

Nama : Nazwa Devita Mawarni

NPM : 2313031071

MK : MPPE 2023 C

Analisis Jurnal Pendidikan Ekonomi

Judul Jurnal : Model Pendidikan Ekonomi Kreatif Berbasis Karakter sebagai Bridging Course Pembelajaran Mata Kuliah Kewirausahaan

Identifikasi Langkah-langkah penelitian

1. Penentuan Masalah Penelitian

Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya kreativitas mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah kewirausahaan. Kreativitas yang rendah membuat mahasiswa kesulitan dalam menemukan ide maupun peluang usaha. Padahal, mata kuliah kewirausahaan membutuhkan kreativitas tinggi dan karakter yang kuat. Karena itu, peneliti mencoba mengembangkan model pendidikan ekonomi kreatif berbasis karakter sebagai mata kuliah Pengantar (bridging Course) sebelum mahasiswa mengikuti kewirausahaan.

2. Tujuan dan Pertanyaan Penelitian

Tujuan penelitian adalah mengembangkan Perangkat pembelajaran (Silabus, RPP, dan bahan ajar) serta instrumen penilaian (Penilaian kreativitas mahasiswa dan keterlaksanaan model) untuk Pendidikan ekonomi kreatif berbasis karakter. Pertanyaan utama penelitian adalah: bagaimana mengembangkan model pendidikan ekonomi kreatif berbasis karakter yang efektif sebagai pengantar mata kuliah kewirausahaan?

3. Kajian Pustaka

Peneliti menggunakan dasar hukum berupa INPRES No.6 Tahun 2009 tentang ekonomi kreatif dan INPRES No.1 Tahun 2010 tentang pendidikan karakter. Selain itu, teori kreativitas dari Howkins (2002), Florida (2005), dan Levit dijadikan acuan untuk memperkuat kerangka penelitian. Kajian pustaka ini menekankan pentingnya mengintegrasikan kreativitas dan karakter ke dalam Pembelajaran kewirausahaan.

4. Hipotesis Penelitian

Walaupun tidak tertulis eksplisit, hipotesis yang dibangun adalah: Jika dikembangkan Model Pendidikan ekonomi kreatif berbasis karakter, maka model tersebut layak digunakan dan dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa sebagai pengantar Pembelajaran kewirausahaan.

5. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) yang mengambil mata kuliah kewirausahaan. Sampel penelitian tahun pertama melibatkan empat prodi yang mewakili empat fakultas

yaitu Pendidikan Ekonomi, Administrasi Perkantoran, kimia, dan Teknik Elektro. Dari masing-masing Prodi dibagikan satu dosen dan satu kelas mahasiswa.

6. Variabel Penelitian

- Variabel bebas : Pengembangan perangkat pembelajaran ekonomi kreatif berbasis karakter (silabus, RPP, bahan ajar)
- Variabel terikat : kelayakan perangkat, keterlaksanaan model, dan peningkatan kreativitas mahasiswa.

7. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian berupa angket, observasi, dan dokumentasi. Selain itu, digunakan juga instrumen Penilaian Pakar terhadap silabus, RPP, bahan ajar, kreativitas mahasiswa, dan keterlaksanaan model.

8. Analisis Data

Data dianalisis dengan teknik deskriptif menggunakan distribusi frekuensi, rerata, dan persentase. Analisis ini digunakan untuk menilai kualitas perangkat pembelajaran, hasil uji coba, & keterlaksanaan model.

9. Hasil Penelitian dan pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran (silabus, RPP, bahan ajar) berada pada kategori "baik" dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Hasil uji pakar menunjukkan aspek isi/materi termasuk kategori "sangat baik", meskipun aspek penyajian masih perlu diperbaiki. Uji keterlaksanaan model dalam perkuliahan kewirausahaan menunjukkan hasil "baik" yang berarti model dapat diterapkan. Dengan adanya model ini, mahasiswa lebih siap secara kreativitas sebelum mengikuti mata kuliah kewirausahaan.

10. Kesimpulan dan Saran

Model Pendidikan ekonomi kreatif berbasis karakter dapat dijadikan sebagai pengantar yang efektif sebelum mahasiswa mengikuti mata kuliah kewirausahaan. Perangkat pembelajaran sudah layak digunakan meskipun masih memerlukan sedikit revisi. Peneliti juga menekankan pentingnya perbaikan aspek penyajian bahan ajar agar lebih mudah dipahami mahasiswa.

Argumentasi Berdasarkan Literatur

Penelitian ini sejalan dengan tahapan penelitian pengembangan Borg & Gall (1983) yang menekankan pendefinisian kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi, hingga revisi. Model Four-D (define, design, develop, disseminate) yang digunakan menunjukkan prosedur sistematis. Hasil penelitian juga mendukung teori Howkins (2003) dan Florida (2005) bahwa kreativitas adalah kunci ekonomi modern. Integrasi pendidikan karakter dalam model ini sesuai dengan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 yang menekankan pembentukan manusia beriman, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Penelitian ini layak diapresiasi karena menghasilkan model pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan mahasiswa di era ekonomi kreatif.