



## PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS INOVASI PEMBENTUK PENGUSAHA MUDA DI PERGURUAN TINGGI MUHAMMADIYAH

Beni Dwi Komara<sup>1</sup>, Aries Kurniawan<sup>2\*</sup>, Putra Panji Respati<sup>3</sup>, Heru Baskoro<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia

Email: [ariesaja@umg.ac.id](mailto:ariesaja@umg.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstract

*Entrepreneurship education is implemented as an elective subject in various tertiary faculties with the aim of producing graduates who become job creators. The rapid growth of entrepreneurship education has been fueled by declining employment and a desire to self-manage. The aims of this research are 1) To find out how to make an entrepreneur education model that is effectively applied. 2) Describe how to measure the success of entrepreneur-based universities in forming young entrepreneurs. 3) Analyze student behavior when implementing the entrepreneurship education model through existing programs. This research includes qualitative research. Data collection resulted from in-depth interviews with 5 batch 2017-2021 entrepreneurship study program students, some of whom are already alumni, 6 teaching lecturers, Head of the Laboratory & Business Incubation Center, Head of the Entrepreneurship Study Program, Dean of the Faculty of Economics & Business and Chancellor of Muhammadiyah University of Gresik.*

*The results of this study are an effective entrepreneur education model that includes building an entrepreneur mentality, design workshops and seminars, project-based learning, and sustainable business/entrepreneur project courses. The success of forming young entrepreneurs is measured through the stages of the Entrepreneur Project, including the creation of new product/service prototypes with the principle of entrepreneur decision-making (Effectuation), validation of business models and product/service prototypes through customer testing, product launches with at least two repairs, and innovation. with 10 types of structured innovation. Student behavior shows enthusiasm for innovation, but the effectiveness of understanding in making business decisions still needs development.*

**Keywords:** *Entrepreneurship, Innovation, Young Entrepreneurs*

### Abstrak

Pendidikan kewirausahaan diterapkan sebagai mata kuliah pilihan di berbagai fakultas perguruan tinggi dengan tujuan mencetak lulusan yang menjadi pencipta lapangan kerja. Pertumbuhan pesat pendidikan kewirausahaan dipicu oleh penurunan lapangan kerja dan keinginan untuk mengelola sendiri. Tujuan Penelitian ini adalah 1) Mengetahui cara membuat model Pendidikan entrepreneur yang efektif diterapkan. 2) Mendeskripsikan cara bagaimana mengukur keberhasilan universitas berbasis entrepreneur membentuk pengusaha muda. 3) Menganalisa perilaku mahasiswa saat melaksanakan model Pendidikan kewirausahaan melalui program-program yang ada. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif. Pengumpulan data hasil wawancara mendalam dengan mahasiswa program studi kewirausahaan 5 angkatan 2017-2021 yang sebagian sudah menjadi alumni, 6 orang dosen pengajar, Ketua Laboratorium & Pusat Inkubasi Bisnis, Ketua Program Studi Kewirausahaan, Dekan Fakultas Ekonomi & Bisnis dan Rektor Universitas Muhammadiyah Gresik.

Hasil penelitian ini adalah model pendidikan entrepreneur yang efektif mencakup membangun mentalitas pengusaha, desain pembelajaran workshop dan seminar, pembelajaran berbasis proyek, serta mata kuliah proyek Bisnis/Entrepreneur Project berkelanjutan. Keberhasilan membentuk pengusaha muda diukur melalui tahap-tahap *Entrepreneur Project*, termasuk pembuatan prototype produk/jasa baru dengan prinsip pengambilan keputusan pengusaha (Efektuasi), validasi bisnis model dan prototype produk/jasa melalui pengujian pelanggan, peluncuran produk dengan perbaikan minimal dua kali, dan inovasi dengan 10 tipe inovasi terstruktur. Perilaku mahasiswa menunjukkan antusiasme berinovasi, namun efektuasi pemahaman dalam pengambilan keputusan bisnis masih perlu pengembangan.

**Kata Kunci:** Kewirausahaan, Inovasi, Pengusaha Muda

## PENDAHULUAN

Pendidikan kewirausahaan sebagai mata kuliah pilihan kepada para mahasiswa di hampir semua fakultas. Pendidikan kewirausahaan ini dimaksudkan untuk menyiapkan lulusan perguruan tinggi yang tidak hanya berorientasi sebagai pencari kerja, tetapi juga sebagai pencipta lapangan kerja.

Perkembangan pendidikan kewirausahaan yang demikian pesatnya tidak lain dilatarbelakangi semakin berkurangnya ketersediaan lapangan kerja dan resiko pemutusan hubungan kerja yang sewaktu- waktu dilakukan oleh perusahaan- perusahaan baik berskala nasional maupun internasional, di samping munculnya keinginan untuk mengendalikan nasib sendiri. Namun dalam kenyataannya lembaga pendidikan belum mampu menyelesaikan masalah pengangguran dan menjembatani dunia pendidikan dan dunia usaha (Susanti, 2014).

Perguruan tinggi Muhammadiyah sudah banyak yang mengajarkan Entrepreneur bahkan beberapa Perguruan Tinggi Muhammadiyah ini secara tegas menjadikan Entrepreneur sebagai keunggulan mereka. Secara nasional, implementasi pelaksanaan pendidikan kewirausahaan di lingkungan perguruan tinggi dilakukan secara bertahap danberkelanjutan. Perguruan tinggi Muhammadiyah atau PTMA juga menerapkan hal yang sama.

Permasalahan yang dihadapi dalam penyelenggaraan pendidikan kewirausahaan di lingkungan perguruan tinggi antara lain adanya isu pengangguran. Hal tersebut diasumsikan ada faktor yang mempe-ngaruhinya, yaitu: kompetensi keahlian lulusan perguruan tinggi belum memenuhi kebutuhanpasar 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 keahli-annya masih belum memadai (Hendarman, 2011).

Permasalahan yang diasumsikan terjadi berkaitan dengan penyelenggaraan program pendidikan kewirausahaan di berbagai perguruan tinggi belum dilaksanakan secara optimal dan para lulusan perguruan tinggi belum memiliki kemampuan sesuai yang diharapkan terlebih lagi lulusan belum cukup dibekali dengan keterampilan hidup, kemampuan beradaptasi dan bersosialisasi dengan lingkungan kerja serta belajar sepanjang hayat (Siswo Wiratno, 2012).

Berdasarkan uraian diatas maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pembelajaran Kewirausahaan berbasis Inovasi Pembentuk Pengusaha Muda Di Perguruan Tinggi Muhammadiyah”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pembelajaran Kewirausahaan berbasis Inovasi mampu membentuk pengusaha muda di perguruan tinggi Muhammadiyah.

Berdasarkan uraian di tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Perguruan tinggi Muhammadiyah sudah banyak yang mengajarkan Entrepreneur, saat ini belum mengetahui tingkat keberhasilannya dalam membentuk pengusaha muda. (2) Model Pendidikan entrepreneurship sangat beragam, perlu didapatkan model Pendidikan yang efektif diterapkan di PTMA. (3) Implementasi model Pendidikan kewirasuahaan melalui program-program perlu diketahui bagaimana respon mahasiswa saat melaksanakannya.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Pengusaha Muda**

Mengapa kewirausahaan penting bagi Indonesia karena kewirausahaan mampu menciptakan lapangan kerja baru, mampu menyerap tenaga kerja, meningkatkan penerimaan pajak, mendorong inovasi dan kemandirian masyarakat dan sebagai indikator keunggulan & daya saing negara. Indonesia tidak hanya kekurangan pengusaha namun juga pengusaha muda, sesuai disampaikan oleh Menteri Pemuda dan Olahraga. "Indonesia kekurangan pengusaha muda. Jika dibandingkan jumlah pemuda ada sekitar 61 juta sementara pengusaha hanya 1,5 juta. Idealnya kita punya 20 juta pengusaha muda (Ispranoto, 2017).

### **Perguruan Tinggi Muhammadiyah**

Secara nasional, implementasi pelaksanaan pendidikan kewirausahaan di lingkungan perguruan tinggi dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan. Perguruan tinggi Muhammadiyah atau PTMA juga menerapkan hal yang sama. 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 (Hendarman, 2011).

Permasalahan yang diasumsikan terjadi berkaitan dengan penyelenggaraan program pendidikan kewirausahaan, yaitu beragamnya perguruan tinggi dalam : 1) persiapan dan pelaksanaan program kewirausahaan dan peran unit baru yang berfungsi dan bertugas sebagai pengelola program kewirausahaan belum optimal; 2) penyediaan sarana dan prasarana untuk penyelenggaraan kewirausahaan masih terbatas (sarana dan prasarana, mitra kerja, dana, dan tenaga dosen yang berkompetensi dalam memberi bekal keterampilan kewirausahaan, sehingga bekal berbagai kompetensi belum memadai. Berkaitan dengan masalah tersebut, pelaksanaan pendidikan kewirausahaan di berbagai perguruan tinggi belum dilaksanakan secara optimal, antara lain disebabkan oleh belum optimalnya peran dan fungsi unit pengelola kewirausahaan; 2) kompetensi lulusan perguruan tinggi masih belum sepenuhnya memenuhi harapan dunia kerja, di mana diharapkan para lulusan perguruan tinggi memiliki kompetensi akademik, keterampilan berpikir, keterampilan manajemen dan keterampilan berkomunikasi (Siswo Wiratno, 2012)

Selanjutnya perlu dilakukan upaya agar jumlah wirausahawan atau pengusaha semakin bertambah, maka perguruan tinggi dalam hal ini PTMA ikut berperan aktif. Perguruan tinggi Muhammadiyah Gresik sangat serius menjadikan kewirausahaan sebagai pilar penting. Ditunjukkan dengan tagline yang digunakan adalah *Islamic Entrepreneurship*. Salah satunya, peran aktif yang nyata PTMA Gresik ini membuka Program Studi Kewirausahaan yang berada dibawah Fakultas Bisnis & Ekonomi. Hingga saat ini tahun 2022 Universitas Muhammadiyah Gresik sudah berjalan selama 5 tahun

untuk berusaha menjawab tantangan bagaimana caranya membentuk pengusaha di usia muda. Program Studi Kewirausahaan Fakultas Ekonomi & Bisnis Universitas Muhammadiyah Gresik ini jenjang pendidikan Strata 1, dengan VISI menjadi program studi yang menghasilkan wirausaha berdaya saing tinggi dan unggul berdasarkan nilai-nilai ke-Islaman tahun 2026. MISI, Menyelenggarakan pendidikan kewirausahaan yang berkualitas, inovatif, berlandaskan nilai-nilai ke-Islaman.

### **Pendidikan Kewirausahaan**

Pendidikan kewirausahaan telah mampu menumbuhkan minat berwirausaha mahasiswa, hing pada level yang sangat tinggi diatas rata-rata minat usaha mahasiswa negara maju seperti Jepang dan Norwegia (Indarti dan Rostianti, 2008). Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama dari suatu disiplin ilmu, melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang mahasiswa bekeja secara otonom mengkonstruk belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya mahasiswa bernilai, dan realistik (BIE, 1999).

Santayasa (2007) menyatakan, pembelajaran berbasis proyek merupakan model instruksional yang komprehensif untuk melibatkan mahasiswa dalam koorperasi penyelidikan yang berkesinambungan. Pembelajaran berfokus pada konsep dan prinsip inti sebuah disiplin ilmu, memfasilitasi mahasiswa untuk berinvestigasi, pemecahan masalah, dan tugas-tugas bermakna lainnya, students centered, dan menghasilkan produk nyata.

### **Inkubator Bisnis**

Dapat diketahui inkubator bisnis adalah merupakan lembaga intermediasi yang bertujuan untuk menumbuh kembangkan wirausaha pemula berbasis teknologi selama periode waktu tertentu. Dan lembaga inkubator bisnis yang berada di bawah pengelolaan perguruan tinggi menggunakan konsep link and match. Putra (2017) berpendapat konsep link and match merupakan salah satu bentuk pembelajaran berupa pendampingan dengan cara work based learning dengan mempraktikkan pekerjaan dalam industri.

Inkubasi merupakan pematangan dari suatu gejala, seperti bayi yang lahir prematur diberikan perlakuan khusus untuk menggantikan proses alami. Dari pengertian tersebut, dunia usaha mengadopsi pengertian inkubator bisnis secara terminologik sebagai suatu lembaga yang memberikan pembinaan (perlakuan khusus) bagi para wirausahawan baru dalam pendekatan bisnis (Irfani dalam Novel, 2001).

Inkubator bisnis merupakan lembaga atau institusi yang memberikan dukungan kepada wirausaha baru dalam memulai bisnis, sehingga bisnis tersebut dapat berkembang dan dapat bertahan dalam lingkungan bisnis yang sebenarnya. Secara sistematis, inkubator bisnis membantu pembentukan sumber daya manusia dari yang tidak atau kurang menjadi produktif, kreatif, inovatif dalam memulai usaha. Menurut Panggabean (2005). Tujuan pendirian inkubator bisnis adalah, (1) Usaha baru yang

dapat berkembang dan berdiri secara mandiri, (2) Promosi kewirausahaan dapat berkembang dengan penyertaan perusahaan swasta dan memberikan kontribusi pada sistem ekonomi pasar, (3) Sebagai sarana alih teknologi dan proses komersialisasi hasil penelitian pengembangan bisnis dan teknologi dari para ahli dan perguruan tinggi, (4) Menciptakan peluang bisnis baru, (5) Sebagai aplikasi teknologi dibidang industri komersial melalui kajian dan studi yang memakan waktu serta biaya yang relatif murah.

## **Design Thinking**

Design thinking adalah metode inovasi untuk menciptakan produk baru yang berbasis kepada keinginan pelanggan. Tahapan design thinking adalah sebagai berikut :

### **1. Empati**

Inti dari Design Thinking adalah pemahaman empati dari pengguna/pemangku kepentingan. Mencoba memiliki pengamatan yang sungguh-sungguh dengan rasa ingin tahu yang kekanak-kanakan, tidak hanya memperhatikan apa yang dikatakan pemangku kepentingan, tetapi memperhatikan tindakan secara aktif mendengarkan apa yang tidak diungkapkan untuk memiliki wawasan tentang pikiran dan perasaan. Ini lebih mudah diucapkan daripada dilakukan.

Prakteknya peserta yang bertindak sebagai Designer menggali informasi kepada Pelanggan melalui wawancara untuk mendapatkan sebanyak-banyaknya info. Pada tahapan ini peserta mendapatkan pengalaman melakukan proses empathy melalui praktek wawancara, baik sebagai Obyek maupun Subyek dalam wawancara ini. Peserta juga mengalami langsung cara melakukan wawancara dengan benar.

### **2. Jelajahi ruang masalah sebelum memikirkan solusinya**

Berlawanan dengan pendekatan tradisional di mana proposisi dimulai dengan solusi dalam pikiran, Design Thinking didasarkan pada eksplorasi ruang masalah terlebih dahulu, bahkan sebelum memikirkan solusi. Menggunakan pemikiran divergen terlebih dahulu untuk mengeksplorasi semua perspektif yang berbeda tentang pemangku kepentingan dan konteksnya, membawa pemahaman bersama tentang pemangku kepentingan dan menentukan masalah yang perlu dipecahkan menggunakan pemikiran konvergen. Ini membantu dalam menjawab “Mengapa” dari inisiatif sebelum berpikir tentang “Bagaimana” dan “Apa”.

Pada prakteknya peserta, terutama inovator diminta untuk mendefinisikan masalah yang dihadapi Pelanggan. Baik definisi secara fisik tentang kebutuhan tas/dompetnya dari sisi bentuk, motif, bahan dan lain sebagainya, juga dari sisi non fisik seperti tujuan utama hadiah ini untuk apa sih dari sisi emosional. Seperti memberikan hadiah agar pelanggan bisa lebih dekat lagi kepada buah hatinya. Tas yang diberikan kepadanya selalu akan mengingatkan keberadaan dirinya.

### **3. Melakukan Ideasi**

*Design Thinking* didasarkan pada kekuatan perspektif yang beragam. Menyatukan pemangku kepentingan utama dari berbagai lini bisnis, keahlian, tingkat pengalaman, dan latar belakang dalam satu ruangan dan memfasilitasi lingkungan di mana penilaian ditunda untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin. Ini sekali lagi menyoroti pentingnya keragaman ide untuk ide sebelum menggunakan pemikiran konvergen untuk memilih ide terbaik untuk solusi yang mungkin.

#### 4. Prototipe

Aspek kunci lain dari *Design Thinking* adalah biasanya terhadap tindakan. Alih-alih berbicara tentang konsep sampai mati, membangun prototipe diperlukan. Prototipe bisa sesederhana sketsa di selembar kertas atau serumit maket menggunakan alat desain di komputer. Ide keseluruhannya adalah saat Anda membuat prototipe, Anda melihat bagaimana solusi sebenarnya dapat digunakan dalam kehidupan nyata. Ini juga mengurangi kebutuhan untuk menginvestasikan sumber daya yang luar biasa untuk mendapatkan umpan balik pengguna.

#### 5. Dapatkan umpan balik dari Pelanggan

Keindahan dari pendekatan ini adalah melibatkan pengguna/pemangku kepentingan utama selama siklus desain. Tidak hanya mendapatkan umpan balik dari pengguna pada prototipe, tetapi bahkan melibatkan pengguna dalam memunculkan ide dan pembuatan prototipe. Tunjukkan (bukan beri tahu) seperti apa solusi bagi mereka dan dapatkan umpan balik dengan pikiran terbuka. Pada titik ini, dapatkan juga umpan balik dari sisi bisnis dan teknologi / operasional untuk memastikan ide tersebut layak dan layak.

#### 6. Ulangi

Dan terakhir, bersiaplah untuk gagal dan coba lagi. Keuntungan dari pendekatan ini adalah, Anda akan segera tahu apakah arah solusi Anda berada di arah yang benar, tidak seperti pendekatan tradisional di mana pengguna adalah orang terakhir yang melihat sekilas solusinya. Gagal awal, gagal cepat.

## **METODE PENELITIAN**

### **Rasionalitas Pemilihan Jenis Penelitian**

Berdasarkan obyek penelitian, baik tempat maupun sumber data, maka penelitian ini termasuk penelitian kualitatif. Pengumpulan data hasil wawancara mendalam dengan mahasiswa program studi kewirausahaan 5 angkatan 2017-2021 yang sebagian sudah menjadi alumni, 6 orang dosen pengajar, Ketua Laboratorium & Pusat Inkubasi Bisnis, Ketua Program Studi Kewirausahaan, Dekan Fakultas Ekonomi & Bisnis dan Rektor Universitas Muhammadiyah Gresik. Para informan tersebut, dirasa mewakili untuk menjawab kebutuhan riset ini. Dalam melakukan wawancara dalam riset ini, peneliti mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan (Sugiyono, 2009).

Selain melakukan indepth interview, riset ini juga melakukan *Focus Group Discussion* (FGD). Menurut Irwanto (2006) *Focus Group Discussion* (FGD) merupakan suatu proses pengumpulan data

dan informasi yang sistematis mengenai suatu permasalahan tertentu yang sangat spesifik melalui diskusi kelompok. Sebagaimana makna dari FGD maka terdapat 3 kata kunci (Irwanto, 2005), yaitu diskusi bukan wawancara atau obrolan, kelompok bukan individual dan terfokus bukan bebas.

Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan rekaman. Peneliti merekam keseluruhan isi pembicaraan antara pihak peneliti dengan informan. Hasil rekaman tersebut ditranskrip, Membahas dan menganalisa setiap kutipan yang berhubungan dengan konten bahasan penelitian dengan bantuan lampiran hasil transkrip.

Riset ini menggunakan triangulasi sumber. Sumber yang didapatkan ialah hasil dari wawancara mendalam (*indepth interview*) dan diskusi kelompok (FGD) di program studi kewirausahaan. Informan terdiri dari mahasiswa program studi kewirausahaan, dosen pengajar, Ketua Laboratorium & Pusat Inkubasi Bisnis, Ketua Program Studi Kewirausahaan, Dekan Fakultas Ekonomi & Bisnis dan Rektor Universitas Muhammadiyah Gresik.

### **Objek dan Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Objek penelitian adalah obyek yang dijadikan penelitian atau yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah mahasiswa program studi kewirausahaan, dosen pengajar, Ketua Laboratorium & Pusat Inkubasi Bisnis, Ketua Program Studi Kewirausahaan, Dekan Fakultas Ekonomi & Bisnis dan Rektor Universitas Muhammadiyah Gresik..

### **Jenis dan Sumber Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Data kualitatif merupakan data yang berupa penjelasan dan keterangan dari hasil wawancara dengan narasumber mengenai permasalahan yang dihadapi dalam menjalankan usaha, cara-cara atau strategi mengatasi hambatan, dan penyebab hambatan tersebut muncul.

### **Prosedur Pengumpulan Data**

Langkah-langkah yang dilakukan dalam mengumpulkan data-data yang dibutuhkan sebagai berikut :

#### **1. Survei Pendahuluan**

Peneliti melakukan workshop online inovasi design thinking yang berbasis kewirausahaan untuk menjelaskan maksud dan tujuan diadakannya penelitian serta untuk mendapatkan informasi tentang situasi dan kondisi bisnis yang dijalankan dalam konten manajemen syariahnya.

#### **2. Studi Lapangan**

Dalam tahap ini dilakukan pengumpulan data yang relevan terkait dengan permasalahan peneliti. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam analisis dan pembahasan dalam riset ini akan dipaparkan bagaimana penerapan Pendidikan kewirausahaan yang efektif pembentuk pengusaha muda di Universitas Muhammadiyah yang berbasis Entrepreneur.

### **1. Model Pendidikan entrepreneur yang efektif**

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat model Pendidikan entrepreneur yang efektif adalah sebagai berikut:

#### **a. Membangun mentalitas Pengusaha**

Mengajarkan prinsip-prinsip pengambilan keputusan seorang pengusaha dengan prinsip Efektuasi. Tidak hanya dipahami, namun mahasiswa juga dituntut menerapkan secara langsung disaat pelaksanaan proyek bisnis. (Efektuasi, 2021)

#### **b. Desain Pembelajaran berbentuk Workshop & Seminar**

Pembelajaran kewirausahaan tidak hanya diberikan dosen dalam bentuk seminar satu arah saja, namun juga terdapat matakuliah yang didesain dalam bentuk workshop interaktif antara mahasiswa dengan mahasiswa lainya dan mahasiswa dengan dosen selaku mentor bisnis. Workshop berbentuk Interaktif dua arah Dosen sebagai mentor dengan mahasiswa sebagai pelaksana praktikum berwirausaha. Workshop ini bisa dilakukan secara online maupun offline (Komara, 2021).

#### **c. Pembelajaran berbasis Proyek**

Pembelajaran bisnis berbasis proyek ini, mampu mempercepat adanya peningkatan kemampuan kewirausahaan Mahasiswa. Mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan wirausaha, namun juga memiliki pengalaman merintis usaha secara nyata dan mengalami proses mentalitas pengusaha dalam hal membuat keputusan strategis dalam bisnis. Percepatan ini juga ditunjukkan dengan terciptanya prototipe produk inovasi baru dan sudah memiliki bisnis model sendiri yang telah di validasi kepada pelanggan (Komara, 2021).

### **2. Mengukur Keberhasilan Membentuk Pengusaha Muda**

Sebagai univerrisats Mengukur kemmpauan mahaisiwa tentu saja melalui mekanisme penilaian setiap mata kuliah. Terkait fokus pada kemampuan pengusaha muda yang berhubungan dengan soft skill dan hard skill makamengukurnya melalui hasil praktek bisnis pada tiap jenjang pelaksanaan Proyek Bisnis.

Tabel 1 Pengukuran Entrepreneur Project 1

Kemampuan Kewirausahaan		Kelompok				
		1	2	3	4	5
Inovasi Produk Baru dengan Design Thinking	Customer	Mahasiswa UMG pecinta kuliner	Remaja/ Dewasa usia 15-40 tahun	Mahasiswa yang update.	Remaja GKB	Masyarakat Gresik yang akan mengadakan event
	Scope & Context	membantu para pecinta kuliner UMG dalam memilih yang diinginkan dan berkualitas tinggi	Memberikan ide untuk pembelian hadiah	kalangan mahasiswa yang ingin mencoba hal yang trend saat ini.	Mendapatkan makanan renyah dengan harga terjangkau	Menyediakan konsumsi harga terjangkau & kemasan menarik
	Problem	ingin membantu pecinta kuliner menemukan camilan	Keterbatasan waktu dan kehabisan ide atau kreatifitas	Ukuran makanan trendy terlalu besar, dan rasa yang terlalu manis	Makanan renyah harga mahal	Konsumsi kurang sesuai ekspektasi (rasa, tampilan, jumlah, dll)
	Prototipe & Solusi	Toko Online “Ngemeals.gsk” yang menjual camilan yang memudahkan pelanggan	Toko Online “To Buy Your Gift” menawarkan hampers dengan budget, isi bingkisan, dan kemasan mengikuti keinginan konsumen.	memberikan pilihan size (S, M,L) dan menyediakan pilihan takaran gula (Less Sugar, Normal, Extra Sugar)	Toko Online Krempey.id inovasi olahan klripik tempe	Toko online “Pambepilu” Jasa catering Gresik
Praktek Prinsip Pengambilan Keputusan Pengusaha (Efektuasi)		Terlaksana	Terlaksana	Terlaksana	Terlaksana	Terlaksana

Tabel 2 Pengukuran Entrepreneur Project 2

Kemampuan Kewirausahaan		Kelompok				
		1	2	3	4	5
Prototype	Customer	Mahasiswa UMG pecinta kuliner	Remaja/ Dewasa usia 15-40 tahun	mahasiswa yang update.	Remaja GKB	Masyarakat Gresik yang akan mengadakan event
	Problem	ingin membantu pecinta kuliner menemukan camilan	Keterbatasan waktu dan kehabisan ide atau kreatifitas	Ukuran makanan trensy terlalu besar, dan rasa yang terlalu manis	Makanan renyah harga mahal	Konsumsi kurang sesuai ekspektasi (rasa, tampilan, jumlah, dll)
	Validasi Prototype	Diinginkan Pelanggan	Diinginkan Pelanggan	Diinginkan Pelanggan	Diinginkan Pelanggan	Diinginkan Pelanggan
	Produk Minimum	Toko Online di IG Negmeals.gsk	Toko Online “To Buy Your Gift”	Toko Online minuman Viral “Koko Muku” Es Kelapa segar	Toko Online Krempey.id inovasi olahan klripik tempe	Toko online “Pambepilu” Jasa catering Gresik

Kemampuan Kewirausahaan	Kelompok				
	1	2	3	4	5
Pelanggan Pertama	100 orang Mahasiswa UMG pecinta kuliner	100 orang pekerja full timer di Gresik	100 orang mahasiswa UMG yang uptodate	100 orang ramaja GKB	2 event masyarakat
Bisnis Model	9 Elemen Validasi	Terbentuk Valid	Terbentuk Valid	Terbentuk Valid	Terbentuk Valid

Tabel 3 Pengukuran Entrepreneur Project 3

Kemampuan Kewirausahaan	Kelompok					
	1	2	3	4	5	
Product Market Fit	Customer	Mahasiswa UMG pecinta kuliner	Remaja/ Dewasa usia 15-40 tahun	mahasiswa yang update.	Remaja GKB	Masyarakat Gresik yang akan mengadakan event
	Problem	ingin membantu pecinta kuliner menemukan camilan	Keterbatasan waktu dan kehabisan ide atau kreatifitas	Ukuran makanan trensy terlalu besar, dan rasa yang terlalu manis	Makanan renyah harga mahal	Konsumsi kurang sesuai ekspektasi (rasa, tampilan, jumlah, dll)
	Produk Minimum V.0	Toko Online di IG Negmeals.gsk	Toko Online "To Buy Your Gift"	Minuman Viral Es Kelapa "Koko muku" + Toko Online	Toko Online Krempy.id dan inovasi olahan klripik tempe	Toko onoine "Pambepilu" Jasa catering Gresik
	Pelanggan Pertama	100 orang Mahasiswa UMG pecinta kuliner	100 orang pekerja full timer di Gresik	145 Mahasiswa yang suka minuman trendy	100 orang ramaja GKB	2 event masyarakat
	Validation #1	44 Transaksi 80% suka	5 Transaksi 80% suka	65 Transaksi 80% suka	32 Transaksi 80% suka	1 event atau 30 kotak, 80% suka
	Produk Minimum V.1	Feed IG tiap hari, Promo Offline dan rekrut Reseller	Reels, Freebies, potongan harga, tambah varian hampers dan buka Dropshipper	Pergantian Tutup, Ukuran S,M,L, dan melakukan endorse influencer	Promosi tiap hari, Sendok takar untuk bumbu, Kerjasama dengan supplier kedele	Kemasan ditambah kertas minyak. Kerjasama dengan vendor makanan, promosi tiap hari di toko online
	Validation #1	50 Transaksi 80% suka	15 Transaksi 80% suka	80 Transaksi 80% suka	80 Transaksi 80% suka	1 event atau 30 kotak, 80% suka
	Produk Minimum V.2	Free Onkir & Reseller di kantin	Toko Online di Shoppe, Promosi Offline, Optimasi supplier	Pilihan Less, normal, Extra Sugar	Pilihan pouch kecil, sedang, besar. Endorsement & promosi tiap hari	Perbaiki kemasan produk, Promosi & pendekatan repeat order, kerjasama dengan influencer lokal
	Validasi Kelayakan	Desirability / Diinginkan Pelanggan	Valid . Target transaksi & Follower tercapai	Valid, Target Follower &	Valid, Target Follower &	Valid, Target Follower &

Kemampuan Kewirausahaan		Kelompok				
		1	2	3	4	5
			Transaksi tercapai	Transaksi tercapai	Transaksi tercapai	Transaksi tercapai
	Feasibility/ Kelayakan Teknis	Valid, Pengiriman cepat & reseller terpenuhi	Valid, pengiriman bisa dilakukan h+1 setelah pembayaran	Valid, Supplier kelapa mau diajak kerjasama	Valid, Supplier kedele bersedia kerjasama	Valid, Supplier & influencer bersedia diajak kerjasama
	Visibility/ Kelayakan Bisnis	Valid, Keuntungan 30%	Valid, keuntungan 35%	Valid, keuntungan 40%	Valid, keuntungan 45%	Valid, keuntungan 30%

**Tabel 4 Pengukuran Entrepreneur Project 4**

Kemampuan Kewirausahaan		Kelompok				
		1	2	3	4	5
Pengembangan Produk melalui metode Sepuluh Tipe Inovasi (Bisnis Orang lain)	Customer	Masyarkat Gresik	Pecinta Korena Cake & Dish Kota Gresik	Penikmat Kopi Gresik	Pecinta Bakso Kecamatan Gresik	Pecinta kuliner Gresik
	Produk	Yasee Baber Shop	Koran Cake Sweety dish	Usaha Kopi Bubuk	Raja Bassoo	Dawet Kemayu Gresik
	Analisa Industri	Didapat Tren bisnis barber	Tren makanan korea sedang populer	Tren peningkatan jumlah penikmat kopi dan warung kopi	Tren sangat diminati masyarakat dan pertumbuhan usaha ini semakin tinggi	Tren minuman sehat bebas kolesterol
	Analisa Pesaing	Inovasi :Profit Model, Network, Process, Product performance, channels & Brand	Inovasi :Profit Model, Network, Product performance, Product System, & Channels	Inovasi : Profit Model, Product performance, Product System, Channels & Brand	Inovasi :Profit Model, Product performance, Product System, & Channels	Inovasi :Profit Model, Structure, Brand, & Customer Engagement
	Analisa Bisnis	Inovasi sama dengan pesaing	Inovasi sama dengan pesaing	Inovasi sama dengan pesaing	Inovasi sama dengan pesaing	Inovasi sama dengan pesaing
	Inovasi Baru	Sama	Penambahan Iovasi Brand & Customer Engangement	sama	Network, Brand & Customer Engagement	sama
	Taktik Baru	Cost Leadership, Collaboration, & Styling	Brand Extention & Experience Enabling	Cost Leadership, Customizatio n, Modular system, Flagship store & Private label	Flexible Pricing, Collaboration , Go-Direct,	Status and recognition: Membranding produk dengan slogan produk sehat sebagai identitas produk

**Tabel Pengukuran Entrepreneur Project 5**

Kemampuan Kewirausahaan		Kelompok				
		1	2	3	4	5
	Customer	Petani Lobster Gresik				

Kemampuan Kewirausahaan	Kelompok					
	1	2	3	4	5	
Pengembangan Produk melalui metode Sepuluh Tipe Inovasi (Bisnis Orang lain)	Produk	Benih Lobster				
	Analisa Industri	Tren Lobster makin digemari masyarakat				
	Analisa Pesaing	Network, service, Channel, & Customer Engagement				
	Analisa Bisnis	Profit Model, Network, Channel, & Customer Engagement				
	Inovasi Baru	Profit Model, Network, Channel, Product Performance & Customer Engagement				
	Taktik Baru	Cost Leadership, Ccoptation, Process Efficiency, Superior Product & complement				
	Bisnis Unik	Belum				
	Bisnis Scalable	Belum				

### 3. Perilaku Mahasiswa Melaksanakan Pendidikan Kewirasuahaan

Disini akan dipaparkan hasil Analisa bagaimana perilaku mahaiswa ketika melakukan workshop pada *Entrepreneur Project* mulai 1 hingga *Entrepreneur 5*. Pengamatan perilaku ini bsia sebagai masukan atau proses validasi atas model pembelajaran kewirausahaan yang telah diterapkan. Masukan ini diharapkan dapat selalu memperbaiki model sehingg tujuan Pendidikan kewirausahaan utnuk membentuk pengusaha muda bisa tercapai dengan baik.

#### a. Efektuasi & Inovasi Produk DT

Pada pelaksanaan *Entrepreneur Project 1*, dihasilkan pengamatan perilaku mahasiswa sebagai berikut:

- 1) Mahasisiwa sangat antusias menerapkan Design Thinking & berinovasi produk baru. Juga didukung euphoria sebagai mahasiswa baru kewirausahaan yang penuh tantangan dan harapan.
- 2) Efektuasi baru sebatas pemahaman, belum sepenuhnya dijadikan dasar pengambilan keputusan sebagai pengusaha

#### b. Validasi Produk & Bisnis Model

Pada pelaksanaan *Entrepreneur Project 2*, dihasilkan pengamatan perilaku mahasiswa sebagai berikut:

- 1) Memahami dan menerapkan kelayakan Produk/jasa yang dibuatnya dari aspek kelayakan Pelanggan (*Viability*), kelayakan Teknis (*Feasibility*) dan kelayakan Bisnis (*Visisibility*).

- 2) Masih sering ditemukan kesalahan menentukan 9 elemen Bisnis Model karena kurangnya pemahaman dan pengalaman usaha.
- 3) Setelah dimentori dosen dan melakukan langsung pembangunan Bisnis model, mahasiswa baru memahami.

b. Produk Market Fit

Pada pelaksanaan *Entrepreneur Project 3*, dihasilkan pengamatan perilaku mahasiswa sebagai berikut:

- 1) Diawal peluncuran produk banyak kendala mulai pembuatan minimal produk, menentukan *Early adopter*, pembiayaan pembangunan produk hingga peluncuran produk
- 2) Setelah proses mentor dan sharing pengalaman tip kelompok, mahasiswa semakin percaya diri memperbaiki, meluncurkan produk, mendapatkan masukan pelanggan dan memperbaiki produknya.
- 3) Semua kelompok berhasil melakukan minimal 2 kali siklus peluncuran produk

d. Pengembangan Usaha Orang Lain Dengan Inovasi

Pada pelaksanaan *Entrepreneur Project 4*, dihasilkan pengamatan perilaku mahasiswa sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa dan kelompoknya lebih mudah belajar metode Sepuluh tipe inovasi dan menerapkan inovasi untuk pengembangan usaha orang lain.
- 2) Kesulitan awal ketika melakukan analisa industri, analisa pesaing dan analisis bisnis.
- 3) Setelah di mentori dosen dan sesi sharing masing-masing kelompok, semua kelompok berhasil menyelesaikan seluruh tahapan metode *10 types of Innovations*.

e. Pengembangan Usaha Sendiri Dengan Inovasi

Pada pelaksanaan *Entrepreneur Project 5*, dihasilkan pengamatan perilaku mahasiswa sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa dan kelompoknya berbekal pengalaman menerapkan Inovasi di *Entrepreneur Project 4*, memudahkan menerapkan inovasi untuk pengembangan usahanya sendiri.
- 2) Ketidak mampuan menanggung resiko dan pendanaan bisnis membatasi kreatifitas mahasiswa dalam memilih inovasi dan taktik
- 3) Pemilihan inovasi dan Taktik sangat normatif, sehingga pengembangan bisnis yang dirancang jauh dari kriteria bisnis unik dan bisnis scalabel.

- 4) Setelah diberikan mentoring bisnis dan sharing pengalaman pelaksanaan proyek bisnis, semua kelompok semakin kreatif memilih inovasi dan taktik baru.

## KESIMPULAN

Berdasarkan paparan analisa dan pembahasan pada bab sebelumnya, berikut kesimpulan yang dapat disimpulkan :

### 1. Model Pendidikan entrepreneur yang efektif

- a. Membangun mentalitas Pengusaha
- b. Desain Pembelajaran berbentuk Workshop & Seminar
- c. Pembelajaran berbasis Proyek
- d. Mendesain mata kuliah Proyek Bisnis/*Entrepreneur Project* yang dilakukan berjenjang dan berkelanjutan

### 2. Mengukur keberhasilan membentuk pengusaha muda.

*Entrepreneur Project 1*: Tiap kelompok Bisnis berhasil membuat *Prototype Produk/Jasa* baru dan mempraktekkan Prinsip pengambilan keputusan pengusaha (Efektuasi).

- a. *Entrepreneur Project 2*: Bisnis Model & Prototype Produce/Jasa Sudah tervalidasi. Tervalidasi artinya sudah diuji kepada pelanggan melalui proses wawancara & observasi.
- b. *Entrepreneur Project 3*: Produk minimal sudah dua kali diluncurkan kepada Pelanggan Pertama terpilih, sudah mengalami minimal dua kali perbaikan produk.
- c. *Entrepreneur Project 4*: Mampu mengembangkan bisnis melalui inovasi dengan metode 10 tipe inovasi. Kita mampu melakukan analisa industri usaha, analisa pesaing, analisa bisnis kita sendiri mampu memilih pergeseran kategori inovasi, mampu memilih Tingkat Ambisi inovasi dan pada akhirnya mampu memilih taktik yang tepat digunakan dari masing-masing 10 tipe inovasi.
- d. *Entrepreneur Project 5*: Mampu membuat rancangan inovasi bisnis unik dan scalable untuk pengembangan bisnis

### 3. Perilaku mahasiswa melaksanakan Pendidikan kewirausahaan

Mahasiswa sangat antusias berinovasi produk baru, namun Efektuasi baru sebatas pemahaman, belum sepenuhnya dijadikan dasar pengambilan keputusan sebagai pengusaha

- a. Praktek membangun bisnis model mampu memberikan pengalaman menhujii kelayakan Produk/jasa yang dibuatnya dari aspek kelayakan Pelanggan (*Viability*), kelayakan Teknis (*Feasibility*) dan kelayakan Bisnis (*Visisibility*).

- b. Diawal peluncuran produk banyak kendala mulai pembuatan minimal produk, menentukan Early adopter, pembiayaan pembangunan produk hingga peluncuran produk.
- c. Mahasiswa dan kelompoknya lebih mudah belajar metode Sepuluh tipe inovasi dan menerapkan inovasi untuk pengembangan usaha orang lain. Kesulitan awal ketika melakukan analisa industri, analisa pesaing dan analisis bisnis
- d. Pengembangan Usaha orang sendiri dengan inovasi mengalami kendala karena ketidakmampuan menanggung resiko dan pendanaan bisnis membatasi kreatifitas mahasiswa dalam memilih inovasi dan taktik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmirelda, L., Rahardjo, Y. F., Megawati, N. M. D., Rajagukguk, Y., Octaviani, E. S., & Oktaria, H. (2020). Pemberdayaan Masyarakat Nelayan melalui Inkubator Bisnis dalam Mengolah Hasil Laut. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (AbdiMas)*, 2(1), 52-62.
- Adam, S., & Widiatoro, S. (2019). Rancang Purwarupa Aplikasi Becapap Bagi Masyarakat Pesisir dengan Pendekatan Design Thinking. *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)*, 3(2), 96-101.
- C. Meinel and L. Leifer, 'Design Thinking Research', pp. 1–11, 2015.
- D. McDonagh and J. Thomas, 'Rethinking design thinking: Empathy supporting innovation', *Australas. Med. J.*, vol. 3, no. 8, pp. 458–464, 2010.
- Dwyer, Jaiden. 2014. Design Thinking: Tim Brown. <https://www.slideshare.net/>, diakses pada 27 Agustus 2021.
- Komara, B. D., Setiawan, H. C. B., & Kurniawan, A. (2020). Jalan Terjal UMKM dan Pedagang Kecil Bertahan di Tengah Pandemi Covid-19 dan Ancaman Krisis Ekonomi Global. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 17(3), 342-359.
- M. Dolata and G. Schwabe, 'Design Thinking in IS Research Projects', *Des. Think. Innov.*, pp. 67–83, 2016.
- Maika, M. R. (2016). Inovasi Model Bisnis Bank Muamalat Indonesia. *Perisai: Islamic Banking and Finance Journal*, 1(1).
- S. Amalina, F. Wahid, V. Satriadi, F. S. Farhani, and N. Setiani, 'Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking', *Semin. Nas. Apl. Teknol. Inf.* 2017, pp. 50–55, 2017.
- Digination Logo , Nih, Rahasia Inovasi IBM, Google dan Amazon! (2023, Januari 14) Retrieved from <https://www.digination.id/read/011842/nih-rahasia-inovasi-ibm-google-dan-amazon>,
- Deloitte Digital, DesignThinking Vs Traditional problem solving, (2023, January 15), Retrieved from <https://www.deloittedigital.com/us/en/offers/customer-led-marketing/customer-strategy-and-applied-design/applied-design-and-innovation/ten-types.html>
- Dublin's Ten Types of Innovation, Product Performance (2023, January 15), Retrieved from <https://ea.consulting/doblins-10-types-of-innovation-product-performance/>
- Keeley, L., Walters, H., Pikkell, R., & Quinn, B. (2013). Ten types of innovation: The discipline of building breakthroughs. John Wiley & Sons.

- Kelley, David and Tom Kelley. 2013. *Creative Confidence*. Published in the United States by Crown Business, an imprint of the Crown Publishing Group, a division of Random House LLC, a Penguin Random House Company, New York.
- Komara, dkk. 2021. *Modul Kewirausahaan Sukses Memulai Dengan Memahami Pelanggan*. Gresik : UMG Press.
- Komara, B. D., Setiawan, H. C. B., & Kurniawan, A. (2020). Jalan Terjal UMKM dan Pedagang Kecil Bertahan di Tengah Pandemi Covid-19 dan Ancaman Krisis Ekonomi Global. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 17(3), 342-359.
- Kurniawan, dkk. 2021. *Modul Kewirausahaan Sembilan Elemen Bisnis Model Untuk Pekerja Migran Indonesia*. Gresik : UMG Press.
- Sukaris, dkk. 2021. *Modul Kewirausahaan Sukses Memula Usaha Dengan Efektuasi*. Gesik: UMG Press.
- Studi.com, Design Thinking vs. Traditional Problem-Solving. (2023, January 5). Retrieved from <https://study.com/academy/lesson/design-thinking-vs-traditional-problem-solving.html>.