
**IMPLEMENTASI APLIKASI KEWIRAUSAHAAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI WIRAUSAHA MAHASISWA PENDIDIKAN
FISIKA UNIVESITAS INDRAPRASTA PGRI**

Oleh
Westri Andayanti
Pendidikan Fisika Univesitas Indraprasta PGRI
Email: westri2014@gmail.com

Article History:

Received: 26-07-2024

Revised: 04-08-2024

Accepted: 29-08-2024

Keywords:

Entrepreneurship
Application,
Entrepreneurial
Competencies, Learning
Medium, Students,
Entrepreneurship
Education

Abstract: *Entrepreneurship education has become a crucial component in equipping students with relevant skills in the digital era. This study aims to analyze the implementation of entrepreneurship applications as a learning medium to enhance students' entrepreneurial competencies. The approach used in this research is quantitative, with a survey design conducted on 200 students participating in entrepreneurship education programs at several universities. The findings of the study indicate that the use of entrepreneurship applications significantly improves students' understanding of entrepreneurship concepts, managerial skills, and creativity in designing and running businesses. Additionally, the application facilitates the development of soft skills such as communication, decision-making, and risk management among students. Based on these findings, it can be concluded that entrepreneurship applications are effective as a learning medium that supports the development of students' entrepreneurial competencies. The recommendation from this research is the need for broader integration of application-based technology into entrepreneurship curricula in higher education to support a generation of innovative and adaptive entrepreneurs*

PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin berkembang pesat, kewirausahaan telah menjadi salah satu pilar penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi dan inovasi. Perubahan pola ekonomi global yang didorong oleh teknologi digital menuntut adanya wirausahawan yang tidak hanya kreatif dan inovatif, tetapi juga mampu beradaptasi dengan cepat terhadap dinamika pasar yang selalu berubah. Dalam konteks ini, pendidikan kewirausahaan di perguruan tinggi memegang peran strategis dalam menyiapkan generasi wirausaha yang kompeten dan tangguh.

Kewirausahaan memiliki peran penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi dan menciptakan lapangan kerja baru (Wibowo, 2017). Di tengah perubahan ekonomi global yang dipicu oleh revolusi digital, keterampilan kewirausahaan menjadi semakin krusial, tidak hanya bagi individu yang ingin memulai usaha, tetapi juga bagi mereka yang bekerja di sektor korporat maupun pemerintahan (Saputra, dkk, 2023). Oleh karena itu, pendidikan kewirausahaan di perguruan tinggi menjadi aspek yang vital dalam menyiapkan generasi

muda yang mampu berinovasi dan beradaptasi dengan cepat terhadap tantangan dunia bisnis modern.

Namun, tantangan terbesar dalam pendidikan kewirausahaan saat ini adalah bagaimana memastikan bahwa mahasiswa tidak hanya menguasai konsep teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata. Pembelajaran konvensional yang didominasi oleh metode ceramah sering kali tidak cukup untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan praktis yang dibutuhkan dalam dunia kewirausahaan (Sari, dkk., 2022). Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan alat-alat digital dalam pendidikan, termasuk aplikasi kewirausahaan, menjadi salah satu solusi inovatif untuk menjawab tantangan tersebut.

Aplikasi kewirausahaan menawarkan media pembelajaran interaktif yang dapat memberikan simulasi nyata dari aktivitas bisnis, seperti perencanaan usaha, pengelolaan keuangan, dan pengambilan Keputusan (Hastuti, dkk., 2020). Melalui aplikasi ini, mahasiswa dapat belajar secara langsung bagaimana merancang dan mengelola bisnis, serta mengasah keterampilan manajerial yang diperlukan (Nugraha, dkk., 2022). Lebih dari itu, aplikasi ini juga mendukung pengembangan *soft skills*, seperti kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan mengelola risiko. Pendidikan kewirausahaan bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar tentang bisnis sekaligus mengembangkan keterampilan penting seperti kreativitas, pemecahan masalah, kepemimpinan (Nuraeni, 2022), serta pengelolaan risiko. Namun, metode pembelajaran konvensional sering kali tidak mampu sepenuhnya menangkap kompleksitas dan dinamika dunia bisnis yang terus berkembang, terutama di era digital ini. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan industri saat ini.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan dalam pendidikan kewirausahaan adalah pemanfaatan aplikasi kewirausahaan sebagai media pembelajaran (Siahaan, 2022). Aplikasi ini menawarkan pengalaman langsung bagi mahasiswa dalam merancang, mengelola, dan menghadapi tantangan-tantangan bisnis dalam lingkungan digital yang mendekati situasi nyata (Maisah, dkk., 2020). Dengan menggunakan aplikasi ini, mahasiswa tidak hanya belajar konsep kewirausahaan, tetapi juga mengasah keterampilan manajerial serta *soft skills* seperti komunikasi, pengambilan keputusan, dan manajemen risiko (Iswadi, dkk., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana implementasi aplikasi kewirausahaan dapat meningkatkan kompetensi wirausaha mahasiswa, khususnya dalam aspek pemahaman konsep kewirausahaan, keterampilan manajerial, dan pengembangan kreativitas. Selain itu, penelitian ini juga ingin memberikan rekomendasi mengenai pentingnya integrasi teknologi berbasis aplikasi dalam kurikulum pendidikan kewirausahaan di perguruan tinggi, guna mencetak wirausahawan yang inovatif dan adaptif di masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei untuk menganalisis implementasi aplikasi kewirausahaan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi wirausaha mahasiswa. Metode kuantitatif dipilih karena mampu memberikan gambaran yang terukur tentang dampak penggunaan aplikasi kewirausahaan terhadap berbagai aspek kompetensi mahasiswa, seperti pemahaman konsep, keterampilan

manajerial, serta pengembangan soft skills.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mengikuti program pendidikan kewirausahaan di beberapa perguruan tinggi di Indonesia. Sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling, yaitu mahasiswa yang telah menggunakan aplikasi kewirausahaan dalam proses pembelajaran. Jumlah responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah 100 mahasiswa dari berbagai universitas yang menawarkan program pendidikan kewirausahaan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup yang disusun berdasarkan indikator kompetensi kewirausahaan. Kuesioner ini terdiri dari beberapa bagian yang mencakup pertanyaan tentang pemahaman konsep kewirausahaan, keterampilan manajerial, kreativitas, dan pengembangan soft skills. Kuesioner tersebut diukur menggunakan skala Likert 1-5, di mana 1 menunjukkan "sangat tidak setuju" dan 5 menunjukkan "sangat setuju."

Data dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner secara online kepada responden yang memenuhi kriteria sampel. Responden diminta untuk memberikan penilaian berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi kewirausahaan selama mengikuti program pendidikan kewirausahaan.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan profil responden dan tren umum dari hasil kuesioner. Sedangkan, statistik inferensial seperti uji regresi linear digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan aplikasi kewirausahaan terhadap peningkatan kompetensi mahasiswa. Semua analisis dilakukan menggunakan software statistik seperti SPSS.

Validitas dan Reliabilitas: Untuk memastikan keandalan dan validitas instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas dilakukan terlebih dahulu sebelum kuesioner disebarkan. Uji validitas dilakukan dengan mengecek koefisien korelasi setiap item pertanyaan, sementara uji reliabilitas dilakukan menggunakan nilai Cronbach's Alpha untuk memastikan konsistensi internal dari kuesioner. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang akurat tentang efektivitas aplikasi kewirausahaan dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa, serta memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi dapat diintegrasikan lebih luas dalam pendidikan kewirausahaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Responden dari total 100 mahasiswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini, mayoritas responden berusia antara 18 hingga 24 tahun (85%) . Sebanyak 60% dari responden adalah mahasiswa prodi pendidika fisika, sementara 40% lainnya berasal dari berbagai program studi lain yang juga mengikuti program pendidikan kewirausahaan. Semua responden telah menggunakan aplikasi kewirausahaan selama minimal satu semester.

Peningkatan Pemahaman Konsep Kewirausahaan: Hasil survei menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kewirausahaan secara signifikan meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang konsep-konsep dasar kewirausahaan. Sebanyak 75% responden menyatakan bahwa aplikasi tersebut mempermudah mereka dalam memahami teori kewirausahaan, seperti perencanaan bisnis, model bisnis, dan analisis pasar. Hasil uji regresi menunjukkan pengaruh positif yang signifikan ($p < 0.05$) antara penggunaan aplikasi dan pemahaman konsep, dengan koefisien korelasi sebesar 0.68. Hal ini menunjukkan bahwa

aplikasi ini memberikan kontribusi yang besar dalam memperkuat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan.

Pengembangan Keterampilan Manajerial: Selain pemahaman konsep, aplikasi kewirausahaan juga terbukti membantu mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan manajerial. Sebanyak 70% responden merasa lebih percaya diri dalam mengelola sumber daya, melakukan pengambilan keputusan, serta menyusun strategi bisnis. Aplikasi ini memberikan simulasi realistis tentang pengelolaan usaha, sehingga mahasiswa dapat belajar secara langsung dari skenario bisnis yang dihadapi. Uji statistik menunjukkan bahwa keterampilan manajerial mahasiswa meningkat secara signifikan ($p < 0.05$) setelah menggunakan aplikasi, dengan peningkatan skor rata-rata sebesar 25% dibandingkan sebelum penggunaan aplikasi.

Peningkatan Kreativitas dalam Merancang Usaha: Salah satu dampak penting yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah peningkatan kreativitas mahasiswa dalam merancang dan menjalankan usaha. Sebanyak 65% responden merasa bahwa aplikasi kewirausahaan memungkinkan mereka untuk berinovasi dan berpikir kritis dalam menciptakan ide-ide bisnis baru. Aplikasi ini memfasilitasi proses brainstorming dan simulasi yang mendorong mahasiswa untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan usaha dengan risiko yang lebih rendah. Hasil ini selaras dengan teori bahwa pembelajaran berbasis teknologi interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Pengembangan Soft Skills dalam aspek teknis, penelitian ini juga menunjukkan bahwa aplikasi kewirausahaan membantu mahasiswa dalam mengembangkan soft skills, seperti kemampuan komunikasi, pengambilan keputusan, dan manajemen risiko. Sebanyak 68% responden menyatakan bahwa aplikasi ini mendorong mereka untuk lebih aktif berkomunikasi dalam tim, menyusun strategi, dan mengambil keputusan berdasarkan data yang tersedia. Aplikasi tersebut memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengasah keterampilan ini melalui skenario-skenario bisnis yang dihadapi. Uji regresi menunjukkan korelasi positif antara penggunaan aplikasi dengan pengembangan soft skills ($p < 0.05$), yang mendukung temuan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi dapat meningkatkan kompetensi interpersonal mahasiswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kewirausahaan sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi mahasiswa, baik dari segi pemahaman konsep, keterampilan manajerial, kreativitas, maupun soft skills. Temuan ini mendukung berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa teknologi digital dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif, terutama dalam konteks pendidikan kewirausahaan (Sri & Dewi, 2023).

Salah satu faktor kunci dari keberhasilan aplikasi ini adalah kemampuannya untuk mensimulasikan skenario bisnis nyata dalam lingkungan yang aman dan terkendali, sehingga mahasiswa dapat belajar dari pengalaman tanpa harus menghadapi risiko nyata. Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan pembelajaran yang bersifat fleksibel dan dapat diakses kapan saja, yang sangat sesuai dengan kebutuhan mahasiswa di era digital ini.

Namun, meskipun hasilnya positif, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Beberapa responden mengungkapkan bahwa mereka masih membutuhkan bimbingan langsung dari dosen untuk memahami beberapa fitur atau materi yang disampaikan melalui aplikasi. Oleh karena itu, integrasi antara teknologi dan pembelajaran konvensional masih

diperlukan untuk menciptakan keseimbangan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi kewirausahaan sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi wirausaha mahasiswa. Aplikasi ini mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang konsep kewirausahaan, keterampilan manajerial, dan kreativitas dalam merancang dan menjalankan usaha. Selain itu, aplikasi tersebut juga berkontribusi dalam pengembangan soft skills mahasiswa, seperti kemampuan komunikasi, pengambilan keputusan, dan manajemen risiko.

Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi berbasis aplikasi efektif digunakan dalam pendidikan kewirausahaan, terutama dalam memberikan simulasi bisnis yang mendekati kondisi nyata. Aplikasi kewirausahaan memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara lebih interaktif, fleksibel, dan praktis dalam mempersiapkan mereka menghadapi dunia bisnis yang dinamis dan penuh tantangan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hastuti, P., Nurofik, A., Purnomo, A., Hasibuan, A., Aribowo, H., Faried, A. I., ... & Saputra, D. H. (2020). Kewirausahaan dan UMKM.
- [2] Iswadi, A. A., Rijal, S., Bilgies, A. F., Astuti, T. W., Irawan, B., Mayasari, D., ... & Afriza, E. F. (2023). Kewirausahaan. Padang: PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- [3] Maisah, M., Sohiron, S., Hariandi, A., Sopian, A., & Sandi, Q. (2020). Pengembangan Pendidikan Tinggi Berorientasi Kewirausahaan Dalam Perspektif Global. *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 1(4), 305-317.
- [4] Nugraha, D., Wulandari, M. A., Yuningsih, E., & Setiani, N. (2022). Pembentukan Karakter Peserta Didik melalui Program Kewirausahaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6754-6762.
- [5] Nuraeni, Y. A. (2022). Peran pendidikan dalam pembentukan jiwa wirausaha: Pendidikan kewirausahaan. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 1(2), 38-53.
- [6] Saputra, F., Mahaputra, M. R., & Maharani, A. (2023). Pengaruh Jiwa Kewirausahaan terhadap Motivasi dan Minat Berwirausaha (Literature Review). *Jurnal Kewirausahaan Dan Multi Talenta*, 1(1), 42-53.
- [7] Sari, N., Saleh, Y. S., Akib, H., Awaru, A. O. T., & Mukhtar, A. A. N. (2022). Pengembangan Minat Kewirausahaan Melalui Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Aksiologi: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 94-102.
- [8] Siahaan, M. (2022). Penyuluhan Masyarakat Kewirausahaan Bidang Ekonomi Kreatif Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Keluarga Desa Sriamur, Tambun Utara, Bekasi. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 106-121.
- [9] Sri, N., & Dewi, I. A. L. (2023). Kewirausahaan. *Insight Mediatama*.
- [10] Wibowo, A. (2017). Dampak pendidikan kewirausahaan bagi mahasiswa. *Asian Journal of Entrepreneurship and Family Business*, 1(1), 1-14.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN