

---

## Desain Model Pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) Pada Mata Kuliah Kewirausahaan Berbasis Ekonomi Digital

Menik Kurnia Siwi<sup>1</sup>, Tri Kurniawati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Economic Education Program, Faculty of Economics, Universitas Negeri Padang  
[menikkurnia@gmail.com](mailto:menikkurnia@gmail.com), [trifeunp@gmail.com](mailto:trifeunp@gmail.com)

### Abstract

This study aims to produce a CORE learning model design (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) in entrepreneurship course based on the digital economy. This research used research and development method with ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. This research was conducted at Padang State University. The model validation test is carried out by experts and shows that this model is suitable for use. The practicality test results show that this model is 87,33% very practical to use and the test results show that student learning outcomes improve and students can give a positive response.

**Keywords:** Learning Model, CORE, Entrepreneurship

### History of Article:

*Received : (25-01-2021),*

*Accepted : (20-02-2021),*

*Published : (31-03-2021)*

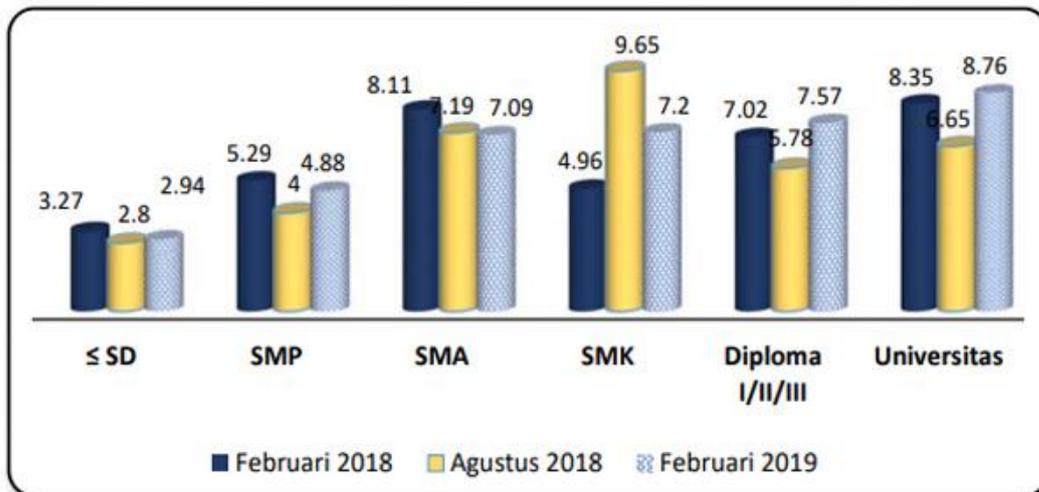
### Citation:

Siwi, M.K & Kurniawati T (2021) Desain Model Pembelajaran CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) Pada Mata Kuliah Kewirausahaan Berbasis Ekonomi Digital. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 77-85

## PENDAHULUAN

Dalam era modern dan digital seperti saat ini Indonesia masih dihadapkan dengan berbagai permasalahan seperti pengangguran. Pengangguran dipandang sebagai penyebab utama meningkatnya angka kemiskinan di Indonesia. Berbagai upaya telah dilakukan oleh Pemerintah untuk mengatasi pengangguran salah satunya melalui jalur pendidikan. Berdasarkan data dari BPS tingkat pengangguran di Indonesia pada tahun 2018-2019 justru berasal dari tingkat pendidikan tinggi dan SMK. Berikut grafik yang menunjukkan tingkat pengangguran terbuka (TPT) dari BPS:

**Gambar 1.** Grafik Perkembangan Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Menurut Tingkat Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan

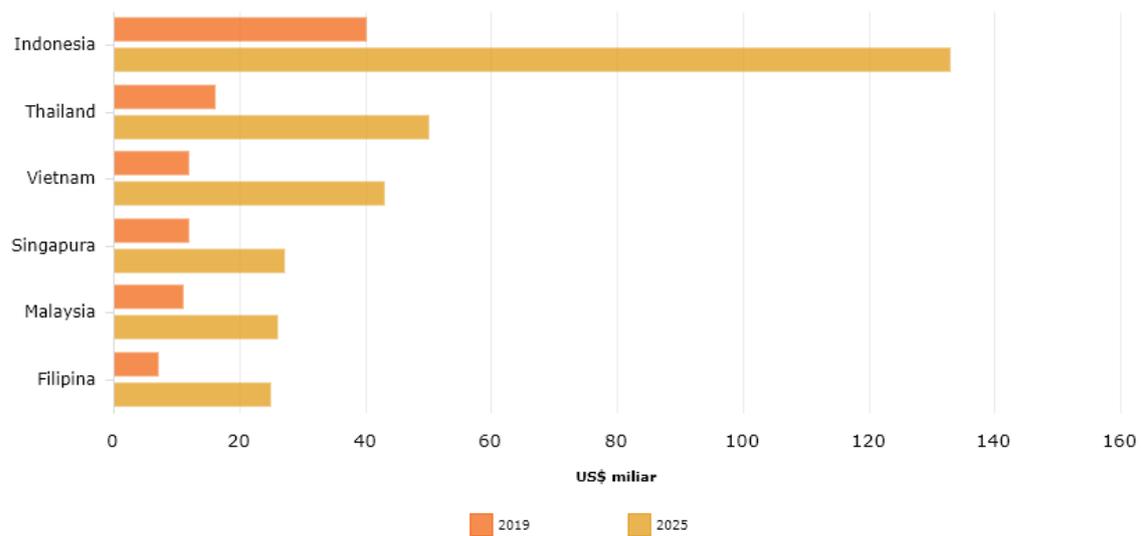


Sumber: Data BPS (2019)

Perguruan tinggi menjadi salah satu penyumbang jumlah pengangguran di Indonesia karena adanya ketidak sesuaian antara lowongan pekerjaan yang ada dengan skill atau kemampuan dari para lulusan perguruan tinggi. Inilah yang menjadi dasar pemikiran menteri pendidikan Nadiem Makarim yang menyatakan harus adanya kenerdekaan dalam belajar. Merdeka dalam belajar dapat diartikan seharusnya mahasiswa bisa mendapatkan lebih dari satu kompetensi selama mereka duduk di bangku kuliah (Indriani, 2019). Untuk menjawab tantangan tersebut UNP telah mengambil kebijakan yaitu dengan membekali mahasiswa kompetensi menjadi seorang wirausaha sehingga mata kuliah kewirausahaan dijadikan sebagai mata kuliah wajib di tingkat Universitas.

Tujuan dari pemberian mata kuliah kewirausahaan di UNP adalah untuk mencetak pengusaha muda dari berbagai disiplin ilmu. Pengusaha yang diinginkan adalah pengusaha yang terdidik dan berwawasan managerial. Adanya mata kuliah kewirausahaan disini disamping untuk menjawab permasalahan pengangguran yang ada tetapi juga sebagai jawaban atas adanya peluang untuk ikut berperan dalam mengembangkan ekonomi digital. Ekonomi digital ditandai dengan semua transaksi ekonomi menggunakan aplikasi digital atau berbasis internet seperti *e-commerce*, *startup*, *e-money*. Dibanding dengan negara tetangga Indonesia yang memiliki potensi terbesar dalam ekonomi digital seperti yang terangkum dalam grafik berikut.

**Gambar 2.** Proyeksi Nilai Ekonomi Digital Negara-negara di Kawasan Asia Tenggara 2019 dan 2025



**Sumber:** Google, Temasek, dan Bain & Company (2019)

Membekali mahasiswa dengan pembelajaran kewirausahaan di UNP dipandang sebagai sebuah kebijakan yang tepat untuk menjembatani masalah pengangguran dan masalah bagaimana mencetak pengusaha terdidik pada era ekonomi digital. Mata kuliah kewirausahaan dilaksanakan dalam dua metode yaitu tatap muka dan praktek. Mata kuliah kewirausahaan mewajibkan mahasiswanya tidak hanya *how to know* tetapi juga harus *how to do* dan *how to be*. Dengan ciri khas yang berbeda dari mata kuliah yang lain maka diperlukan juga adanya penerapan model pembelajaran yang sesuai untuk mata kuliah ini (Lestari, 2012).

Model pembelajaran CORE yang merupakan pengembangan dari model pembelajaran problem based learning dan konstruktivisme bisa menjadi salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk mata kuliah kewirausahaan. CORE yang berasal dari kata *connecting*, *organizing*, *reflecting* dan *extending*. Adapun Sintak pembelajarannya adalah *connection* yaitu menghubungkan antara konsep lama dengan konsep yang baru berkembang atau antar konsep, *Organization* yaitu mengorganisasikan ide sehingga diperoleh pemahaman materi yang dipelajari, *Reflecting* yaitu mengulang dan memikirkan kembali, kemudian didalami dan digali lebih lanjut, *Extending* yaitu pengembangan ide yang lebih luas serta menemukan sesuatu yang baru (Santi, 2013). Dengan melaksanakan seluruh sintaks ini diharapkan mahasiswa dapat berpikir lebih kritis dan mampu menghasilkan sebuah usaha yang dapat mereka aplikasikan dalam kehidupan mereka sehingga mereka tidak hanya menjadi mahasiswa yang *job seekers* tetapi juga menjadi *job creator*. Menurut Sartika & Octafianti (2017) seorang pendidik harus menciptakan proses dan kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan di dalam kelas serta dapat menciptakan suasana yang menyenangkan perlu diberlakukan sebuah metode pembelajaran yang baru. Selain itu Dwijayanti & Edwar (2018) menyatakan bahwa pendidik bukan satu-satunya sumber belajar untuk peserta didik (*teacher center*) akan tetapi keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran sangat diperlukan (*student center*).

Penerapan sebuah model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik akan menumbuhkan kreativitas dan motivasi mahasiswa dalam belajar. Uno (2008) mengatakan bahwa motivasi belajar terdiri dari enam aspek yaitu keinginan dan dorongan dalam diri, kebutuhan belajar, adanya harapan, adanya penghargaan

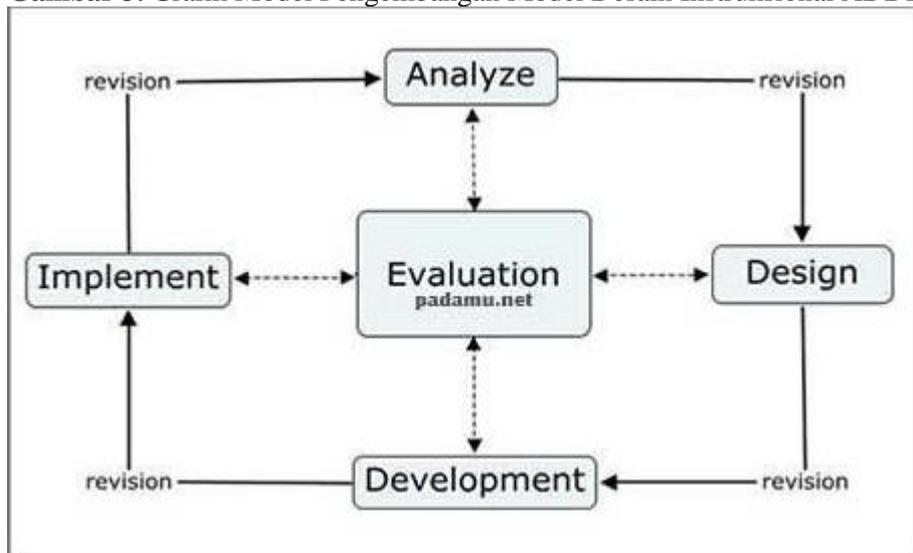
dalam pembelajaran, kegiatan belajar yang menarik dan lingkungan belajar yang kondusif. Sementara itu menurut Fahdini et al (2014) komponen yang paling penting dalam aktivitas pembelajaran adalah rancangan kegiatan yang disusun guru. Oleh karena itu diharapkan dengan penggunaan model pembelajaran yang menarik maka motivasi dan hasil belajar mahasiswa dapat meningkat.

**METODE**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain model pembelajaran CORE yang diaplikasikan pada mata kuliah kewirausahaan yang berbasis pada ekonomi digital. Penelitian ini dilakukan di Universitas Negeri Padang pada seluruh mahasiswa yang menempuh mata kuliah kewirausahaan dengan sampel uji coba terbatas pada 2 kelas dengan total mahasiswa sejumlah 100 orang. Proses penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 5 bulan mulai dari tahap analisis hingga uji coba terbatas yaitu pada bulan Juli-November 2020.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Researce and Development*). Penelitian pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji kembali keefektifan produk yang dihasilkan (Cresswell, 2015). Penelitian ini mengikuti model pengembangan dari model desain instruksional ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, develop, implement* dan *evaluate* (Gall, 2003).

**Gambar 3.** Grafik Model Pengembangan Model Desain Instruksional ADDIE



Sumber: Gall (2003)

Data persentase yang diperoleh dari validasi ahli kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria berikut.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi skor kelayakan perangkat pembelajaran CORE

Persentase	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Riduwan (2015)

Berdasarkan kriteria pada skala di atas maka desain pengembangan model pembelajaran CORE dapat dikatakan layak apabila mendapatkan persentase  $\geq 61\%$  (Ridwan, 2015).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain pengembangan model pembelajaran CORE pada mata kuliah kewirausahaan berbasis ekonomi digital menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan penelitian dimulai dengan melakukan tahapan analisis. Tahapan ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan mahasiswa terkait model pembelajaran pada mata kuliah kewirausahaan. Di era ekonomi digital kebutuhan dunia kerja menggeser juga kebutuhan mahasiswa sebagai calon pencari kerja atau bahkan calon pencipta kerja. Oleh karena itu sangat diperlukan adanya identifikasi kebutuhan mahasiswa terkait mata kuliah kewirausahaan sehingga model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Kemudian dilanjutkan dengan analisis kurikulum yang digunakan dalam proses perkuliahan di Universitas Negeri Padang. Peraturan kemendikbud terbaru mensyaratkan adanya revisi kurikulum perkuliahan sesuai dengan SNPT terbaru dan standar penilaian terbaru. Sehingga hal ini menjadi dasar juga untuk pendesainan RPS terbaru. Terakhir dilakukan analisis karakteristik mahasiswa yang mengikuti perkuliahan kewirausahaan. Setiap mahasiswa punya gaya belajar yang berbeda apalagi dalam perkuliahan kewirausahaan mahasiswanya berasal dari berbagai macam program studi dan keahlian. Pada tahap analisis ini akan ditemukan kecenderungan kesamaan karakteristik mahasiswanya sehingga bisa digunakan sebagai acuan pengembangan model pembelajaran yang nantinya bisa diaplikasikan kepada seluruh mahasiswa apapun latar belakang keahliannya.

Tahapan selanjutnya adalah desain mata kuliah kewirausahaan yang memperhatikan unsur literasi digital didalamnya. Penyusunan program perkuliahan ini dimulai dengan mendesain RPS perkuliahan kemudian diturunkan menjadi SAP setiap pertemuan yang memuat langkah pembelajaran CORE. Kemudian dilengkapi dengan pembuatan bahan ajar atau modul yang berjudul “kewirausahaan di era ekonomi digital”. Selanjutnya dilengkapi pula dengan PPT dan media pembelajaran yang digunakan untuk proses perkuliahan.

Pada tahap pengembangan desain pembelajaran diadakan pengujian yang dilakukan oleh ahli yaitu ahli materi yang dilakukan oleh dosen kewirausahaan. Kemudian dilanjutkan dengan developmental testing adalah kegiatan uji coba rancangan program pembelajaran dan modul pada mahasiswa yang telah mengambil MK kewirausahaan. Pada saat uji coba akan diperoleh data respon, reaksi atau komentar dari mahasiswa dan dosen. Hasil uji coba digunakan memperbaiki program dan modul. Hasil pengujian selanjutnya digunakan untuk revisi sehingga program yang dilaksanakan sesuai dan memenuhi kebutuhan mahasiswa.

Pengimplementasian program pembelajaran dan modul yang telah dirancang dan dikembangkan dilakukan pada tahap ini pada situasi diruang pembelajaran yaitu pada beberapa kelas yang mengambil MK kewirausahaan, Selama implementasi rancangan program pembelajaran dan modul yang telah disusun kemudian dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Kemudian dilakukan evaluasi awal untuk mendapatkan feedback terkait implementasi yang dilakukan.

Evaluasi internal dilaksanakan untuk mengetahui desain perkuliahan kewirausahaan dalam bentuk kualitas program pembelajaran dan modul dengan cara melakukan FGD. Hasil dari kegiatan evaluasi internal formatif dipakai sebagai feedback untuk revisi produk kembali. Sedangkan hasil evaluasi eksternal/sumatif digunakan untuk mengukur kontribusi secara keseluruhan dari program yang dilakukan pada akhir program. Perbaikan yang disusun

sesuai dengan hasil seluruh evaluasi dan jika ada kebutuhan yang belum dapat dipenuhi maka desain akan terus dikembangkan .

### Data Uji Validitas

Data uji validitas model pembelajaran CORE dengan menggunakan kuesioner kepada tim ahli yang terdiri dari 2 orang validator yang memvalidasi rancangan model pembelajaran CORE.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi Terhadap perangkat pembelajaran CORE

No	Validator	Persentase	Hasil Validitas	Keterangan
1	Validator 1	83%	Layak	Instrumen dapat dilanjutkan untuk diterapkan
2	Validator 2	81%	Layak	Instrument dapat dikembangkan sesuai saran

Sumber: Data primer peneliti 2020

Berdasarkan tabel 2 disampaikan bahwa hasil validasi materi rancangan model pembelajaran dari dua orang validator mencapai persentase rata-rata 82% dengan kategori layak sehingga dapat disimpulkan model pembelajaran CORE tersebut dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran.

### Data uji praktikalitas model pembelajaran CORE berdasarkan respon praktisi/dosen

Data uji praktikalitas model pembelajaran CORE pada mata kuliah kewirausahaan diambil melalui kuesioner yang diberikan kepada dosen pengampu mata kuliah. Data uji ini masih dilakukan secara terbatas dan akan dikembangkan lebih lanjut pada proses penelitian selanjutnya.

Praktikalitas berarti berhubungan dengan tingkat kemudahan sebuah model pembelajaran untuk dapat digunakan dan dikembangkan. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner yang diisi oleh dua orang dosen pengampu mata kuliah. Berdasarkan kuesioner tersebut akan terlihat bagaimana kepraktisan atau kemudahan model pembelajaran CORE untuk dapat diterapkan. Berikut hasil data uji kepraktisan yang disajikan pada table 3.

Tabel 3. Data Hasil Praktikalitas Model pembelajaran CORE menurut Respon Praktisi/Dosen

No	Aspek Penilaian	Persentase Penilaian			Kategori
		P1	P2	Rata-rata	
1	Teknis	84%	88%	86%	Praktis
2	Isi	80%	96%	88%	Praktis
3	Desain	84%	92%	88%	Praktis
				<b>87,33%</b>	

Sumber: Data primer peneliti 2020

Diperoleh rata-rata keseluruhan yaitu 87,33 % dengan kategori praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran CORE yang dikembangkan membuat mahasiswa belajar mandiri, kreatif dan inovatif serta membantu dosen dalam memberikan pemahaman konsep materi pembelajaran kewirausahaan yang berbasis revolusi industry 4.0. Budiyanto (2016) dalam penelitiannya menyatakan bahwa langkah-langkah yang terdapat pada model

pembelajaran CORE berdasarkan teori Konstruktivisme yaitu teori belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat menggali dan memperdalam pengetahuannya.

### Hasil Belajar Mahasiswa

Hasil belajar Mahasiswa dilihat dari selisih gain score pada saat pretest dan posttest pada matakuliah Kewirausahaan. Hasil belajar pada 100 mahasiswa matakuliah Kewirausahaan diperoleh hasil posttest lebih tinggi dibandingkan dengan pretest.

**Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar**

Rata-rata Hasil Belajar	
Pretest	65,5
Posttest	71
Gain Score	5,5

**Sumber:** Data primer peneliti (2020)

Hasil *gain score* menunjukkan adanya peningkatan nilai mahasiswa walaupun belum secara signifikan hal dikarenakan pertama pembelajaran dilakukan secara online sehingga mahasiswa masih dalam tahap penyesuaian dan yang kedua karena baru 3 pertemuan dilakukan uji coba menggunakan model pembelajaran CORE.. Pada sintaks pembelajaran CORE mahasiswa diminta berperan secara aktif untuk mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. Rachmawati (2015) dalam bukunya menyatakan bahwa teori belajar Ausabel mengungkapkan seorang peserta didik akan lebih mampu memahami sebuah konsep yang dipelajari jikalau siswa tersebut mampu menemukan sendiri konsep tersebut. Dengan desain pembelajaran yang fokus kepada kegiatan mahasiswa maka diharapkan dapat menghasilkan learning outcome yang memadai..

Dari hasil penelitian terlihat bahwa model pembelajaran CORE dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa sejalan dengan Penelitian Wardika (2015), beniasih et al (2015), dan Astiningsih (2014) yang menyatakan bahwa model CORE dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa learning outcome yang ditargetkan diawal sudah bisa dipenuhi dengan adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa. Menurut Purwanto (2008) learning outcomes adalah perubahan learning outcome itu sendiri, yang ditandai dengan perubahan tingkah laku mahasiswa mengikuti proses pembelajaran sesuai yang dengan desain pembelajarannya

Selain hasil belajar model pembelajaran CORE juga dapat memberikan banyak perubahan positif bagi mahasiswa (dalam Aryanti 2017 dan Antika 2020). Model pembelajaran CORE dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Chistella, 2017), keterampilan berpikir kritis (Wati, 2009), Yustyan (2015), kemampuan komunikasi (Setiawan, 2018), Deswita (2015) dan aktivitas belajar (Wardika, 2015).

### KESIMPULAN

Desain model pembelajaran CORE pada mata kuliah Kewirausahaan menggunakan ADDIE yang meliputi tahap (*analysis*), (*design*), (*develop*), (*implement*) dan (*evaluate*). Berdasarkan hasil validasi ahli menyatakan bahwa model pembelajaran CORE layak dan dapat digunakan. Hasil dari uji coba dikelas juga menunjukkan ada peningkatan hasil belajar mahasiswa kewirausahaan yang belajar menggunakan model pembelajaran CORE. Banyaknya *feedback* positif dari penerapan model pembelajaran CORE ini maka diharapkan kedepannya penelitian ini bisa dikembangkan lebih lanjut dan dapat memberikan manfaat lebih bagi proses pembelajaran

## REFERENSI

- Andriani, D., Lubis, P. K. D., & Triono, M. A. A. (2019). *Pengembangan Modul Mata Kuliah Metodologi Penelitian Pendidikan Berbasis High Order Thinking Skill (HOTS)*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12 (1), 27-36.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dwijayanti, R., Marlana, N., & Edwar, M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi & Bisnis*, 6(1), 46-51.
- Fatihari, K. A., & Hakim, L. (2019). *Pengembangan Buku Ajar Layanan Lembaga Keuangan Syariah Berbasis Scientific Approach dengan Integrasi Teknologi QR Code*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 3(2), 125-134. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v3n2.p125-134>
- Firmansyah, G. (2019). *Penggunaan QR Code pada Dunia Pendidikan : Penelitian Pengembangan Bahan Ajar The Use of QR Code on Educational Domain : A Research and Development on Teaching Material*. 5, 265-278.
- Indriyani, S., & Hakim, L. (2019). *Pengembangan Buku Ajar Berbasis Sainifik Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah Kelas XII Semester II SMK Negeri 2 Kota Mojokerto*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 7(2), 310-314.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). *Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [ Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes ]*. 8(1), 95-104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Margana, & Widyantoro, A. (2017). *Developing English Textbooks Oriented to Higher Order Thinking Skills for Students of Vocational High Schools in Yogyakarta*. 8(1), 26-38. <https://doi.org/10.17507/jltr.0801.04>
- Mulyasa, E. (2018). *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mustakim, S., Walanda, D., & Gonggo, S. (2013). *Penggunaan Qr Code Dalam Pembelajaran Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur Pada Kelas X SMA Labschool Untad*. *Jurnal Akademika Kimia*, 2(4), 215-221.
- Novianto, A., & Mustadi, A. (2013). *The Analysis of Integrative Thematic Content, Scientific Approach, and Authentic Assessment in Elementary School Textbooks*. 1-15.
- Nugraha, M. P., & Munir, R. (2011). *Pengembangan Aplikasi QR Code Generator dan QR Code Reader dari Data Berbentuk Image*. 144-155.
- Permendikbud. (2014). *Permendikbud Nomor 103 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pratiwi, P. H., Hidayah, N., & Martiana, A. (2013). *Pengembangan Modul Mata Kuliah Penilaian Pembelajaran Sosiologi Berorientasi HOTS*. 201-209.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). *Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. *Prosiding Seminar Nasional*.
- Rafnis. (2019) *Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, Vol. 6. <https://doi.org/10.24036/ET.V2I2.101336>.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rochmad. (2012). *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Kreano*, 3(1), 57-72.

- Sartika, & Octafianti, M. (2017). *Pemanfaatan Kahoot untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel*. 1(3), 373–385.
- Trianto. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yoto. (2015). *Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan Melalui Pengembangan Bahan Ajar*. 484–497.
- Yustyan, S., Widodo, N., & Pantiwati, Y. (2015). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dengan Pembelajaran Berbasis Scientific Approach Siswa Kelas X SMA Panjura Malang*. 1, 240–254.