

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta tingkat berpikir mahasiswa yang semakin kompleks memberikan tantangan bagi pendidik untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan menjadi fokus dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini karena pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi tidak membosankan serta dapat menumbuhkan kreatifitas, minat, pengetahuan, dan keterampilan mahasiswa.

Salah satu cara terbaik untuk meningkatkan minat mahasiswa dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan ataupun informasi yang akan disampaikan oleh pendidik kepada mahasiswa. Tafonao (2018:110) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. Artinya guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan berbagai macam metode pengajaran dan menciptakan iklim emosional yang sehat di antara mahasiswa. Untuk itu dibutuhkan media yang menarik, mudah dipahami, dan dapat meningkatkan minat serta menyenangkan bagi mahasiswa-mahasiswa yang menggunakannya. Salah satu karakter yang dapat muncul adalah karakter berwirausaha.

Karakter berwirausaha dapat ditumbuhkan dalam diri mahasiswa melalui pembelajaran di sekolah. Winarno (2009:124) mengatakan bahwa pendidikan yang berbasis kewirausahaan adalah pendidikan yang menerapkan prinsip-prinsip dan metodologi ke arah internalisasi nilai-nilai kewirausahaan pada mahasiswa. Hal ini dapat dilakukan dengan mengintegrasikan perkembangan yang terjadi baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakatnya ke dalam kurikulum serta penggunaan model dan bahan pembelajaran yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

Perguruan tinggi memiliki kepentingan untuk mengembangkan pembelajaran berbasis kewirausahaan. Pada dasarnya kegiatan pembelajaran dengan integrasi kewirausahaan, selain untuk menjadikan mahasiswa menguasai kompetensi (materi) yang ditargetkan, juga dirancang dan dilakukan untuk menjadikan mahasiswa mengenal, menyadari, menginternalisasi nilai-nilai kewirausahaan dan menjadikannya perilaku nyata. Anih (2015:118) mengungkapkan bahwa pada jenjang SMA/MA hingga perguruan tinggi, kegiatan prakarya sudah diintegrasikan dengan kewirausahaan, mahasiswa sudah dituntut untuk mampu menyusun *business plan*, proses produksi, analisis hasil usaha, dan sebagainya. Hanya saja, belum ada penerapan *ecopreneurship* dalam pembelajaran.

Ecopreneurship adalah sebuah kewirausahaan yang melakukan berbagai upaya yang bertujuan menjaga lingkungan, baik air, tanah maupun udara. Seorang *ecopreneur* melihat lingkungan sebagai sesuatu yang harus dijaga dan dilestarikan, bahkan ditingkatkan kualitasnya. Kegiatan *ecopreneurship* dapat

menghasilkan pendapatan sehingga membuat kegiatannya berkelanjutan dan lingkungan akan tetap terjaga. Pertiwi (2017:175) mengatakan bahwa *ecopreneurship* merupakan tindakan kewirausahaan atau *entrepreneur* yang memberikan kontribusi untuk melestarikan lingkungan alam dimana para wirausahanya membangun bisnis berdasarkan prinsip keberlanjutan yang memiliki mind-set sadar lingkungan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada mahasiswa pendidikan biologi menunjukkan bahwa mahasiswa mendapat pengetahuan bukan hanya dari penjelasan dosen tetapi juga diperoleh dari modul dan melaksanakan praktikum kewirausahaan. Sebagian besar mahasiswa mengharapkan adanya cara baru yang menyenangkan dalam memperoleh pengetahuan seperti menggunakan permainan. Permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship* sangat membantu mahasiswa dalam mendalami beberapa karakter yang telah dipelajari secara teori. Buku panduan permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship* ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi mahasiswa selama proses pembelajaran dan diharapkan dapat memunculkan karakter dan kreatifitas mahasiswa dalam belajar dan berwirausaha. *Ecopreneurship* tidak hanya semata-mata ingin berwirausaha dengan segi nilai ekonomis, tetapi juga memperhatikan lingkungan yang menjadi pembeda dengan wirausaha lain sekaligus merupakan ciri khas *ecopreneurship* ini.

Salah satu solusi yang bisa membantu dosen dalam menumbuhkan karakter dan kreatifitas mahasiswa dalam berwirausaha adalah dengan buku permainan edukatif. Buku permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship* ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi

mahasiswa selama proses pembelajaran dan diharapkan dapat memunculkan karakter dan kreatifitas mahasiswa dalam belajar dan berwirausaha. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Buku Permainan Edukatif Berbasis Karakter *Ecopreneurship* Untuk Praktikum Mata Kuliah Kewirausahaan Mahasiswa Pendidikan Biologi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan buku permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship* untuk praktikum mata kuliah kewirausahaan mahasiswa pendidikan Biologi?
2. Bagaimana kelayakan buku permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship* untuk praktikum mata kuliah kewirausahaan mahasiswa pendidikan Biologi?
3. Bagaimana respon dosen terhadap buku permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship* untuk praktikum mata kuliah kewirausahaan mahasiswa pendidikan Biologi?
4. Bagaimana respon mahasiswa terhadap buku permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship* untuk praktikum mata kuliah kewirausahaan mahasiswa pendidikan Biologi?

1.3 Tujuan Pengembangan

Sehubungan dengan rumusan masalah yang dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk menghasilkan buku permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship* untuk praktikum mata kuliah kewirausahaan mahasiswa pendidikan Biologi.
2. Untuk mengetahui kelayakan buku permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship* untuk praktikum mata kuliah kewirausahaan mahasiswa pendidikan Biologi.
3. Untuk mengetahui respon dosen terhadap buku permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship* untuk praktikum mata kuliah kewirausahaan mahasiswa pendidikan Biologi.
4. Untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap buku permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship* untuk praktikum mata kuliah kewirausahaan mahasiswa pendidikan Biologi.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk dalam bentuk media pembelajaran berupa buku permainan edukatif yang dapat digunakan untuk membantu mahasiswa dalam menumbuhkan jiwa *enterpreneur*. Spesifikasi dari desain yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Buku berukuran kertas A5 yaitu 21 cm x 30 cm
2. Editing Buku ini menggunakan *adobe photoshop CS6* dan *microsoft word 2010*.
3. Isi buku terdiri dari cover, kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, uraian materi, daftar rujukan, dan profil penulis.
4. Isi buku dicantumkan karakter-karakter mengenai *ecopreneurship* guna menumbuhkan karakter *ecopreneurship* dalam berwirausaha.

5. Isi buku disertai gambar dan variasi penulisan yang menarik.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya penelitian dengan menggunakan media pembelajaran buku permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship* untuk praktikum mata kuliah kewirausahaan mahasiswa pendidikan Biologi, yaitu:

1. Memberikan solusi bagi dosen dalam proses pembelajaran kewirausahaan untuk menerapkan karakter *ecopreneurship*.
2. Membantu mahasiswa dalam menumbuhkan karakter *ecopreneurship* dalam berwirausaha.
3. Penggunaan buku panduan permainan edukatif dapat meningkatkan semangat dan antusias mahasiswa dalam belajar.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dengan baik oleh mahasiswa sehingga dapat menumbuhkan karakter *ecopreneurship* dalam berwirausaha.
2. Produk dapat dipakai secara umum dengan guru sebagai fasilitator dalam membantu siswa untuk menemukan ide baru dalam berwirausaha.
3. Produk yang dihasilkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan semangat mahasiswa dalam belajar.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Karakter *ecopreneurship* yang ditampilkan dalam produk ini ada 5, yaitu kreatif, berani mengambil risiko, kepemimpinan, komunikasi, dan kolaborasi.
2. Produk yang dihasilkan berupa media cetak.
3. Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *development*.

1.7 Defenisi Istilah

Defenisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi suatu produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Buku Panduan

Buku Panduan adalah buku yang memuat prinsip, prosedur, deskripsi materi pokok, dan model pembelajaran untuk digunakan oleh para pendidik.

3. Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki nilai guna, efektifitas, dan efisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif

4. *Ecopreneurship*

Ecopreneurship merupakan tindakan *entrepreneur* yang memberikan kontribusi untuk mempertahankan kelestarian lingkungan alam dalam membangun usaha.