

Aplikasi Pembelajaran dengan Mobile Learning Berbasis Android pada Mahasiswa Program Studi D3 Keperawatan STIKes Karsa Husada Garut yang Melaksanakan PBL Mata Kuliah Entrepreneurship di Kabupaten Garut

Andhika lungguh Perceka¹, Anry Sutrisno²

Abstrak

Pengembangan aplikasi pembelajaran entrepreneurship ini didasarkan pada perkembangan teknologi yang sangat pesat, khususnya dalam bidang alat telekomunikasi. Berbagai alat komunikasi canggih yaitu *smartphone* mulai banyak ditawarkan dengan tujuan untuk menunjang kebutuhan kita. *Smartphone* berbasis android sangat populer hingga merambah kalangan pelajar. Selain itu dalam kenyataan media pembelajaran untuk Entrepreneurship sangat minim sekali. Untuk itu perlu pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk menjawab tantangan zaman globalisasi yang lebih mengedepankan teknologi informasi yang serba praktis dan menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektifitas dan menarik atau tidaknya aplikasi pembelajaran mata kuliah entrepreneurship dan memaparkan proses pengembangan terhadap hasil belajar mata kuliah entrepreneurship tingkat 3 prodi D3 Keperawatan STIKes Karsa Husada Garut. Teknik pengembangan dalam studi telaahan dan pengembangan dengan teknik pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari 8 tahap yaitu 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan format produl awal, 4) validasi pakar, 5) revisi produk I, 6) uji coba lapangan, 7) revisi produk II, dan 8) diseminasi dan implementasi. Subjek penelitian adalah dosen, STIKes kasa Husada Garut dan mahasiswa tingkat 3 Prodi D3 keperawatan dengan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen uji kelayakan, angket, petunjuk tanyajawab dan lembar pengamatan. Hasil studi telaahan pengembangan aplikasi pembelajaran entrepreneurship terdapat perbedaan subtansial hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi entrepreneurship yang ditunjukkan dengan analisis data pretest dan posttest dengan taraf kebenaran 0,95 diperoleh signifikansi $0,000 < 0,05$. Dari studi telaahan ini, pertama telah menjelaskan dengan jelas proses pengembangan media dengan rinci, kedua aplikasi pembelajaran entrepreneurship telah diuji oleh para pakar materi, pembelajaran media dan mahasiswa dengan intstrumen uji kelayakan berupa angket didapatkan tanggapan pakar materi 86%, pakar pembelajaran 85%, pakar media 78% dan mahasiswa 84%. Sehingga aplikasi pembelajaran entrepreneurship terlihat bagus dan praktis.

Kata kunci: Media Pembelajaran, PBL, Entrepreneurship.

Abstract

The development of this entrepreneurship learning application is based on the very rapid development of technology, especially in the field of telecommunications equipment. Various sophisticated communication tools, namely smartphones, are starting to be offered with the aim of supporting our needs. Android-based smartphones are so popular that they are reaching students. In addition, in reality, the media for pursuing entrepreneurship is very minimal. For this reason, it is necessary to develop Android-based learning media to respond to the challenges of the globalization era that prioritizes information technology that is all practical and fun. The purpose of this study was to determine the effectiveness and attractiveness or not the application of learning entrepreneurship courses and to describe the development process of learning outcomes in entrepreneurship course level 3 of D3 Nursing study program, STIKes Karsa Husada Garut. The development technique in the research and development study uses the Borg & Gall development technique which consists of 8 stages, namely 1) research and data collection, 2) planning, 3) developing the initial product format,

4) expert validation, 5) product revision I, 6) field trials, 7) product revision II, and 8) dissemination and implementation. The research subjects were lecturers, STIKes kasa Husada Garut and 3rd level students of Nursing D3 Study Program with data collection techniques using feasibility test instruments, questionnaires, question and answer instructions and observation sheets. The results of the research study on the development of entrepreneurship learning applications, there are substantial differences in student learning outcomes before and after using the entrepreneurship application as shown by the pretest and posttest data analysis with a truth level of 0.95, obtained a significance of $0.000 < 0.05$. From this review study, first it has clearly explained the media development process in detail, the second entrepreneurship learning application has been tested by material experts, media learning and students with a feasibility test instrument in the form of a questionnaire, obtained 86% material expert responses, 85% learning experts, experts media 78% and students 84%. So that the entrepreneurship learning application looks good and practical.

Keywords: Learning Media, PBL, Entrepreneurship

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi pendidikan di era industri 4.0 menuntut perguruan tinggi untuk kreatif dan inovatif dalam menciptakan produk teknologi unggulan berupa inovasi baru yang dapat menunjang proses pembelajaran berupa media pembelajaran dan dapat digunakan baik didalam maupun diluar kampus atau kita kenal dengan istilah *mobile learning / E Learning*.

Konsep *Electronic Learning (e-learning)* merupakan pelopor kemajuan teknologi pada bidang pendidikan yang berisikan materi perkuliahan, melakukan interaksi dan bimbingan dengan menggunakan serangkaian elektronik berupa suara, gambar atau video Interaktif, yang dihubungkan dengan jaringan lokal atau jaringan luas dan terhubung dengan internet, sehingga pengembangan media pembelajaran dapat dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi informasi perangkat bergerak (mobile) atau kita

kenal dengan istilah *mobile learning* (Simalango et al., 2018).

Elektronik learning (e-learning) adalah rancangan belajar yang dibangun dengan menggunakan teknologi informasi yang mudah dibuka dan dibaca sehingga sangat efektif digunakan dimana saja untuk belajar yang didesain dengan menarik dan sederhana yang berkembang menjadi aplikasi *mobile learning* sehingga memudahkan dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran (Christon et al., 2018). Adapun aplikasi *mobile learning* hanya dapat berjalan pada handpone yang berbasis android. Cara kerja android itu sendiri menggunakan Linux sebagai sistem operasi komputer. Sebagai penyedia media pembelajaran bagi mahasiswa, saat ini android merajai pasaran ponsel cerdas (Simalango et al., 2018).

Aplikasi ini berisi informasi dan bahan ajar yang mudah digunakan sehingga mahasiswa menjadi tertarik untuk

belajar dan memahami materi yang disediakan didalam aplikasi dengan menggabungkan beberapa media seperti video, animasi audio, gambar, dan suara menjadi sebuah aplikasi pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning* sangat efektif dan simple dalam penggunaannya. Pembelajaran dengan *mobile learning* ini berupa aplikasi yang dapat digunakan saat proses pembelajaran baik didalam kelas atau diluar lingkungan kampus yang dapat digunakan tanpa menggunakan menggunakan jaringan internet, sehingga dapat dibuka dan menyimpan file di segala jenis merek handpohone yang berbasis android (Wahyuningtyas, D.,& Makmur, 2017).

Berdasarkan Observasi pada mata kuliah entrepreneurship Prodi D3 Keperawatan STIKes Karsa Husada Garut, media pembelajaran yang digunakan oleh dosen dan mahasiswa menggunakan buku ajar yang diterbitkan oleh Yayasan Dharma Husada Insani Garut dan buku ajar lainnya, sehingga ditemukan beberapa masalah antara lain: Tingkat pemahaman, perhatian dan konsentrasi mahasiswa terhadap materi pembelajaran belum sesuai harapan. Media pembelajaran menggunakan media berupa *powerpoint* dengan tampilan tidak menarik sehingga mahasiswa merasa bosan dan suasana belajar menjadi tidak kondusif. Proses pembelajaran menggunakan metode

konvensional secara tatap muka kurang mengikutsertakan mahasiswa saat perkuliahan berlangsung (Atoilah & Perceka, 2015).

Meningkatnya kebutuhan masyarakat akan informasi tidak hanya untuk media komunikasi saja, sehingga para pengembang atau industri komunikasi berlomba-lomba meningkatkan produk dan kualitas pelayanan yang disediakan oleh setiap pengembang aplikasi. Awal mula handpone digunakan untuk menelpon dan mengirim pesan namun sekarang smartphone kedudukannya menjadi sangat penting baik pada bidang pendidikan, kesehatan, pemerintah, dan sebagainya. Berdasarkan pengamatan di kelas, mahasiswa lebih suka menggunakan telpon selular untuk menelpon dan mengirim pesan, mendengarkan lagi, menonton video dan *media social*, dan permainan. Sehingga dengan kehadiran *mobile learning* mampu menjadikan *handphone* menjadi media belajar interaktif yang berisi materi kuliah, soal dan quiz yang dilengkapi dengan berbagai fitur pencarian (Timbowo, 2016).

Kewirausahaan merupakan mata kuliah wajib pada Kurikulum Kerangka kualifikasi Nasional (KKNI) tahun 2015 untuk pendidikan vokasi keperawatan. Tujuan belajar kewirausahaan yaitu membentuk sifat dan karakter mahasiswa yang kreatif, inovatif, disiplin, mau bekerja keras, jujur

dan bertanggungjawab serta mampu mengambil keputusan (Solikhah, 2015). Kompetensi yang dihasilkan yaitu mahasiswa memiliki pengetahuan, wawasan, keterampilan dan sikap sebagai seorang wirausahawan sukses. Peningkatan kompetensi tersebut harus didukung oleh sumber belajar yang tepat dan terkini, mahasiswa dapat belajar praktek langsung dilapangan pada kondisi yang nyata (Haryanto, 2015). Untuk mendukung proses pembelajaran sehingga target pembelajaran dapat tercapai, maka diperlukan aplikasi pembelajaran Entrepreneurship yang simpel dan gampang dimengerti mahasiswa (Aripin, 2018).

Dari kegiatan tanya jawab awal yang peneliti lakukan, diketahui bahwa jumlah jam pembelajaran entrepreneurship dirasa masih kurang karena 80% dari jumlah jam pelajaran dipakai untuk teori saja dan motivasi serta minat mahasiswa berwirausaha masih rendah yaitu 10%, sehingga dibutuhkan sebuah media untuk meningkatkan motivasi belajar berupa aplikasi pembelajaran *elektronik*, sehingga kekurangan waktu saat belajar dapat terpenuhi dan minat serta motivasi berwirausaha meningkat.

Sebagai solusi dalam pembelajaran entrepreneurship, kehadiran mobile learning sangat membantu proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi interaktif dan menarik minat

mahasiswa dalam belajar. Dengan mobile learning meningkatkan respon tubuh baik pengelihatian dan pendengaran mahasiswa serta meningkatkan daya tangkap mahasiswa terhadap materi yang disajikan (Setyosari, 2017).

Penggunaan smartphone pada remaja sudah menjadi hal yang biasa ditemukan, memiliki smartphone atau gadget merupakan hal yang wajib dimiliki oleh remaja seiring dengan kebutuhan sehari-hari atau dalam pendidikan (Muflih et al., 2017). Dari peninjauan terhadap mahasiswa tingkat III Prodi D3 Keperawatan STIKes Karsa Husada Garut dari 151 mahasiswa tingkat 3A, 3B dan 3C didapatkan 3 orang yang belum menggunakan smartphone atau sebanyak 1,98% dan yang menggunakan smart phone 98,02% dan penggunaan smartphone di kalangan mahasiswa hanya untuk menelpon, sms, chatting, Whatsapp dan media sosial. Melihat dari data pengguna smartphone pada mahasiswa Prodi D3 Keperawatan STIKes Karsa Husada Garut maka aplikasi pembelajaran dapat diterapkan pada pembelajaran mata kuliah entrepreneurship.

Fungsi media pembelajaran dalam peningkatan kualitas pembelajaran sangatlah penting dalam menunjang proses pembelajaran baik di kelas atau diluar ruangan yang berisikan materi atau bahan ajar yang ditampilkan secara menarik dan interaktif sehingga mudah dipahami dan

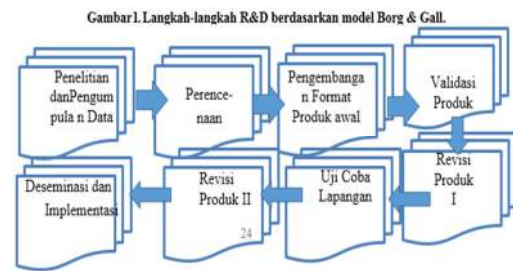
dimengerti oleh mahasiswa dan proses pembelajaran pun menjadi menyenangkan (Nurmadiyah, 2016). Maka penulis berusaha untuk membuat sebuah media pembelajaran *mobile learning* yang mendorong minat mahasiswa dalam belajar entrepreneurship.

Bersumber pada masalah yang ditemukan, maka peneliti berminat mengembangkan dan meneliti aplikasi pembelajaran dengan *mobile learning* yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran Dengan *Mobile learning* berbasis *Android* pada mahasiswa Program Studi D3 Keperawatan STIKes Karsa Husada Garut Yang Melaksanakan PBL Mata Kuliah Entrepreneurship Di Kabupaten Garut”. Studi telaahan ini berfokus membuat produk aplikasi pembelajaran *mobile learning* pada mata kuliah Entrepreneurship berupa materi-materi kewirausahaan berbentuk audiovisual.

METODE PENELITIAN

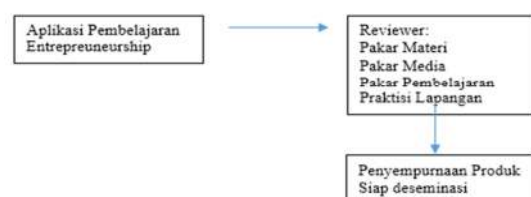
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut, supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi

penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal / bertahap.



Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan modifikasi dan model pengembangan Borg & Gall (Arikunto, 2019). Model pengembangan ini menggunakan 10 tahap yang terdiri dari (1) tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) tahap perencanaan, (3) tahap pengembangan format produk awal, (4) tahap uji coba awal oleh validasi, (5) tahap revisi produk, (6) tahap uji coba lapangan, (7) tahap revisi produk II, (8) tahap uji lapangan, (9) tahap revisi produk akhir, (10) tahap desiminasi dan implementasi.

Gambar 2. Bagan Alir Desain Uji Coba



Prosedur penelitian dan pengembangan aplikasi pembelajaran entrepreneurship dilaksanakan dengan beberapa tahapan yaitu: Pertama, Penelitian dan Pengumpulan Data melalui Survei dengan dengan pemilihan materi, pemilihan perguruan Tinggi dan Analisis

Kebutuhan, Kedua, Perencanaan, Ketiga, Keempat, Penyusunan Media, Kelima, Uji Validitas Pakar, Keenam Revisi Produk, Ketujuh Uji Coba Lapangan, Kedelapan, Uji Coba Produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur pengembangan media

1. Penelitian dan pengembangan

Strategi awal saat melaksanakan studi telaahan dan pengembangan yaitu dengan menganalisis kebutuhan mengembangkan aplikasi pembelajaran entrepreneurship. Hasil telaah kebutuhan yang didapatkan yaitu:

- a. Terdapat permasalahan pada mata kuliah entrepreneurship di perguruan tinggi yaitu dalam proses pembelajaran.
- b. Metode pembelajaran pada mata kuliah entrepreneurship masih bersifat konvensional yaitu berupa ceramah dan tatap muka, walaupun dibantu oleh media audiovisual, motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah entrepreneurship masih kurang sehingga hasil pembelajaran belum optimal.
- c. Hampir seluruh mahasiswa menggunakan smartphone sehingga membantu dan mempermudah proses riset ini.
- d. Memilih tempat untuk pengembangan media riset.

Instrument penelitian utama yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah berupa draf media pembelajaran berbasis *android*, sedangkan instrument pendukungnya berupa pedoman wawancara dan angket.

- e. Pemilihan substansi mata kuliah entrepreneurship mengembangkan media pembelajaran

Dari Hasil Analisis Kebutuhan Permasalahan Diatas Penulis Memilih Stikes Karsa Husada Garut Sebagai Tempat Untuk Mengembangkan Riset. Substansi yang dipilih merupakan Pengembangan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah Entrepreneurship, berpedoman pada Kurikulum Perguruan Tinggi Berbasis KKNi Tahun 2014.

2. Perencanaan

Dari analisis kebutuhan diatas, lokasi riset dan memilih substansi perkuliahan Entrepreneurship, maka hal dilakukan berikutnya yaitu membuat rencana riset dan membuat serta mengembangkan aplikasi pembelajaran Entrepreneurship dengan langkah-langkah sebagai berikut:

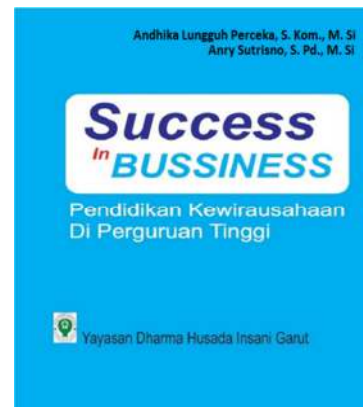
- a) Mencari bahan referensi berupa artikel di jurnal yang terakreditasi nasional yang berkaitan dengan aplikasi pembelajaran Entrepreneurship.

- b) Memilih sumber pustaka baik buku, *litratrature review* dan *ebook* di internet.
- c) Membuat perancangan layout aplikasi pembelajaran Entrepreneurship di perguruan tinggi
- d) Mempersiapkan materi yang dibutuhkan untuk peningkatan media belajar
- e) Membuat instrumen uji kelayakan untuk dosen dan mahasiswa.
- f) Memvalidasi Instrumen uji kelayakan ke validator pakar, 2 diantaranya dosen Entrepreneurship dan Ketua STIKes Karsa Husada.
- g) Menyiapkan bahan dan keperluan tugas proyek dan evaluasi berupa pretest dan posttest

3. Pengembangan

a. Home

Halaman Home berisi informasi singkat pengembang aplikasi, peneliti, dan tema dari aplikasi pembelajaran entrepreneurship. Aplikasi ini diperuntukan untuk mahasiswa Prodi D3 Keperawatan dan mahasiswa di lingkungan STIKes Karsa Husada Garut serta masyarakat luas. Home dibuat untuk memberikan informasi singkat tentang aplikasi pembelajaran entrepreneurship sehingga mendorong minat mahasiswa untuk membaca materi di aplikasi entrepreneurship.



Gambar 3. Menu Home aplikasi pembelajaran Entrepreneurship

b. Menu Utama

Menu utama berisikan kumpulan materi-materi Entrepreneurship dari materi 1 sampai dengan materi 10, adapun materi yang disajikan yaitu menumbuhkan jiwa wirausaha, kreativitas dan inovasi, 10 inspirasi pengusaha sukses, dan 10 peluang usaha yang untung besar, dan untuk menggunakan aplikasi Entrepreneurship, mahasiswa dapat dengan mudah memilih materi sesuai dengan materi yang dipelajari. Adapun tampilan materi dalam aplikasi pembelajaran Entrepreneurship adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Menu Utama Aplikasi Pembelajaran Kewirausahaan

c. Subtansi

Subtansi dalam pembelajaran Entrepreneurship diantaranya pertama menumbuhkan jiwa Entrepreneurship yang didalamnya dijelaskan pengertian wirausaha menurut pakar, manfaat dari wirausaha, ciri-ciri jiwa wirausaha, menumbuhkan mental wirausaha, dan sikap negatif apa yang sering dialami pelaku usaha, kedua Merintis usaha baru dan model pengembangannya dengan sub materi cara merintis usaha baru dengan membuka bisnis dari nol, membeli perusahaan orang lain dan kerjasama usaha dengan menggunakan merek usaha orang lain, serta memasuki bisnis keluarga. Ketiga subtansi tentang manajemen kewirausahaan disini menjelaskan tentang tingkatan manajemen, area, fungsi, keterampilan manajemen, dan organisasi kewirausahaan. Keempat subtansi inovasi dan kreativitas berisi tentang pengertian kreativitas, kreativitas seseorang dan pengertian inovasi dan prinsip, peluang dan inovasi produk. Kelima Studi Kelayakan Usaha, keenam kiat melihat dan memberdayakan peluang bisnis, ketujuh manajemen resiko, kedelapan, Kecerdasan finansial, Sembilan 10 Profil Pengusaha Sukses dan Sepuluh 20 peluang usaha untung besar (Perceka, Al, 2018).



Gambar 5. Subtansi Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan

Produk di validasi oleh para pakar yaitu pakar materi, pakar pembelajaran, dan pakar media sebagai validator. Data validasi didapat dari kuesioner berupa instrumen uji kelayakan yang dinilai oleh validator yang berisikan hasil penilaian, masukan dan ulasan dari instrumen uji kelayakan. Adapun hasil uji kebenaran terhadap aplikasi pembelajaran entrepreneurship yang di uji kepada para pakar sebagai berikut:

a) Hasil Uji Coba Pakar Materi

Tabel 1. Hasil validasi pakar materi terhadap pengembangan produk

No.	Standar Penilaian	Skor
1	Kesesuaian antara rancangan dengan kurikulum 2014 (Kompetensi inti & Kompetensi dasar)	3
2	Pemahaman mahasiswa terhadap isi materi aplikasi pembelajaran Entrepreneurship mahasiswa	4
3	Konsep materi bahan ajar di tulis secara ilmiah	4
4	Keselarasn konten subtansi dengan arah Pembelajaran	4
5	Kesesuaian antara isi materi dengan kompetensi yang di harapkan	4
6	Semua unsur yang ada sudah layak sebagai aplikasi pembelajaran Entrepreneurship	4
7	Keselarasn konten pembelajaran sesuai dengan kaidah keilmuan	4
8	Kepastian ulasan materi sesuai dengan kaidah keilmuan	4

9	Mahasiswa mampu menambah wawasan kepakaran dari subansi yang disajikan dalam aplikasi pembelajaran Entrepreneurship	4
10	Subtansi yang disajikan dalam aplikasi pembelajaran Entrepreneurship menumbuhkan rasa ingin tahu mahasiswa dan berfikir dengan logika dan beralasan	4
11	Subtansi aplikasi Entrepreneurship diuraikan secara sistematis	4
12	Subtansi dalam aplikasi pembelajaran Entrepreneurship simpel dimengerti	3
13	Manifestasi fisik dalam aplikasi pembelajaran Entrepreneurship atraktif	3
14	Keselarasan dan akurasi Multimedia	3
15	Akurasi subtansi yang mendukung pendidikan	3
16	Keselarasan referensi yang digunakan sesuai Kaidah keilmuan	3
17	Subtansi yang diberikan mampu merefleksikan kemampuan mahasiswa	4
	Jumlah Σ	62

Dari instrumen uji kelayakan terdapat 17 bagian penilaian yang akan di uji kelayakan oleh pakar materi dengan skala penilaian 1 sampai dengan 4 dengan nilai jumlah skor optimal 68. Apabila disesuaikan dengan tabel instrumen uji kelayakan, maka aplikasi pembelajaran entrepreneurship didapatkan hasil kelayakan 57 berada pada kriteria “Layak” dengan prosesntase 91,17%.

b) Hasil Uji Pakar Media

Pakar media dalam pengembangan aplikasi pembelajaran Entrepreneurship adalah orang yang kompeten dibidang desain dan teknologi pembelajaran. Pemilihan pakar media ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang

bersangkutan memiliki kompetensi dibidangnya. Pakar media memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap media pembelajaran ini.

Tabel 2. Hasil keabasahan pakar media terhadap pengembangan aplikasi pembelajaran entrepreneurship

No.	Kriteria yang Dinilai	Skor
1.	Size abjad mudah dibaca	4
2.	Model abjad dapat terbaca jelas	4
3.	Pemilihan warna latar belakang terhadap tulisan	3
4.	Penjelasan tampilan simpel dimengerti	4
5.	Tampilan gambar untuk mempertegas subtansi	3
6.	Aplikasi pembelajaran simpel dijalankan	4
7.	Subtansi dalam aplikasi pembelajaran ditampilkan secara terstruktur	4
8.	Penggunaan sebutan, nama dan perkataan secara konsisten	4
9.	Layout selaras	4
10.	Ukuran halaman simpel digunakan	4
11.	Lebar kolom simpel dibaca	4
12.	Posisi tombol dan tulisan simpel dimengerti	4
13.	Petunjuk akses praktis digunakan untuk masuk ke halaman tampilan.	4
14.	Perintah akses masuk dan keluar aplikasi berjalan baik	4
15.	Peran Petunjuk praktis untuk memilih subtansi	4
	JUMLAH Σ	58

Dari Uji Kelayakan Oleh Pakar Media Dengan 15 Kriteria Dengan Skala 1 Sampai Dengan 4, Maka Jika 15 Dengan Jumlah Poin Adalah 58 Atau Dengan Prosentase 96,67%. Maka Aplikasi Pembelajaran Entrepreneurship Dikategorikan “Sangat Layak” Artinya Produk Pengembangan Ini Dianggap Layak Untuk Digunakan Didalam Atau Diluar Kelas , Walaupun Dengan Sedikit Catatan Atau Perbaikan.

c) Hasil Uji Pakar Pembelajaran

Pakar pembelajaran di STIKes Karsa Husada Garut, bertindak sebagai validator 1 & 2 memberikan masukan dan kritikan terhadap aplikasi pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Uji Instrumen Pakar Pembelajaran / Validator 1

No.	Kriteria yang Dinilai	Skor
1.	Aplikasi pembelajaran memperingan Bapak/Ibu dosen dalam mengajar	4
2.	Aplikasi pembelajaran ini membuat mahasiswa aktif dalam pembelajaran	3
3.	Penggunaan aplikasi pembelajaran entrepreneurship bersifat tepat guna	4
4.	Size dan model abjad yang dipakai dalam aplikasi pembelajaran gampang dimengerti	4
5.	Kepastian tujuan pendidikan	4
6.	Keselarasn antara gambar dan subtansi dalam aplikasi pembelajaran	4
7.	Penggunaan media pembelajaran ini mahasiswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Entrepreneurship	4
8.	Subtansi aplikasi pembelajaran ini dipaparkan secara komplit	4
9.	Ulasan materi pada aplikasi pembelajaran ini mudah dimengerti	4
10.	Bagian dari setiap unsur aplikasi pembelajaran bersifat sistematis Ini	4
11.	Aplikasi pembelajaran Entrepreneurship sangat simpel digunakan dan kreatif	4
12.	Aplikasi pembelajaran entrepreneurship mempermudah mahasiswa dalam menerima materi yang diberikan	4
13.	Pokok perhatian penggunaan aplikasi Pembelajaran mendorong mahasiswa untuk belajar	4
	Jumlah Σ	51

Tabel 4. Hasil Uji Instrumen Pakar Pembelajaran / Validator 2

No.	Standar yang Dinilai	Skor
1.	Aplikasi pembelajaran memperingan Bapak/Ibu dosen dalam mengajar	4
2.	Aplikasi pembelajaran ini membuat mahasiswa aktif dalam pembelajaran	3
3.	Penggunaan aplikasi pembelajaran entrepreneurship bersifat tepat guna	4
4.	Size dan model abjad yang dipakai dalam aplikasi pembelajaran gampang dimengerti	4
5.	Kepastian tujuan pendidikan	4
6.	Keselarasn antara gambar dan subtansi dalam aplikasi pembelajaran	4
7.	Penggunaan aplikasi pembelajaran ini mahasiswa termotivasi dalam mengikuti	4
8.	Subtansi aplikasi pembelajaran ini dipaparkan secara komplit	4
9.	Ulasan materi pada aplikasi pembelajaran ini mudah dimengerti	4
10.	Bagian dari setiap unsur aplikasi pembelajaran bersifat sistematis	3
11.	Aplikasi pembelajaran Entrepreneurship sangat simpel digunakan dan kreatif	4
12.	Aplikasi pembelajaran entrepreneurship mempermudah mahasiswa dalam menerima materi yang diberikan	3
13.	Pokok perhatian penggunaan aplikasi Pembelajaran mendorong mahasiswa untuk belajar	4
	Jumlah Σ	49

Hasil uji kelayakan oleh pakar pembelajaran dari 13 kategori yang dinilai maksimum 4, maka didapatkan nilai ideal 52. Dan apabila melihat hasil uji kelayakan didapatkan dengan nilai jumlah 49 atau 94,23%

a) Prosentase 1 $51/52 \times 100\% = 98,07\%$

b) Prosentasi 2 $49/52 \times 100\% = 94,23\%$

Adapun kesesuaian dengan tabel kelayakan apabila di cocokan dengan tabel kelayakan yang disajikan sebelumnya, maka disesuaikan dengan pengembangan aplikasi pembelajaran sebelumnya, maka pengembangan ini berada pada kualifikasi yang sudah dipaparkan sebelumnya maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Sangat Layak” dengan nilai prosentase 94,32%, sehingga artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk digunakan walaupun ada sedikit perbaikan Adapun masukan dan kritikan sebagai petunjuk untuk perbaikan dan penyempurnaan aplikasi.

4. Revisi Produk II

Dari uji kelayakan terakhir kepada mahasiswa, aplikasi pembelajaran ini memperoleh tanggapan dan sambutan positif dari mahasiswa. Mahasiswa dapat mengaplikasikan media pembelajaran dengan gampang. Dengan kata lain aplikasi pembelajaran entrepreneur tidak usah diperbaiki lagi.

5. Deseminasi dan Implementasi

Penelitian ini di deseminasikan pada seminar nasional pendidikan berupa hasil riset dan pengembangan aplikasi pembelajaran entrepreneurship kepada pemakai aplikasi yaitu dosen dan mahasiswa dengan memberikan link download aplikasi. Implementasi merupakan pelaksanaan rekayasa

pengembangan aplikasi pembelajaran Entrepreneurship yaitu untuk mencari tahu apakah aplikasi pembelajaran Entrepreneurship berdampak terhadap hasil belajar mahasiswa tingkat 3 Prodi D3 Keperawatan STIKes Karsa Husada Garut dengan menggunakan nilai ketika belum memakai aplikasi dan setelah memakai aplikasi. sebelum menggunakan aplikasi dan sesudah menggunakan aplikasi. Hasil dari uji lapangan didapatkan bahwa hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan aplikasi pembelajaran Entrepreneurship meningkat dibandingkan sebelum menggunakan aplikasi.

C. Analisa Data

1. Analisis dan hasil Uji T

Tabel 5. Hasil Uji paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Dev	Std. Error Mean
Sebelum menggunakan aplikasi	74,82	37	9,5441	,779
Setelah menggunakan aplikasi	80,475	37	7,6699	,973

Hasil belajar mahasiswa sebelum menggunakan aplikasi pembelajaran Entrepreneurship didapatkan rata-rata nilai 74,827, dan sesudah menggunakan aplikasi kewirausahaan diperoleh rata-rata nilai 80,475.

Bahwa terdapat perbedaan Mean sebesar -5,648 Angka ini berasal dari: hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis android sesudah menggunakan media pembelajaran

berbasis android Atau $74,827 - 80,475 = -5,648$. Menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 5,648 dari rata-rata sebelum menggunakan aplikasi pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Uji Samples Test Entrepreneurship

	Entrepreneurship Differences				
	Mean	Std. Dev	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
Entrepreneurship sebelum pelaksanaan – setelah pelaksanaan	-5,6845	7,6699	1,117	-62	-90

T	df	Sig.(2-tailed)
-5,72526	72	,000

Berdasarkan hasil analisis SPSS T hitung dari output adalah -5,72526. Untuk statistik tabel bisa dicari pada tabel t, dengan cara:

1. Tingkat signifikansi (α) adalah 10% untuk uji Dua Sisi sehingga masing-masing sisi menjadi 5% (Ismail, 2018).
2. df (degree of freedom) atau derajat kebebasan dicari dengan rumus jumlah data - 2. Maka jumlah data $74 - 2 = 72$. maka diperoleh t tabel adalah 1,9934.

Sehingga di peroleh data t hitung $-5,72526 < 1,9934$ maka H_0 di diterima. Jadi penggunaan media pembelajaran android pada mata kuliah Entrepreneurship signifikan. Yaitu rata-rata nilai Entrepreneurship sebelum dan sesudah penggunaan media android adalah memang berbeda secara nyata

(mengalami peningkatan). Dapat dilihat pula dalam tabel bahwa taraf signifikansi adalah $0,000 \leq 0,05$ maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Sehingga diperoleh kesimpulan dari data bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa STIKes Karsa Husada Garut pada mata kuliah.

Maka dapat di ambil kesimpulan dari pengujian data melalui Uji T secara berpasangan dengan taraf kebenaran Uji mencapai 95%, bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android pada mata kuliah Entrepreneurship dengan Kewirausahaan Di Perguruan Tinggi “Sangat layak” digunakan dalam proses pembelajaran Entrepreneurship. Media ini bisa menjadi solusi bagi pembelajaran Entrepreneurship dengan memaksimalkan media pembelajaran yang selalu tersedia di kampus yakni *handphone*. *Handphone* memiliki fungsi yang baik untuk mahasiswa/siswi jika dapat digunakan dengan baik pula.

Sehingga di peroleh data t hitung $-5,72526 < 1,993464$ maka H_0 di terima. Jadi penggunaan media pembelajaran android pada mata kuliah Entrepreneurship signifikan. Yaitu rata-rata nilai Entrepreneurship sebelum dan sesudah penggunaan media android adalah memang berbeda secara nyata (mengalami peningkatan). Dapat dilihat

pula dalam tabel bahwa taraf signifikansi adalah $0,000 \leq 0,05$ maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Sehingga diperoleh kesimpulan dari data bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa STIKes Karsa Husada Garut pada mata kuliah (sutisna, 2020).

Maka dapat di ambil kesimpulan dari pengujian data melalui Uji T secara berpasangan dengan taraf kebenaran Uji mencapai 95%, bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android pada mata kuliah Entrepreneurship “Sangat layak” digunakan dalam proses pembelajaran Entrepreneurship. Media ini bisa menjadi solusi bagi pembelajaran Entrepreneurship dengan memaksimalkan media pembelajaran yang selalu tersedia di kampus yakni *handphone*. *Handphone* memiliki fungsi yang baik untuk mahasiswa/siswi jika dapat digunakan dengan baik pula.

D. Revisi Produk

Dari masukan dan kritikan yang peneliti dapatkan dari para pakar yaitu pakar materi, media, dan pakar pendidikan setelah dilakukan perbaikan terhadap aplikasi pembelajaran Entrepreneurs sebagaimana ditampilkan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil revisi produk secara keseluruhan

No	Tanggapan/ Kritik / saran	Perbaikan	ket
1	Belum adanya	Penambahan	Sudah

	evaluasi belajar seperti quis dalam aplikasi	quis yang lebih bervariasi	Diperbaiki
2	Perlu di update Referensi jurnal yang terbaru	Menambahkan dan memperbaiki referensi sumber acuan dari jurnal minimal 5 tahun terakhir	Sudah Diperbaiki
3	Analisa materi tidak fokus pada who saja	Menganalisa konten menggunakan 5W + 1H	Sudah Diperbaiki

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap sasaran aplikasi pembelajaran Entrepreneurship pada mahasiswa tingkat 3 STIKes Karsa Husada Garut, dapat disimpulkan sebagai berikut:

a. Subtansi yang dibahas pada aplikasi pembelajaran adalah Pendidikan Kewirausahaan Untuk Perguruan Tinggi. Metode yang digunakan adalah studi telaahan dan pengembangan milik Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahap yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, tahap pengembangan format produk awal, uji coba awal oleh validator, Perbaikan produk I, percobaan lapangan, Perbaikan produk II, (8) tahap uji lapangan, perbaikan produk akhir, desiminasi dan implementasi (Maimunah, 2016). Dalam pengembangan aplikasi pembelajaran ini menggunakan App Geysers, Corel Draw 14, App Inventor.

b. Berdasarkan hasil validasi uji pakar media ini dinyatakan layak untuk digunakan, hasil analisis data dari angket pakar materi memperoleh hasil prosentase sebesar 83,82%, yang artinya produk ini Sangat layak untuk digunakan. Pakar media memperoleh prosentase sebesar 96,67%, yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Pakar pembelajaran I memperoleh prosentase sebesar 98,07% dan Pakar pembelajaran II memperoleh prosentase sebesar 94,32%, serta percobaan lapangan yang dilakukan kepada 37 mahasiswa tingkat 3 Prodi D3 Keperawatan mendapat tanggapan yang baik dan prosentase 86,52% yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Adapun hasil analisis data dari *pretest* dan *posttest* dari hasil uji T yang dilakukan dengan taraf kebenaran 95% di peroleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. nilai signifikansi berada dibawah 0,05 menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Maka hasil belajar siswa pada mata kuliah Entrepreneurship dengan media pembelajaran berbasis android terdapat perbedaan yang signifikan, artinya bahwa hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi pembelajaran entrepreneur mendapatkan hasil yang berbeda secara positif.

2. Saran

Supaya aplikasi pembelajaran entrepreneurship dapat digunakan secara

optimal, maka perlu diberikan beberapa saran yang terkait, diantaranya:

a. Saran Penggunaan Produk

Saran penggunaan aplikasi pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa dapat mengikuti dan membaca petunjuk penggunaan aplikasi pembelajaran sehingga ketika saat uji coba aplikasi sudah siap.
- 2) Mahasiswa diharapkan membaca buku,
- 3) jurnal atau sumber pustaka lain sehingga menambah wawasan dan pengetahuan akan substansi yang belajar terkait yang lain, sehingga dapat menambah pengetahuan tentang materi yang dipelajari.
- 4) Dosen sebaiknya menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis Apk agar proses pembelajaran menjadi interaktif.
- 5) Penggunaan aplikasi pembelajaran entrepreneurship tidak menjadi satu-satu sumber belajar

b. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan aplikasi pembelajaran Entrepreneurship ini dapat dibagikan kesemua kelas, tingkat dan prodi di STIKes Karsa Husada Garut, bahkan disemua perguruan tinggi.

c. Saran Pengembangan Aplikasi Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan aplikasi lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan aplikasi lebih lanjut, bisa dengan menambahkan subtransi lain, sehingga produk yang dihasilkan lebih *komprehensif*, karena aplikasi ini hanya memuat subtransi entrepreneurship.
- b. Produk yang dikembangkan tidak hanya digunakan secara *offline* namun bisa dikembangkan dengan sistem *online*, sehingga mahasiswa bisa *update* materi secara langsung. Mengikuti karakteristik dan kebutuhan mahasiswa, sehingga aplikasi yang dikembangkan berdaya guna.

1, 2 STIKes Karsa Husada Garut
 Email: andhikalperceka@gmail.com

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2019). Metodologi Penelitian, Suatu Pengantar Pendidikan. In *Rineka Cipta, Jakarta*.
- Aripin, I. (2018). Konsep Dan Aplikasi Mobile Learning Dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bio Educatio*.
- Atoilah, R. R. R. E. M., & Perceka, A. L. (2015). "Hubungan Paparan Media Cetak Dan Elektronik Dengan Tingkat Pengetahuan Pencegahan Demam Berdarah Dengue (DBD) di Wilayah Kerja Puskesmas Tarogong",. In *Medika Cendekia*.
- Christon, H. M., Wagi, E. B., & Palopak, Y. (2018). Perancangan Sistem E-Learning Berbasis Android Dengan Menggunakan Firebase Pada Universitas Advent Indonesia. *TeKa*.
<https://doi.org/10.36342/teika.v8i2.755>
- Haryanto. (2015). Kajian Konseptual Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Ismail, F. (2018). Statistika untuk penelitian pendidikan dan ilmu-ilmu sosial. In *Kencana*.
- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*.
<https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>
- Muflih, M., Hamzah, H., & Puniawan, W. A. (2017). Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sma Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*.
- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*.
<https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>
- Perceka, AL.(2018) Success In Bussines Pendidikan Kewirausahaan Di Perguruan Tinggi, Yayasan Dharma Husada Insani Garut
- Setyosari, P. (2017). Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas. *Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*.
<https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Simalango, U., Huda, A., & Dwiyan, N. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Interaktif Mobile Learning. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*.
- Solikhah, I. (2015). KKNi Dalam Kurikulum Berbasis Learning Outcomes. *Lingua: Journal of Language, Literature and Teaching*.
<https://doi.org/10.30957/lingua.v12i1.68>
- sutisna, icam. (2020). Statistika penelitian. *Universitas Negeri Gorontalo*.
- Timbowo, D. (2016). Manfaat Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunikasi. *E-Journal "Acta Diurna."*
- Wahyuningtyas, D., & Makmur, R. (2017). E-learning Teori dan Aplikasi. *INFORMATI*