



**REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA**


SURAT PENDAFTARAN CIPTAAN

Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta yaitu Undang-Undang tentang perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra (tidak melindungi hak kekayaan intelektual lainnya), dengan ini menerangkan bahwa hal-hal tersebut di bawah ini telah terdaftar dalam Daftar Umum Ciptaan:

- I. Nomor dan tanggal permohonan : C10201400051, 17 September 2014
- II. Pencipta
Nama : **Dr. NINIK SUDARWATI**
Alamat : Jalan Kapten Tendean No.192-B Rt.020 Rw.003
Kel. Sengon, Kec. Jombang, Jombang, Jawa Timur.
Kewarganegaraan : Indonesia
- III. Pemegang Hak Cipta
Nama : **Dr. NINIK SUDARWATI**
Alamat : Jalan Kapten Tendean No.192-B Rt.020 Rw.003
Kel. Sengon, Kec. Jombang, Jombang, Jawa Timur.
Kewarganegaraan : Indonesia
- IV. Jenis Ciptaan : Program Komputer
- V. Judul Ciptaan : **MODUL I KEWIRAUSAHAAN TERPADU BAGI CALON WIRAUSAHA: MEMBANGUN MENTAL KEWIRAUSAHAAN**
- VI. Tanggal dan tempat diumumkan : 01 Januari 2014, di Jombang
untuk pertama kali di wilayah
Indonesia atau di luar wilayah
Indonesia
- VII. Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan.
- VIII. Nomor pendaftaran : 070148

Pendaftaran Ciptaan dalam Daftar Umum Ciptaan tidak mengandung arti sebagai pengesahan atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan yang didaftar, Direktorat Jenderal yang menyelenggarakan pendaftaran Ciptaan tidak bertanggung jawab atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan yang terdaftar. (Pasal 36 dan Penjelasan Pasal 36 Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta)

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
REPUBLIK INDONESIA
DIREKTUR JENDERAL HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b.
DIREKTUR HAK CIPTA, DESAIN INDUSTRI,
DESAIN TATA LETAK SIRKUIT TERPADU, DAN RAHASIA DAGANG


Yuslisar Ningsih, S.H., M.H.
NIP. 195511291982032001

JUDUL :

**MODUL I KEWIRAUSAHAAN TERPADU
TEMA
MEMBANGUN MENTAL KEWIRAUSAHAAN**

<https://www.youtube.com/watch?v=0Q48-uUqwWE>



JENIS PRODUK:

**MEDIA PENDIDIKAN AUDIO VISUAL UNTUK
PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN**

Oleh :

DR. NINIK SUDARWATI, MM.

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
JOMBANG**

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sampai saat ini semua perguruan tinggi di Indonesia diwajibkan untuk memasukkan mata kuliah kewirausahaan di dalam kurikulum perguruan tinggi. Karena perguruan tinggi merupakan *agent of change* yang mempersiapkan mahasiswa menjadi pribadi unggul, tangguh, dan kompeten dalam terjun bermasyarakat. Dengan membangun mental kewirausahaan sejak muda bertujuan untuk mengetahui pentingnya pendidikan kewirausahaan pada mahasiswa, agar mahasiswa mampu bersaing didunia kerja, memiliki mental wirausaha yang tidak mudah menyerah dan mampu menciptakan lapangan kerja sendiri. Peran serta perguruan tinggi bisa dilakukan melalui implementasi pendidikan kewirausahaan dalam semua program studi. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah sangatlah banyak antara lain adalah mengadakan program-program kewirausahaan, yang tujuannya untuk mengembangkan memperkuat mental, bakat dan minat mahasiswa dalam bidang kewirausahaan, serta menjadikan mahasiswa berfikir kreatif, inovatif dan memiliki kemampuan untuk menghadapi dunia kerja (Prastyaningtyas, 2019) .

IPTEK dan perkembangannya akan menghasilkan hal-hal yang baru dengan laju yang pesat, baik berupa barang maupun jasa; layanan komunikasi baru tata cara kegiatan ekonomi. Pengaruh tersebut akan mendunia, melewati batas-batas negara yang meliputi berbagai segi kehidupan. Dalam bidang ekonomi, pasar yang semakin terbuka dan bebas yang menyebabkan arus barang dan jasa serta tenaga kerja akan melintas batas negara tanpa hambatan. Perkembangan tersebut sekadar menunjukkan betapa besar tantangan yang harus dihadapi sekarang dan masa depan, serta betapa penting peran pendidikan tinggi dalam menghasilkan lulusan yang profesional, andal, serta berkemampuan tinggi, yang dapat meningkatkan produktivitas dan efisiensi dalam berproduksi agar industri di Indonesia berdaya saing tinggi.

Hal tersebut mendorong munculnya beragam kesempatan berusaha dalam era perkembangan teknologi tinggi. Berkembangnya teknologi informasi dan program-program komputer yang canggih telah mendorong tumbuhnya kesempatan kerja lokal yang semakin beragam. Perkembangan baru dalam industri jasa seperti konsultan komputer, manajemen, periklanan, dan kepariwisataan juga terus berkembang secara meluas sebagai sektor penunjang industri. Sehubungan dengan hal tersebut, pengembangan kewirausahaan (*entrepreneurship*) sangat penting bagi calon lulusan.

Adanya Modul Kewirausahaan audio visual merupakan sentuhan Teknologi Tepat Guna agar tidak hanya dibaca dimuka tetapi bisa diakses melalui internet. Modul membangun mental kewirausahaan berbasis elektronik merupakan penyajian teks berbentuk film dengan materi beberapa topik meliputi: karakteristik kewirausahaan, wirausaha sebagai pemimpin, pembuatan keputusan dan mengambil resiko, kreatifitas, membangun kerjasama dengan negosiasi. Masing-masing akhir topic disertakan film fiksi yang mendukung masing-masing topik tersebut. Tampilan modul diunggah dalam youtube dengan judul “MODUL I Membangun Mental Kewirausahaan Oleh Dr. Ninik Sudarwati”. pembuatan modul audio visual bertujuan agar lebih memudahkan pemanfaatan literature

pembelajaran kewirausahaan. Selain sebagai literature bagi semua jenjang pendidikan, dan juga untuk mahasiswa perguruan tinggi. Modul sangat mudah mengaksesnya dan tidak perlu membaca bisa secara langsung, bisa mendengarkan ataupun melihat melalui modul berbentuk film dan terdapat kisah fiksi yang menggambarkan karakteristik mental kewirausahaan .

Dibuatnya Modul 1 membangun mental kewirausahaan merupakan bagian dari luaran hasil penelitian DIKTI hibah bersaing berjudul pengembangan modul kewirausahaan terpadu berbasis elektronik bagi peserta didik dan mahasiswa. Pembelajaran kewirausahaan membutuhkan waktu yang banyak dan intensif, mendalam berupa kegiatan latihan mental kewirausahaan berulang-ulang untuk membentuk sikap kewirausahaan. Waktu yang sangat terbatas hanya cukup dalam penyampaian materi teks kewirausahaan, kurang waktu dalam kegiatan metode praktek, metode latihan, metode demonstrasi membentuk mental kewirausahaan dengan baik. Sebagai solusi keterbatasan waktu kegiatan pembelajaran membangun mental kewirausahaan.

Oleh sebab itu perlu dibuat media yang bertujuan untuk membantu meningkatkan penguasaan materi yang lebih efektif dan praktis serta menghemat waktu dalam membentuk mental kewirausahaan sampai terbentuk sikap kewirausahaan. Memudahkan mahasiswa menerapkan mental kewirausahaan dalam kehidupan sehari-hari. dan bisa belajar secara fleksibel dengan cara apapun dengan menggunakan laptop atau smartphone. Media tersebut salah satunya berupa modul membangun mental kewirausahaan berbasis elektronik. Inovasi sebelumnya terdapat dari hasil penelitian pengembangan modul elektronik sebelumnya yang berkaitan dengan modul elektronik antara lain:

Widya Purnama Putra dan Lusya Rakhmawati (2016) melakukan penelitian pengembangan modul pembelajaran berbasis software proteus pada standar kompetensi menggambar teknik elektronik menggunakan computer untuk SMK Negeri 1 Driyorejo. Hasil penelitian diberikan nama sebagai inovasi berupa modul menggambar teknik elektronika menggunakan computer, yang memuat materi sesuai silabus yang dibuat sekolah. Desain modul menggambar teknik elektronika menggunakan computer terdiri dari 4 bab, yaitu bab 1 (pendahuluan), bab 2 (kegiatan belajar), bab 3 evaluasi), bab 4 (penutup). Penjelasan bab 1 meliputi deskripsi, prasarat, petunjuk penggunaan modul, tujuan akhir dan cek kemampuan awal. Penjelasan bab 2 meliputi 3 kegiatan belajar, penggunaan modul, tujuan akhir dan cek kemampuan awal. Penjelasan bab 2 meliputi 3 kegiatan belajar, ang setiap kegiatan belajar terdiri dari tujuan, uraian materi, tes formatif dan tes kinerja. Penjelasan bab 3 (evaluasi) berupa soal pilihan ganda dan soal esei. Materi soal diambil dari keseluruhan modul. Sedangkan bab 4 berisikan penutup dan daftar pustaka. Kelebihan software proteus dapat melakukan simulasi rangkaian elektronika, proteus mendukung architecture sehingga operator bisa memasukkan program. Efektifitas modul membuktikan dari validator menilai positif 87,33% modul layak pakai sebagai media pembelajaran, dari angket yang disebarkan pada siswa 74% memberi penilaian baik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Septiani Yeni Mere (2016) melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis ICT mengacu pada kurikulum SD 2013 subtema

kebersamaan dalam keberagaman untuk siswa kelas IV SD Negeri Kalasan 1. Bentuknya inversi berupa media power point interaktif menggunakan symbol tombol untuk mengoperasikannya. Bentuk susunan media sebagai berikut: media pembelajaran berbasis ICT model power point interaktif yang dipadu dengan video memuat komponen slide pembukaan, isi dan penutup. Slide pembukaan dalam bentuk power point interaktif, terdiri dari: identitas media, identitas materi pembelajaran terkait(subtema kelas, pembelajaran), pemetaan kompetensi dasar, indicator, dan tujuan pembelajaran. Slide isi berisi keseluruhan materi serta aktifitas yang akan dilakukan bersama oleh guru dan siswa, terdiri dari: materi pembelajaran, petunjuk kegiatan, selingan gambar terkait pembelajaran, tugas yang harus dikerjakan siswa, rincian soal evaluasi, kunci jawaban, pertanyaan refleksi, tugas rumah/tindak lanjut,. Slide penutup terdiri dari: ucapan terima kasih, profil penyusun.

Galih Maulana Risqi (2015) melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Feature video dalam matakuliah pelajaran ilmu pengetahuan social (IPS) kelas VII SMP negeri 2 Demak, Bentuk invensi dari hasil penelitian berupa media feature video berisi liputan yang memiliki ciri khas atau keistimewaan sendiri yang terletak pada kevariativian penyajiannya yang menggabungkan narasi, wawancara, dialoq, diskusi dan reportase. Feature video merupakan media pembelajaran yang mampu mengemas kehadiran pengalaman belajar terutama siswa ke dalam kelas yang dapat merangsang umpan balik atau respon, interaksi dan penyertaan siswa terhadap apa yang dipaparkan dan sebagai media pembelajaran dengan kurikulum 2013.

Dengan latar belakang tersebut maka terbukti belum ada pengembangan modul kewirausahaan yang berbasis elektronik dalam bentuk perpaduan teks dan film fiksi yang berkaitan dengan materi membangun mental kewirausahaan.

B. Bagan Alur Modul Kewirausahaan Teknologi Tepat Guna (TTG)

Invensi ini berhubungan dengan teknologi komputer dan film modul kewirausahaan terpadu tema membangun mental kewirausahaan, rincian isi materi modul elektronik dan isi materi teks dan film fiksi yang berkaitan dengan mental kewirausahaan.

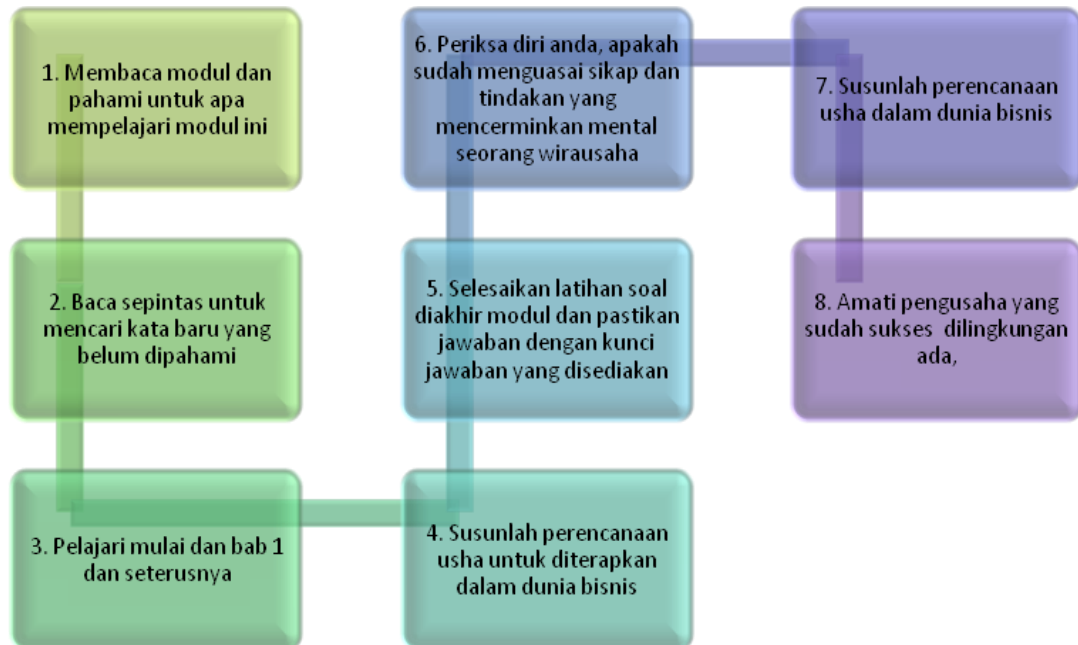
1. Alur Pembuatan Modul Berbasis elektronik



Pembuatan Video modul yang pertama bagain sampul yang berjudul “MODUL 3 Rencana Usaha” oleh Dr. ninik Sudarwati, M.M kemudian terdapat bpanduan bagi engguna modul yaitu bagi peserta didik dan fasilitator (alurnya lebih rinci ada dibawah ini). Selanjutnya ditampilkan kriteria evaluasai kemampuan yaitu mengukur kemampuan peserta didik setelah mempelajari tiap topic wajib mengerjakan soal berjumlah 3 soal di akhir topic dan telah disediakan kunci jawaban. Bentuk soal berbentuk pertanyaan dengan jawaban yang sudah ada dalam materi topic. Masing-masing soal diberi bobot 20 skor. Sifat soal terdiri dari teori dan praktek. Kriteria penilaian kemampuan diukur dengan tingkat persentase meliputi: 34% ke atas cukup, kurang dari 34% dinyatakan kurang menguasai materi dan diharapkan mempelajari kembali topic materi tersebut.

Untuk isi setiap Topik (detail sudah dijelaskan dibawah). Pemngambilan film fiksi yaitu dengan bekerja sama dengan usha kecil yang memproduksi baju. Dimana terdapat wawancara dan memerankan perilaku yang menggambarkan kakarakteristik seorang wirausaha. Pembuatan film dilakukan agar supaya peserta didik lebih paham dan menarik perhatian peserta didik.

2. Alur Penggunaan Modul bagi Peserta Didik



Bagi peserta didik sebelum menggunakan modul terlebih dahulu bacalah pendahuluan pada modul, dengan memahami tujuan dan maksud mempelajari modul peserta didik akan memiliki gambaran umum sebelum memahami setiap topik pada modul. Kemudian peserta didik mempelajari setiap topik. Pada tiap akhir topik terdapat film fiksi yang menggambarkan karakter seorang wirausaha, adanya film fiksi ini agar supaya peserta didik lebih faham maksud dari materi yang sebelumnya dipelajari. Selanjutnya peserta didik bisa mengerjakan latihan soal dimana setiap topik terdapat 3 soal dan bisa dicek di kunci jawaban. Untuk latihan atau praktik secara langsung peserta didik dianjurkan untuk menyusun perencanaan usaha untuk bisa diterapkan di dunia bisnis. Setelah mempelajari modul harapannya peserta didik mampu menerapkan sikap dan perilaku yang mencerminkan mental seorang wirausaha.

1. Alur penggunaan Modul bagi Fasilitator



Bagi fasilitator sebelum menggunakan dan menerapkannya ke peserta didiknya, langkah pertama yaitu membaca tujuan mempelajari modul pada bagian pendahuluan. Setelah itu fasilitator mempelajari dan menguasai setiap topik yang terdapat di modul. Kerjakan lah semua latihan soal dan cek kebenaran jawab pada kunci jawaban yang telah disediakan di modul dan menerapkan langkah bisnis yang terdapat di modul. Setelah fasilitator sudah memahami dan melakukan langkah bisnis, langkah selanjutnya yaitu memulai bimbingan kepada peserta didik. Peserta didik disarankan untuk mempelajari modul dengan batas waktu dan sesuai dengan kesepakatan bersama. Fasilitator membantu peserta didik untuk memahami konsep praktik dan menjawab kendala saat proses belajar di kelas. Fasilitator juga bisa membantu peserta didik untuk menemukan sumber belajar yang lain untuk menunjang isi materi dalam modul. Setelah membimbing peserta didik fasilitator membantu menyelesaikan latihan soal yang terdapat pada akhir topik. Setiap pembimbingan modul kepada peserta didik fasilitator harus selalu memotivasi peserta didik untuk menerapkan sikap dan perilaku yang terdapat di modul dalam praktik berwirausaha.

Rincian Setiap Topik

Topik 1

- Karakteristik Kewirausahaan
- Materi
 - A. Karakteristik Kewirausahaan
- Rangkuman
- Film : Karakteristik Kewirausahaan
 - ✓ Semangat Kerja

- ✓ Siap di bayar murah untuk mencari pelanggan
- ✓ Mencari pengalaman kerja sampai terampil
- ✓ Mencari relasi/teman
- ✓ Kreatif dan Inovatif
- Tugas Topik 1
- Kunci Jawaban
- Cuplikan dari modul bagian Topik 1, yang menggambarkan karakteristik kewirausahaan



Topik 2

- Wirausaha Sebagai Pemimpin
- Materi
 - A. Macam-macam sifat Pemimpin
 - B. Mengembangkan Keterampilan Sifat Pemimpin
 - C. Arahkan singkat memulai pengelolaan diri
- Rangkuman
- Film : Karakteristik Keterampilan Wirausaha Sebagai Pemimpin
 - ✓ Percaya Diri
 - ✓ Kemampuan diri/semangat
 - ✓ Fisik sehat
 - ✓ Simpati/menyenangkan
 - ✓ Mengatur waktu
- Tugas Topik 2
- Kunci Jawaban
- Cuplikan film dari modul bagian Topik 2



Topik 3

- Pembuatan Keputusan dan Mengambil Resiko
- Materi
 - A. Mendefinisikan Situasi Beresiko
- Rangkuman
- Film: Membuat Keputusan dan Mengambil Resiko
 - ✓ Permintaan saat ini tetap
 - ✓ Menambahkan peralatan untuk meningkatkan permintaan
 - ✓ Menyewa peralatan yang dibutuhkan dari penjahit/pihak lain
 - ✓ Mensubkontraksikan produksi dengan menyablon kain sebagai motifnya



- Tugas Topik 3
- Kunci Jawaban
 - ✓ Cuplikan film dari modul bagian Topik 3 yang menggambarkan Mensubkontraksikan produksi dengan menyablon kain sebagai motifnya

Topik 4

- Kreativitas
- Materi
 - A. Pengertian Kreativitas
 - B. Tinjauan Atas Situasi Beresiko
- Rangkuman
- Film: Membuat Keputusan dan Mengambil Resiko
 - ✓ Inovasi (tampak beraneka kain dan baju yang bervariasi bentuk dan motifnya)



- Tugas Topik 4
- Kunci Jawaba

- Cuplikan film

Topik 5

- Membangun Kerjama Dengan Keterampilan Negosiasi
- Materi
 - A. Kerjasama
 - B. Negosiasi
- Rangkuman
- Film: Membangun Kerjama Dengan Keterampilan Negosiasi
 - ✓ negisosi (dengan bernegosiasi dengan suplayer sehingga mampu memproduksi jilbab dengan berbgai macam)



- Tugas Topik 5
- Kunci Jawaban

C. Rancang Bangun Modul Kewirausahaan TTG

1. Bahan Dan Peralatan Objek TTG

a. Bahan

- ✓ Modul Kewirausahaan Elektronik
Modul sudah dimodifikasi dalam bentuk film, terdapat teks dan suara (dubbing) tujuannya agar Peserta didik mudah memahami selain dengan membaca juga bisa dengan melihat dan mendengarkan.
- ✓ Fasilitator
Sebagai fasilitator dalam pembelajaran kewirausahaan, serta juga sebagi sumber ilmu bagipeserta didik.
- ✓ Peserta didik
Sebagai sasaran dalam pembuatan modul. Dimana mahasiswa bisa memnfaatkan modul kewirausahaan berbasis elektronik sebagai referensi mata kuliah kewirauahaan.

b. Peralatan

- ✓ Kelas
Kelas digunakan jika dosen menggunakan modul berbasis elektronik untuk proses pembelajaran saat perkuliahan. Mahasiswa bisa mengamati film yang bisa ditampilkan dosen di Proyektor ataupun mahasiswa bisa mengakses sendiri di smartphone masing-masin dengan membuka aplikasi Youtube.
- ✓ Laptop atau Smartphone
Merupakan media yang digunakan untuk mengakses modul kewirausahaan berbasis elektronik. Lebih mudahnya lagi dengan

adanya smartphone membuat manusia lebih mudah mengakses informasi melalui internet dalam genggaman tangan. Karena sebagian besar mahasiswa memiliki smartphone memudahkan mahasiswa mengakses dimanapun mereka berada, sehingga tidak hanya saat pembelajaran kewirausahaan.

c. Metode

Metode penerapan video modul 1 membangun mental kewirausahaan diterapkan pada peserta didik yang bersifat pemula dengan cara pertama peserta didik diberikan pengarahan sikap dan tindakan yang sungguh-sungguh dalam melakukan sebuah pekerjaan. Peserta didik dijelaskan dampak positif dan dampak negative setelah terbentuknya mental kewirausahaan. Pendidik menjelaskan modul 1, dilakukan Tanya jawab secara intensif untuk mengomentari video modul 1 tersebut.

Penerapan media film audio visual yang terdapat dalam Modul Kewirausahaan dapat digunakan untuk menyampaikan bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Media film merupakan media audio visual yang memiliki keindahan efek suara dan gambar yang bergerak yang mampu melahirkan ketertarikan seseorang untuk melihatnya dengan nyaman. Metode yang bisa digunakan untuk fasilitator untuk proses pembelajaran dikelas yaitu "Video Based Learning" dengan modul yang didisain secara teks dan suara sehingga pembelajaran lebih menarik dan nyaman.

2. Proses Penggunaan Modul Kewirausahaan berbasis elektronik

Proses penggunaan video modul 1 membangun mental kewirausahaan dapat digunakan dengan langkah-langkah diantaranya: (1) melakukan pengelolaan kelas, (2) peserta didik dibuat berkelompok, (3) dosen menjelaskan arti penting manfaat dan dampak atas perilaku sikap dan tindakan yang berkaitan dengan mental kewirausahaan dengan cara memberikan berbagai contoh seseorang yang sukses karena memiliki mental kewirausahaan tinggi, (4) dosen memberikan sebuah kasus perbaikan mental usaha pada masing-masing kelompok peserta didik, (5) dosen memutar modul 1 membangun mental kewirausahaan, (6) mahasiswa berdiskusi secara kelompok dan mengerjakan soal kasus yang diberikan oleh dosen.

Modul dirancang untuk semua kalangan pendidikan yang terdapat mata pelajaran kewirausahaan. Guru dan dosen bisa menggunakan sebagai bahan pembelajaran dikelas, agar peserta didik lebih mudah faham dan mampu menerapkan mental kewirausahaan dengan cepat dan tepat, karena dalam modul kewirausahaan terdapat film fiksi yang menggambarkan mental-mental kewirausahaan. Sedangkan siswa atau mahasiswa bisa menggunakan Modul Kewirausahaan sebagai sumber informasi atau referensi yang menarik dan mudah untuk dipelajari. Khususnya untuk sumber informasi pada mata

pelajaran Kewirausahaan. Pada akhir modul terdapat latihan soal yang mana bisa dikerjakan oleh peserta didik sebagai pemahaman. Setelah mempelajari modul harapnya siswa juga membuat rencana usaha dan dipraktikkan dalam dunia bisnis.

3. Cara Kerja Modul Kewirausahaan berbasis TTG/ Prinsip Kerja

- a. Petunjuk evaluasi: mengukur kemampuan peserta didik setelah
Mempelajari tiap topic wajib mengerjakan soal berjumlah 3 soal di akhir topic dan telah disediakan kunci jawaban. Bentuk soal berbentuk pertanyaan dengan jawaban yang sudah ada dalam materi topic. Masing-masing soal diberi bobot 20 skor. Sifat soal terdiri dari teori dan praktek. Kriteria penilaian kemampuan diukur dengan tingkat persentase meliputi: 34% ke atas cukup, kurang dari 34% dinyatakan kurang menguasai materi dan diharapkan mempelajari kembali topic materi tersebut
- b. Urutan dan isi materi modul elektronik membangun mental kewirausahaan terdiri dari 5 topik meliputi:
 - a. Karakteristik kewirausahaan.
 - b. Wirausaha sebagai pemimpin
 - c. Pembuatan keputusan dan mengambil resiko
 - d. Kreativitas
 - e. Membangun kerjasama dengan keterampilan negosiasi
- c. Isi Film
 - Isi film topik 1: karakteristik kewirausahaan:
 - 1) semangat kerja, sinema film seorang pengusaha menjahit busana memulai dengan mengatur ruan kerja, pegawai berangkat bekerja naik sepeda, pegawai giat bekerja menjahit busana pelanggan, pengusaha memberikan pengarahan cara menjahit busana dan memberi motivasi pegawai untuk semangat mencari pelanggan dengan cara mutu jahitan berkualitas dan ongkos kerja murah agar mendapat banyak pelanggan.
 - 2) pekerja mencari pengalaman kerja sampai terampil., dengan kegiatan belajar menjahit di lembaga pelatihan.
 - 3) pengusaha mencari relasi teman mitra kerja, dengan dialog menawarkan kepada mitra tentang pekerjaan membordil dan pliskit busana.
 - 4) Kreasi dan inovasi, gambar bermacam-macam kreasi kerudung.
 - Isi film topik 2 pengusaha sebagai pemimpin
Tampilan Film:
 - 1) film percaya diri, seorang pengusaha memberikan motivasi kepada karyawan. Karyawan bekerja dengan giat,
 - 2) fisik sehat, seorang pegawai naik sepeda berangkat bekerja. Seorang karyawan sedang mengangkat meja jahit.
 - 3) simpati/menyenangkan, seorang pengusaha sedang memberikan pujian atas hasil kerja karyawan.

4) Mengatur waktu, seorang bos berada di ruang kerjanya.membuat pola pakaian, mengukur kain, seorang bos mengajari pegawai cara memotong kain sesuai dengan pola busana.

- Isi film Pembuatan keputusan dan mengambil resiko

Tampilan film:

- 1). Permintaan pelanggan saat ini tetap, seorang perempuan salah satu pelanggan sedang mengambil jahitan, seorang laki-laki sedang menjahitkan busana.
- 2). Menambah mesin jahit untuk meningkatkan pelayanan pelanggan, dengan tampilan film bertambah jumlah mesin jahit.
- 3). Menyewa peralatan mesin jahit dari tempat lain, dengan tampilan film pegawai mengangkat mesin jahit.
- 4). Mensubkontrakkan produksi dengan menyablon kain sebagai motifnya pada mitra usaha relasi.

- Isi film topik 4 :Kreatifitas.

Tampilan Film:

- 1). Inovasi beraneka pakaian dan jilbab yang bervariasi dan motifnya.

4. Dampak Positif Penerapan Modul Kewirausahaan

Secara umum, dampak Menggunakan Modul Kewirausahaan media film dalam pendidikan dan pengajaran di kelas sangat berguna, terutama untuk:

- a. Mengembangkan pemikiran dan pendapat para mahasiswa
- b. Menambah daya ingat pada pelajaran
- c. Mengembangkan daya fantasi mahasiswa
- d. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar
- e. Mempercepat penerapan mental kewirausahaan mahasiswa (Sudjana, 1995).

Secara khusus dampak positif dari penggunaan modul 1 sebagai pembelajaran adalah diantaranya:

- a. Mahasiswa memperoleh pengetahuan tentang langkah-langkah membentuk sikap mental kewirausahaan yang aktif, kreatif, dan produktif.
- b. Mahasiswa dapat melatih diri dan mengelola diri menjadi lebih efektif dan sistematis untuk membentuk sikap dan mental kewirausahaan yang tinggi.
- c. Terbentuknya mental siap menghadapi tantangan dan memperhitungkan resiko serta mampu mengambil keputusan dengan memperhitungkan resiko.

D. Aplikasi Penerapan Modul 1 Membangun Mental Kewirausahaan Lapangan

Penerapan modul 1 membangun mental kewirausahaan telah di uji coba di beberapa perguruan tinggi antara lain : Universitas Nusantara PGRI Kediri program studi pendidikan ekonomi, Universitas Muhammadiyah Surabaya

Fakultas Ekonomi, STKIP PGRI Pasuruan program studi pendidikan ekonomi. Beberapa masukan dari 43 mahasiswa yang menggunakan modul tersebut antara lain 93% mahasiswa menyatakan materi modul sangat lengkap tentang mental dan karakteristik kewirausahaan, 90% mahasiswa menyatakan sifat materi sangat praktis dan mudah dengan bahasa yang mudah dipahami, 80% mahasiswa menyatakan susunan modul sudah lengkap (tujuan pembelajaran, materi, contoh kasus, kesimpulan, tugas, kunci jawaban), 80% mahasiswa menyatakan desain modul telah memenuhi syarat (bahasa sederhana, tulisan jelas, dubbing suara jelas), 50% mahasiswa menyatakan isi modul telah disertai dengan contoh nyata berupa film sesuai dengan topik bahasan, 85% mahasiswa menyatakan mulai berusaha belajar menerapkan jiwa dan mental kewirausahaan dalam kehidupan sehari-hari.

E. Keberlanjutan Modul Kewirausahaan Berbasis TTG

Dalam konteks bertambahnya pengetahuan anak memerlukan pengamatan yang lebih mendalam terutama tentang pengaruh-pengaruh yang ditimbulkannya, mengingat kelebihan dari video, mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa dalam waktu yang singkat, pesan yang disampaikan cepat dan mudah di singkat, mengembangkan pikiran dan pendapat mahasiswa, mengembangkan imajinasi mahasiswa. Seharusnya dengan banyaknya materi mengenai karakteristik mental kewirausahaan dalam proses belajar mengajar dan keterbatasan waktu membuat guru kebanyakan belum mampu menyelesaikan semua materi yang harus disampaikan kepada Mahasiswa.

Dengan kelangsungan penggunaan Modul Kewirausahaan dalam bentuk film, video pembelajaran sangatlah tepat jika digunakan dalam pembelajaran Kewirausahaan terutama pada materi proses berwirausaha, karena guru tidak mungkin bisa untuk menggambarkan secara nyata dari kegiatan kewirausahaan jika tidak dipraktikkan secara langsung atau latihan. Oleh sebab itu fasilitator perlu media atau alat bantu untuk bisa menggambarkannya kepada Mahasiswa, agar mahasiswa mudah memahami gambaran mental berwirausaha. Kegiatan pembelajaran kewirausahaan membutuhkan banyak materi yang lengkap meliputi membangun mental kewirausahaan, mengelola usaha dan rencana usaha serta mengembangkan usaha. Pembelajaran kewirausahaan tidak hanya mempelajari teks materi kewirausahaan, melainkan membutuhkan waktu yang intensif, mendalam berupa kegiatan latihan mental kewirausahaan berulang-ulang untuk membentuk sikap kewirausahaan. Seiring dengan berjalannya waktu akan ada banyak sekali media berbasis video maka dari itu modul Kewirausahaan ini masih perlu perbaikan sehingga akan lebih baik lagi.

F. PENUTUP

Modul membangun mental kewirausahaan berbasis elektronik merupakan penyajian teks berbentuk film dengan materi beberapa topik meliputi: karakteristik kewirausahaan, wirausaha sebagai pemimpin, pembuatan keputusan dan mengambil resiko, kreatifitas, membangun kerjasama dengan negosiasi. Masing-masing akhir topik disertakan film fiksi yang mendukung topik tersebut. Modul tersebut bermanfaat sebagai media pembelajaran kewirausahaan dan

sebagai solusi keterbatasan waktu kegiatan pembelajaran membangun mental kewirausahaan serta untuk membantu meningkatkan penguasaan materi yang lebih efektif dan praktis serta menghemat waktu dalam membentuk mental kewirausahaan sampai terbentuk sikap kewirausahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Harsono & Budiyanto. 2015. *Membidik Mahasiswa Sebagai Calon Wirausahawan*. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, Vol 25, No.2, Desember 2015, ISSN: 1412-3835.
- Galih Maulana Risqi. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Feature Video dalam matakuliah pelajaran Ilmu Pengetahuan Social (IPS) kelas VII SMP negeri 2 Demak*. Skripsi S-1. Program studi kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. on line-
<https://www.lib.unnes.ac.id/20509/1/110241100-s.pdf/>.
- Septiani Yeni Mere. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Mengacu Pada Kurikulum SD 2013 Subtema Kebersamaan Dalam Keberagaman Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Kalasan 1*. Skripsi S1. Program Studi Guru Sekolah Dasar, Rintisan Program Pendidikan Profesi Guru Terintegrasi (PPGT). Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas SANATA DHARMA, Yogyakarta).
- Sudjana, Nana. *Dasar – dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Widya Purnama Putra & Lusiana Rakhmawati. 2016. *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Software Proteus pada Standar Kompetensi Menggambar Teknik Elektronika Menggunakan Komputer di SMK Negeri 1 Driyorejo*. Jurnal pendidikan teknik elektro, vol.05, no.01, hal. 155-160, on line- ejournal.unesa.ac.id/article/17649/44/article.pdf.