

PEMETAAN MASALAH UNTUK PENGEMBANGAN MODUL KEWIRAUSAHAAN DI MASA PANDEMI COVID 19

Nanis Hairunisya
Prodi Magister Pendidikan IPS Universitas Bhinneka PGRI
Jl. Mayor Sujadi No. 07 Tulungagung
E-mail Penulis: anisa889@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memetakan masalah pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) mahasiswa dalam rangka pengembangan modul kewirausahaan di masa pandemic covid 19. Pendekatan kualitatif studi kasus digunakan sebagai metode penelitian. Tahapan analisis data merujuk pada pendapat Thiagarajan, yaitu *Front end Analysis, Learner Analysis, Task Analysis* dan *concept analysis*. Hasil pemetaan masalah yang ada di kelas adalah stabilitas internet kurang baik, seringkali mahasiswa tidak focus dengan materi yang diberikan, keterbatasan mengekspresikan pendapat, selalu pasif ketika diberi kesempatan bertanya, kemampuan mahasiswa dalam membuat rencana bisnis masih rendah terutama dalam tata bahasa, ketidaksiapan mahasiswa untuk belajar mandiri. Hasil Identifikasi kemampuan mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan indikator kemampuan mahasiswa, kompetensi dasar, tujuan pembelaran; serta indikator & kajian kewirausahaan mempunyai nilai 61%. Hal ini menandakan bahwa sangat diperlukan adanya upaya-upaya dalam pembelajaran agar kompetensi mahasiswa meningkat sesuai harapan. Implikasi penelitian ini adalah telah dibuat Lay out modul kewirausahaan dengan metode replikasi dan simulasi. Hal ini sejalan dengan kebijakan dari Kemendikbud yaitu tentang Kampus Merdeka, Merdeka Belajar, yang mendorong dosen untuk meningkatkan kompetensinya terutama dalam berkolaborasi dengan mahasiswa dan masyarakat dalam menghasilkan produk yang dibutuhkan masyarakat

Kata Kunci: *pembelajaran, kompetensi, bahan, kewirausahaan, HOTS*

ABSTRACT

Problem analysis for the development of the entrepreneurship module during the covid 19 pandemic. This study aims to map learning problems to improve students' higher order thinking skills (HOTS) in the context of developing an entrepreneurship module during the covid 19 pandemic. The analysis is carried out with the stages of front end analysis, learner analysis, task analysis and concept analysis. Qualitative approach case study is used as a research method. The data were analyzed by coding, categorizing, eliminating, combining and dividing the data to see the relationship between the existing themes. The results of mapping problems in the classroom are internet stability is not good, often students do not focus on the material provided, limited expressing opinions, always passive when given the opportunity to ask questions, students' ability in making business plans is still low, especially in grammar, students' unpreparedness to learn independent. Results Identification of students' abilities in achieving learning objectives with indicators of student abilities, basic competencies, learning objectives; and indicators & entrepreneurship studies have a value of 61%. This indicates that efforts are needed in learning so that student competence increases as expected. The implication of this research is that the layout of the entrepreneurship module has been made using replication and simulation methods. This is in line with the policy of the Ministry of Education and Culture, namely the Merdeka Campus, Merdeka Learning, which encourages lecturers to improve their competence, especially in collaborating with students and the community in producing products that are needed by the community.

Keywords: learning, competence, materials, entrepreneurship, HOTS.

PENDAHULUAN

Analisis kebutuhan awal pada pembelajaran kewirausahaan menemukan sudah banyak bahan ajar yang digunakan di beberapa perguruan tinggi tapi masih sedikit yang dilengkapi dengan Lembar Kerja Mahasiswa yang digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang berbasis HOTS. (Herawati et al., 2020) Modul yang ditemukan biasanya berisi soal-soal tapi tidak mencantumkan dengan jelas kemampuan yang dikembangkan dan belum ada langkah-langkah tertstruktur untuk mencapai konsep yang telah direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. (Singh & Marappan, 2020) menuliskan bahwa siswa tertarik dengan pembelajaran berbasis HOTS tetapi guru kurang memiliki keahlian dan ketrampilan dalam memberikan motivasi pada siswa.

Ketersediaan modul yang dilengkapi dengan evaluasi yang terstruktur berbasis tingkat pemikiran tinggi (Has'ad Rahman Attamimi & Setiadi, 2020) sangat diperlukan untuk memudahkan mahasiswa memahami materi kewirausahaan agar mahasiswa tidak hanya mendengarkan, menghafal, tidak bisa mempertahankan pendapat, kesulitan menjawab pertanyaan dan kurang tanggap dalam memecahkan masalah. Hal ini terjadi karena pembelajaran hanya menggunakan kemampuan berpikir tingkat rendah (Rahayuningsih & Jayanti, 2019). Kondisi demikian bertolak belakang dengan kurikulum 2013.

Urgensi penelitian Mata kuliah Kewirausahaan merupakan mata kuliah yang melatih mahasiswa untuk peka melihat peluang baik dalam dunia bisnis maupun dalam perspektif bidang ilmu yang lain. Pada mata kuliah kewirausahaan mahasiswa dibekali dengan karakter kreatif dan inovatif baik dalam bentuk softskill maupun hardskill. Mata kuliah kewirausahaan merupakan sarana untuk menjadikan mahasiswa menjadi insan dewasa yang mempunyai kesadaran untuk mengembangkan potensi diri menjadi intelektual, ilmuwan, praktisi yang professional. (Margahana, 2020) menyatakan bahwa keterbatasan lapangan kerja dapat diatasi dengan pendidikan kewirausahaan. Diharapkan Pendidikan kewirausahaan mampu mengubah pola pikir mahasiswa untuk menciptakan lapangan kerja sendiri.

Sementara itu pembelajaran dimasa era kenormalan baru ini pelaksanaan pembelajaran mengalami tantangan yang sangat kompleks terutama dalam membentuk perilaku, budaya dan karakter generasi muda. dan pendidikan tinggi merupakan bagian penting dalam menyiapkan sumberdaya manusia di masa depan. Untuk itu diperlukan kajian tentang persoalan yang ada dalam pembentukan karakter mahasiswa untuk identifikasi awal. Ukuran karakter akademik bisa dilihat dari sisi kejujuran akademik dan sikap ilmiah. Disampaikan bahwa budaya lingkungan akademik seperti perangkat regulasi , system penyelenggaraan Pendidikan tinggi dan lingkungan social mempunyai andil tersendiri dalam membentuk karakter mahasiswa.

Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Keterbatasan metode dan media yang digunakan merupakan salah satu penyebab rendahnya kualitas pembelajaran kewirausahaan selama ini. (Setiaji et al., 2018) . Sementara itu pembelajaran dimasa era kenormalan baru ini pelaksanaan pembelajaran mengalami tantangan yang sangat kompleks terutama dalam keterbatasan akses komunikasi antara dosen dan mahasiswa.(McReynolds, 2014) yang menyebabkan berbagai kendala di kelas daring. Tantangan lain dalam pembelajaran jarak jauh ini bagaimana dosen menciptakan suasana belajar yang memberi stimulus agar mahasiswa bisa menggunakan ketrampilan berfikir tingkat tinggi. Untuk itu diperlukan ketrampilan berfikir tingkat tinggi dalam proses pembelajaran kewirausahaan.

Menghadapi berbagai tantangan pada masa pandemic covid 19 ini, inovasi dan kretaivitas pembelajaran sangat membutuhkan pemanfaatan

tehnologi seperti pembelajaran berbasis computer, pembelajaran berbasis web, pembelajaran berbasis audio visual dan pembelajaran berbasis multimedia sangat membantu menghadapi era kenormalan baru ini. (Kustyarini, K., Utami, S., & Koesmijati, E. ;2020). Berbagai upaya pembaharuan dilakukan untuk memanfaatkan hasil tehnologi dalam proses belajar.

Masalah pembelajaran merupakan kendala-kendala yang dihadapi dosen dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas, mulai perencanaan berupa pembuatan rencana pembelajaran semester sampai evaluasi hasil pembelajaran. Kompetensi mahasiswa merupakan ketrampilan yang wajib dimiliki oleh mahasiswa sebagai tanggungjawab akademik setelah lulus dari perkuliahan. Umumnya kompetensi mahasiswa itu meliputi kemampuan mensintesa masalah dan mencari solusi jawaban dari masalah, berfikir kritis dan kreatif, mengelola dan berkoordinasi dengan orang lain, kecakapan emosional, berorientasi pada layanan, bernegosiasi, beradaptasi dengan hal-hal yang baru.

Higher Order Thinking Skills merupakan proses berpikir peserta didik dalam tingkat kognitif lebih tinggi (Saputra, 2016:91). *High order thinking skills* meliputi kemampuan pemecahan masalah, berpikir kreatif, ketrampilan berpikir kritis, ketrampilan berargumen, dan kemampuan mengambil keputusan.

Berdasarkan pemikiran diatas, maka sangat diperlukan penelitian pengembangan untuk menciptakan modul yang dilengkapi dengan lembar kerja mahasiswa sebagai alat evaluasi bagi mahasiswa maupun dosen. Untuk itu penelitian ini pada tahap awal (tahun pertama) akan melakukan analisis kebutuhan dengan memetakan permasalahan yang terjadi di kelas untuk mendapatkan data valid dalam rangka mengembangkan bahan ajar mata kuliah kewirausahaan pada masa pandemic covid 19.

METODE

Studi ini menerapkan pendekatan studi kasus dalam menganalisis kebutuhan intruksional yang digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi mahasiswa sebagai tahap awal dalam mengembangkan modul kewirausahaan, Informan dalam penelitian ini adalah 6 dosen kewirausahaan dan 80 mahasiswa yang menenmpuh mata kuliah kewirausahaan. Universitas bhinneka PGRI. Penelitian ini menggunakan tiga sumber data yaitu dokumen, wawancara, dan *focus group discussion* (FGD).

Langkah-langkah pada tahap analisis masalah adalah *front end analysis*, *learner analisis*, *task analysis*, dan *concept*. Pada *front end analysis*, peneliti menganalisis permasalahan pada saat pembelajaran

berlangsung terutama pada saat pemberian materi dengan menggunakan pedoman observasi. Tahap *learner analysis*, Peneliti memetakan Karakteristik mahasiswa meliputi kompetensi yang dimiliki, pengalaman belajar, respon terhadap materi yang sedang diajarkan, dan bahasa yang digunakan sehari-hari.

Pada tahap *task analysis* peneliti melakukan identifikasi kemampuan mahasiswa yang ingin dicapai seperti yang tertuang dalam RPS. Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi kompetensi matakuliah, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan indikator dari kajian kewirausahaan. Tahap *concept analysis* bertujuan untuk memetakan materi pokok yang akan dituangkan dalam produk pengembangan.

Untuk tehnik analisis data menggunakan *content analysis* dan *focus group discussion*. Peneliti menerapkan pengkodean untuk mengkategorikan, menghilangkan, menggabungkan dan membagi data dan untuk merekam dan melihat hubungan di antara tema-tema yang diamati. Untuk kesimpulan, peneliti melakukan teknik pencocokan pola untuk membandingkan temuan empiris dengan kerangka penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Merujuk kepada tahapan-tahapan Analisa define yang berbasis pada pendapat Thiagarajan, maka hasil penelitian ini dibagi menjadi beberapa tahap seperti berikut :

Tahap 1. Front end Analysis

Telaah dan penilaian atas pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan teknik observasi. Observasi dilakukan atas pelaksanaan pembelajaran online yang dilakukan oleh dosen kewirausahaan yang dijadikan responden dalam penelitian ini. Aspek-aspek yang ditelaah meliputi kegiatan dosen untuk memulai perkuliahan, melakukan inti pembelajaran, melakukan evaluasi berupa penilaian dan langkah-langkah perbaikan, dan aspek faktor penunjang pembelajaran. Hasil telaah dan penilaian rata-rata kualitas pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 1: Hasil telaah dan penilaian pelaksanaan pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Kualitas*)				
		Sangat Kurang	Kurang	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
1.	Membuka pelajaran (Apersepsi)					✓
2.	Pelaksanaan kegiatan inti					
	a. Penggunaan metode				✓	
	b. Ketepatan materi				✓	
	c. Penguasaan kompetensi				✓	
3.	Evaluasi, Penilaian dan follow up		✓			
4.	Faktor Pendukung					
	a. Tata bahasa			✓		
	b. Pengaturan waktu				✓	
	c. Percaya diri				✓	
	d. Tampilan diri				✓	

Secara umum pelaksanaan kuliah kewirausahaan yang dilakukan dosen-dosen kewirausahaan dapat dikatakan baik, hanya untuk aspek penilaian dan refleksi perlu mendapatkan perhatian karena hasil penelitian memperoleh nilai "Kurang". Hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran pada dasarnya erat terkait dengan hasil penilaian atas kompetensi dosen yang dilakukan pada evaluasi di siacad. Di samping itu kualitas pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan sebenarnya juga dipengaruhi oleh kondisi mahasiswa. Hampir 90% mahasiswa tidak menyalakan video ketika bergabung di zoom. Hal ini menjadi indikasi awal bahwa mahasiswa kurang termotivasi dalam pembelajaran. Namun ada juga kelas yang mahasiswa nya mempunyai motivasi cukup, hal ini terbukti dengan dikumpulkannya tugas-tugas yang diberikan tepat waktu. Kendala berikutnya adalah terbatasnya referensi dan bahan ajar yang dilengkapi dengan Lembar Kerja Mahasiswa yang secara rinci dapat mengukur perkembangan berfikir mahasiswa.

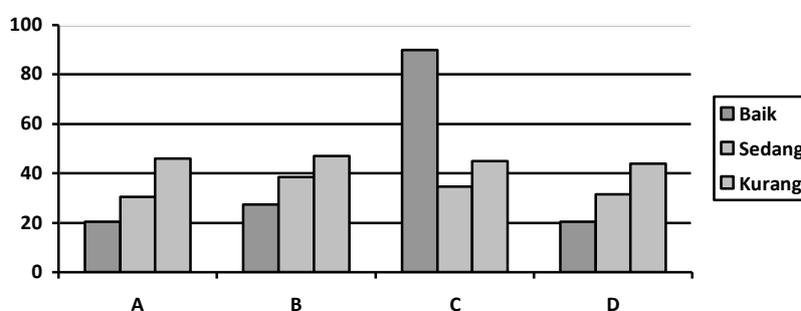
Kendala umum yang ditemukan pada seluruh kelas yang diteliti adalah stabilitas internet baik oleh dosen maupun oleh mahasiswa. Hal ini selalu terjadi setiap pertemuan dalam pembelajaran. Masalah utama yang ditemukan di kelas adalah seringkali mahasiswa tidak focus dengan materi yang diberikan. Hal ini Nampak ketika mahasiswa diberi kesempatan bertanya tidak ada yang bertanya dan ketika diberi pertanyaan oleh dosen tidak bisa menjawab padahal jawaban dari pertanyaan dosen masih di share via zoom. Melalui komunikasi lebih mendalam dengan beberapa mahasiswa ternyata mahasiswa memang tidak paham sejak awal perkuliahan tentang materi yang dibahas dan tidak tahu manfaat mempelajari materi kewirausahaan. Keterbatasan pengelolaan kelas terutama dalam melihat respon mahasiswa

secara langsung juga hal yang dikeluhkan oleh beberapa dosen dalam pembelajaran daring.

Hasil 2 (Rumusan Masalah 2)

Tahap 2 : Learner Analysis,

Untuk mendapatkan data , peneliti menggunakan catatan hasil observasi untuk memberi penilaian pada mahasiswa selama mereka mengikuti pembelajaran di kelas. Hasil analisis terhadap karakteristik mahasiswa ini nantinya akan menentukan tahapan pengembangan yang selanjutnya yaitu Design dan Develop. Berikut hasil telaah Karakter mahasiswa di Kelas.



Keterangan : A. Kompetensi yang dimiliki, B. Pengalaman Belajar,
C. Respon pada materi, D. Bahasa yang digunakan

Gambar 1 : Hasil Telaah Karakter Mahasiswa

Kompetensi mahasiswa dilihat dari karakter yang dimiliki mahasiswa diperoleh dari hasil penilaian proposal bisnis yang dibuat oleh mahasiswa. Diperoleh hasil Baik 13,6%, Sedang 56% dan Kurang 30,4%. Berdasarkan hasil rata-rata dari kelima kelas yang diteliti kompetensi yang dimiliki mahasiswa ada di tingkat sedang dan cenderung kurang , ini menandakan bahwa kompetensi mahasiswa sejak awal yang mempunyai kompetensi baik hanya 13, 6% yang bermakna bahwa kemampuan mahasiswa dalam membuat rencana bisnis masih sangat perlu ditingkatkan.

Pengalaman belajar dinilai dari apakah mahasiswa sudah punya pengalaman bisnis sebelum menempuh mata kuliah kewirausahaan dan dilanjutkan sampai saat ini, sudah punya pengalaman bisnis sebelum menempuh mata kuliah kewirausahaan tapi tidak dilanjutkan atau sama sekali belum ada pengalaman. Hasil penelitian menunjukkan Baik sebanyak 29%, Sedang sebanyak 64% dan Kurang sebanyak 7%. Ini bermakna bahwa Sebagian besar mahasiswa telah mempunyai pengalaman dalam berwirausaha meskipun skala usahanya masih di level lingkungan terdekat.

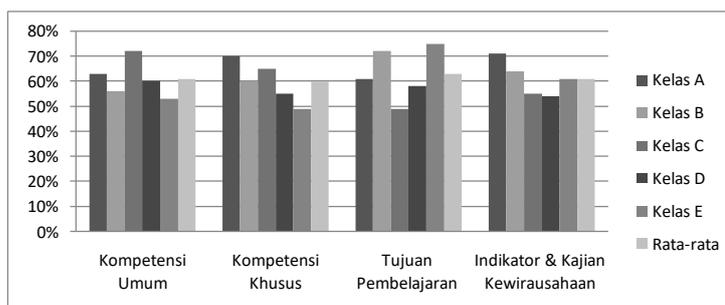
Hal ini sangat menggembirakan karena kegiatan berwirausaha sudah menjadi kebiasaan mahasiswa sebelum menempuh mata kuliah kewirausahaan.

Respon terhadap materi yang sedang diajarkan dinilai dari aktivitas selama pembelajaran dan penyelesaian tugas yang diberikan. Hasil penelitian menunjukkan hasil Baik sebanyak 13%, Sedang sebanyak 43% dan Kurang sebanyak 44%. Berdasarkan hasil ini kondisi ini bisa dimaknai bahwa mahasiswa sangat kurang memperhatikan materi yang diajarkan. Hal ini perlu mendapat perhatian khusus mengenai penyebab respon yang sangat kurang ini. Tentunya pada pembelajaran daring sangat banyak indikator penyebabnya, seperti gangguan internet, kurang motivasi atau hal yang lain.

Bahasa yang digunakan sehari-hari dinilai dari bahasa yang digunakan dalam diskusi, dalam tanya jawab di kelas maupun bahasa yang ada dalam proposal bisnis. Hasil penelitian menunjukkan Baik sebanyak 11%, Sedang sebanyak 51% dan Kurang sebanyak 38%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar masih sangat perlu untuk terus ditingkatkan terutama dalam bahasa tulis yang digunakan dalam proposal bisnis.

Tahap 3: Task Analysis

Hasil telaah dilakukan dengan cara membandingkan hasil tugas-tugas mahasiswa dengan Kompetensi, tujuan pembelajaran dan indikator yang telah ditetapkan dalam Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) yang telah ditetapkan.



Gambar 2: Kemampuan Mahasiswa dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran

Bila dilihat dari hasil perbandingan diatas maka bisa dinyatakan bahwa kemampuan mahasiswa dalam mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran

masih ada di level 61%. Hal ini menandakan bahwa sangat diperlukan adanya upaya-upaya dalam pembelajaran agar kompetensi mahasiswa meningkat sesuai harapan yang ada di RPS. Rata-rata kemampuan mahasiswa dilihat dari keempat indikator yang ada di RPS mempunyai nilai rata 24% sampai dengan 26%.

Tahap 4: Concept Analysis

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan dalam membuat konsep bahan ajar dengan mempertimbangkan hasil analisis masalah sehingga diketahui kebutuhan yang harus dipenuhi dalam mengembangkan bahan ajar kewirausahaan. Pada tahap ini produk yang dihasilkan adalah berupa konsep analisis berupa lay out bahan ajar berbasis teknologi dalam rangka meningkatkan ketrampilan berfikir mahasiswa.

Tabel 2. Lay out Konsep Materi Kewirausahaan

No	Materi
1	Self Appersepsi
2	Menggali Potensi Diri
3	Prinsip-prinsip Kewirausahaan
4	Peluang dan Tantangan
5	Kreativitas dan Inovasi
6	Menemukan Rencana usaha
7	Manajemen Penjualan
8	Manajemen Produksi
9	Manajemen keuangan
10	Laporan Keuangan
11	Perijinan UKM
12	Business plan Berbasis canvas

Model pembelajaran yang akan diterapkan adalah Problem Base learning dan Project Based Learning. Pada akhir Setiap Sub bab materi akan diberi evaluasi berupa Lembar Kerja Mahasiswa yang berisi pertanyaan dan tugas yang akan dilengkapi dengan indikator berdasarkan tingkatan *intellectual skills*, ketrampilan menganalisa, ketrampilan mengevaluasi dan ketrampilan menciptakan. Bahan ajar ini harus bisa diakses secara daring dan akan menggunakan beberapa platform berbasis teknologi seperti aplikasi quipper, vidio belajar animasi dan lain-lain. Untuk merealisasikan tingkatan *intellectual skills* bahan ajar ini akan melatih ketrampilan berfikir mahasiswa dengan metode replikasi dan simulasi (SPM).

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa kompetensi dosen rata-rata baik dalam membuka pelajaran, melaksanakan perkuliahan, penggunaan bahasa, pengaturan waktu, rasa percaya diri dan penampilan. Namun masih kurang dalam memberikan penilaian dan refleksi pada mahasiswa. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian (Opatha, 2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran di kelas merupakan *variable* mediasi antara kompetensi dosen dan kepuasan mahasiswa. Sebagian besar mahasiswa memberikan apresiasi yang sangat positif pada dosen yang mempunyai kompetensi paedagogik dan kompetensi sosial. Hasil penelitian (Hairunisya, 2021) tentang persepsi siswa pendidikan ekonomi juga sangat memprihatinkan, terbukti dengan banyaknya kesalahan konsep tentang ilmu ekonomi yang membuktikan kurangnya ketertarikan siswa pada materi yang disampaikan. Selain itu kemampuan siswa yang berbeda-beda menjadi tantangan tersendiri bagi dosen dalam pengelolaan pembelajaran di kelas.

Terkait dengan kompetensi dosen ini (Sulaiman & Ismail, 2020) menemukan bahwa karakteristik pribadi, pedagogi, profesional, teknologi informasi dan komunikasi (TIK), serta manajemen dan pengembangan sekolah, merupakan kontributor signifikan terhadap keterampilan abad ke-21. Keterampilan abad 21 merupakan detak jantung bagi guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran sejalan dengan perkembangan pendidikan saat ini. Bahkan temuan (Oonk et al., 2020) menyarankan adanya pengembangan profil dosen yang berorientasi pada pada hubungan universitas dengan masyarakat yang menyarankan adanya peran perantara, kompetensi lintas batas, kompetensi merangsang sikap belajar kolaboratif ditambahkan pada profil kompetensi pendidik.

Penelitian ini juga menemukan adanya kurangnya motivasi mahasiswa di kelas pada saat pembelajaran daring. Hal ini sejalan dengan hasil temuan (Rahmayani, 2020) yang menyatakan juga perlunya strategi pembelajaran di kelas. Selain itu permasalahan pembelajaran jarak jauh terkait dengan ketidaksiapan siswa yang harus memahami sendiri materi dan bertambahnya beban guru dalam mempersiapkan pembelajaran daring. (Safira & Hartati, 2021) menemukan stress akademik pelajar tingkat sedang pada saat e-learning antara lain, koneksi internet, pemahaman materi, penyelesaian tugas dan ulangan harian. (Gazali, 2018) menemukan bahwa kendala yang dihadapi guru dan siswa adalah koneksi internet yang kurang baik, keterbatasan ruang gerak guru dalam menyampaikan materi di kelas. Gazali menyarankan adanya pemanfaatan teknologi informasi komunikasi dalam system pembelajaran online. Beberapa peneliti menyarankan adanya mereka ulang bahan ajar dan metode serta model pembelajaran dalam mengatasi kendala pembelajaran daring pada masa pandemic covid ini.

Pentingnya pembuatan media berupa Lembaran Kerja Mahasiswa juga diungkapkan oleh (Puspita & Dewi, 2021) yang menemukan penggunaan E-

LKPD berbasis pendekatan investigasi berpengaruh pada ketrampilan berfikir kritis. (Herawati et al., 2020) Menyatakan bahwa aktivitas metakognitif secara eksplisit sangat mungkin terjadi ketika seseorang memiliki motivasi dan kemampuan untuk memperhatikan dan menafsirkan pengalaman kognitif mereka. (Bakar & Ismail, 2020) menemukan bahwa keterampilan metakognitif tersirat dan dipraktikkan ketika siswa memecahkan masalah matematika, tetapi subkomponen regulasi metakognitif lebih cenderung mempengaruhi kelengkapan solusi daripada aspek pengetahuan metakognitif. Keterampilan metakognitif juga berdampak positif pada pembelajaran siswa. Jadi, memberikan pembelajaran yang efektif sangat wajar dan tepat waktu, dan keterampilan metakognitif diterapkan berdasarkan platform untuk strategi pembelajaran metakognitif.

Puspita juga menyatakan bahwa permasalahan yang ditemui adalah rendahnya kemampuan berfikir kritis siswa, rendahnya kemampuan siswa untuk focus pada masalah dan menentukan strategi serta memilih argument dalam pemecahan masalah. Temuan (Peisachovich et al., 2020) tentang ketrampilan siswa yang dilatih untuk mereproduksi scenario secara realistis dengan memberi informasi spesifik, menampilkan tanda dan perilaku serta menciptakan pertemuan yang realistis dengan cara yang konsisten untuk mereplikasi masalah, yang disebut dengan metodologi orang yang disimulasikan (SPM). SPM ini merupakan pendekatan pengajaran inovatif dalam meningkatkan pemikiran kritis dan ketrampilan interpersonal. Pembelajaran multimedia interaktif penting untuk diterapkan pada era peradaban baru dengan memanfaatkan teknologi. (Kustyarini et al., 2020).

Hasil telaah Karakter Mahasiswa dilihat dari kompetensi yang dimiliki, pengalaman belajar, respon terhadap materi yang sedang diajarkan, bahasa yang digunakan sehari-hari menunjukkan hasil yang memprihatinkan. (Muhid et al., 2020) menemukan strategi metacognitive dalam meningkatkan prestasi membaca. Penerapan strategi metakognitif tinggi dalam pemahaman bacaan ada dua yaitu perhatian selective dan perencanaan organisasi . penggunaan strategi yang paling tinggi adalah Selective Attention, sedangkan strategi yang paling sedikit adalah Self-reflection.

Untuk itu memang harus ada upaya untuk meningkatkan karakter mahasiswa selama di kelas. Beberapa hasil penelitian yang bisa dijadikan referensi pada upaya peningkatan karakter ini adalah (Sultoni et al., 2018) yang menyarankan adanya intensitas komunikasi dalam pembentukan karakter. Terkait dengan karakter mahasiswa ini (Hairunisya & Sunaryanto, 2020) menemukan adanya pergeseran nilai dan budaya masyarakat dalam menyelesaikan masalah ekonomi dan pelaksanaan pembelajaran terindikasi mengalami penurunan, karena guru dan siswa harus mengubah perilaku belajar tatap muka dengan pembelajaran online. Juga disarankan agar pendidik menyadari bahwa kebutuhan akan perilaku mahasiswa yang

berlandaskan pada filsafat bangsa di masa covid 19 sangatlah urgent. Perlu ada rekonstruksi kompetensi dasar yang menggunakan pendekatan humanis, eksperimental dan rekonstruksi social dalam mengantisipasi pergeseran nilai dan budaya di masa covid 19 ini.

Pembahasan tentang hasil penelitian ini dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya sangat memperkuat dan membuktikan teori tentang *Metacognitive dan Higher Order Thinking* dan teori tentang kompetensi professional pendidik. Penelitian ini menemukan kendala-kendala pembelajaran daring di masa covid 19 . berdasarkan kendala ini , penulis menemukan kebutuhan yang yang harus dipenuhi dalam pengembangan bahan ajar kewirausahaan. Ditemukan juga bahwa untuk meningkatkan motivasi dan ketrampilan berfikir mahasiswa, dosen harus meningkatkan kompetensi paedagogik dan ketrampilan menggunakan tekhnologi dalam pembelajaran di kelas, bahkan saat ini Kemendikbud sedang melaksanakan program Kampus Merdeka, Merdeka Belajar, maka secara otomatis dosen harus meningkatkan kompetensinya terutama untuk bisa berkolaborasi dengan masyarakat dan mahasiswa. Dengan demikian temuan penelitian ini waktunya sangat tepat bersamaan dengan pelaksanaan kebijakan Kemendikbud. Lay out bahan ajar yang dibuat penulis akan merealisasikan tingkatan *intellectual skills* bahan ajar ini akan melatih ketrampilan berfikir mahasiswa dengan metode replikasi dan simulasi (SPM).

Implikasi dari penelitian ini adalah adanya gambaran yang jelas adanya kebutuhan yang harus dipenuhi dalam mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan pembelajaran di kelas yang selanjutnya diharapkan akan mengubah karakter mahasiswa di kelas menjadi lebih focus dan mempunyai ketrampilan berfikir tingkat tinggi. Kebaharuan hasil penelitian ini adalah hasil bahan ajar kewirausahaan ini bertepatan dengan kebijakan dari Kemendikbud yaitu tentang Kampus Merdeka, Merdeka Belajar, yang mendorong dosen untuk meningkatkan kompetensinya terutama dalam berkolaborasi dengan mahasiswa dan masyarakat dalam menghasilkan suatu produk yang dibutuhkan oleh masyarakat sehingga secara nyata kompetensi dosen mampu membantu menyelesaikan persoalan di masyarakat.

KESIMPULAN

Hasil pemetaan masalah selama pembelajaran secara umum adalah mahasiswa tidak focus dengan materi yang diberikan, keterbatasan gerak guru dalam mengajar, mahasiswa selalu pasif ketika diberi kesempatan bertanya, kemampuan mahasiswa dalam membuat rencana bisnis masih sangat perlu ditingkatkan terutama dalam tata bahasa tulis meskipun beberapa mahasiswa telah mempunyai kegiatan berwirausaha sebelum menempuh mata kuliah kewirausahaan.

Identifikasi Kemampuan Mahasiswa dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran dengan indikator Kemampuan Mahasiswa, Kompetensi Dasar; Tujuan Pembelajaran; dan Indikator & Kajian Kewirausahaan mempunyai nilai antara 24%- 26%. Bila dilihat dari hasil perbandingan secara keseluruhan maka bisa dinyatakan bahwa kemampuan mahasiswa dalam mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran masih ada di level 61%.

Berdasar hasil pemetaan masalah dan kondisi riil di kelas ini, penulis telah membuat Lay out bahan ajar kewirausahaan dengan Model pembelajaran *Problem Base learning* dan *Project Based Learning*. Pada akhir Setiap Sub bab materi akan diberi evaluasi berupa Lembar Kerja Mahasiswa yang berisi pertanyaan dan tugas yang akan dilengkapi dengan indikator berdasarkan tingkatan *intellectual skills*, level C4 (*Analyze*), C5 (*Evaluate*) hingga C6 (*Create*). Bahan ajar ini harus bisa diakses secara daring dan akan menggunakan beberapa platform berbasis teknologi seperti aplikasi quipper, video belajar animasi dan lain-lain. Untuk merealisasikan tingkatan *intellectual skills* bahan ajar ini akan melatih ketrampilan berfikir mahasiswa dengan metode replikasi dan simulasi (SPM).

SARAN

Diharapkan dosen selalu meningkatkan kompetensi paedagogiknya terutama dalam hal membuat penilaian dan refleksi hasil tugas mahasiswa. Pada saat Kemendikbud melaksanakan kebijakan tentang Kampus Merdeka, Merdeka belajar ini, keharusan meningkatkan kompetensi dosen tidak bisa terelakkan lagi terutama kompetensi dalam berkolaborasi dengan mahasiswa dan masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

- Adesoji, F. A. (2018). Bloom Taxonomy Of Educational Objectives And The Modification Of Cognitive Levels. *Advances in Social Sciences Research Journal*. <https://doi.org/10.14738/assrj.55.4233>
- Bakar, M. A. A., & Ismail, N. (2020). Express students' problem solving skills from metacognitive skills perspective on effective mathematics learning. *Universal Journal of Educational Research*. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080433>
- Bloom, B. S., & Krathwohl, D. R. (1956). Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. In *Handbook I: Cognitive Domain*.
- Currie, G. M. (2020). A Lens on the Post-COVID-19 "New Normal" for Imaging Departments. *Journal of Medical Imaging and Radiation Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.jmir.2020.06.004>

- Gazali, E. . (2018). Kendala Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh (Fenomenologi Komunitas Homeschooling E-Hughescooling). *Jurnal Komunikasi Dinamika*.
- Hairunisya, N. (2021). Student's perception of learning, knowledge, attitudes and skills based on Indonesian economics. *SSRN Electronic Journal*.
<https://doi.org/10.2139/ssrn.3866007>
- Hairunisya, N., & Sunaryanto. (2020). Curriculum analysis based on indonesia's economic behavior in the covid-19 period. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 6351–6360.
<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.082274>
- Has'ad Rahman Attamimi, & Setiadi, H. (2020). Evaluasi Penilaian Berbasis Hots Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sma Labschool Kebayoran Baru. *Jurnal Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*.
<https://doi.org/10.22236/jppp.v3i1.5905>
- Herawati, N., Anwar, M., & Fudhai, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Penyusunan Instrumen Evaluasi Berbasis Hots Bagi Guru (SMAN 05 Tinggi Moncong). *DEDIKASI*.
<https://doi.org/10.26858/dedikasi.v22i2.16138>
- Jamaludin, S., Azmir, N. A., Mohamad Ayob, A. F., & Zainal, N. (2020). COVID-19 exit strategy: Transitioning towards a new normal. In *Annals of Medicine and Surgery*. <https://doi.org/10.1016/j.amsu.2020.09.046>
- Krathwohl, A. dan. (2001). Anderson and Krathwohl - Understanding the New Version of Bloom ' s Taxonomy The Cognitive Domain : Anderson and Krathwohl - Bloom ' s Taxonomy Revised. *A Succinct Discussion of the Revisions to Bloom's Classic Cognitive Taxonomy by Lorin Anderson and David Krathwohl and How to Use Them Effectively*.
- Kustyarini, K., Utami, S., & Koesmijati, E. (2020). The Importance of Interactive Learning Media in a New Civilization Era. *European Journal of Open Education and E-Learning Studies*.
- Margahana, H. (2020). Urgensi Pendidikan Entrepreneurship Dalam Membentuk Karakter Entrepreneur Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*.
- McReynolds, M. (2014). A New Era for Service-Learning: Designing an Intentional High Impact Practice. *Journal of Service-Learning in Higher Education*.
- Muhid, A., Amalia, E. R., Hilaliyah, H., Budiana, N., & Wajdi, M. B. N. (2020). The effect of metacognitive strategies implementation on students' reading comprehension achievement. *International Journal of Instruction*.
<https://doi.org/10.29333/iji.2020.13257a>
- Oonk, C., Gulikers, J. T. M., den Brok, P. J., Wesselink, R., Beers, P. J., & Mulder, M. (2020). Teachers as brokers: adding a university-society

- perspective to higher education teacher competence profiles. *Higher Education*. <https://doi.org/10.1007/s10734-020-00510-9>
- Opatha, H. H. D. N. P. (2020). Influence of lecturers' competence on students' satisfaction of lecturing: Evidence for mediating role of lecturing behaviour. *Universal Journal of Educational Research*. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080406>
- Peisachovich, E., Da Silva, C., May, N., Boni, M., Zaki-Azat, J., Gurevich-Gal, R., & Hynes, L. (2020). Understanding Learners' Experiences of Simulated Person Methodology in an Athletic Therapy Program. *Cureus*. <https://doi.org/10.7759/cureus.7194>
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Rahayuningsih, S., & Jayanti, R. (2019). High Order Thinking Skills (HOTS) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika dalam Menyelesaikan Masalah Grup. *MAJAMATH: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.36815/majamath.v2i2.424>
- Rahmayani, V. R. A. (2020). Strategi Peningkatan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas. *Journal On Teacher Education*.
- Safira, L., & Hartati, M. T. S. (2021). Gambaran Stres Akademik Siswa SMA Negeri Selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *Empati-Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. <https://doi.org/10.26877/empati.v8i1.7909>
- Setiaji, K., Mulyono, K. B., & Feriady, M. (2018). Pengembangan Kualitas Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan bagi Guru SMK dan SMA Jawa Tengah. *Seminar Nasional Kolaborasi Pengabdian Pada Masyarakat*.
- Singh, C. K. S., & Marappan, P. (2020). A review of research on the importance of higher order thinking skills (HOTS) in teaching english language. In *Journal of Critical Reviews*. <https://doi.org/10.31838/jcr.07.08.161>
- Sulaiman, J., & Ismail, S. N. (2020). Teacher competence and 21st century skills in transformation schools 2025 (TS25). *Universal Journal of Educational Research*. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080829>
- Sultoni, S., Gunawan, I., & Sari, D. N. (2018). Pengaruh Etika Profesional Terhadap Pembentukan Karakter Mahasiswa. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*. <https://doi.org/10.17977/um027v1i32018p279>
- Tahir, S. Z. Bin, & Rinantanti, Y. (2018). Multilingual lecturers' competence in English teaching at the university of Iqra Buru, Indonesia. *Asian EFL Journal*.