



Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Kristia Kristia
Assignment title: Periksa similarity
Submission title: PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN FLIPPED LEARNING SE...
File name: ING_YANG_INTERAKTIF_DALAM_PENINGKATAN_KARAKTER_K...
File size: 1.56M
Page count: 12
Word count: 5,680
Character count: 38,018
Submission date: 12-Jul-2022 10:11AM (UTC+0700)
Submission ID: 1869478992

Posing Seminar Nasional Manajemen dan Pendidikan Bisnis (SNMPB) KE-3 | MANAJEMEN
Universitas Negeri Malang
28 September 2021

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN FLIPPED LEARNING SEBAGAI PENCAPAIAN EXPERIENTIAL LEARNING YANG INTERAKTIF DALAM PENINGKATAN KARAKTER KEWIRAUSAHAAN

Rubiyatno¹, Kristia², Fransisca Desiana Pranatasari³

^{1,2}Fakultas Ekonomi, Universitas Sanata Dharma
³rubiesud.ac.id

Abstrak

Situasi Pandemi COVID-19 banyak berdampak terhadap mekanisme perkuliahan, yang sebelumnya seluruh proses pembelajaran dilakukan secara luring di kampus, namun semenjak terjadinya Pandemi proses pembelajaran perlu dilaksanakan secara daring. Tentu pembelajaran daring membawa banyak tantangan untuk pencapaian target pembelajaran, khususnya pada mata kuliah Kewirausahaan yang sarat dengan interaksi dan praktik dalam prosesnya. Beberapa keterbatasan dalam proses pembelajaran daring selama ini memicu adanya beberapa metode-inovatif dalam proses pembelajaran salah satunya adalah dengan sistem *flipped learning*. Metode *flipped learning* adalah pendekatan pedagogis inovatif berfokus pada pengajaran yang berpusat pada peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan wawancara mendalam untuk melihat sejauh mana metode ini dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan karakter kewirausahaan mereka dengan mengalami langsung pengalaman pembelajaran. Survei juga dilakukan untuk mendukung data kualitatif yang didapatkan dari mahasiswa yang mengalami secara langsung. Hasilnya, terjadi peningkatan karakter kewirausahaan namun juga didapatkan beberapa tantangan penerapan metode ini.

Kata Kunci: *Experiential Learning, Flipped Learning, Interaktif, Kewirausahaan, Metode Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Bertujuan untuk meningkatkan kualitas mata kuliah kewirausahaan pada proses penerapannya, pengajar perlu melibatkan banyak komponen *experiential learning* sehingga mahasiswa tidak hanya mempelajari mengenai teori kewirausahaan namun juga memiliki pengalaman berbisnis (e.g. Rideout & Gray, 2013; Mason & Arshed 2013; Bliemel, 2014). Pengalaman dalam mata kuliah kewirausahaan yang dimaksud adalah dengan cara adanya *sharing session* dari berbagai entrepreneur yang telah menjalankan usahanya, mahasiswa merancang ide bisnis, melaksanakan ide bisnis, mentoring dengan dosen pengajar, dan mencari solusi atas kendala bisnis yang dihadapinya. Pembelajaran berbasis pengalaman ini juga akan didukung dengan metode pembelajaran yang sedang menjadi tren dalam bidang pendidikan saat ini yaitu dengan menerapkan *flipped learning*. Diharapkan dengan paduan metode pembelajaran ini mahasiswa dapat menginternalisasi nilai dan karakteristik kewirausahaannya berdasarkan pengalaman dalam mata kuliah ini. Penelitian ini akan meneliti mengenai ada tidaknya peningkatan karakteristik kewirausahaan pada mahasiswa sebelum mengambil mata kuliah kewirausahaan di Universitas Sanata Dharma dibandingkan dengan pada akhir masa pembelajaran.

Bagi seorang pengajar, menciptakan suatu proses pembelajaran memiliki tantangan tersendiri yang perlu ditingkatkan setiap periodenya. Peningkatan proses pembelajaran yang dimaksud meliputi proses penyampaian materi, kualitas materi, metode pengajaran dan simulasi termasuk juga didalamnya adalah latihan dan refleksi. Kualitas proses pembelajaran ini perlu dijaga dan dikembangkan secara terus menerus untuk menjadikan seseorang nantinya dapat unggul dalam persaingan baik nasional maupun global (Lalo, 2018). Upaya-upaya peningkatan kualitas pembelajaran ini sebaiknya dilakukan di setiap lembaga pendidikan secara konsisten sehingga dapat menghasilkan SDM yang bermutu pula (Suartana, 2010). Hal ini juga linier dengan misi Universitas Sanata Dharma khususnya dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran demi menghasilkan lulusan yang kompeten dan berdaya saing.

Suartana (2010) dalam penelitiannya mendapatkan hasil bahwa beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya kualitas proses pembelajaran antara lain minimnya sumber bacaan yang relevan dengan materi kuliah, jam semester yang kurang berimbang terhadap padatnnya materi mata kuliah, jumlah mahasiswa yang cukup banyak serta adanya keterbatasan media pembelajaran. Lebih lanjut Lalo (2018) menyatakan bahwa kualitas pembelajaran Indonesia

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN FLIPPED LEARNING SEBAGAI PENCAPAIAN EXPERIENTIAL LEARNING YANG INTERAKTIF DALAM PENINGKATAN KARAKTER KEWIRAUSAHAAN

by Kristia Kristia

Submission date: 12-Jul-2022 10:11AM (UTC+0700)

Submission ID: 1869478992

File name: ING_YANG_INTERAKTIF_DALAM_PENINGKATAN_KARAKTER_KEWIRAUSAHAAN.pdf (1.56M)

Word count: 5680

Character count: 38018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *FLIPPED LEARNING* SEBAGAI PENCAPAIAN *EXPERIENTIAL LEARNING* YANG INTERAKTIF DALAM PENINGKATAN KARAKTER KEWIRAUSAHAAN

Rubiyatno¹, Kristia², Fransisca Desiana Pranatasari³

^{1,2,3}Fakultas Ekonomi, Universitas Sanata Dharma

¹✉ rubi@usd.ac.id

Abstrak

Situasi Pandemi COVID-19 banyak berdampak terhadap mekanisme perkuliahan, yang sebelumnya seluruh proses pembelajaran dilakukan secara luring di kampus, namun semenjak terjadinya Pandemi proses pembelajaran perlu dilaksanakan secara daring. Tentu pembelajaran daring membawa banyak tantangan untuk pencapaian target pembelajaran, khususnya pada mata kuliah Kewirausahaan yang sarat dengan interaksi dan praktik dalam prosesnya. Beberapa keterbatasan dalam proses pembelajaran daring selama ini memicu adanya beberapa metode inovatif dalam proses pembelajaran salah satunya adalah dengan sistem *flipped learning*. Metode *flipped learning* adalah pendekatan pedagogis inovatif berfokus pada pengajaran yang berpusat pada peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan wawancara mendalam untuk melihat sejauh mana metode ini dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan karakter kewirausahaan mereka dengan mengalami langsung pengalaman pembelajaran. Survey juga dilakukan untuk mendukung data kualitatif yang didapatkan dari mahasiswa yang mengalami secara langsung. Hasilnya, terjadi peningkatan karakter kewirausahaan namun juga didapatkan beberapa tantangan penerapan metode ini.

Kata Kunci: *Experiential Learning, Flipped Learning, Interaktif, Kewirausahaan, Metode Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Bertujuan untuk meningkatkan kualitas mata kuliah kewirausahaan pada proses penerapannya, pengajar perlu melibatkan banyak komponen *experiential learning* sehingga mahasiswa tidak hanya mempelajari mengenai teori kewirausahaan namun juga memiliki pengalaman berbisnis (e.g. Rideout & Gray, 2013; Mason & Arshed 2013; Bliemel, 2014). Pengalaman dalam mata kuliah kewirausahaan yang dimaksud adalah dengan cara adanya *sharing session* dari berbagai entrepreneur yang telah menjalankan usahanya, mahasiswa merancang ide bisnis, melaksanakan ide bisnis, mentoring dengan dosen pengajar, dan mencari solusi atas kendala bisnis yang dihadapinya. Pembelajaran berbasis pengalaman ini juga akan didukung dengan metode pembelajaran yang sedang menjadi tren dalam bidang pendidikan saat ini yaitu dengan menerapkan *flipped learning*. Diharapkan dengan paduan metode pembelajaran ini mahasiswa dapat menginternalisasi nilai dan karakteristik kewirausahaannya berdasarkan pengalaman dalam mata kuliah ini. Penelitian ini akan meneliti mengenai ada atau tidaknya peningkatan karakteristik kewirausahaan pada mahasiswa sebelum mengambil mata kuliah kewirausahaan di Universitas Sanata Dharma dibandingkan dengan pada akhir masa pembelajaran.

Bagi seorang pengajar, menciptakan suatu proses pembelajaran memiliki tantangan tersendiri yang perlu ditingkatkan setiap periodenya. Peningkatan proses pembelajaran yang dimaksud meliputi proses penyampaian materi, kualitas materi, metode pengajaran dan simulasi termasuk juga didalamnya adalah latihan dan refleksi. Kualitas proses pembelajaran ini perlu dijaga dan dikembangkan secara terus menerus untuk menjadikan seseorang nantinya dapat unggul dalam persaingan baik nasional maupun global (Lalo, 2018). Upaya-upaya peningkatan kualitas pembelajaran ini sebaiknya dilakukan di setiap lembaga pendidikan secara konsisten sehingga dapat menghasilkan SDM yang bermutu pula (Suartama, 2010). Hal ini juga linier dengan misi Universitas Sanata Dharma khususnya dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran demi menghasilkan lulusan yang kompeten dan berdaya saing.

Suartama (2010) dalam penelitiannya mendapatkan hasil bahwa beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya kualitas proses pembelajaran antara lain minimnya sumber bacaan yang relevan dengan materi kuliah, jam semester yang kurang berimbang terhadap padatnnya materi mata kuliah, jumlah mahasiswa yang cukup banyak serta adanya keterbatasan media pembelajaran. Lebih lanjut Lalo (2018) menyatakan bahwa kualitas pembelajaran Indonesia

7
masih tertinggal dibandingkan dengan negara-negara tetangga, disebabkan karena pendidikan di Indonesia saat ini lebih mengedepankan penguasaan aspek keilmuan dan kecerdasan namun kurang memperhatikan pendidikan karakter.

Hal inilah yang kemudian memicu seorang pengajar perlu secara terus menerus melakukan inovasi dalam proses pembelajarannya. Salah satu inovasi metode pembelajaran yang bisa dilakukan seorang pengajar adalah dengan metode flipped learning. Menurut Gilboy et al (2014), metode flipped learning adalah pendekatan pedagogis inovatif yang berfokus pada pengajaran yang berpusat pada peserta didik dengan membalik sistem pembelajaran kelas tradisional yang selama ini dilakukan oleh pengajar. Metode flipped learning ini memang memiliki banyak manfaat (McLaughlin et al, 2014), seperti mahasiswa akan memiliki opini positif dan terbuka pada pengetahuan baru, lebih aktif, lebih mandiri dan kreatif serta lebih kritis menyikapi permasalahan kasus tertentu. Dengan metode ini, seorang siswa diasumsikan telah melakukan persiapan pembelajaran sebelumnya sesuai dengan desain pembelajaran yang telah dipersiapkan oleh pengajar yang dapat berupa video materi, bahan ajar berupa e book, kasus dan pengamatan, serta berbagai macam bentuk lain. Ketika mereka masuk ke dalam kelas, mahasiswa sudah membawa persepsi mengenai topik yang akan dibicarakan sehingga diharapkan mereka lebih terlibat aktif dalam proses diskusi, simulasi, dan termotivasi untuk belajar. Cara personalis dapat dicapai dengan kesuksesan metode ini dimana pengajar dapat lebih berinteraksi dengan peserta didik dan dapat lebih mengenal mereka secara personal.

Di sisi lain ada pula beberapa tantangan yang perlu diperhatikan untuk memastikan kesuksesan penerapan metode ini (McLaughlin et al, 2014). Tantangan utama adalah terkait dengan waktu yang lama untuk mendigitalkan materi perkuliahan serta memikirkan strategi pembelajaran aktif yang tepat untuk digunakan di kelas (McLaughlin et al, 2014). Tantangan ini perlu dicari solusinya agar peserta didik yang sudah masuk dalam era milenial ini dapat secara aktif dan menarik mengikuti proses pembelajaran. Penelitian Lalo (2018) menemukan bahwa era milenial yang ditandai dengan kemudahan mendapatkan informasi karena adanya perkembangan teknologi yang begitu pesat ini, memberikan kontribusi positif bagi keseluruhan aspek kehidupan manusia termasuk di dalamnya adalah pola pembelajaran generasi milenial. Pendekatan multimedia yang dikemas dalam metode flipped learning dirasa tepat digunakan untuk generasi milenial dalam proses pembelajaran (Lalo, 2018). Multimedia itu sendiri adalah pemanfaatan komputer untuk membuat teks-teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Suyanto, 2005).

1
Strategi pembelajaran aktif dan tepat inilah yang harapannya dapat mencapai penguasaan aspek ilmu pengetahuan (*competence*), pemahaman mengenai etika dan kemandirian (*conscience*), dan kesadaran akan empati terhadap orang lain (*compassion*). Pedagogi reflektif akan memberikan kontribusi pada pengembangan proses pembelajaran secara holistik masing-masing mahasiswa melalui pengembangan *competence*, *conscience*, dan *compassion* (Kristanti, 2017). Dengan metode flipped learning yang berfokus pada mahasiswa inilah, penerapan pedagogi reflektif dapat mencapai siklus pembelajaran dalam skala konsep hingga evaluasi. Pengajar perlu memberikan ruang dan kesempatan kepada mahasiswa untuk secara penuh terlibat dalam proses pembelajaran dengan memberikan kepercayaan dan tanggung jawab pembelajaran yang dilengkapi dengan pendekatan yang tepat dan pemantauan terstruktur, mengarah pada pengembangan yang lebih menyeluruh (Kristanti, 2017).

Metode *flipped learning* dan *experiential based learning* yang berpusat kepada peserta didik di setiap perencanaan proses pembelajaran mata kuliah kewirausahaan ini diharapkan dapat mencapai pembelajaran aktif dan tepat. Tujuan utama dari pelaksanaan metode ini adalah mencapai penguasaan aspek ilmu pengetahuan (*competence*), pemahaman mengenai etika dan kemandirian (*conscience*), dan kesadaran akan empati terhadap orang lain (*compassion*).

Pencapaian *competence* melalui tingkat pemahaman peserta didik dalam penguasaan mereka terkait ilmu pengetahuan ini penting. Pemanfaatan rubrik dapat menjadi cara untuk mempertajam kesadaran kognitif siswa. Dengan metode *flipped learning* ini, dapat pula terjadi pemahaman yang berbeda tentang pembelajaran dapat menghasilkan kemampuan yang berbeda untuk menghargai pembelajaran. Hal ini justru menjadi positif untuk proses pembelajaran sehingga mereka dapat saling mengembangkan diri pada proses selanjutnya yaitu *conscience*.

Pencapaian *conscience* ini dibarengi dengan adanya pengembangan etika dan kemandirian. Ketika seorang peserta didik mendapatkan konteks dan konsep, pengalaman, kepercayaan, harapan, dan sikap mereka sendiri terhadap pembelajaran, proses berikutnya akan memberikan kesempatan berharga bagi peserta didik mengembangkan tidak hanya diri kita sendiri, tetapi juga orang lain di lingkungan belajar kita. Hal ini akan meningkatkan pula kepuasan belajar sampai kepada rangsangan kemandirian belajar.

Pencapaian *compassion* dilakukan dengan memperkuat belas kasih mereka. Bentuk refleksi dan umpan-balik rekan tepat digunakan untuk mengembangkan dan melatih empati mereka terhadap diri mereka sendiri dan orang

lain. Peserta didik dapat merefleksikan dan mengevaluasi diri mereka sendiri sehingga dapat meningkatkan kesadaran tentang kekuatan dan kebutuhan mereka.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) merupakan salah satu metode yang dianggap efektif dalam pembelajaran mengenai kewirausahaan (Bliemel, 2014). Bentuk stimulus pengalaman yang dapat diberikan kepada mahasiswa adalah berupa mendekatkan mahasiswa terhadap kenyataan pada dunia bisnis dengan melakukan studi lapangan (Cooper *et al*, 2004), mahasiswa merancang ide bisnis, menjalankan bisnis yang telah dirancang sebelumnya, belajar dari pengalaman *entrepreneur* yang telah sukses, dan proses mentoring (Haase & Lautenschläger, 2011; Bliemel, 2014). Metode *experiential learning* pada mata kuliah kewirausahaan ini diharapkan akan menciptakan dampak yang lebih baik bagi mahasiswa apabila dikombinasikan dengan metode pembelajaran *flipped learning*. Berbeda dengan metode pembelajaran tradisional yang memiliki format umum pemberian teori diberikan oleh pengajar di kelas dan mahasiswa mengerjakan tugas di rumah; metode *flipped learning* membalik proses tersebut menjadi mahasiswa mempelajari materi kuliah secara mandiri di luar jam tatap muka, biasanya dengan media *online*, dan menggunakan sesi tatap muka untuk melakukan berbagai praktik yang memperkuat pemahaman konsep.

Menurut Bergman dan Sams (2012), *flipped classroom* dapat diterapkan dengan cara memberi materi inti pembelajaran dalam bentuk video singkat kepada murid sebelum mereka mengikuti kelas tatap muka. Hasilnya para murid dapat mengerjakan kuis singkat tentang materi pembelajaran yang mereka pelajari melalui video. Kelas tatap muka dapat diisi dengan diskusi, latihan soal, atau kegiatan lainnya terkait dengan pendalaman materi pembelajaran. Dengan mendapatkan materi belajar terlebih dahulu dalam bentuk digital, murid diharapkan dapat mengatur waktu belajarnya sendiri sesuai dengan kebutuhan dan dapat mengulang pelajaran sesering yang mereka inginkan. Dengan memberikan materi pelajaran secara online sebelum kelas, pengajar dapat memiliki waktu tambahan untuk berinteraksi dengan mahasiswa ketika di kelas. Hal ini memungkinkan para murid untuk menggali lebih dalam ide-ide mereka dan menyelesaikan pekerjaan yang bermakna terkait dengan materi pembelajaran. Dalam konteks kelas kewirausahaan, para murid diharapkan dapat menggunakan waktu di kelas untuk mengerjakan berbagai aspek dari ide bisnis mereka secara bersamaan, memodifikasi situs web mereka, mengedit video demo produk, memperbarui model keuangan mereka, dan kegiatan lainnya. Dengan memiliki waktu ini dalam jam mengajar reguler, para murid juga tidak perlu menghabiskan waktu terlalu banyak untuk bertemu di luar kelas (Bliemel, 2014).

Penelitian yang dilakukan McLaughlin *et al* (2014), walaupun menerapkan metode *flipped learning* ini memang memiliki banyak manfaat, tetapi ada pula beberapa tantangan yang perlu diperhatikan untuk memastikan kesuksesan penerapan metode ini. Tantangan utama adalah terkait dengan waktu yang lama untuk mendigitalkan materi perkuliahan serta memikirkan strategi pembelajaran aktif yang tepat untuk digunakan di kelas. Fakultas harus mencari bantuan dari perancang pengajaran serta pusat belajar mengajar di kampus masing-masing untuk membantu mereka. Walaupun siswa lebih tertarik dengan jenis instruksi ini, penting juga untuk mendapatkan dukungan dari siswa pada hari pertama kelas. Secara khusus, siswa perlu memahami apa, mengapa, dan bagaimana mereka berkaitan dengan kelas terbalik.

Findlay dan Mombourquette (2014), menyatakan bahwa metode *flipped learning* dapat menghasilkan dampak positif maupun negatif. Untuk mendukung kelancaran proses *flipped learning*, pengajar perlu memberi pemahaman kepada siswa tentang tujuan *flipped classroom* dan menegaskan mengenai pentingnya tanggung jawab pribadi dalam belajar. Penerimaan siswa harus dapat diperoleh pada awal fase pembelajaran sehingga mereka akan berkomitmen untuk belajar lebih mandiri. Dari sisi tenaga pengajar juga harus rela melepaskan praktik pengajaran tradisional dan sepenuhnya belajar mengenai cara menerapkan *flipped classroom* secara efektif karena tidak semudah merekam video dan membiarkan siswa mengerjakan pekerjaan rumah di kelas. Jika kondisi diatur dengan benar, *flipped classroom* harus memiliki potensi untuk menjadi gaya belajar yang sangat efektif.

Karakter kewirausahaan yang akan diukur pada penelitian ini adalah meliputi variabel keinovatifan, motivasi berprestasi, pengambilan risiko, dan otonomi sesuai dengan temuan pada penelitian terdahulu oleh Zaman (2013) dan Husna *et al* (2018) mengenai karakteristik kewirausahaan. Keinovatifan merupakan semangat yang dimiliki oleh seorang wirausahawan untuk mencari peluang pasar baru, produk baru, atau ide usaha baru (Utsch & Rauch, 2000). Seseorang yang inovatif juga memiliki penerimaan yang tinggi terhadap perubahan lingkungan dan mau menyesuaikan diri dengan pembaruan yang terjadi (Husna *et al*, 2018). Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hansemark (1998), Sagie & Elizer (1999), Zaman (2013), menyatakan bahwa ada hubungan yang kuat antara karakteristik motivasi berprestasi dengan jiwa kewirausahaan. Motivasi berprestasi yang tinggi ditandai dengan

orientasi wirausahawan yang tinggi untuk mencapai hasil kerja terbaik, berupaya untuk meningkatkan kemampuan diri, dan senantiasa berupaya meningkatkan standar kerja. Kewirausahaan terkait erat dengan pengambilan risiko dan bekerja dalam keadaan yang tidak menentu. Definisi berani mengambil risiko menurut Husna et al, 2018 adalah ketika seseorang dapat memahami potensi untung rugi dari keputusan yang akan diambil dan dapat berpikir rasional dalam mengambil keputusan. Wirausahawan juga diidentikkan dengan sifat mandiri yaitu mampu menentukan tujuan, dapat mengambil inisiatif kerja tanpa pengawasan dan pengaturan orang lain, dan berani mempertahankan pilihan pribadi (Gurol & Astan, 2016; Husna et al, 2018).

METODE PENELITIAN

15
Sistem pembelajaran kelas kewirausahaan tradisional yang selama ini dilakukan oleh pengajar, diubah dengan metode *flipped learning* yang proses pembelajarannya berpusat pada peserta didik (Gilboy et al, 2014). Metode pembelajaran yang menitikberatkan pengalaman akan diterapkan dengan cara memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar langsung dari para *entrepreneur* yang telah berhasil di bidangnya dalam format acara seminar dan *sharing session*. Mahasiswa juga dituntut untuk data merencanakan usahanya dengan merancang business model dan rencana pelaksanaan usaha yang baik. Perencanaan tersebut perlu memenuhi kriteria yang SMART (*Specific, Measurable, Achievable, Realistic, Timely*) sebelum akan benar benar direalisasikan (Lawlor, 2012). Pada saat pelaksanaan usaha mahasiswa mendapat bimbingan intensif dari dosen mata kuliah kewirausahaan dan pada akhir mata kuliah mahasiswa diajak untuk berefleksi atas pengalamannya selama satu semester. Metode *flipped learning* yang diterapkan adalah dengan cara memberi materi inti pembelajaran dalam bentuk video singkat atau media lainnya sebelum peserta didik mengikuti kelas tatap muka. Kelas tatap muka dapat diisi dengan diskusi, latihan soal, atau kegiatan lainnya terkait dengan pendalaman materi pembelajaran. Dengan mendapatkan materi belajar terlebih dahulu dalam bentuk digital, peserta didik diharapkan dapat mengatur waktu belajarnya sendiri sesuai dengan kebutuhan dan dapat mengulang pelajaran sesering yang mereka inginkan Bergman dan Sams (2012).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan statistik deskriptif. Adapun Pengambilan sampel dilakukan dengan metode sampling jenuh dimana seluruh peserta didik Mata Kuliah Kewirausahaan pada Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi tahun 2020 dan pada Program Studi Teknik Mesin menjadi responden yang mengalami langsung proses pembelajaran menggunakan metode *flipped learning* ini. Pengisian kuesioner mengenai karakteristik kewirausahaan akan dilakukan pada saat masa awal pembelajaran dan masa akhir pembelajaran, dengan jumlah responden sebanyak 218 mahasiswa semester empat yang mengambil mata kuliah kewirausahaan. Analisis data dilakukan dengan statistika deskriptif dengan menilai validitas dan reliabilitas pada tahap awal pembagian instrumen penelitian. Variabel karakteristik kewirausahaan yang akan diukur pada penelitian adalah keinovatifan, motivasi berprestasi, pengambilan risiko, dan otonomi. Item pernyataan pada kuesioner yang digunakan pada penelitian ini merupakan adaptasi dari kuesioner karakter wirausaha oleh Husna et al (2018).

Responden dalam hal ini mahasiswa mata kuliah kewirausahaan mengisi dengan mengklik pada pilihan jawaban dari 5 alternatif jawaban yang diberikan yaitu, Sangat Tidak Setuju dengan Skor 1, Tidak Setuju dengan skor 2, Setuju dengan skor 3 dan Sangat Setuju dengan skor 4. Responden melakukan pengisian kuesioner secara online melalui google formulir. Selanjutnya dilakukan analisis data dengan analisis deskriptif yakni menghitung rata rata skor masing masing indikator dan rata rata secara total, baik *pre-test* maupun *post test*. Sedangkan untuk melihat dampak dari proses perkuliahan dilakukan dengan membandingkan rata rata skor masing masing indikator *pre test* dan *post test*. Selain itu menghitung peningkatan rata rata skor secara keseluruhan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan metode *flipped learning* yang diaplikasikan dalam mata kuliah Kewirausahaan ini menggunakan strategi pembelajaran yang aktif dengan adanya eksekusi bisnis secara langsung untuk menumbuhkan pengalaman berwirausaha. Sebelum melaksanakan eksekusi bisnis ini, mahasiswa dibekali dasar dan konsep berwirausaha yang disusun menggunakan metode *flipped learning*. Bekal dasar dan konsep berwirausaha ini sebagai bentuk capaian penguasaan aspek ilmu pengetahuan (*competence*).

Tim dosen mata kuliah Kewirausahaan ini telah menyelesaikan pembuatan materi ajar berupa modul pembelajaran mengenai kisah sukses dan karakteristik/ jiwa kewirausahaan, video mengenai kanvas model bisnis, video mengenai *branding* bagi usaha pemula, modul pembelajaran mengenai proposal bisnis, video manajemen keuangan sederhana, video mengenai *passion*, moral & *ethics* bagi *entrepreneur*. Keseluruhan materi ajar *flipped learning* ini disampaikan ke mahasiswa setiap minggunya dengan memanfaatkan sarana www.belajar.usd.ac.id sebagai

dukungan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang interaktif sehingga menumbuhkan semangat gemar belajar bagi mahasiswa itu sendiri. Mahasiswa secara mandiri melakukan proses belajar mereka di rumah untuk mempersiapkan pertemuan bersama dosen pengampu kelas masing-masing sehingga dalam kelas akan tercipta keaktifan dalam berpendapat satu sama lain terkait materi ajar yang sudah diberikan dalam www.belajar.usd.ac.id sebelumnya. Inilah bentuk dari capaian pemahaman mengenai etika dan kemandirian (*conscience*).

Hasil pembelajaran diaplikasikan dalam proses penjualan secara langsung dan pameran yang diadakan pada akhir semester. Pengalaman secara langsung ini yang akan meningkatkan kesadaran mahasiswa akan empati terhadap orang lain (*compassion*). Desain ujian akhir menggunakan pendekatan reflektif untuk **memberikan kontribusi pada pengembangan proses pembelajaran secara holistik masing-masing mahasiswa melalui pengembangan *competence, conscience, dan compassion*** (Kristanti, 2017).

Pertemuan pertama perkuliahan dimulai dengan pengenalan dan sosialisasi rencana pembelajaran semester (RPS) yang akan ditempuh mahasiswa. Dosen pengampu memastikan mahasiswa memahami capaian pembelajaran dan strategi pembelajaran aktif yang akan dilakukan. Tim pengembangan mata kuliah Kewirausahaan membuat kuisioner bersifat *pre test* dengan indikator capaian mengenai karakteristik kewirausahaan yaitu sebagai berikut: keinovatifan, motivasi berprestasi, pengambilan risiko, dan otonomi. Kuisioner ini diberikan kepada mahasiswa bertujuan untuk melihat perkembangan mahasiswa selama proses pembelajaran kewirausahaan di semester ini. Akhir sesi mahasiswa diajak untuk menggunakan www.belajar.usd.ac.id yang ditutup dengan penugasan melihat e book mengenai kisah sukses pelaku usaha muda di skala nasional yaitu Indonesia dan skala Internasional.

Pertemuan kedua bagian awal dosen menstimulus kreatifitas mahasiswa melalui permainan yang menuntut daya imajinasi mereka. Mahasiswa diajak menggambar pemandangan yang notabene hampir seluruh mahasiswa menggambar pemandangan seperti anak sekolah dasar kebanyakan. Hal ini mencerminkan bahwa daya kreatifitas mahasiswa sejak dahulu sudah terkotakkan, dan melalui mata kuliah ini diharapkan mahasiswa dapat mengeksplorasi lagi inovasi dan kreatifitasnya. Kelas dilanjutkan dengan *review* penugasan di www.belajar.usd.ac.id mengenai kisah sukses dan jiwa/ karakteristik kewirausahaan. Mahasiswa saling mengutarakan pendapatnya mengenai kisah yang mereka baca dan diajak untuk mampu menemukan karakteristik yang diperlukan untuk mampu bertahan dalam perjuangan membesarkan usaha mereka. Dengan media kertas *flip chart* ukuran A2 dan kertas *post it*, mahasiswa secara berkelompok berkolaborasi untuk mengumpulkan kira-kira jiwa wirausaha seperti apa yang diperlukan mereka nantinya berbisnis. Akhir sesi mahasiswa diingatkan untuk melihat video yang di upload dalam www.belajar.usd.ac.id mengenai business model canvas (BMC).

Pada Pertemuan ke tiga, mahasiswa membawa kertas *flip chart* ukuran A2 dan beberapa peralatan lain seperti penggaris, sepidol, pensil dan *post it*. Dengan media tersebut, terbangun diskusi yang interaktif antara dosen pengampun dengan mahasiswa juga antar mahasiswa dalam kelompok bisnis mereka. Pertemuan ini fokus membangun desain kanvas bisnis model yang disesuaikan dengan ide bisnis masing-masing. Untuk memahami alat kanvas bisnis model ini, mahasiswa sudah dibekali video sebelumnya yang mencakup pemahaman dan contoh blok-blok didalamnya yaitu: *key activities, key partners, key resources, cost structure, customer relationships, customer segments, value propositions, channels dan revenue streams*.



Gambar 1. Cuplikan Video Kanvas Bisnis Model

Pertemuan ke empat, mahasiswa melakukan riset dalam skala kecil ke calon konsumen dengan alat berupa peta empati. Hasilnya dikumpulkan pada kegiatan *sharing section* alumni pelaku usaha yang sukses. Kegiatan ini dilakukan serentak untuk semua mahasiswa yang mengambil mata kuliah kewirausahaan bekerjasama dengan biro karir dan alumni.



Gambar 2. *Sharing Section* Alumni Pelaku Usaha yang Sukses

Pertemuan ke lima mempelajari topik manajemen pemasaran usaha serta bagaimana membangun *brand* pada suatu produk. Setelah mereka melakukan observasi ke calon konsumen melalui peta empati, mahasiswa diajak untuk melihat peluang usaha kemudian membangun strategi dan taktik pemasaran tepat bagi usaha mereka. Tidak lupa juga membangun *branding* yang sesuai dengan hasil survey peta empati mereka. Pendekatannya menjadi lebih mudah karena mahasiswa sudah dibekali video terlebih dahulu.

Pertemuan ke enam dan UTS mempelajari rencana bisnis dan implementasinya. Mahasiswa diajak untuk membuat suatu rancangan proposal bisnis yang dibuat dalam bentuk poster. Mereka bebas menuangkan ide bisnisnya ke dalam proposal yang dipresentasikan pada 2 minggu. Mahasiswa akan mendapatkan masukan dari mahasiswa lain yang sifatnya memperkaya ide dan pengetahuan demi kebaikan bisnis mereka. Mahasiswa juga dapat secara aktif mendiskusikan dan menyempurnakan rencana bisnis yang sudah dirancang dengan pengajar. Hasil perbaikannya juga dikumpulkan kepada pengajar sebagai nilai UTS.



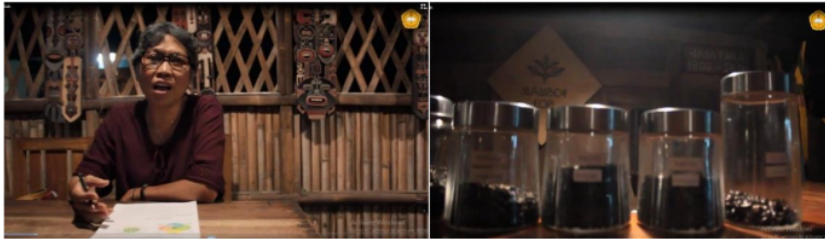
Gambar 3. Cuplikan Rencana Bisnis dan Hasil Poster Proposal Bisnis

Pertemuan ke tujuh mahasiswa belajar topik manajemen keuangan sederhana yang akan digunakan sebagai bekal mahasiswa ketika melakukan eksekusi bisnis. Hal yang dipelajari mencakup penyusunan laporan keuangan sederhana untuk usahanya, mengidentifikasi kas masuk dan kas keluar, menciptakan dan mengeksekusi bisnis dengan etika baik. Mahasiswa mempelajari konsep keuangan ini melalui video yang dikombinasikan dengan animasi powtoon. Penggunaan animasi powtoon dimaksudkan supaya video menjadi lebih menarik.



Gambar 4. Cuplikan Manajemen Keuangan Sederhana

Pertemuan ke delapan mahasiswa mempelajari topik mengenai *Passion*, moral dan *ethics* bagi *entrepreneur*. Pembelajaran dibantu dengan media berupa video, dengan mempelajari *passion*, moral dan *ethics* melalui video mahasiswa diharapkan dapat menemukan *passion* dan motivasi berwirausaha sebagai modal penting seorang wirausahawan. Lebih lanjut mereka diberikan gambaran mengenai hambatan memulai usaha, cara menemukan *passion*, dan pentingnya menemukan motivasi berwirausaha.



Gambar 5. Cuplikan Video *Passion*, Moral & *Ethics* bagi *Entrepreneur*

Pertemuan ke sembilan dan sepuluh mahasiswa melakukan proses mentoring untuk merencanakan eksekusi bisnis mereka, dalam hal ini dosen bertindak sebagai mentor. Pada pertemuan ini mahasiswa mengalami fase untuk mengaplikasikan ide dan konsep yang sudah mereka pelajari selama beberapa minggu ke dalam realita. Kegiatan diawali dengan membuat contoh produk atau *prototype* sampai mendesain media pemasaran yang interaktif untuk sosialisasi produk mereka. Produk dibangun secara mandiri oleh masing-masing kelompok dengan mencari bahan baku yang cocok untuk mereka, mencari pengemasan yang menarik konsumen sampai penentuan harga yang pas untuk diperjualbelikan.

Pertemuan ke sebelas, dua belas, dan tiga belas mahasiswa diajak untuk mendapatkan pengalaman eksekusi langsung dan penjualan bisnis. Data penjualan direkap dengan baik oleh mahasiswa hingga akhir semester mereka akan mampu membuat sebuah laporan keuangan yang dapat mengidentifikasi posisi laba perusahaan. Disini mahasiswa akan belajar, bagaimana proses dan strategi sebuah perusahaan kecil untuk mencapai laba yang mereka targetkan. Mahasiswa juga merasakan langsung kolaborasi mereka dengan sesama tim sehingga rasa empati dan kerjasama satu sama lain akan semakin terasah kemampuannya. Bentuk stimulus pengalaman (*experiential learning*) dilakukan dengan mendekatkan mahasiswa terhadap kenyataan pada dunia bisnis dengan melakukan studi lapangan (Cooper et al, 2004). Mahasiswa merancang ide bisnis, menjalankan bisnis yang telah dirancang sebelumnya, belajar dari pengalaman *entrepreneur* yang telah sukses, dan proses mentoring (Haase & Lautenschläger, 2011; Bliemel, 2014).

Pertemuan ke empat belas mahasiswa melakukan pameran *Entrepreneurship Day* yang direfleksikan pada ujian akhir semester. Pameran ini diikuti oleh seluruh mahasiswa matakuliah Kewirausahaan baik dari program studi manajemen dan juga teknik mesin Universitas Sanata Dharma dengan jumlah kurang lebih 200 mahasiswa yang terbagi menjadi beberapa kelompok bisnis. Pameran akan dilakukan di Kampus 1 dengan pengelolaan yang dibantu oleh beberapa mahasiswa. Dalam pameran *Entrepreneurship Day* ini, seluruh kelompok mahasiswa *men-display* produk yang mereka jual dan juga berkompetisi untuk menjadi kelompok terbaik dengan beberapa kategori penilaian. Pameran ini sebagai media aplikasi penguasaan aspek ilmu pengetahuan (*competence*), juga kemandirian (*conscience*), serta kesadaran berempati terhadap orang lain (*compassion*).

1 Refleksi yang akan dilakukan pada ujian akhir semester (UAS) ini menggunakan pendekatan pedagogi reflektif untuk memberikan kontribusi pada pengembangan proses pembelajaran secara holistik masing-masing mahasiswa melalui pengembangan *competence*, *conscience*, dan *compassion* (Kristanti, 2017). Mahasiswa diminta untuk membuat

sebuah artikel yang berisi pengalaman reflektif mereka berelaborasi selama satu semester di matakuliah Kewirausahaan dengan metode *flipped learning* yang di upload ke alamat www.belajar.usd.ac.id. Desain reflektif di Ujian Akhir Semester, distimulus melalui beberapa pertanyaan sebagai berikut: 1) Ceritakan satu pengalaman yang paling mengesankan/ menarik selama perkuliahan Kewirausahaan dalam satu semester ini!; 2) Ungkapkan perasaan apa yang muncul dalam mengalami peristiwa itu?; 3) Makna dan pelajaran apa yang dapat dipetik dari pengalaman itu; dan 4) Niat atau tindakan apa yang dapat dilakukan setelah memaknainya?

Dengan menceritakan mengenai pengalaman mereka secara langsung, diharapkan mahasiswa sungguh merefleksikan pengalaman mereka yang paling bermakna dan relevan untuk hidup mereka sehingga penguasaan aspek ilmu pengetahuan melalui *competence* sungguh mereka rasakan secara langsung. Ketika mahasiswa menyadari perasaan yang muncul dalam pembelajaran selama satu semester ini hingga mampu memaknainya sebagai modal pembelajaran di masa depan inilah cerminan dari *conscience*. Terakhir, tindakan positif yang akan mereka lakukan dimasa depan ini diharapkan dapat berguna bagi orang lain disekitarnya (*compassion*).

Experiential learning diharapkan akan menciptakan dampak yang lebih baik bagi mahasiswa apabila dikombinasikan dengan metode pembelajaran *flipped learning*. Metode *flipped learning* ini memang memiliki banyak manfaat (McLaughlin *et al*, 2014), seperti mahasiswa akan memiliki opini positif dan terbuka pada pengetahuan baru, lebih aktif, lebih mandiri dan kreatif serta lebih kritis menyikapi permasalahan kasus tertentu. Tugas dan materi pembelajaran telah terdokumentasi dan dapat diakses oleh masing masing mahasiswa pada situs belajar.usd.ac.id. Kegiatan belajar mengajar telah dirancang sesuai dengan konsep *flipped learning* yaitu merangsang mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri di luar sesi kelas dan pada saat kelas tatap muka, dosen berupaya untuk memantik diskusi terkait materi yang telah dipelajari, mengkonfirmasi kembali mengenai pemahaman masing masing mahasiswa, dan mengajak mahasiswa untuk merancang rencana bisnis yang aplikatif. Suasana kegiatan pembelajaran dalam kelas sudah cukup hidup dan efektif karena sebagian besar mahasiswa sudah mempersiapkan diri¹² sebelumnya dengan membaca atau melihat materi pembelajaran yang diberikan. Hal ini terlihat dari pertumbuhan hasil *pre test* dan *post test* sebagai berikut ini:

Tabel 1. Perbandingan Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

Variabel	Item Pernyataan	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
Keinofativan	Saya senang hidup di era yang penuh dengan inovasi ²	3.697	3,646
	Saya belajar untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi	3.335	3,427
	Saya mengikuti berita-berita perkembangan inovasi	3.101	2,963
	Saya ikut memanfaatkan teknologi terbaru	3.216	3,232
	Saya selalu ingin mencari peluang usaha baru ²	3.330	3,317
Motivasi Berprestasi	Saya mencari cara agar tugas selesai dengan sempurna	3.404	3,5
	Saya biasa berpikir keras untuk memecahkan masalah	3.138	3,122
	Saya senantiasa meningkatkan standar untuk hasil kerja saya	3.211	3,39
	Saya berinisiatif mencari solusi lain yang lebih memuaskan	3.202	3,317
	Saya ingin belajar lebih banyak hal lagi	3.647	3,707
	Saya merasa selalu berenergi dan bersemangat	2.986	3,134
	Saya merasa sangat bangga ketika saya menyelesaikan proyek dengan sukses	3.771	3,756
Saya memiliki keinginan kuat untuk	3.312	3,402	

Variabel	Item Pernyataan	Pre Test	Post Test
Pengambilan risiko	mencapai hasil positif bahkan ketika itu membutuhkan banyak upaya tambahan		
	Saya percaya bahwa saya adalah pihak yang paling bertanggung jawab atas keberhasilan dan kegagalan saya sendiri	3.537	3,488
	Saya memahami untung-rugi sebelum membuat keputusan	3.431	3,232
	Saya mendengarkan pendapat pro dan kontra dalam membuat keputusan	3.344	3,28
	Saya mengantisipasi kegagalan dengan strategi alternatif	3.000	3,134
	Saya bersedia menerima risiko finansial dan karier saat diperlukan	3.014	3,134
	Saya mempertimbangkan faktor penyebab kegagalan dalam membangun rencana	3.271	3,341
Otonomi	Saya membentuk sendiri diri saya menjadi pribadi seperti apa	3.468	3,415
	Saya tahu apa yang terbaik untuk masa depan	3.229	3,329
	Saya menentukan sendiri tujuan dan arah hidup saya	3.633	3,378
	Saya dapat bekerja dengan baik tanpa perlu diawasi	3.014	3,122
	Rata – rata keseluruhan	3,312	3,319

Hasil pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata karakteristik kewirausahaan sebelum dan sesudah diberikan stimulus metode flipped learning sebagai strategi pembelajaran experiential learning. Peningkatan rata-rata karakteristik kewirausahaan ditunjukkan melalui angka 0,007 sebelum dan sesudah diberikan stimulus metode *flipped learning*. Karakteristik kewirausahaan yang diukur dengan 23 indikator, ternyata hanya terdapat 14 indikator yang mengalami peningkatan. Peningkatan yang terjadi memang kurang memberikan dampak secara langsung kepada mahasiswa, karena pelaksanaannya yang hanya satu semester di satu mata kuliah saja. Mahasiswa tidak secara langsung mengalami perubahan yang signifikan dalam meningkatkan karakter kewirausahaannya karena waktu yang terbatas dalam memberikan stimulus ini. ditambah pula, kebiasaan belajar mereka selama ini yang belum biasa dengan pola mempersiapkan diri sebelum mengikuti perkuliahan.

Aplikasi desain pembelajaran Kewirausahaan yang dilakukan dengan metode *flipped learning* ini, telah mampu meraih capaian pembelajaran yang ditetapkan sebelumnya. Metode ini membantu mahasiswa dalam menguasai pengetahuan mengenai analisis inti dan hakikat kewirausahaan, kreativitas dan inovasi bisnis, faktor pendorong kewirausahaan, bentuk-bentuk kewirausahaan, manajemen dan pemasaran usaha, kemitraan antarwirausaha, etika berwirausaha, studi kelayakan usaha, rencana bisnis dan implementasinya. Beberapa simulasi dan stimulus dikombinasikan dalam aktivitas pembelajaran per minggunya untuk telah mampu meningkatkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap konsep, sikap, dan jiwa kewirausahaan. Akhirnya dengan pengalaman belajar melalui pengalaman (*experiential learning*) melalui pembuatan bisnis secara langsung, memampukan sesama mahasiswa untuk membantu teman lain yang kesulitan dalam praktik menjalankan usaha walaupun pembelajaran tersebut dilakukan secara daring.

SIMPULAN

Pentingnya menjaga kualitas proses pembelajaran menjadi kesadaran bagi setiap pengajar maupun institusi pendidikan dalam merancang sistem pembelajaran yang sesuai dengan target peserta didik mereka. Beberapa keterbatasan dalam pola pendidikan selama ini memicu adanya beberapa metode inovatif dalam proses pembelajaran

salah satunya adalah dengan sistem *flipped learning*. Kualitas pembelajaran ini penting untuk selalu ditingkatkan demi mencapai penguasaan aspek keilmuan dan kecerdasan yang diikuti juga dengan pendidikan karakter sehingga menumbuhkan empati dan memperkuat belas kasih mereka.

Metode *flipped learning* adalah pendekatan pedagogis inovatif yang berfokus pada pengajaran yang berpusat pada peserta didik dengan membalik sistem pembelajaran kelas tradisional yang selama ini dilakukan oleh pengajar. Dengan metode ini, mahasiswa akan memiliki opini positif dan terbuka pada pengetahuan baru, lebih aktif, lebih mandiri dan kreatif serta lebih kritis menyikapi permasalahan kasus tertentu. Strategi pembelajaran aktif dan tepat inilah yang harapannya dapat mencapai penguasaan aspek ilmu pengetahuan (*competence*), pemahaman mengenai etika dan kemandirian (*conscience*), dan kesadaran akan empati terhadap orang lain (*compassion*).

Hasil evaluasi kali ini menyarankan adanya peningkatan yang konsisten untuk mahasiswa terkait kebiasaan mereka dalam membaca dan mempersiapkan perkuliahan. Tantangan utama yang dihadapi oleh tim pengajar adalah mahasiswa belum familiar terhadap metode *pembelajaran flipped learning* yang memerlukan partisipasi aktif dan juga inisiatif yang tinggi dari sisi mahasiswa. Sebagian mahasiswa masih beranggapan yang penting membuat tugas dan semata mata menjawab pertanyaan diskusi yang diberikan tanpa melewati proses belajar sebelumnya. Proses membaca dan menonton video pembelajaran yang terlewatkan, membuat mahasiswa menjadi susah untuk terlibat aktif dalam diskusi kelas. Hal ini sejalan dengan penemuan penelitian sebelumnya oleh Lo & Hew (2017), bahwa beberapa siswa akan merasa tidak puas dengan metode pembelajaran *flipped learning* karena telah melewatkan proses aktivitas *pre-class* sebelumnya. Metode ini memang tidak mudah, namun sangat relevan apabila diterapkan pada pembelajaran daring yang sedang dialami mahasiswa ketika masa Pandemi COVID-19. Agar metode ini dapat diaplikasikan dengan efektif maka dosen perlu lebih kreatif dan banyak berinteraksi dengan mahasiswa walaupun dengan media digital.

Dengan metode *flipped learning* yang berfokus pada mahasiswa inilah, penerapan pedagogi reflektif dapat mencapai siklus pembelajaran dalam skala konsep hingga evaluasi. Pengajar dapat memberikan ruang dan kesempatan kepada mahasiswa untuk secara penuh terlibat dalam proses pembelajaran dengan memberikan kepercayaan dan tanggung jawab pembelajaran yang dilengkapi dengan pendekatan yang tepat dan pemantauan terstruktur, mengarah pada pengembangan yang lebih menyeluruh.

DAFTAR RUJUKAN

- Bergmann, J & Sams A (2012) *Flip your classroom: talk to every student in every class every day*. International Society for Technology in Education.
- Bliemel, M. J. (2014). Lessons learned from an inside-out flip in entrepreneurship education. *Small Enterprise Research*, 21(1), 117-128. doi:10.1080/13215906.2014.11082080
- Cooper, S, Bottomley, C & Gordon, J (2004) Stepping out of the classroom and up the ladder of learning: An experiential learning approach to entrepreneurship education. *Industry and Higher Education*, 18(1), 11-22.
- Findlay, S., & Mombourquette, P. (2014). Evaluation of a flipped classroom in an undergraduate business course. *Business Education & Accreditation*, 6, 33-43. Retrieved May 08, 2018, from <http://www.theibfr2.com/RePEc/ibf/beaccr/bea-v6n1-2014/BEA-V6N1-2014.pdf#page=65>
- Gilboy, M. B., Heinerichs, S., Pazzaglia, G. (2014). Enhancing Student Engagement Using the Flipped Classroom. *J Nutr Educ Behav*. pp1-6.
- Gurof Y, Astan N (2006). Entrepreneurial characteristics among university students: Some insight for entrepreneurship education and training in Turkey.
- Haase, H & Lautenschläger A (2011) The 'teachability dilemma' of entrepreneurship. *International Entrepreneurship and Management Journal*, 7(2), 145-162.
- Hansemark OC (1998). The effects of an entrepreneurship programme on need for achievement and locus of control of reinforcement. *Int. J. Entrepr. Behav. Res.* 4:28-50.
- Husna, A. N., Zahra, A. A., & Haq, A. A. (2018). SKALA KARAKTER WIRUSAHA (SK-WIRA): KONSTRUKSI DAN VALIDASI AWAL. *Jurnal Psikologi*, 17(2), 143-160.
- Kristanti, F. (2017). Developing Competence, Conscience, and Compassion through Relective Pedagogy. *Call for Paper. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 110
- Lalo, K. (2018). Menciptakan Generasi Milenial Berkarakter dengan Pendidikan Karakter Guna Menyongsong Era Globalisasi. *Jurnal Ilmu Kepolisian*. Vol 12 No 2
- Lawlor, K. B. (2012). Smart goals: How the application of smart goals can contribute to achievement of student learning outcomes. In *Developments in Business Simulation and Experiential Learning: Proceedings of the Annual*

ABSEL conference (Vol. 39).

- Mason, C., & Arshed, N. (2013) Teaching entrepreneurship to university students through experiential learning: A case study. *Industry and Higher Education*, 27(6), 449-463.
- McLaughlin, J. E., Roth, M. T., Glatt, D. M., Gharkholonarehe, N., Davidson, C. A., Griffin, L. M., Mumper, R. J. (2014). The flipped classroom: A course redesign to foster learning and engagement in a health professions school. *Academic Medicine*, 89(2), 236-243.
- Rideout, EC & Gray DO (2013) Does entrepreneurship education really work? A review and methodological critique of the empirical literature on the effects of university-based entrepreneurship education. *Journal of Small Business Management*, 51(3), 329-351.
- Sagie A, Elizer D (1999). Achievement motive and entrepreneurial orientation: a structural analysis. *J. Organ. Behav.* 20(3):375-387.
- Suartama, I. K. (2010). Pengembangan Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. Jilid 43. No 3. Pp. 253-262
- Suyanto, M. 2005. *Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Percetakan Andi.
- Utsch A, Rauch A (2000). Innovativeness and initiative as mediators between achievement orientation and venture performance. *Eur. J. Work Organ. Psychol.* 9(1):45-62.
- Zaman, M. (2013). Entrepreneurial characteristics among university students: Implications for entrepreneurship education and training in Pakistan. *African Journal of Business Management*, 7(39), 4053-4058.

ISBN 978-602-470-713-2 (PDF)



9 786024 707132

Anggota IKAPI No. 059/JTI/89

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN FLIPPED LEARNING SEBAGAI PENCAPAIAN EXPERIENTIAL LEARNING YANG INTERAKTIF DALAM PENINGKATAN KARAKTER KEWIRAUSAHAAN

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.usd.ac.id Internet Source	7%
2	ejournal.undip.ac.id Internet Source	1%
3	zombiedoc.com Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Negeri Manado Student Paper	1%
5	eprints.upgris.ac.id Internet Source	1%
6	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%
7	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	1%
8	es.scribd.com Internet Source	<1%

9	id.scribd.com Internet Source	<1 %
10	radarsemarang.jawapos.com Internet Source	<1 %
11	www.scribd.com Internet Source	<1 %
12	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
13	universitasbisnis.com Internet Source	<1 %
14	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
15	Nelly Rhosyida, Mahmudah Titi Muanifah, Trisniawati Trisniawati, Rosidah Aliim Hidayat. "MENGOPTIMALKAN PENILAIAN DENGAN LIVEWORKSHEET PADA FLIPPED CLASSROOM DI SD", Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 2021 Publication	<1 %
16	123dok.com Internet Source	<1 %
17	ejournal.unsrat.ac.id Internet Source	<1 %
18	Repository.umy.ac.id Internet Source	<1 %

19	anzdoc.com Internet Source	<1 %
20	aridwansiregar.wordpress.com Internet Source	<1 %
21	ejournal.unsri.ac.id Internet Source	<1 %
22	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
23	www.jakpro.id Internet Source	<1 %
24	ejurnal.pps.ung.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 5 words