

# PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN E-COMMERCE DALAM MENINGKATKAN MINAT WIRAUSAHA MAHASISWA

Azizah<sup>1</sup>, Isnaini Nurkhayati<sup>2</sup>, Endang S<sup>3</sup>, Winarto<sup>4</sup>, Febrina I<sup>5</sup>

<sup>1)2)3)4)</sup>Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Semarang, Semarang 50275  
Email : azizah01@gmail.com

## Abstract

E-Commerce has developed very rapidly in Indonesia in recent years. To support this, the E-Commerce course is taught in the Department of Business Administration. The E-Commerce course aims to encourage students of the Department of Business Administration to become self-employed after graduating from college. However, based on the results of the 2019 tracer study report, alumni who open their own businesses only revolve around 10%. Therefore, it is necessary to conduct research to create an appropriate learning model for E-commerce courses so as to support the achievement of increasing student interest in entrepreneurship with e-commerce. The method used in this study begins with a learning approach, determines learning strategies, determines learning methods, implements learning techniques, applies learning tactics and assembles into a learning model. The research conducted shows that Self Directed Learning and Small Group Discussion are the methods most students choose to study material based on theory and understanding, while the Project Based Learning Method is the learning method that is mostly chosen by students to learn practice-based material.

**Keyword :** *e-commerce, learning model*

## Abstrak

E-Commerce telah berkembang sangat pesat di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir. Untuk mendukung hal tersebut, mata kuliah E-Commerce diajarkan di Departemen Administrasi Bisnis. Kursus E-Commerce bertujuan untuk mendorong mahasiswa Departemen Administrasi Bisnis untuk menjadi wiraswasta setelah lulus dari perguruan tinggi. Namun berdasarkan hasil laporan tracer study 2019, alumni yang membuka usaha sendiri hanya berkisar 10%. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk membuat model pembelajaran yang sesuai untuk mata kuliah E-commerce sehingga dapat mendukung pencapaian peningkatan minat berwirausaha mahasiswa dengan e-commerce. Metode yang digunakan dalam penelitian ini dimulai dengan pendekatan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran, menentukan metode pembelajaran, menerapkan teknik pembelajaran, menerapkan taktik pembelajaran dan merakit menjadi suatu model pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa *Self Directed Learning* dan *Small Group Discussion* merupakan metode yang paling banyak dipilih siswa untuk mempelajari materi berdasarkan teori dan pemahaman, sedangkan Metode *Project Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang paling banyak dipilih siswa untuk mempelajari materi berbasis praktik.

**Kata Kunci :** *e-commerce, model pembelajaran*

## PENDAHULUAN

Teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat kompleks dan pesat dalam beberapa tahun terakhir yang berdampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pada dunia

bisnis. Salah satunya adalah penerapan E-Commerce yang sudah semakin menjamur dan tidak terelakkan lagi. *E-Commerce* mengalami perkembangan yang sangat pesat di Indonesia dalam beberapa tahun belakangan ini. Sifatnya yang praktis, membuat kegiatan belanja menjadi lebih mudah bahkan murah, menjadikan orang-orang tertarik untuk berhubungan dengan dunia *e-commerce*. Hal inilah yang membuat penerapan *E-Commerce* pada beberapa mata kuliah di Jurusan Administrasi Bisnis. Mata kuliah tersebut diantaranya adalah mata kuliah *E-Commerce*, dimana mahasiswa diajarkan dari awal cara membangun bisnis *E-Commerce*, ataupun mata kuliah lain yang menggunakan *E-Commerce* sebagai media dalam pembelajaran penjualan seperti mata kuliah Kewirausahaan. *E-Commerce* mengajarkan mahasiswa untuk mulai berwirausaha dengan modal yang minim dan cara yang mudah. Dengan mulai menerapkan *E-Commerce* di perkuliahan, jiwa berwirausaha dari mahasiswa mulai terasah sedikit demi sedikit. Hal ini tentunya sejalan dengan langkah pemerintah yang mendorong setiap Perguruan Tinggi di Indonesia untuk menciptakan mahasiswa wirausaha guna meningkatkan produktivitas rakyat dan kemandirian ekonomi. Sejalan dengan seringnya *E-Commerce* ini digunakan dan mudahnya pengaplikasian dari *E-Commerce* dalam membangun usaha bagi mahasiswa, maka sudah selayaknya banyak alumni dari Jurusan Administrasi Bisnis yang berwirausaha sendiri setelah lulus kuliah, akan tetapi kenyataan di lapangan tidak demikian. Berdasarkan hasil laporan *tracer study* tahun 2019, alumni yang membuka usaha sendiri berkisar pada angka 10%. Hal ini tentunya belum sesuai harapan Polines sebagai Perguruan Tinggi Vokasi yang mendukung jiwa dan semangat entrepreneurship bagi para mahasiswanya. Padahal dalam penelitian sebelumnya mengenai pengaruh penerapan *e-commerce* dalam materi perkuliahan terhadap minat berwirausaha mahasiswa mempunyai pengaruh yang tinggi, yaitu sebesar 68,8%. (Isnaini dkk, 2019).

Berdasarkan kajian di awal oleh tim penelitian, ditemukan permasalahan yang dihadapi yaitu belum diketahuinya Model Pembelajaran *E-Commerce* yang tepat yang menunjang tercapainya peningkatan minat mahasiswa dalam berwirausaha dengan *e-commerce*.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat Model Pembelajaran *E-Commerce* yang tepat menunjang tercapainya peningkatan minat mahasiswa dalam berwirausaha dengan *e-commerce*

## **METODE PENELITIAN**

### **Tahap Melakukan Pendekatan Pembelajaran**

Pendekatan pembelajaran sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran e-commerce, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu.

### **Tahap Menentukan Strategi Pembelajaran**

Menetapkan spesifikasi dan kualifikasi tujuan pembelajaran e-commerce yakni dengan langkah-langkah :

1. Mengamati perubahan profil perilaku dan pribadi peserta didik.
2. Mempertimbangkan dan memilih sistem pendekatan pembelajaran yang dipandang paling efektif.
3. Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah atau prosedur, metode dan teknik pembelajaran.
4. Menetapkan norma-norma dan batas minimum ukuran keberhasilan atau kriteria dan ukuran baku keberhasilan.

### **Tahap Menentukan Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **Tahap Mengimplementasikan Teknik Pembelajaran**

Pada tahap ini, metode-metode yang sudah dirancang akan diimplementasikan secara spesifik. Dalam mengimplementasikan metode yang ada, tentunya harus melihat materi apa yang akan disampaikan serta situasi dan kondisi mahasiswa dan laboratorium yang ada. Implementasi pengajaran di setiap tatap muka tentu berbeda-beda disesuaikan dengan pokok bahasan yang disampaikan.

### **Tahap Menerapkan Taktik Pembelajaran**

E-commerce akan diterapkan dikelas sesuai dengan gaya dosen dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual. Dalam gaya pembelajaran akan tampak keunikan atau kekhasan dari masing-masing dosen, sesuai dengan kemampuan, pengalaman dan tipe kepribadian dari dosen yang bersangkutan.

## **Tahap Merangkai menjadi Model Pembelajaran**

Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka akan dirangkai menjadi satu kesatuan model pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Tahap Melakukan Pendekatan Pembelajaran**

Pendekatan pembelajaran sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran *e-commerce*, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Untuk pengembangan model pembelajaran *e-commerce* ini akan dilakukan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*).

### **Tahap Menentukan Strategi dan Metode Pembelajaran**

Menetapkan spesifikasi dan kualifikasi tujuan pembelajaran *e-commerce* yakni dengan langkah-langkah :

3. Mengamati perubahan profil perilaku dan pribadi peserta didik.

Peserta didik yang dijadikan objek dalam penelitian kali ini adalah mahasiswa kelas 3 Program Studi Manajemen Pemasaran sebanyak 30 siswa. Pada saat awal perkuliahan, mereka diberitahu tentang kegiatan penelitian ini. Profil perilaku mahasiswa dalam kelas 3 MP ini sudah dapat diketahui, karena sudah pernah mengajar dalam semester sebelumnya. Mahasiswa kelas 3 MP ini termasuk rajin, terbukti dengan sedikitnya catatan absen serta IPK setiap mahasiswa di atas 3,00.

4. Mempertimbangkan dan memilih sistem pendekatan pembelajaran yang dipandang paling efektif.

Pembelajaran SCL mempunyai beberapa jenis metode dan tentunya tidak bisa diterapkan semua dalam satu waktu untuk satu topik perkuliahan. Untuk itu, sebelum memulai membahas satu topik perkuliahan, dilakukan diskusi terlebih dahulu untuk menentukan metode apa yang dipandang efektif untuk topik tersebut. Untuk satu topik, bisa dipilih satu atau dua metode yang dirasa efektif untuk diterapkan. Contoh : Untuk topik menjelaskan berbagai pengertian *E-Commerce* dan *E-Non Commerce* ada dua alternative

metode pembelajaran yang diajukan yaitu *Self Directed Learning* dan *Collaborative learning*.

5. Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah atau prosedur, metode dan teknik pembelajaran.

Berdasarkan diskusi pilihan yang sudah dibuat, akan diambil satu metode yang akan diterapkan di kelas. Sebagai contoh, untuk topik mengenai Pengertian *E-Commerce* dan *E-NonCommerce*, walaupun ada dua metode yang dinilai efektif untuk diterapkan, tetapi harus dipilih salah satu saja, karena tidak akan ada waktu yang cukup jika akan menerapkan keduanya. Metode yang dipilih dan diterapkan ini nanti akan dilihat tingkat keberhasilannya.

6. Menetapkan norma-norma dan batas minimum ukuran keberhasilan atau kriteria dan ukuran baku keberhasilan.

Di akhir pembahasan satu topik, akan dilihat tingkat keberhasilan dari metode tersebut. Contohnya, untuk topik mengenai Pengertian *E-Commerce* dan *E-NonCommerce* maka mahasiswa diberi pertanyaan seputar topik *E-Commerce* dan *E-NonCommerce* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka mengenai topik tersebut.

### **Tahap Menentukan Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam perkuliahan e-commerce ini, akan diterapkan beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi; (4) simulasi; (5) lapangan; (7) *brainstorming*

### **Tahap Mengimplementasikan Teknik Pembelajaran**

Pada tahap ini, metode-metode yang sudah dirancang akan diimplementasikan secara spesifik. Dalam mengimplementasikan metode yang ada, tentunya harus melihat materi apa yang akan disampaikan serta situasi dan kondisi mahasiswa dan laboratorium yang ada. Implementasi pengajaran di setiap tatap muka tentu berbeda-beda disesuaikan dengan pokok bahasan yang disampaikan. Misalnya saja untuk materi tentang pengenalan *e-commerce* maka bisa dilakukan dengan metode ceramah saja, akan tetapi materi tentang membuat blog *commerce* lebih tepat jika dosen bisa mendemokan langsung bagaimana cara pembuatannya.

### Tahap Menerapkan Taktik Pembelajaran

E-commerce diterapkan dikelas sesuai dengan gaya dosen dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual. Dalam gaya pembelajaran akan tampak keunikan atau kekhasan dari masing-masing dosen, sesuai dengan kemampuan, pengalaman dan tipe kepribadian dari dosen yang bersangkutan. Dalam taktik ini, pembelajaran menjadi sebuah ilmu sekaligus juga seni (kiat). Bagian yang terpenting adalah dosen tetap dalam koridor memegang metode dan teknik pembelajaran yang sama walaupun dengan taktik yang berbeda.

### Tahap Merangkai menjadi Model Pembelajaran

Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka akan dirangkai menjadi satu kesatuan model pembelajaran. Model pembelajaran *e-commerce* yang tercipta pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh dosen.

### Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada mata kuliah *E-Commerce* maka menghasilkan rangkaian model pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 1  
Rangkaian Model Pembelajaran Mata Kuliah Ecommerce

| No | Materi  | Metode Pembelajaran   | Cara Penyampaian   |
|----|---|---|--|
| 1  | Pengertian <i>E-Commerce</i> dan <i>E-Non Commerce</i>                                    | <i>Self Directed Learning</i>                                   | Dapat disertai ceramah oleh dosen apabila ada materi yang kurang dipahami            |
| 2  | Konsep <i>E-Commerce</i> dan <i>E-Non Commerce</i> secara umum seperti B2B, B2C, C2C, B2G | <i>Self Directed Learning</i> dan <i>Small Group Discussion</i> | Diskusi<br>Dapat disertai ceramah oleh dosen apabila ada materi yang kurang dipahami |
| 3  | Menjelaskan dan memberi contoh manfaat <i>E-Commerce</i> dan <i>E-Non Commerce</i>        | <i>Self Directed Learning</i> dan <i>Small Group Discussion</i> | Diskusi<br>Dapat disertai ceramah oleh dosen apabila ada materi yang kurang dipahami |
| 4  | Menjelaskan jenis-jenis <i>E-Commerce</i> dan <i>E-Non Commerce</i>                       | <i>Self Directed Learning</i>                                   | Dapat disertai ceramah oleh dosen apabila ada materi yang kurang dipahami            |
| 5  | Menjelaskan media <i>E-Commerce</i> dan <i>E-Non Commerce</i>                             | <i>Self Directed Learning</i>                                   | Dapat disertai ceramah oleh dosen apabila ada materi yang kurang dipahami            |

|   |  |                               |             |
|---|--|-------------------------------|-------------|
| 6 | Mendesain dan membuat weblog untuk <i>E-Commerce</i>   | <i>Project Based Learning</i> | Demonstrasi |
| 7 | Mendesain dan membuat <i>website</i> untuk <i>E-Commerce</i>   | <i>Project Based Learning</i> | Demonstrasi |
| 8 | Membuat akun <i>marketplace</i> (Shopee, Tokopedia, dll) dan sosial media (Facebook, Instagram, dll) serta memanfaatkannya untuk <i>E-Commerce</i> | <i>Project Based Learning</i> | Demonstrasi |

### **Kesimpulan**

*Self Directed Learning* dan *Small Group Discussion* adalah metode yang tepat untuk mempelajari materi yang berbasis dengan teori dan pemahaman diantaranya pengertian, konsep, manfaat, jenis, dan media *E-Commerce* dan *E-Non Commerce*. Hal ini dikarenakan metode *Self Directed Learning* berfokus pada orientasi pemahaman mahasiswa yang dilakukan dengan kegiatan membaca dan/atau membuat ringkasan materi, serta *Small Group Discussion* yang berfokus pada kemampuan mahasiswa untuk menganalisis dan menggali suatu konsep serta penerapannya dalam sehari-hari.

*Project Based Learning* adalah metode pembelajaran yang teuntuk mempelajari materi yang berbasis praktek mandiri seperti mendesain dan membuat *website*& weblog, serta membuat dan mengembangkan media penjualan *E-Commerce* melalui berbagai platform (Shopee, Tokopedia, dll).Hal ini dikarenakan metode *Project Based Learning* berfokus untuk melatih dan mengembangkan kemampuan mahasiswa yang berorientasi pada kemampuan menyelesaikan masalah melalui sebuah *project*.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aco, Ambo dan Endang, Hutami Andi, 2013, Analisis Bisnis E-Commerce pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Fsainstek Unam
- Alavi, M. and D.E. Leidner, Research Commentary: Technology Mediated Learning A Call for Greater Depth and Breadth of Research, Information Systems Research, 2001, 12: 1, pp. 11 10.
- Barbian, J. 2002. Blended Works : Here is Proof : Online Learning Magazine. 6(6), 26-30.
- Baum, David. 1999. *E-Commerce*. New Jersey :Oracle Corp.
- Basri, Syamsu. 2000. Teaching Speaking. 2000. Jakarta.
- Bersin, Josh. 2004. *The Blended Bearning Book: BestPractices, Proven Methodologies, and Lessons Learned*. San Francisco: Pfeiffer.

- C. T. U. Jhoni Sugiarto, Wismanto, "Efektivitas Pelatihan Entrepreneurship Skill Untuk Meningkatkan Minat Menjadi Entrepreneur," *Prediksi*, vol. 4, no. 1, pp. 51–60, 2015.
- Cord. 2001. Contextual Learning Resource. <http://www.cord.org>. Diakses 3 Maret 2020.
- D. Y. Reni Wijaya, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan E Commerce," *Tekhnologi Inf. Pendidik.*, vol. 8, pp. 103–108, 2015.
- E. Aprilianty, "Pengaruh Kepribadian Wirausaha, Pengetahuan Kewirausahaan, Dan Lingkungan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa SMK," *Pendidik. Vokasi*, vol. 2, no. 3, pp. 311–324, 2012.
- Edwards, L.J. and Muir, E.J., 2005. Promoting Entrepreneurship at the University of Glamorgan through Formal and Informal Learning. *Journal of Small Business and Enterprise Development*; 12, 4; ABI/INFORM Global
- Jill Hadfield. 1986. *Classroom Dynamic*. Oxford University Press.
- Johnson E.B. 2002. *Contextual Teaching & Learning, What it is and why it's here to stay*. California: Corwin Press, Inc. Johnson E.B. 2007. *Contextual Teaching& Learning Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Mizan Learning Center (MLC).
- Joyce Bruce, Wel Marsha, Calhoun Emily. 2009. *Model-Model Pengajaran Edisi Kedelapan*. Jakarta : Pustaka Pelajar.
- Laudon, Kenneth C. And Laudon, Jane P. 1998. *Management Information Systems: New Approaches to Organization & Technology*, Prentice Hall International.
- Lie.1993. *Strategi Model Pembelajaran Jigsaw*. Bandung:Alfabeta.
- M. Ginting and E. Yuliawan, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha Mahasiswa ( Studi Kasus Pada Stmik Mikroskil Medan )," *Wacana*, vol. 15, no. 12–18, pp. 61–69, 2012.
- Nurhadi. 2002. *Pendekatan kontekstual*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Dirjendikdasmen.
- N. Walipah, "Faktor - faktor Yang Mempengaruhi Niat Berwirausaha Mahaisiwa," *JEM*, vol. 3, pp. 138–144, 2016.
- O'Neill, William F. 1981. *Educational ideologies: Contemporary expressions of educational philosophy*. Goodyear Pub. Co.
- Piccoli, G., R. Ahmad and B. Ives, "Web-Based Virtual Learning Environments: A Research Framework and a Preliminary Assessment of Effectiveness in Basic IT Skills Training," *MIS Quarterly*, 2001, 25: 4, pp. 401-426.
- Prabowo. 2000. *Pembelajaran Fisika dengan Pendekatan Terpadu dalam Menghadapi Perkembangan IPTEK Milenium III*. UNESA 2000.
- Purnomo, Heru dan Haryanto, Niat Adopsi E-Commercewirausahawan Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa UNS), *Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan* Vol. 11, No. 1, April 2011 : 32 – 3

- Ranganathan, S., S. Negash and M.V. Wilcox, "Hybrid Learning: Balancing Face-to-Face and Online Class Sessions," Proceedings of the Tenth Annual Conference of the Southern Association for Information Systems Jacksonvill, Florida, 2007.
- Rusman. 2010. Model-Model Pembelajaran. Bandung: Mulis Mandiri Pers.
- Sauers, D. and R.C. Walker, "A Comparison of Traditional and Technology-Assisted Instructional Methods in the Business Communication Classroom," Business Communication Quarterly, 2004, 67: 4, pp. I430-442.
- Slavin, R. E. 2005. Cooperative Learning, Teori Riset dan Praktik (Indonesian Version). (N. Yusron, Trans.) Bandung: Nusa Media.
- S. M. Uldi Pristiana, Amiartuti Kusumaningtyas, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengambilan Keputusan Wanita Berwirausaha Di Kota Surabaya," J. Pendidik dan Pendidik., vol. 20, no. 1, pp. 81–95, 2005.
- S. S. Kadarsih, Susilianingsih, "Faktor- faktor Yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNS," Jupe UNS, vol. 2, no. 1, pp. 95–106, 2013.
- Sumardi Kamin. 2015. Pengembangan Model-Model Pembelajaran. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Thomas, J.W., Margendoller, J.R., & Michaelson, A. 1999. Project-Based Learning: A Handbook for Middle and High School Teachers.
- Wahana komputer Semarang. 2002. Apa dan Bagaimana E-Commerce, Andi Yogyakarta