

Penyusunan Modul Kewirausahaan Dan Ekonomi Kreatif Berkokus Profil Lulusan Sebagai Upaya Pemberdayaan Mahasiswa Pendidikan Musik

Reza Ginandha Sakti

Program Studi Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta,
Yogyakarta, Indonesia
reza.g.sakti@isi.ac.id

Abstrak

Kewirausahaan pada tahun 2021 menjadi mata kuliah yang wajib diselenggarakan oleh seluruh program studi di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk membekali dan memberdayakan mahasiswa setelah menyelesaikan Pendidikan. Mata kuliah kewirausahaan telah dilaksanakan sejak tahun 2019 di dengan nama *Entrepreneurship* di Program Studi Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta. Profil lulusan di Program Studi Pendidikan Musik yang mencakup pengelola seni, konsultan, serta pendidik atau instruktur musik memiliki kaitan erat dengan ekonomi kreatif. Permasalahan yang terjadi adalah mahasiswa sangat minim pengetahuan tentang kewirausahaan dan industri kreatif bidang musik sesuai dengan profil lulusan. Untuk mengatasi hal tersebut, dirancanglah sebuah modul mata kuliah kewirausahaan berfokus ekonomi kreatif yang sesuai dengan profil lulusan. Secara garis besar, modul berisi pemahaman tentang kewirausahaan, profil pengusaha, dan jenis kegiatan ekonomi industri kreatif bidang musik. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah lembar validitas dan lembar pertanyaan. Validator berasal dari kalangan praktisi, akademisi, dan ahli komunikasi. Berdasarkan hasil analisis data modul memiliki validasi tinggi dengan skor 93 yang berarti dapat digunakan tanpa revisi. Modul layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan motivasi mahasiswa dalam bidang kewirausahaan dan industri kreatif bidang musik.

Kata Kunci: modul, kewirausahaan, ekonomi kreatif, musik.

Abstract

Entrepreneurship in 2021 becomes a compulsory course organized by all study programs in the Yogyakarta Indonesian Institute of Arts to equip and empower students after completing education. Entrepreneurship courses have been held since 2019 under the name of Entrepreneurship at the Music Education Study Program in Performing Arts Faculty of ISI Yogyakarta. Graduate profiles in the Music Education Study Program that include arts managers, consultants, as well as music educators or instructors are closely linked to the creative economy. The problem that occurs is that students have very little knowledge about entrepreneurship and the creative industries in the field of music in accordance with the profile of graduates. To overcome this, a module of entrepreneurship courses focuses on keatif economics that fits the profile of graduates. Broadly speaking, the modules contain an understanding of entrepreneurship, the profile of entrepreneurs, and the types of creative industry economic activities of the music field. The instruments used to collect the data in this study are validity sheets and question sheets. Validators come from among practitioners, academics, and communication experts. Based on the results of the data analysis the module has a high validation with a score of 93 which means it can be used without revision. Modules are worth using and effective to increase students' knowledge and motivation in the field of entrepreneurship and the creative industries of the field of music.

Keywords: modules, entrepreneurship, creative economy, music.

PENDAHULUAN

Pemerintah terus mendorong peningkatan wirausaha dari segi kuantitas dan kualitas dengan memberikan berbagai pelatihan serta bantuan permodalan. UMKM industri kreatif juga mendapatkan perhatian, salah satu contohnya adalah bantuan modal, pelatihan, dan peningkatan sarana prasarana seni melalui Badan Ekonomi Kreatif. Semua program pemerintah tersebut dilakukan agar pertumbuhan UMKM dan bidang wirausaha lain dapat berkembang pesat sehingga dapat menopang perekonomian nasional. Pemberian edukasi tentang Kewirausahaan sudah diberikan sejak SMA melalui mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan (PKWU). Pada Pendidikan Tinggi, mulai tahun 2021 kewirausahaan menjadi mata kuliah yang wajib diselenggarakan semua Program Studi di ISI Yogyakarta.

Kewirausahaan adalah nilai yang diwujudkan dalam perilaku yang dijadikan sumber daya, tenaga penggerak, tujuan, siasat, kiat, proses, dan hasil (Rusdiana, 2018). Mata kuliah *Entrepreneurship* adalah mata kuliah wajib dalam kurikulum Program Studi S-1 Pendidikan Musik ISI Yogyakarta. Deskripsi tujuan dari mata kuliah ini adalah untuk memberi kemampuan dasar kepada mahasiswa dalam bidang kewirausahaan dan penerapannya dalam kehidupan praktis terutama di bidang musik. Ruang lingkupnya meliputi hakikat, nilai, karakteristik, serta sikap dan perilaku berwirausaha; mampu melakukan analisis usaha dan menyusun rencana usaha serta mempraktekannya.

Pelaksanaan pendidikan kewirausahaan di berbagai perguruan tinggi belum dilaksanakan secara optimal, antara lain disebabkan oleh belum optimalnya peran dan fungsi unit pengelola kewirausahaan sehingga wawasan lulusan perguruan tinggi yang belum bisa sepenuhnya memenuhi harapan dunia kerja dan wirausaha (Wiratno, 2012)

Salah satu masalah dalam penyelenggaraan mata kuliah kewirausahaan di Program Studi Pendidikan Musik adalah belum adanya buku ajar. Kurangnya referensi dalam perkuliahan sangat dirasakan dosen pengampu, apalagi mahasiswa jarang mencari materi tambahan seperti artikel ilmiah. Dari hal tersebut, maka peneliti menemukan solusi pemecahan masalah yaitu dengan membuat modul kewirausahaan berfokus industri kreatif yang sesuai dengan profil lulusan. Ekonomi kreatif adalah suatu konsep untuk merealisasikan pembangunan ekonomi yang berkelanjutan berbasis kreativitas (Purnomo, 2016).

Budaya literasi masyarakat Indonesia masih cenderung rendah, peringkat literasi Indonesia berada di urutan 60 dari 61 negara di dunia (John W. Miller dan Michael C. McKenna, 2016). Kurangnya minat membaca jurnal menjadi salah satu permasalahan bagi mahasiswa terutama berdampak pada sempitnya sudut pandang dalam merespon persoalan. Permasalahan budaya literasi mahasiswa sangat dirasakan dalam proses pembelajaran mata kuliah *Entrepreneurship* (Kewirausahaan).

Dari permasalahan diatas, maka dibuatlah penelitian mengenai pembuatan modul Kewirausahaan. Proses pembuatan modul diawali dengan mencari referensi mengenai inti materi dari berbagai modul kewirausahaan dari beberapa perguruan tinggi, kemudian inti dan garis besar materi tersebut dirangkum. Setelah materi pokok berhasil dikumpulkan, dilanjutkan dengan memasukkan materi industri kreatif yang berkaitan dengan profil lulusan prodi S-1 Pendidikan Musik ISI Yogyakarta. Setelah modul jadi, dilakukanlah uji kelayakan.

Urgensi penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman dan semangat berwirausaha mahasiswa dengan cara menghadirkan sebuah panduan belajar yang sistematis mengenai dasar kewirausahaan, kemudian memfokuskan materi industri kreatif yang sesuai profil lulusan. Hal paling penting, modul tersebut adalah sebuah upaya pemberdayaan mahasiswa dalam menghadapi dunia usaha dan dunia industri. Modul kewirausahaan belum penulis temukan di lingkungan ISI Yogyakarta, sedangkan di Indonesia sendiri sebenarnya telah terdapat banyak organisasi dan universitas yang menerbitkan Modul Kewirausahaan, namun belum ada yang fokus di bidang industri kreatif sesuai profil lulusan Pendidikan Musik. Atas dasar hal tersebut peneliti

memandang perlunya merancang sebuah modul kewirausahaan yang memadai sebagai pendukung proses perkuliahan. Modul Kewirausahaan berfokus industri kreatif adalah jawaban dari permasalahan tersebut.

Keunikan dan kebaruan topik penelitian ini yaitu dalam mengatasi masalah belum adanya buku ajar dan sedikitnya buku referensi tentang industri kreatif musik, maka dirancang sebuah modul yang berfokus industri kreatif yang sesuai dengan profil lulusan.

Spesifikasi khusus penelitian ini secara garis besar merancang modul yang menjelaskan tentang kewirausahaan, strategi marketing, branding, proyeksi keuangan, industri kreatif bidang musik, dan profil pengusaha industri kreatif. Fokus tema industri kreatif yang sesuai dengan profil lulusan diharapkan dapat membekali mahasiswa dalam menghadapi persaingan dunia kerja. Modul dengan tema kekinian dan layout yang dirancang oleh editor profesional, serta dilengkapi dengan ilustrasi berupa gambar, grafik, dan tabel diharapkan dapat menjadi nilai tambah agar mahasiswa lebih tertarik membaca dan menggunakan modul dalam perkuliahan.

Tujuan dari penelitian ini, diharapkan konten dari modul kewirausahaan yang berfokus industri kreatif ini dapat meningkatkan literasi dan penunjang pengetahuan mahasiswa dalam pembelajaran *Entrepreneurship*. Ke depannya, modul kewirausahaan berfokus industri kreatif yang sesuai dengan profil lulusan diharapkan dapat menjadi sebuah acuan fokus pembelajaran kewirausahaan semua program studi di ISI Yogyakarta dan Perguruan Tinggi lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* karena peneliti bermaksud menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut (S. Sugiyono, 2010). Model yang digunakan adalah pengembangan model Borg and Gall yang memiliki 10 langkah penelitian: (1) Potensi, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi, (8) Uji Coba pemakaian, (9) Revisi, (10) Produk Masal (Haryati, 2012)

Dalam penelitian ini, model Borg & Gall dimodifikasi sesuai kebutuhan dan situasi lapangan. Adapun enam langkah pengembangan yang dilakukan antara lain: (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) validasi produk, (5) uji coba produk, dan (6) produk akhir. Pendekatan yang digunakan adalah interdisiplin, yaitu penggabungan dua atau lebih disiplin menjadi satu, mewujudkan sebuah metodeologi baru dalam relevansi konteks ruang lingkup permasalahan yang menjadi kajiannya (Rohidi, 2011).

Dari sekian banyak temuan permasalahan tentang pembelajaran Kewirausahaan, penelitian ini dibatasi pada fokus materi industri kreatif. Setelah menemukan permasalahan di mata kuliah *Entrepreneurship* yakni kurangnya referensi dan materi ajar tentang industri kreatif, maka observasi awal dan wawancara mulai dilakukan. Salah satu Industri Kreatif dalam dunia music berkaitan dengan produksi dan pengolahan audio. mata kuliah teknologi musik disusun untuk memiliki peranan penting dalam mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dilakukan dalam upaya peningkatan mutu Pendidikan (Andriyanto, 2020).

Observasi awal dalam penelitian ini adalah dengan pengamatan langsung dan mencatat permasalahan yang terjadi beserta gejalanya pada kegiatan pembelajaran *Entrepreneurship* Program Studi Pendidikan Musik FSP ISI Yogyakarta. Observasi ini meliputi pengamatan dari sikap, materi perkuliahan, referensi, dan hasil kerja mahasiswa beserta dokumentasinya baik melalui catatan atau foto. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu (Moloeng, 2007). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan mahasiswa mata kuliah *Entrepreneurship* Program Studi Pendidikan Musik FSP ISI Yogyakarta, praktisi kewirausahaan, dan team teaching mata kuliah *Entrepreneurship*.

Setelah data primer terkumpul, maka dilakukan studi literatur. Data primer didukung dengan pengumpulan data sekunder melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen dalam proses pembelajaran *Entrepreneurship*. Data sekunder dalam penelitian ini berupa artikel ilmiah dan buku referensi.

Pengembangan atau Development dalam hal ini kemudian dilakukan dengan penyusunan dan pengembangan materi modul berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta studi dokumen. Selanjutnya hasil modul akan diuji melalui wawancara, tanggapan pengguna, serta menggunakan instrument angket.

Dalam penelitian ini, kami memilih sample dengan Teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang tersebut dianggap paling tahu apa yang peneliti harapkan (Sugiyono, 2015). Sedangkan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan modul ini adalah 20 Mahasiswa mata kuliah *Entrepreneurship*, praktisi industri kreatif musik, serta akademisi musik.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis diskriptif kuantitatif yaitu data yang diperoleh melalui angket validasi, angket responden dan angket pengguna dengan skala Likert. Data dikelompokkan dalam bentuk prosentase. Analisis deskriptif kuantitatif akan dianalisis dengan deskriptif presentase, dengan rumus (Sriwiyana, 2011):

$$V = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

TSEV = Total Skor Empirik Validator

S-max = Skor maksimal yang diharapkan

Selanjutnya diberikan penafsiran dan pengambilan keputusan tentang kelayakan produk pengembangan yang dalam penelitian ini adalah produk modul, analisis dilakukan dengan menggunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala Likert (Riduwan, 2010) yang dinyatakan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Konversi Tingkat Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81 % - 100 %	Sangat layak / Sangat baik	Dapat digunakan tanpa revisi
61 % - 80 %	Layak / Baik	Dapat digunakan dengan revisi
41% - 60 %	Cukup layak / Baik	Dapat digunakan dengan revisi
21 % - 40 %	Kurang layak / Kurang baik	Tidak dapat digunakan
0 % - 20 %	Sangat kurang layak / Sangat Kurang Baik	Terlarang untuk digunakan

Sumber Tabel: Dokumen Penulis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wujud Modul

Modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, sehingga modul berisi paling tidak tentang segala komponen dasar bahan ajar yang telah disebutkan sebelumnya (Majid, 2006). Hasil akhir wujud modul adalah modul cetak yang berisi materi tentang dasar pengetahuan kewirausahaan, jenis kewirausahaan, strategi pemasaran, branding, proyeksi keuangan, dan tentu saja materi tentang

Industri Kreatif yang berkaitan dengan Pendidikan musik, antara lain sekolah musik, konsultan musik, dan tempat produksi musik.

Proses Produksi Modul

Proses dari perancangan modul tersebut meliputi: penentuan substansi dan ruang lingkup modul; melakukan kajian Kurikulum, studi pustaka, dan referensi terkait modul; Wawancara dengan Stakeholder, Praktisi, dan Pelaku kewirausahaan yang berkaitan dengan profil lulusan prodi Pendidikan musik; Menyusun modul; melakukan *Focus Group Discussion* (FGD).



Gambar 1. Konsultasi Ruang Lingkup Modul dengan Kaprodi
(Sumber : Dokumen Penulis)



Gambar 2. Pelaksanaan FGD
(Sumber : Dokumen Penulis)

Setelah FGD dan wujud modul sudah tersusun rapi, dilakukan tahap selanjutnya adalah validitas oleh akademisi, praktisi, dan ahli komunikasi.

Efektifitas Modul

Efektifitas modul dalam penelitian ini diuji secara kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif berupa pembagian angket dengan skala linkert kepada validator dan kualitatif berupa saran, masukan, dan kritik dari validator. Ada 3 Validator dalam penyusunan modul kali ini: 1) Novan Sebastian Putra Ginting : Pengusaha gerai minuman dengan 200 cabang seluruh Indonesia; 2) Dr. Harryadin Mahardika : Ayostart School of Creativepreneur, 3) Andhika Sanjaya, S.I.Kom., M.Si : Dosen Komunikasi Universitas Lambung Mangkurat.

Tujuan dari validitas kuantitatif dan kualitatif ini adalah untuk mendapatkan hasil interpretasi dan sudut pandang lain dari penelitian. Interpretasi lain diluar interpretasi peneliti dapat menambah validitas dari hasil penelitian (Creswell 2017).

Validasi menggunakan angket dengan skala likert 4 skala (4: Sangat Baik; 3: Baik; 2: Kurang Baik; 1: Tidak Baik) poin validasi adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Daftar Poin Kontrol Validasi

No	Kontrol Validasi
1	Desain sampul
2	Inti Materi dan urutan kegiatan belajar
3	Referensi
4	Kelengkapan modul (Daftar isi, Kata Pengantar, Pengesahan)
5	Tata Bahasa dan Penulisan
6	Keterbacaan Materi (Kemudahan digunakan oleh Mahasiswa)
7	Refleksi, Evaluasi, dan Latihan
8	Relevansi materi industri kreatif dengan bidang musik
9	Gambar, tabel, dan Ilustrasi pendukung
10	Kebaharuan materi

Sumber Tabel: Dokumen Penulis

Rangkuman Hasil dari validasi itu adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Rangkuman Hasil Validasi

No	Nama	TSEV (Total)	S-max	V(%)
1	Novan Sebastian Ginting	36	40	100
2	Dr. Haryadin Mahardika	38	40	100
3	Andika Sanjaya, S.IKom., MSi	38	40	100
	Total	112	120	
	Rata-rata	37,33	40	

Sumber Tabel: Dokumen Penulis

Dari tabel diatas diatas, maka dimasukkan rumus:

$$V = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\%$$

$$V = 37,33/40 \times 100\%$$

$$V = 93\%$$

Maka kesimpulannya berdasarkan tabel skala akhir dengan skor 93% adalah Modul dapat digunakan tanpa revisi.

SIMPULAN

Berdasar hasil validasi, maka modul Entrepreneurship dapat digunakan tanpa revisi, namun ada beberapa masukan yakni menambah ilustrasi di sampul serta diberi daftar gambar dan istilah. Penyusunan Modul Kewirausahaan berfokus industri kreatif tidak semata hanya untuk kepentingan dalam penelitian atau sebagai alternatif peningkatan literasi.

Sesuatu yang lebih besar adalah keyakinan penulis bahwa ke depannya, mata kuliah kewirausahaan adalah salah satu penentu keberhasilan lulusan untuk masuk kedalam dunia usaha dan dunia industri yang sesuai dengan bidangnya. Hal tersebut dapat dirasakan bahwa *tracking* alumni sekarang juga berperan dalam peningkatan akreditasi Program Studi, semakin banyak lulusan yang terdeteksi dan terserap di dunia kerja, maka semakin baik Akreditasi.

Salah satu mahasiswa yang membantu penelitian ini, Tunada Alif, menyatakan dengan adanya Modul akan mempermudah mahasiswa dalam belajar karena struktur dan urutannya jelas. Sedangkan salah satu validator yakni Novan Sebastian Ginting mengatakan, materi kewirausahaan sudah seharusnya dimasukkan di semua lini ilmu humaniora agar lebih meningkatkan gairah untuk berwirausaha, dan modul dengan refleksi serta contoh industri kreatif ini adalah salah satu hal yang bagus dalam pengembangan keilmuan.

Modul Kewirausahaan berfokus industri kreatif sesuai profil lulusan diharapkan menjadi sebuah acuan pengembangan materi di semua Program Studi ISI Yogyakarta. Modul ini bermanfaat agar mahasiswa mempunyai satu sumber literasi terpadu yang berimbas pada naiknya referensi dan ilmu pengetahuan, terutama dalam mata kuliah Entrepreneurship yang dilakukan dalam penelitian ini. Modul kewirausahaan berfokus industri kreatif musik saat ini belum ada di ISI Yogyakarta, sehingga harapannya akan menjadi pelecut munculnya modul kewirausahaan lain sesuai dengan profil lulusan masing-masing Program Studi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada LPPM ISI Yogyakarta, Jurnal Grenek Unimed, *reviewer*, validator, serta semua pihak yang telah membantu menyelesaikan penelitian dan artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyanto, R. M. A. (2020). Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Teknologi Musik Melalui Penerapan Pembelajaran Software Digital Audio Workstation. *Grenek: Jurnal Seni Musik*, 9(2), 15–28.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Majid, A. (2006). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Miller, J. W., & McKenna, M. C. (2016). *World Literacy; How Countries Rank and Why It Matters*. Routledge.
- Moloeng, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Purnomo, R. A. (2016). *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia*. Ziyad Visi Media.
- Rohidi, T. R. (2011). *Metodologi penelitian seni*. Cipta Prima Nusantara.
- Rusdiana. (2018). KEWIRAUSAHAAN teori dan praktik. In *e-library STIEM Bongaya* (Vol. 2, Issue 2). e-library STIEM Bongaya. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.17779.12327>
- Sriwiyana. (2011). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono, P. (2015). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2010). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Wiratno, S. (2012). Pelaksanaan Pendidikan Kewirausahaan di Pendidikan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 18(4), 454. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v18i4.101>