

Pengembangan Micro-Learning pada Mata Kuliah Kewirausahaan di Universitas Negeri Padang Berbasis Media

M A Rafli¹, Muhammad Adri²,

¹Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Negeri Padang

²Jurusan Teknik Elektronika, Universitas Negeri Padang

e-mail: ¹anandarafly99@gmail.com, mhd.adri@unp.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengakomodasikan gaya belajar mahasiswa kewirausahaan Universitas Negeri Padang dengan mengembangkan konten Micro-Learning, yang memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam materi atau pembelajaran matakuliah kewirausahaan melalui konten media belajar Micro-Learning sehingga mahasiswa dapat mengeksplorasi materi KWU secara cepat dan mudah. Dengan mengembangkan konten infografis *Micro-Learning* pada mata kuliah kewirausahaan. Microlearning adalah salah satu metode *E-Learning* yang menyajikan informasi secara ringkas dan fokus kepada inti pembelajaran. Metode ini merupakan cara yang ideal untuk menemukan jawaban secara cepat terhadap pertanyaan yang spesifik dengan adanya konten panduan berupa media-media yang sudah di siapkan agar menambah gaya tarik kepada mahasiswa terhadap matakuliah kewirausahaan ini. Nantinya terdapat beberapa konten pembelajaran yang akan di buat seperti Infografis berupa foto yang berisikan materi yang dimana nanti akan di posting melalui sosial media seperti instagram, modul hypercontent yang nantinya berupa penjelasan lengkap materi dan disertai *qr-code* sebagai penghubung ke sumber bacaan lain dan media berupa power point sebagai bentuk persentase dari materi tersebut dan dilengkapi juga dengan video pendukung. yang akan memudahkan mahasiswa untuk mengakses materi ini dimanapun dan kapanpun.

Kata Kunci: Kewirausahaan, *Micro-Learning*, *Learning Content*

Abstract

The purpose of this study is to accommodate the learning styles of entrepreneurship students at Padang State University by developing Micro-Learning content. Which provides knowledge and experience in entrepreneurship course material or learning through Micro-Learning learning media content so that students can explore KWU material quickly and easily. By developing Micro-Learning infographic content on entrepreneurship courses. Microlearning is one of the *E-Learning* methods that presents information in a concise manner and focuses on the core of learning. This method is an ideal way to find answers quickly to specific questions with the guide content in the form of media that have been prepared to add to the attractiveness of students to this entrepreneurship course. Later, there will be some learning content that will be made. Infographics in the form of photos containing material which will later be posted via social media such as Instagram, hypercontent modules which will be in the form of a complete explanation of the material and accompanied by a *qr-code* as a liaison to reading sources and other media. power point as a percentage of the material and is also equipped with a supporting video. which will make it easier for students to access this material at any time.

Keywords: *Entrepreneur*, *Micro-Learning*, *Learning Content*

PENDAHULUAN

Generasi Milenial dan Generasi Z adalah generasi yang lahir pada era digital, 1990 an hingga 2000an. Kedua generasi ini tumbuh menggunakan teknologi sejak awal,

menemukan persoalan yang mereka hadapi segera melalui aplikasi, mesin pencari dan social media [1], mereka menggunakan fast-moving technology [2], dengan intensitas penggunaan teknologi yang tinggi, menimbulkan tren Acquired Attention Deficit Disorder (AADD) [3] dan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) [1], yaitu ketidakmampuan untuk fokus dan menganalisa informasi dan masalah yang kompleks, sehingga dunia Pendidikan harus mampu memenuhi kebutuhan belajar sesuai dengan karakteristik ini, yaitu menginginkan suatu pendekatan yang fully self-directed and independent dalam belajar [4], dengan mengubah model belajar yang sesuai, seperti Micro Learning [5].

Kehadiran kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI tentang Merdeka Belajar melalui Kampus Merdeka [6], memberikan pengalaman belajar baru bagi mahasiswa di luar lingkungan belajar normalnya, baik di luar program studi maupun di luar kampus [7], sehingga diharapkan mengakomodasi cara belajar praktis mereka, dan salah satu bentuk kegiatan yang ditawarkan kepada Mahasiswa adalah berwirausaha [8].

Didorongnya Wirausahaan dalam kebijakan Merdeka Belajar ini adalah sebagai salah satu solusi atas persoalan bangsa, dimana data GEDI, menempatkan Indonesia berada pada posisi ke-94 dari 137 negara pada daftar Global Entrepreneurship Indeks (GEI) [9], yang merupakan sebuah indeks yang digunakan untuk mengukur entrepreneurship ecosystem pada suatu negara.

Mata kuliah Kewirausahaan (KWU) merupakan salah satu MKU wajib pada level Universitas di UNP [10], dan selama ini Perkuliahan KWU ini dilalui oleh mahasiswa sebagai Matakuliah teori 3 SKS dan dengan minim aktifitas praktikum. Padahal kompetensi KWU merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa hari ini [11] yang membekali mahasiswa untuk mampu mengembangkan potensi dirinya sebagai bekal dalam berdirikan, sebagai basis awal dalam membangun sebuah startup usaha, dan mengurangi ketergantungan terhadap kesempatan kerja dan dunia kerja.

Diperlukan upaya untuk memberikan penguatan pedagogik dan pengalaman wirausahaan secara akademik lebih awal kepada mahasiswa, salah satunya dengan memperkuat pengalaman belajar mahasiswa dalam mata kuliah Kewirausahaan. Oleh karena itu mestrukturisasi MataKuliah KWU menjadi target dalam penelitian ini agar mencapai kompetensi yang dibutuhkan, melalui pengembangan Micro Learning (ML) KWU.

Dengan ML ini mahasiswa generasi Z, dapat mengeksplorasi Materi KWU untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan wirausaha melalui sumber belajar BL [12], sehingga dengan demikian aktifitas perkuliahan tatap muka, dapat dioptimalkan untuk mengembangkan kemampuan praktik wirausaha mahasiswa.

Tinjauan Pustaka

Konsep *Micro-Learning*

Micro-learning adalah metode pembelajaran yang dilakukan oleh para pengajar dengan cara yang lebih singkat. Jika diartikan secara sederhana, microlearning adalah metode pembelajaran untuk jangka pendek. Micro-learning juga perlu dilakukan oleh pihak sekolah/kampus untuk mendukung metode pembelajaran yang tidak hanya dilakukan begitu-begitu saja. Dengan metode pembelajaran mikro ini, Anda dapat membuat konten yang sesuai dengan para pelajar dengan berbagai macam bentuk muali dari teks, multimedia dan lain sebagainya yang dapat diikuti secara singkat.

Beberapa contoh konten pembelajaran micro atau micro-elearning adalah sebagai berikut:

1. Teks : dalam menggunakan teks ini dapat mengambil paragraf pendek yang bisa dengan mudah dipahami oleh para pelajar.
2. Gambar : penggunaan gambar bisa menggunakan foto yang di ambil secara nyata dan juga dapat berupa ilustrasi.
3. Video : video pendek yang isinya bagian dari pembelajaran yang meyampaikan materi singkat atau cara langkah kerja.

Elearning dan Micro-Learning

Elearning dan Micro-Learning atau biasa disebut Pembelajaran campuran berasal dari istilah yang dikenal sebagai *e-learning*. Ini adalah istilah umum yang digunakan sebagai payung untuk istilah apa pun seperti pembelajaran virtual, pembelajaran online, kelas virtual, pembelajaran seluler, pembelajaran campuran, dan lain-lain. Penulis mendefinisikan *e-learning* secara berbeda. Kami mendefinisikan *e-learning* sebagai pembelajaran yang mendukung teknologi elektronik. Beberapa penulis menekankan pembelajaran campuran sebagai akses sumber belajar kapanpun dan dimanapun (UNP, 2020), dengan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer atau ponsel untuk menyampaikan pelatihan, pendidikan atau materi pembelajaran (UNP Padang, 2018). Naidu, menghubungkan *e-learning* dengan pengaturan pembelajaran sinkron dan asinkron, mendefinisikan *e-learning* sebagai proses pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menjembatani kegiatan belajar dan belajar secara sinkron atau asinkron (UNP Padang, 2019). Horton menekankan *e-learning* sebagai penerapan teknologi informasi dan komputer untuk menciptakan pengalaman belajar (Poague, Emily, 2018). Pembelajaran online sepenuhnya mencakup semua interaksi *e-learning* yang terjadi secara *online* dan mencakup semua materi pembelajaran yang disampaikan secara online (Breneman, David W, 2005).

Blended learning umumnya dipandang sebagai kombinasi dari pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online. Namun sebenarnya *blended learning* merupakan peluang untuk mengintegrasikan kemajuan inovasi teknologi yang dapat ditawarkan secara online dan tatap muka (Susilaningsih. 2015). Sebagai respon terhadap perkembangan teknologi, *blended learning* pada dasarnya adalah kombinasi pembelajaran tatap muka terbaik dengan pembelajaran online terbaik (Troester, Kerry.2018).

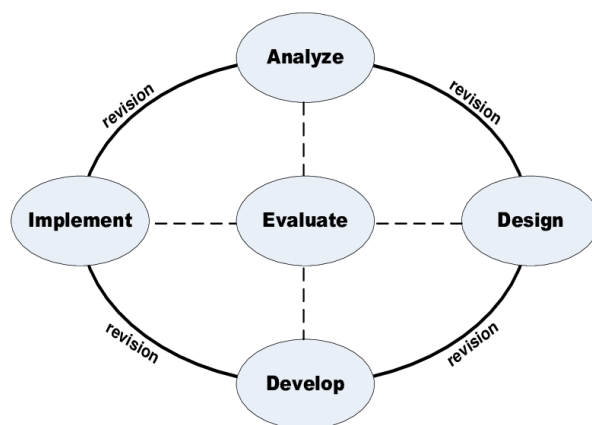
Infografis

Infografis dapat diartikan sebagai representasi visual dari informasi, data atau pengetahuan yang menggabungkan data dan desain dengan lebih baik daripada data yang terdiri *dari* teks saja (Lee, 2014: 129). Saptodewo (2014: 198) juga sependapat mengenai aspek visual yang berperan penting dalam infografis dalam menyajikan data, informasi dan pengetahuan yang bukan hanya sekedar teks semata. Sejalan dengan pernyataan Lee dan Saptodewo, kemudian (Lankow, Ritchie dan Crooks2014). mengatakan bahwa infografis disebut sebagai sebuah visualisasi data, informasi, atau struktur informasi. Informasi yang disajikan dengan gambar lebih baik dibandingkan dengan teks. Orang akan jauh lebih cepat memproses informasi yang disampaikan dengan gambar secara sekaligus oleh otak, sedangkan informasi yang disampaikan dengan teks akan diproses secara linear. Tujuan infografis dapat dikategorikan ke dalam tiga tujuan komunikasi ke khalayak (Dur, 2014) yaitu untuk menginformasikan, meng-hibur, atau membujuk audiens. Infografis memiliki cara untuk mengenalkan dan mendapatkan perhatian audiens, jadi para audiens tahu mengapaharus meluangkan waktu untuk membaca infografis. Tiga aspek penting dalam infografis (Lankow, dkk, 2014) adalah daya pikat, komprehensi dan retensi. Daya pikat merupakan aspek yang dapat membuat khalayak tertarik untuk melihat sebuah infografis dalam waktu yang cukup lama sehingga pesan dalam infografis dapat tersampaikan. Daya pikat dapat diciptakan melalui rancangan visual dengan menggunakan ikon-ikon sederhana yang unik, tata letak elemen-elemen desain yang sedemikian rupa dan pemilihan warna-warna yang enak dipandang sehingga menimbulkan ketertarikan khalayak untuk mengetahui lebih lanjut apa isi dari infografis ter-sebut. Aspek lainnya ialah komprehensi (pemahaman), yang merupakan respon audienssaat melihat sebuah infografis pertama kali. Dalam merancang infografis bukan hanya bagaimana membuat menjadi menarik, melainkan juga harus memikirkan pesan infografis agar bisa dipahami audiens. Ada infografis yang menarik namun sulit untuk dipahami, sehingga berdampak pesan dalam infografis tak tersampaikan dengan baik dan juga efektif. Peranan gaya komunikasi verbal seperti misalnya pemilihan kata dalam infografis perlu diperhatikan dan dibuat sesuai target audiens yang dituju. tidak hanya. Narasi dan penggambaran ikon dalam infografis juga perlu disesuaikan dengan isi infografis dan hasil analisis khalayak. Aspek terakhir yakni retensi, yaitu visualisasi

yang membantu audiens mengingat informasi yang disampaikan dalam media infografis (Lankow, dkk, 2014). Nampaknya konsep komunikasi AIDA (*Attention Interest Desire Action*) dapat terpenuhi dengan baik dengan ketiga aspek penting dalam infografis.

METODOLOGI PENELITIAN

Pengembangan *Micro - Learning* ini ditujukan agar konten ini dapat diakses oleh mahasiswa kapan pun dan di mana pun untuk mengulang dan memperbaiki pemahaman dan implementasi tentang *Micro-Learning*. Berikut ini adalah diagram metode yang digunakan:



Proses pengembangan *Micro-Learning* ini dilakukan dengan menggunakan Model Pengembangan Instruksional ADDIE, yang uraian langkahnya dapat dilihat pada penjelasan berikut ini.

1. Analisis

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru (Sari 2017).

- a. Kurikulum: kurikulum adalah seperangkat rencana pembelajaran yang mencakup tujuan, isi, bahan, dan cara atau metode pembelajaran yang menjadi pedoman pelaksanaan *Micro-Learning*.
- b. Metode & Strategi Pembelajaran: Yaitu suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien serta mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Analisis Kebutuhan: Yaitu untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh mahasiswa untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Design

Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar (Sari 2017).

- a. *Design* Kurikulum: Desain kurikulum merupakan pengorganisasian tujuan, isi, serta proses yang akan dijalani dalam pelaksanaan *Micro-Learning* itu sendiri
- b. *Design* Metode dan Strategi Pembelajaran: Desain Cara untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan kurikulum
- c. *Design Learning Content*: Konten berperan sebagai media inti dari kegiatan proses belajar mengajar. Konten tersebut memuat “apa yang akan di sajikan dan itu melalui media elektronik.
- d. *Design Delivery System*: Yaitu berfokus pada pengenalan awal sebelum masuk ke pada inti dari inti metode itu sendiri

3. Development

Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

- Pengembangan Kurikulum: Mengembangkan kurikulum pada yang ada pada Micro - Learning untuk di pakai kedepannya.
- Pengembangan *Micro-Learning*: Mengembangkan metode dari *Blended Learning* itu sendiri yang nantinya akan terbagi menjadi *Hyper* konten dan *Micro Learning*
- Pengembangan *Learning Content*: Mengembangkan Konten-konten pembelajaran yang nantinya hanya berupa modul menjadi infografis maupun vidio
- Pengembangan LMS: nantinya dari yang hanya sekedar LMS akan memuat dan di tambahkan beberapa konten-konten dan fitur-fitur yang sedemikian rupa

4. Implementation

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas.

- Implementasi kurikulum KWU: Mengimplementasikan (Penerapan) kurikulum yang di pakai pada matakuliah Kewirausahaan
- Pembelajaran dengan Blended Production Based Learning: yaitu pembelajaran berbasis produksi dengan penerapannya secara campuran
- LMS dan Lingkungan Belajar Blended: Penerapan LMS pada lingkungan belajar campuran

5. Evaluation

kegiatan yang dilakukan berkenaan dengan proses untuk menentukan nilai dari Pembelajaran *Micro-Learning* itu sendiri.

- Hasil Implementasi *Micro - Learning*: hasil ini akan di jadikan tolak ukur keberhasilan dari pembelajaran *Micro – Learning*
- Tindak lanjut hasil: Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna metode ini. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi metode ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Perancangan *Content* Infografis

Tahapan ini merupakan kegiatan pembuatan media dengan menggunakan bantuan perangkat lunak tertentu sesuai dengan perancangan yang menghasilkan media itu sendiri. Hasil dari media ini digunakan untuk mengetahui seberapa efektif media tersebut untuk implementasinya pada pembelajaran. Hal ini yang akan membuat mata kuliah kewirausahaan ini menarik dan menambah daya tarik belajar mahasiswa terhadap matakuliah kewirausahaan ini.

Hasil dan Pembahasan Rancangan Infografis



Gambar 1. Infografis Materi 1

Pada gambar di atas menjelaskan materi satu infografis yang telah di rancang dengan sederhana yang menjelaskan tentang,1. Arti lain kewirausahaan yang terdiri dari point-point penjelasan, 2. Wirausaha pada Indonesia yang menjelaskan pengertian. agar bisa menarik minat mahasiswa untuk membaca dan mempelajari mata kuliah kewirausahaan.

Pada gambar di bawah menjelaskan materi dua infografis yang telah di rancang dengan sederhana tentang, 1. Pengertian – pengertian kewirausahaan yang terdiri dari beberapa penjelesan, 2. Niat, motivasi dan mind set berwirausaha. Agar bisa menarik minat mahasiswa untuk membaca dan mempelajari mata kuliah kewirausahaan.



Gambar 2. Infografis Materi 2



Gambar 3. Infografis Materi 3

Pada gambar di atas menjelaskan materi tiga infografis yang telah di rancang dengan sederhana tentang, 1. Pengertian usaha yang menjelaskan secara teori dan terdiri dari beberapa point tahapan, 2. Jenis dan strategi pengembangan usaha yang menjelaskan tentang point strategi tersebut dan peluang keberhasilannya. Agar bisa menarik minat mahasiswa untuk membaca dan mempelajari mata kuliah kewirausahaan.

Pada gambar di bawah menjelaskan materi empat infografis yang telah di rancang dengan sederhana tentang, 1. Wirausaha yang berfungsi sebagai manajer perusahaan, harus memiliki kompetensi yang menjelaskan dari beberapa point tahapan, 2. Strategi pengembangan usaha yang menjelaskan teori dan point-point strategi tersebut. Agar bisa menarik minat mahasiswa untuk membaca dan mempelajari mata kuliah kewirausahaan.



Gambar 4. Infografis Materi 4

Pada gambar di bawah menjelaskan materi lima infografis yang telah di rancang dengan sederhana tentang, 1. Etika dan norma-norma bisnis yang menjelaskan pengertian dari para ahli, 2. Beberapa pertanggung jawaban perusahaan yang terdiri dari point-point penjelasan menurut para ahli. Agar bisa menarik minat mahasiswa untuk membaca dan mempelajari mata kuliah kewirausahaan.



Gambar 5. Infografis Materi 5

SIMPULAN

Adapun kesimpulan yang di dapat dari pengembangan *Micro-Learning* ini adalah bahwasanya pembelajaran akan terus berkembang seiring berjalannya waktu dari segala aspek yaitu kemudahan akses, penggunaan teknologi, dan penyesuaian dengan zaman

modern ini. Maka dari itu diharapkan metode *Micro-Learning* dengan bantuan infografis *content* dapat membantu tenaga pengajar atau pendidik dalam mengimplementasikan pembelajaran di era modern dengan segala aspek yang harus disesuaikan terhadap materi pembelajaran yang dalam tahap perubahan dari metode *old school* menjadi sesuai dengan modern era yang akan menambah daya tarik belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Breneman, David W. 2005. Entrepreneurship in Higher Education, Jurnal New Direction for. Dur, B. U. (2014). Data visualization and infographics in visual communication design education at the age of information. Journal of Arts and Humanities (JAH), 3 (5) hlm. 39-50.
- Ganefri. 2013. The Development of Production-Based Learning Approach to Entrepreneurial Spirit for Engineering Students. Journal Asian Social. Science; Vol. 9, No. 12; 2013. <https://trainingindustry.com/blog/strategy-alignment-and-planning/how-will-we-train-generationz/>, tanggal 03 Maret 2020.
- KnowledgeCity. (2018). Microlearning for Millennials and Generation Z, diakses pada alamat <https://www.knowledgcity.com/blog/microlearning-for-millennials-and-generation-z/>, tanggal 5 Maret 2020.
- Lankow, J., Ritchie, J., Crooks, R. (2014). Infografis: Kedasyatan cara bercerita visual. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Muhammad Adri, Ganefri, Jalius Jama. 2018. Using Software Engineering Approach on Development of Blended Learning Environment, on International Conference of Engineering and Environment (1st ICEE 2018), 08 November 2018, Engineering Faculty of Universitas Negeri Padang.
- Muhammad Adri, Ganefri, Jalius Jama. 2019. Using Moodle as Learning Management System on Blended Learning Environment Development, on International Conference on Education, Science and Technology, 13-15 Maret, 2019, at KONASPI IX Meeting, Universitas Negeri Padang.
- Muhammad Adri. 2015. Pengembangan Model Blended Learning pada Pendidikan Kejuruan, Seminar 3rd ICTVET UPI Bandung, 2015
- Poague, Emily. (2018). Gen Z Is Shaping a New Era of Learning: Here's What you Should Know, diakses pada alamat <https://learning.linkedin.com/blog/learning-thought-leadership/gen-z-isshaping-a-new-era-of-learning--heres-what-you-should-kn>, pada tanggal 3 Maret 2020.
- Sari, Velantina D. Arum. 2019. Z Generation Towards the Use of Smartphone Application for Listening Activities in Blended Learning, Journal Research and Innovation in Language Learning, Vol.2. No.3, September 2019.
- Susilaningsih. 2015. Pendidikan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi: Pentingkah untuk semua profesi, Jurnal Economia, Vol. 11 No. 1, April 2015.
- Troester, Kerry. (2018). How Will We Train Generation Z? diakses pada alamat UNP Padang. 2018. Rencana Strategis Universitas Negeri Padang 2015-2019, Padang: UNP Press.
- UNP Padang. 2019. Laporan Kinerja Universitas Negeri Padang Tahun 2018, Padang: UNP Press.
- UNP. 2018. Buku Panduan Akademik Universitas Negeri Padang Tahun 2018, Padang: UNP Press.
- UNP. 2020. Rencana Induk Penelitian (RIP) UNP Tahun 2020-2024, Padang: LP2M UNP.