian Media dan Budaya Populer dan Yayasan TIFA
- Sukmawati, dkk. 2019. *Demokrasi Damai Era Digital*. Jakarta; Siberkreasi
- Sutrisna, I Putu Gede. 2020. Gerakan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Statistika* Volume 8 Nomor 2 Mei 2020 ISSN P 2080-8460 ISSN E 2621-3338 yang dapat diakses melalui link: <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/stilistika/article/view/773/641>

BAB IX

Latihan Kerja Mahasiswa (LKM)

	UNIVERSITAS BINA MANDIRI GORONTALO	Kode/No :
	FORMULIR	Tanggal : 13 Januari 2022
	SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL (SPMI)	Revisi : 0
		Halaman: 1 dari ...

Pertemuan 1

FORMULIR

KONTRAK PERKULIAHAN

Digunakan untuk melengkapi:	Kode:.....
	STANDAR PROSES PEMBELAJARAN

Proses	Penanggung Jawab			Tanggal
	Nama	Jabatan	Tanda Tangan	
1. Perumusan				
2. Pemeriksaan				
3. Persetujuan				
4. Penetapan				
5. Pengendalian				

KONTRAK PERKULIAHAN

Mata Kuliah	:
Kode Mata Kuliah	:
Pengajar	:
Hari Pertemuan/Jam	:
Tempat Perkuliahan	:

1. Manfaat Mata Kuliah

Bagian ini menjelaskan mengapa mahasiswa perlu mengambil mata kuliah ini, apa kegunaan mata kuliah ini untuk pengembangan pribadi, bagaimana hubungan mata kuliah ini dengan tujuan program studi atau jurusan.

2. Deskripsi Perkuliahan

Bagian ini menyajikan pernyataan yang mengandung ruang lingkup materi dan garis-garis besar atau pokok bahasan yang terdapat dalam mata kuliah tersebut.

3. Kompetensi Dasar

Bagian ini menjelaskan tentang hasil belajar yang akan dicapai pada akhir perkuliahan. Mahasiswa perlu tahu kompetensi apa yang akan dapat dia ketahui dan lakukan setelah mengambil mata kuliah tersebut. Perumusan tujuan mata kuliah secara jelas akan membantu mahasiswa dan dosen untuk mengevaluasi sejauh mana tujuan tersebut telah tercapai. Perumusan tujuan dilakukan dalam bentuk kompetensi untuk berbagai level menurut taksonomi Bloom, atau taksonomi yang lain.

4. Organisasi Materi

Bagian ini menjelaskan organisasi urutan materi, dapat ditampilkan dalam bentuk diagram (peta materi), disertai penjelasan mengapa disusun seperti itu.

5. Strategi Perkuliahan

Bagian ini menjelaskan prosedur kerja atau kegiatan yang akan dilakukan dalam perkuliahan. Kombinasi berbagai metode belajar-mengajar dapat digunakan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

6. Materi/Bacaan Perkuliahan

Bagian ini menyajikan buku teks, artikel atau bahan bacaan lain yang menjadi acuan dan bahan bacaan wajib bagi mahasiswa.

7. Tugas

Pada bagian ini disebutkan tentang tugas-tugas individual aau kelompok yang harus dilakukan mahasiswa berikut jadwal aau batas waktu penyelesaian tugas. Disebutkan pula tujuan dari masing-masing tugas dan apa yang diharapkan dilakukan mahasiswa. Di samping itu informasi tentang tes semester dan evaluasi lainnya juga perlu disertakan.

8. Kriteria Penilaian

Bagian ini menjelaskan kriteria penilaian prestasi belajar mahasiswa. Contoh:

Hasil pembelajaran akan dinilai dengan menggunakan kriteria sesuai dengan **peraturan akademik yang berlaku di UBMG**, yaitu:

Skala Nilai	Huruf Mutu	Angka Mutu	Sebutan Mutu
81 – 100	A	4	Sangat Istimewa
76 – 80	A-	3.7	Istimewa
72 – 75	B+	3.3	Lebih dari baik
68 – 71	B	3	Baik
64 – 67	B-	2.7	Cukup baik
60 – 63	C+	2.3	Lebih dari cukup
56 – 59	C	2	Cukup
41 – 55	D	1	Kurang
1 – 40	E	0	Gagal

Aspek-aspek yang dinilai dalam penentuan Nilai Akhir, meliputi:

Ujian tengah semester	20%
Ujian akhir semester	40%
Ujian harian dan Tugas-tugas	20%
Keaktifan dan proses perkuliahan	20%

9. Jadwal Perkuliahan

Bagian ini memuat jadwal perkuliahan berupa tanggal pertemuan, topik yang akan dibahas, dan bahan bacaan yang relevan dengan setiap pokok bahasan. Di samping itu sebaiknya dicantumkan pula batas akhir untuk penyerahan tugas-tugas yang akan dilakukan.

Pertemuan Ke	Topik Bahasan	Bacaan/Bab
1		
2		

3		
4		
dst.		

Gorontalo.....

Dosen Pengampu

Pertemuan 2

(Analisis Identifikasi ide Bisnis)

Deskripsi Singkat Ide Bisnis Anda:

Aspek Positif	Aspek Negatif

Pertemuan 3

(Analisis pesaing)

Nama Pesaing	Kelebihan	Kekurangan
Pesaing 1 (.....)		
Pesaing 2 (.....)		

Pesaing 3 (.....)		
Pesaing 4 (.....)		
Pesaing 5 (.....)		

Pertemuan 4

(Analisis inovasi dengan Teknik Inovasi SCAMPER)

Pesaing 1

Pernyataan	Rancangan Inovasi
S= pa yang bisa saya ganti dari ide produk/jasa pesaing? apakah bahan, komponen, unsurnya?	
C= Apakah ide produk /jasa anda bisa digabungkan dengan produk/jasa pesaing lain? atau Apakah produk/jasa pesaing bisa digabungkan dengan produk/jasa pesaing lain?	
A= Apa yang bisa saya adaptasi dari produk XE “produk” / jasa yang telah dikembangkan oleh pesaing?	
M= Apa yang bisa saya perbesar/perluas/perkecil/ persempit dari produk/jasa yang telah dikembangkan oleh pesaing?	
P = Apakah dari produk/jasa yang telah dikembangkan oleh pesaing dapat menghasilkan manfaat atau kegunaan lain?	
E= Apa yang bisa saya hilangkan atau sederhanakan dari produk/jasa yang telah dikembangkan oleh pesaing?	
R = Apakah saya dapat membalik/ Menyusun ulang produk jasa yang telah dikembangkan oleh pesaing?	

Pesaing 2 dan seterusnya

Pernyataan	Rancangan Inovasi
S= pa yang bisa saya ganti dari ide produk XE “produk” / jasa pesaing? apakah bahan, komponen, unsurnya?	
C= Apakah ide produk/jasa anda bisa digabungkan dengan produk/jasa pesaing lain? atau Apakah produk/jasa pesaing bisa digabungkan dengan produk/jasa pesaing lain?	
A= Apa yang bisa saya adaptasi dari produk/ jasa yang telah dikembangkan oleh pesaing?	
M= Apa yang bisa saya perbesar/perluas/perkecil/ persempit dari produk /jasa yang telah dikembangkan oleh pesaing?	
P = Apakah dari produk/jasa yang telah dikembangkan oleh pesaing dapat menghasilkan manfaat atau kegunaan lain?	
E= Apa yang bisa saya hilangkan atau sederhanakan dari produk/jasa yang telah dikembangkan oleh pesaing?	
R = Apakah saya dapat membalik/ Menyusun ulang produk/ jasa yang telah dikembangkan oleh pesaing?	

Pertemuan 5

(Analisis SWOT)

Kondisi Internal Dari Ide Bisnis (Faktor dari dalam Diri)		Kondisi Eksternal Dari Ide Bisnis (Fakor dari luar diri)	
Strength (Kekuatan)	Weakness (Kelemahan)	Opportunities (Peluang)	Threats (Tantangan)
Total:	Total:	Total:	Total:

Pertemuan 6

(Analisis *Segmenting, Targeting* dan *Positioning* (STP))

Segmentasi Pasar	Targeting	Manfaat Segmentasi dan targeting adalah untuk:
Jenis Kelamin	☐ Laki-laki ☐ Wanita	
Usia	☐ ☐ ☐ ☐	
Perilaku Tertentu	☐ ☐ ☐ ☐	
Perhatian pada hal-hal tertentu	☐ ☐ ☐ ☐	
Daya Beli		
Penghasilan		
Jumlah Anggota Keluarga	☐ anak 1 hingga 2 (keluarga kecil) ☐ anak 3 hingga 5 orang (keluarga sedang) ☐ lebih dari 5 Orang (keluarga besar)	
Wilayah Geografis	☐ ☐	
	☐ ☐	
	☐ ☐	

Pertemuan 7

(Analisis Keunggulan Produk/ Jasa)

No	Keunggulan produk /Jasa	Penjelasan
1	Kebaruan (<i>Newness</i>)	
2	Kinerja (<i>Performanance</i>)	

3	<i>Customization</i>	
4	<i>Getting The Job Done</i>	
5	Desain (<i>Design</i>)	
6	Status/ Gengsi	
7	Hemat	
8	Harga	
9	Meminimalkan Risiko	
10	Akses	
11	kenyamanan	

Pertemuan 9

(*Analisis Pemasaran 4P*)

Produk (Product)	Harga (Price)	Tempat Pemasaran (Place)	Promosi (Promotion)

Pertemuan 10

(*Produk Usaha*)

Produk/Jasa yang ditawarkan	
Keunggulan/ Keunikan	
Perbandingan dengan produk lain	
Jumlah produksi	
Untuk siapa produk tersebut dihasilkan	<i>Lihat Kembali isian pada pertemuan 4</i>

(*Deskripsi Produk*)

Produk/ jasa yang ditawarkan	
Keunggulan/keunikan	

Perbandingan dengan produk lain	
Jumlah produksi	
Untuk siapa produktersebut dihasilkan	

Pertemuan 11

(Ringkasan Rencana Bisnis)

Nama Usaha	
Jenis Usaha	
Rangkuman (Rencana Bisnis)	

Pertemuan 12

(Kegiatan Utama)

No	Kegiatan utama	Pelaksanaan tugas

Gambarkan pula struktur Organisasi

Pertemuan 13

(Sumber Daya Utama)

No	Sumber Daya Utama	
1.	Peralatan	Alat yang digunakan: Jumlah (Unit) yang dibutuhkan: Sudah dimiliki/Atau Belum: Biaya :
2	Bahan Produksi	Bahan : Jumlah : Merek/nama toko/nama penjual Harga :
3	Tenaga kerja Langsung	Jumlah tenaga kerja yang dibutuhkan; .. Biaya Per orang ; Total btkl yang harus di bayar ;
4	Biaya lain-lain yang dibutuhkan	Nama biaya : Besarnya (b) Kuantitas (c) : Jumlah (b x c) ;

Pertemuan 14

(Segmentasi dan Target Konsumen)

No	Segmentasi pasar	Target Pasar
	Lihat Kembali isian anda pada pertemuan 5	Lihat Kembali isian anda pada pertemuan 5

Pertemuan 15

(Rencana Keuangan)

No	Item	Biaya
1	Biaya Peralatan dan biaya lain untuk memulai	
2	Biaya Operasional	
3	Biaya Produksi	
4	Biaya Pemasaran	
Total		

Kebutuhan modal (Sesuai dengan total perencanaan keuangan)	Rp
Diperoleh dari: - Bantuan Dana - Modal Pribadi -	Rp..... Rp. Rp.
Total	Rp.

Perhitungan Kembali Modal

Balik Modal (Unit) =

(Dengan Modal Rp..... maka akan Kembali modal setelah menjual sebanyak
 .unit.)

Lampiran

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)



Nama Mata Kuliah	: Kewirausahaan
Kode MK	: MNJ2211
Dosen Pengampu	: Dr. Darman, M.Si

**PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS BINA MANDIRI GORONTALO
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

IDENTITAS MATA KULIAH

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Program Studi : S1 Manajemen
Nama Mata Kuliah : Entrepreneurship 2
Kode Maat Kuliah : MNJ2211
Semester : IV (Empat)
SKS : 3 SKS
Jenis Mata Kuliah : Wajib/~~Pilihan~~*

NAMA PENGAMPU

Nama Dosen : Dr. Darman, M.Si
NIDN/NIDK : 0903088004

Gorontalo, 13 Januari 2022

Menyetujui,
Ketua Program Studi



Maman Musa, SE., M.Si

NIDN. 0924039202

Dosen Pengampu



Dr. Darman, M.Si

NIDN. 0903088004

Mengetahui,
Wakil Dekan

Bidang Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni



Sitti Husna Noviana Djou, SE., M.Si

NIDN. 0919118903

UNIVERSITAS BINA MANDIRI GORONTALO FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS PROGRAM STUDI SI MANAJEMEN					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER R	Tgl Penyusunan
Entrepreneurship 24	MNJ2211	Wajib	3 Sks	Semester 4	13 Januari 2022
				Tuliskan bobot Mk bila ada aktf. Pratikum / praktik	
OTORISASI / PENGESAHAN			Koordinator RMK	Ka Prodi	
Dosen Pengembang RPS					
Dr. Darman Syarif, M.Si			Dr. Darman Syarif, M.Si	Maman Musa, SE., MM	
CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
Capaian Pembelajaran	CPL 1 -Sikap	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius			
	CPL 2- Sikap	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika			
	CPL 3- Sikap	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan			
	CPL 4- Pengetahuan	Peserta didik mampu menguasai dasar-dasar dan prinsip-prinsip kewirausahaan.			
	CPL 5 - KU	Peserta didik dapat menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam berwirausaha			
	CPL 6 - KU	Peserta Didik mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang kewirausahaan, berdasarkan hasil analisis informasi dan data			

	CPL 7- KU	Peserta didik mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	CPL 8- KK	Mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip entrepreneurship dalam dunia Pendidikan
	CPL 9 – KK	Menuasai teori kewirausahaan berbasis ilmu Manajemen
	CPL 10 - KK	Mampu mengembangkan dan mengimplementasikan konsep Rencana bisnis (<i>Business Plan</i>) dalam kehidupan bermasyarakat
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK 1	Mahasiswa memahami serta memiliki kesadaran tentang hakikat <i>entrepreneurship</i> khususnya dalam konsep <i>business plan</i> (CPL 1, CPL 4, CPL 5, CPL 6)
	CPMK 2	Mahasiswa memahami serta memiliki kemampuan menganalisis Pra Business Plan (CPL 2, CPL 3, CPL 7)
	CPMK 3	Mahasiswa mampu Menyusun rencana Bisnis sendiri dengan mempertimbangkan berbagai indikator yang terukur (CPL 3, CPL 5, CPL 6, CPL 7, CPL 8, CPL 9 CPL 10)
Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini adalah mata kuliah wajib yang diharapkan mahasiswa mampu memahami dan menyusun rencana snis yang diawali dengan melakukan analisis pengenalan bisnis dan selanjutnya Menyusun rencana bisnis (<i>Bisnis Plan</i>)	
Bahan Kajian: Materi pembelajaran	<i>Tuliskan materi / bahan kajian MK, secara rinci, dengan penulisan secara berikut</i> Analisis Sebelum Menyusun Rencana Bisnis (Bisnis Plan) 1. <i>Analisis Identifikasi ide Bisnis</i> 2. <i>Analisis pesaing</i> 3. <i>Analisis inovasi</i> 4. <i>Analisis SWOT</i> 5. <i>Analisis segmenting, Targeting dan Positioning (STP)</i> 6. <i>Analisis Keunggulan Produk/ Jasa</i> 7. <i>Analisis Pemasaran (4P)</i> Rencana Bisnis (Bisnis Plan) 8. <i>Produk usaha</i>	

	9. Kegiatan utama 10. Sumber daya utama 11. Segmentasi dan target konsumen 12. Strategi pemasaran (4P) 13. Rencana Keuangan					
Pustaka	Utama: Dunggio, Rachman, dan Darman. 2021. Kewirausahaan. Yogyakarta: CV Nas Media Pustaka. Pendukung: Agustina, 2019. Kewirausahaan di Era Revolusi Industri 4.0. Jakarta: Mitra Wacana Media. Intansih dkk. 2021. Tantangan Wirausahawan Muda dalam Beradaptasi di Era Society 5.0. <i>Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics</i> (NSAFE), 2021, Vol. 1 No. 3, Hal 132-141.					
Dosen Pengampu	Dr. Darman Syarif, M.Si					
Matakuliah	-					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik			
(1)	(2)	(3)	(4)	Tatap Muka (5)	Daring (6)	(8)

1	Mahasiswa mampu memahami Definisi Kosep <i>business plan</i>	1. Dapat memahami definisi dan fungsi <i>Business Plan</i> . 2. Dapat melakukan analisis identifikasi ide Bisnis	Hasil kerja pengisian LKM	Project Based Learning	Analisis identifikasi ide bisnis. Agustina (2019)	5 %
2	Mahasiswa mampu memahami kewirausahaan di era <i>Society 5.0</i>	1. Dapat memahami kewirausahaan di era <i>Society 5.0</i> 2. Dapat Menganalisis pesaing yang ditinjau dari segi Kelebihan dan kekurangan.	Hasil kerja pengisian LKM	Project Based Learning	Analisis Pesaing. Agustina (2019)	5 %
3	Mahasiswa mampu memahami kewirausahaan di era <i>Society 5.0</i>	1. Dapat memahami kewirausahaan di era <i>Society 5.0</i> 2. Dapat Menganalisis Inovasi bisnis dengan Teknik SCAMPER	Hasil kerja pengisian LKM	Project Based Learning	Teknik Analisis SCAMPER. Agustina (2019)	5 %
4	Mahasiswa mampu menganalisis Bisnis dengan Analisis SWOT	1. Dapat memahami konsep Life skill dalam berwirausaha 2. Dapat Menganalisis Bisnis dengan Analisis SWOT	Hasil kerja pengisian LKM	Project Based Learning	Analisis SWOT. Agustina (2019)	5 %

5	Mahasiswa mampu menganalisis segmentasi pasar, Target pasar dan positioning	1. Dapat memahami konsep Soft Skill dalam berwirausaha 2. Dapat Menganalisis segmentasi pasar, target pasar dan manfaat segementasi & target pasar	Hasil kerja pengisian LKM	Project Based Learning	segmentasi pasar, Target pasar dan positioning. Agustina (2019)	5 %
6	Mahasiswa mampu menganalisis keunggulan produk/ Jasa yang akan dijalankan	1. Mampu memahami konsep kepemimpinan dalam berwirausaha 2. Dapat Menganalisis Keunggulan produk/jasa berdasarkan nilai kebaharuan, kinerja, <i>customization</i>, <i>getting the job done</i>, <i>design</i>, status/gengsi, hemat, harga, meminimalkan Risiko, Akses dan kenyamanan	Hasil kerja pengisian LKM	Project Based Learning	menganalisis keunggulan produk/ Jasa. Agustina (2019)	5 %

7	Mahasiswa mampu menganalisis pemasaran	1. Dapat memahami kewirausahaan di era <i>Society 5.0</i> 2. Dapat Menganalisis pemasaran dengan konsep 4P (<i>product, price, place, dan promotion</i>)	Hasil kerja pengisian LKM	Project Based Learning		Analisis Pemasaran (4P) Agustina (2019)	10 %
8	Ujian Tengah Semester dalam bentuk Persentase Analisis Sebelum Menyusun Rencana Bisnis (Panduan penyusunan kurikulum Pendidikan Tinggi (2020:54)						
9	Mahasiswa mampu menyusun rencana bisnis (<i>Bisnis Plan</i>)	1. Memahami kewirausahaan berbasis MBKM 2. Dapat menyusun deskripsi produk yang akan dijalankan	Hasil kerja pengisian LKM	Project Based Learning		Produk Usaha. Agustina (2019)	10 %
10	Mahasiswa mampu menyusun rencana bisnis (<i>Bisnis Plan</i>)	1. Dapat mengetahui jenis-jenis usaha yang mampu bertahan di era Covid 19 2. Dapat menyusun kegiatan utama bisnis serta pembagian pelaksanaan tugas	Hasil kerja pengisian LKM	Project Based Learning		Kegiatan Utama Agustina (2019)	10 %

11	Mahasiswa mampu menyusun rencana bisnis (<i>Bisnis Plan</i>)	1. Mampu memahami dan memanfaatkan literasi digital dalam kewirausahaan 2. Dapat menyusun Sumber Daya Utama yang akan digunakan seperti peralatan, bahan produksi, tenaga kerja langsung dan biaya lain-lain yang dibutuhkan.	Hasil kerja pengisian LKM	Project Based Learning	Sumber daya utama. Agustina (2019)	10 %
12	Mahasiswa mampu menyusun rencana bisnis (<i>Bisnis Plan</i>)	Dapat menyusun Segmentasi dan target pasar	Hasil kerja pengisian LKM	Project Based Learning	Segmentasi dan Target Pasar Agustina (2019)	10 %
13	Mahasiswa mampu menyusun rencana bisnis (<i>Bisnis Plan</i>)	Dapat menyusun Strategi Pemasaran dengan konsep 4P (<i>Product, Price, place, Promotion</i>)	Hasil kerja pengisian LKM	Project Based Learning	Strategi Pemasaran. Agustina (2019)	10 %
14-15	Mahasiswa mampu menyusun rencana bisnis (<i>Bisnis Plan</i>)	Dapat menyusun Rencana Keuangan yang terdiri dari efektifitas dan efisiensi biaya operasional,	Hasil kerja pengisian LKM	Project Based Learning	Rencana Keuangan. Agustina (2019)	10 %

16			pertemuan dan kemampuan bisnis serta laporan keuangan.						100

Indeks

B

Big Data 13, 30, 69, 73–74,
Bisnis vii, 3, 6, 9–11, 13, 18–23, 25, 29, 32, 34–38,
42–43, 50, 52–53, 55, 58–60, 62, 65–67, 70–71,
74, 76–77, 79, 95, 108–110, 112, 117, 122
Business Plan vii, 3, 6, 21–23

E

entrepreneur 6, 8–9, 19, 25, 34–35

I

Inkubator Bisnis 42
inovatif 9, 16–17, 19, 42–43, 47, 52, 58, 61, 79, 83
inovator 6
Internet 4, 12, 25, 32, 37, 65, 69, 73, 90, 92–93,
100–102, 105–108
Intuisi 17, 34

K

Kapital 12
Kecerdasan buatan 12, 25, 32, 64, 69, 73
Kejujuran 11, 26, 45, 66, 73
Kepemimpinan vii, 20, 26, 44, 47, 51, 59, 61,
63–64, 68–70, 74–75, 79, 98
Keterampilan vii, 1–3, 20, 33–35, 39, 41, 44–47,
49–50, 58, 60, 70, 100, 102–104, 109–110, 112
Keuangan 7, 12, 35, 109–110, 123
Kewiraswastaan 29, 37–39, 77, 80
Komputasi 12, 69, 73
Komunikasi 8, 46–47, 59, 61, 78, 84, 101, 106,
108, 113
Konektivitas 5G 12, 25, 69

M

Mental 6, 34, 39, 47
Modal 17, 23–24, 35, 57, 70, 124

O

online 4, 55–56, 70, 80, 89–90, 94, 96, 98, 102–
103, 105, 112

P

Pemasaran 20, 23, 33, 35, 53–56, 71, 121
Perbankan 8, 12, 32, 37, 39
pesaing 35–36, 44, 51–52, 117–119
positioning 53, 56, 120
produk 5, 7–8, 22, 24, 33, 35–36, 42, 44, 51–52,
54, 56–58, 60, 71–72, 76–77, 95, 100, 112, 120–121

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) 42
Program Mahasiswa Wirausaha (PMW) 42

R

resiko 6, 7–9, 15, 17–19, 21, 24, 35, 43–44, 60

S

Skill Kewirusahaan 35
Society 5.0 iii, v, vii, 1, 12, 25, 28, 30–31, 33, 40
89, 99–100, 103–106, 111
Soft skill vii, 41, 44–46, 48, 58–62, 63, 66, 69,
72–75

T

targeting 53, 55, 120
Team work 46–47
teknologi 7, 12, 24–26, 29–32, 37, 39, 42, 63–65,
69, 72, 78–80, 83, 100–101, 108, 110

U

Usaha 5–8, 11, 13, 17–24, 28, 30, 32–33, 36–37,
42–43, 47, 49, 54–55, 60, 64, 67, 69–73, 76–77,
95, 112, 121

W

Wirausaha iii, 5–6, 8–11, 13–20, 22–27, 28–30,
33–35, 37–39, 42–43, 48, 60, 62, 65, 69, 73,
78–79

Ikhwal Penulis



Imam Mashudi, Lahir di Gori-Gori tanggal 05 April 1989. Penulis adalah dosen tetap di Universitas Bina Mandiri Gorontalo. Menyelesaikan pendidikan S1 pada program studi Pendidikan Ekonomi tahun 2012 Universitas Negeri Gorontalo dan melanjutkan program Magister pada program studi Administrasi Pendidikan di Universitas Negeri Gorontalo sejak 2012-2014, dan kemudian melanjutkan studi di program Doktorat Program Studi S3 Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo tahun 2019-2023.



Asna Aneta, Lahir di Gorontalo, 27 Desember 1959. Lulus Sarjana tahun 1984 dari Universitas Sam Ratulangi Manado. Kemudian melanjutkan studi Magister di Universitas Hasanudin tahun 1994-1996. Kemudian di tahun 2010 lulus program Doktorat Universitas Negeri Makassar. Saat ini dipercaya sebagai Guru Besar di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Gorontalo.



Abdul Haris Panai, Lahir di Gorontalo, 26 Januari 1960. Lulus Sarjana tahun 1995 di IKIP Ujung Pandang. Melanjutkan studi Magister di IKIP Jakarta tahun 1996-1998. Kemudian di tahun 2005 lulus program Doktorat di Universitas Negeri Jakarta. Saat ini dipercaya sebagai Guru Besar di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo.



Novianty Djafri, Lahir di Gorontalo 23 November 1974. Lulus Sarjana tahun 2004 di STAIN Sultan Amai Gorontalo Jurusan Tarbiyah. Kemudian melanjutkan studi Magister di Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar tahun 2004-2008 di Bidang Studi Pendidikan dan Keguruan Islam. Kemudian di tahun 2012 lulus program Doktoral Bidang Manajemen Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta. Saat ini dipercaya sebagai Guru Besar di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo