



Terbit online pada laman web jurnal : <http://wartaandalas.lppm.unand.ac.id/>

Warta Pengabdian Andalas

Jurnal Ilmiah Pengembangan dan Penerapan Ipteks

ISSN (Print) 0854-655X | ISSN (Online) 2797-1600

Inovasi Modul Digital Pembelajaran *Business Planning*: Suatu Upaya Penguatan Pendidikan Kewirausahaan di Universitas Andalas

Donard Games, Berri Brilliant Albar, dan Ares Albirru Amsal

Fakultas Ekonomi, Universitas Andalas, Kampus Limau Manis, Padang, 25163. Indonesia

E-mail: berribrilliantalbar@eb.unand.ac.id

Keywords:

entrepreneur,
business planning,
education

ABSTRACT

Entrepreneurship education has played a crucial role in enhancing entrepreneurship in university. Technological changes and recent pandemic crises have accelerated a new method to enhance the effectiveness of entrepreneurship education. Business planning is an essential document that should be mastered by students as this would help them formulate and implement business plans or strategies. Universitas Andalas has committed to stimulating entrepreneurship courses as mandatory for all of its faculties. This time is a moment to renew how to learn business planning effectively, and this can be conducted by providing video production that includes insights from the business world. We have implemented this point of view in the context of Universitas Andalas, resulting in more engagement and understanding of students regarding business planning.

Kata Kunci:

kewirausahaan,
perencanaan
bisnis, pendidikan

ABSTRAK

Pembelajaran kewirausahaan telah berperan penting sebagai upaya meningkatkan kewirausahaan di Universitas. Perubahan cepat dalam teknologi dan krisis pandemi belakangan ini makin mempercepat implementasi metode baru yang bisa meningkatkan efektifitas pembelajaran kewirausahaan. Salah satu kemampuan yang semestinya dimiliki oleh mahasiswa. Hal ini karena *business planning* merupakan kumpulan dari perencanaan atau strategi yang merupakan basis dari suatu bisnis. Universitas Andalas saat ini telah mewajibkan seluruh fakultasnya untuk mengajarkan mata kuliah kewirausahaan dengan demikian, ini adalah momen bagi Universitas Andalas untuk melaksanakan implementasi pembelajaran kewirausahaan khususnya *business planning* dengan memasukkan perspektif dunia bisnis secara efektif pada video pembelajarannya. Kami telah mengimplementasikan hal itu dan telah mendapat sambutan yang baik dari mahasiswa. Hal yang terpenting adalah metode ini bisa berkontribusi bagi peningkatan kompetensi *business planning* oleh mahasiswa.

PENDAHULUAN

Inovasi modul digital mata kuliah (MK) kewirausahaan telah menjadi kebutuhan utama dan mendesak bagi Universitas Andalas. Hal ini tidak lepas dari kenyataan makin strategisnya posisi mata kuliah ini dalam kerangka peningkatan minat dan kapabilitas kewirausahaan mahasiswa. Mata kuliah kewirausahaan memiliki posisi strategis sebagai pembangun jiwa dan semangat kewirausahaan di Universitas Andalas (Unand) yang sejalan dengan visi universitas, yaitu *"leading in entrepreneurship"*. Sebagaimana disampaikan oleh Syafii dan Hamid (2019), Universitas Andalas semakin banyak melakukan upaya untuk menumbuhkan budaya kewirausahaan dengan beragam cara.

Kewirausahaan telah menjadi mata kuliah wajib di seluruh fakultas di Unand; bukan hanya di Fakultas Ekonomi sebagaimana sebelumnya. Begitupun dengan sejumlah perguruan tinggi di luar Unand di Sumatera Barat, seperti Universitas Taman Siswa, Universitas Baiturrahmah, dan Universitas Bung Hatta, juga memiliki perhatian khusus terhadap pembelajaran kewirausahaan. Oleh karena itu, telah dapat diidentifikasi terutama oleh dosen-dosen pengajar kewirausahaan di Unand bahwa diperlukan pembelajaran kewirausahaan yang terstandar dan inovatif yang didukung oleh konseptualisasi strategi inovasi agar bisa menjadi pedoman bagi pembelajaran kewirausahaan di perguruan tinggi terutama di Sumatera. Semua hal tersebut ditambah dengan situasi pandemi COVID-19 mempertegas pentingnya inovasi pembelajaran berbasis digital yang bisa memberikan manfaat yang besar bagi mahasiswa.

Dalam perspektif yang lebih luas, kewirausahaan secara konseptual bukan sekadar perihal motivasi berwirausaha maupun penciptaan lapangan kerja. Selama ini, pembelajaran kewirausahaan di sebagian universitas lebih banyak berkutat pada hal-hal tersebut. Padahal, lebih daripada itu, mata kuliah ini bisa memberikan gambaran besar kewirausahaan sebagai suatu semangat, mentalitas, dan filosofi yang menjadikan mahasiswa bisa memiliki karakteristik tertentu yang mendukung karir dan bisnis mereka di masa kini dan masa yang akan datang. Seringkali pembelajaran kewirausahaan tidak memiliki basis konsep kewirausahaan yang kuat, yaitu menjadikan pengguna sebagai calon wirausahawan yang berbasis strategi dalam berinovasi (Games, 2011, 2021a). Sudah saatnya pembelajaran kewirausahaan memberikan kombinasi konsep kewirausahaan yang kuat dan perspektif riil dari dunia usaha yang disampaikan secara inovatif pula. Hal ini sejalan dengan Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi (IKU PT) agar lulusan mendapat pekerjaan yang layak serta mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus yaitu dengan berwirausaha. Dengan demikian, lulusan bisa menjadikan dunia usaha sebagai pilihan hidup dengan basis strategi dan pengalaman dunia usaha.

Salah satu modul utama dalam MK kewirausahaan adalah *Business Planning* atau perencanaan bisnis. Pada modul ini tercakup keahlian dalam menerapkan analisa-analisa pengembangan usaha dari pencarian ide, analisis peluang, pemasaran, keuangan, hingga sumber daya manusia. Tantangan terberat yang mesti dihadapi mahasiswa, yaitu membuat *business plan* yang bisa mewakili semangat kewirausahaan yang telah dibangun pada pembelajaran sebelumnya, dan sekaligus berbasis strategi inovasi. Secara singkat, modul ini bisa menjadi pendorong bagi berkembangnya semangat dan aktivitas kewirausahaan di Indonesia terutama bagi pengusaha (pemula) berbasis teknologi dan inovasi. Secara umum, pendidikan tinggi diharapkan mampu memberikan basis kurikulum dan khususnya pembelajaran kewirausahaan yang mampu menginspirasi dan memberikan pengetahuan dan *skills* bagi mahasiswa. Dengan demikian, modul *Business Planning* MK kewirausahaan bisa menjadi dasar bagi mata kuliah lanjutan. Materi modul pembelajaran ini menjadi hal utama yang perlu dicakup oleh inovasi pembelajaran berbasis digital ini.

Kondisi masa adaptasi kebiasaan baru sebagai bagian dari antisipasi penyebaran COVID-19 dan adanya kesempatan mengimplementasikan konsep Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) telah mengubah banyak hal termasuk dalam pembelajaran kewirausahaan. Perbedaan signifikan yang terjadi adalah pendekatan dalam penyampaian materi yang nantinya akan lebih meluas dan bersifat daring yang memberikan fleksibilitas bagi para pengguna materi pembelajaran *business planning* kewirausahaan ini. Selanjutnya, hasil evaluasi dari pembelajaran kewirausahaan sebelumnya menunjukkan bahwa mahasiswa mengapresiasi kinerja dan materi yang diberikan oleh dosen. Namun demikian, mereka menginginkan pembelajaran yang lebih sistematis, pendokumentasian yang baik, dan lebih penting lagi, penyempurnaan pembelajaran dengan memberikan konsistensi tahapan *business planning* termasuk dalam strategi inovasi (Games, 2017, 2018, 2021b). Selanjutnya, situasi pandemi Covid-19 juga membuat mahasiswa semakin menginginkan pembelajaran daring yang mampu mewakili modul-modul inti kewirausahaan sekaligus bisa secara signifikan membantu mereka untuk memahami konsep-konsep dan praktik-praktik kewirausahaan. Tidak kalah pentingnya, inklusivitas dalam pembelajaran daring juga memberikan kesempatan bagi mereka yang memiliki kebutuhan khusus, seperti mahasiswa yang membutuhkan bahasa isyarat untuk memudahkan mereka memahami materi. Oleh karena itu, tim pengusul mempersiapkan modul pembelajaran yang mudah dicerna dengan sistem *chunking*, *personal* dan *conversational* serta menggunakan bahasa isyarat untuk keperluan tersebut.

Tujuan utama tulisan ini ialah untuk menelaah implementasi pengembangan modul digital *business planning* melalui strategi *chunking*, *personal* dan *conversational*.

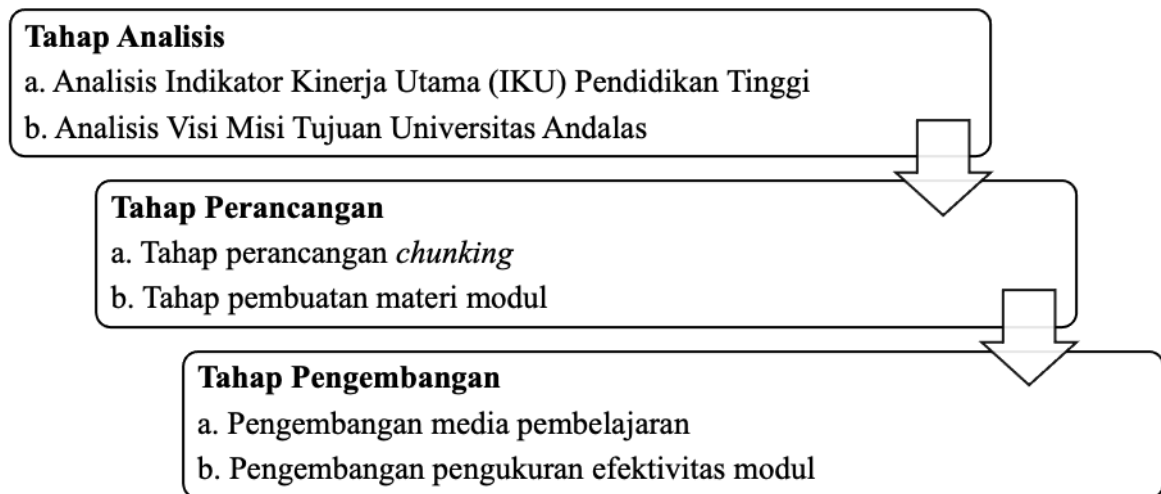
Berikut sasaran dari pembelajaran *business planning* yang telah diimplementasikan oleh tim pelaksana:

- a. Meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang konsep dan materi pembelajaran modul *business planning* kewirausahaan yang sesuai dengan perkembangan zaman dan mengikutsertakan perspektif pebisnis dan investor.
- b. Menyebarnya materi pembelajaran yang terstandar, menarik, dan bisa diakses penyandang disabilitas khususnya tuna rungu dan tuna netra.

Pengembangan IMD dilakukan pada modul *business planning* mata kuliah kewirausahaan. Modul yang dikembangkan terdiri dari berbagai *learning point* yang dicerminkan oleh *learning object*. Modul ini berlisensi Creative Common (CC BY) dimana mengizinkan setiap orang untuk melakukan perubahan, perbaikan, atau membuat ciptaan turunan, walaupun dalam bentuk komersial selama atribut kredit atas pencipta asli dicantumkan. Selain itu, modul ini masuk pada laman SPADA Indonesia pada kategori MK terbuka dan *platform sharing* populer sehingga dapat diakses semua dosen dan mahasiswa seluruh Indonesia.

METODE

Pelaksanaan pengembangan inovasi modul digital sesuai dengan IKU Perguruan Tinggi dan Visi Misi Tujuan Universitas Andalas. Adapun pelaksanaan inovasi terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap analisis, perancangan, dan pengembangan modul digital (Gambar 1). Tahap analisis dimulai dari analisis IKU PT. Selain itu, dikarenakan modul ini dikembangkan oleh civitas academica Unand, maka analisis visi misi tujuan Unand juga dilakukan. Pada tahap perancangan, dilakukan tahapan *chunking* untuk memastikan pemenggalan LO yang baik dan dilanjutkan dengan pembuatan materi modul. Tahap pengembangan diawali dengan pengembangan media pembelajaran yang dilanjutkan dengan pengukuran efektivitas modul sebagai bahan evaluasi dan perbaikan kedepannya.



Gambar 1. Tahapan Analisis, Perancangan dan Pengembangan Modul Digital

Tahap analisis dilakukan terhadap IKU Perguruan Tinggi yang sesuai dengan visi dan misi Universitas Andalas.

a. Analisis Indikator Kinerja Utama (IKU) Pendidikan Tinggi

Mata kuliah kewirausahaan sangat relevan dengan IKU PT yang telah ditetapkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kesesuaian tersebut terangkum dalam IKU kategori kualitas lulusan yaitu 1) Lulusan mendapat pekerjaan yang layak dan 2) Mahasiswa mendapatkan pengalaman di luar kampus. Kedua IKU tersebut berkaitan erat dengan MK kewirausahaan termasuk didalamnya modul *Business Plan*.

Manifestasi pekerjaan yang layak pada IKU 1 tidak selalu diartikan menjadi seorang pegawai di perusahaan yang mapan ataupun sebagai pegawai negeri sipil. Memiliki penghasilan yang dibagun dari bisnis sendiri juga dianggap sebagai bonafit saat ini. Terlebih lagi, untuk menjadi sebuah negara yang maju, Indonesia membutuhkan sekurangnya 2% wirausahawan dalam populasinya. Modul digital *Business Plan* yang dikembangkan dirasa mampu menjadi bekal bagi mahasiswa setelah lulus untuk membangun usaha yang relevan dengan zaman berbasis strategi inovasi. Selanjutnya, IKU 2 berkaitan dengan kegiatan atau pengalaman di luar kampus. IKU ini ditopang dengan aktivitas di luar kampus selama 1 semester dalam berbagai kegiatan seperti magang, penelitian hingga berwirausaha. Agar dapat memulai bisnis pada fase tersebut, mahasiswa perlu dibekali dengan keahlian dalam membuat perencanaan bisnis yang mencakup penggalan ide, implementasi inovasi yang berbasis strategi inovasi, dan pendokumentasian perencanaan bisnis. Modul *Business Planning* pada IMD ini menjadi fondasi kesuksesan program tersebut karena membekali mahasiswa akan keterampilan awal membuat perencanaan bisnis. Tanpa perencanaan yang matang dan analisis yang mendalam berbasis strategi inovasi, kegiatan bisnis akan mengalami kondisi *trials and errors* yang berkepanjangan bahkan terjebak dalam fase *survival* yang menghambat pertumbuhan bisnis.

b. Analisis Visi Misi Tujuan Universitas Andalas

Visi Unand melambangkan cita-cita yang ingin diraih dalam jangka waktu tertentu. Visi tersebut ialah "Menjadi Universitas Berkemuka dan Bermartabat pada Tahun 2028". Untuk menopang visi, unand merumuskan 6 misi yaitu:

1. Menyelenggarakan pendidikan akademik dan profesi yang berkualitas, berkarakter serta berkesinambungan;
2. Menyelenggarakan penelitian dasar dan terapan yang inovatif untuk menunjang pembangunan dan pengembangan IPTEK serta meningkatkan publikasi ilmiah dan HAKI;

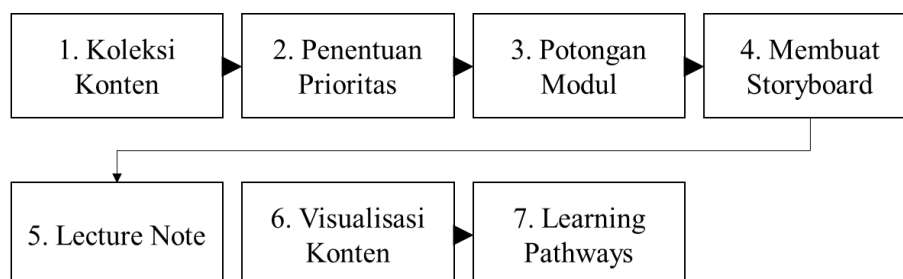
3. Mendharmabaktikan IPTEK yang dikuasai kepada masyarakat;
4. Menjalin jaringan kerjasama yang produktif dan berkelanjutan dengan kelembagaan pendidikan, pemerintahan dan dunia usaha di tingkat daerah, nasional dan internasional;
5. Mengembangkan organisasi dalam meningkatkan kualitas tata kelola yang baik (*good university governance*) sehingga mampu beradaptasi dengan perubahan lingkungan strategis;
6. Mengembangkan usaha-usaha, baik dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat serta usaha lainnya yang berkaitan dengan *core bisnis* Unand yang dapat meningkatkan *revenue*.

Visi dan misi tersebut tentu perlu diperlengkapi dengan tujuan universitas. Tujuan universitas pertama Unand sekaligus yang menjadi penopang langsung MK kewirausahaan ialah "*Menghasilkan lulusan yang berdaya saing global, mempunyai spirit kewirausahaan dan berkarakter*". Untuk mewujudkan tujuan tersebut Unand telah menjadikan MK kewirausahaan menjadi MK tingkat universitas yang diterapkan pada seluruh program studi sarjana. Setiap jurusan dari sains, kesehatan, hingga sosial humaniora menjadikan MK ini sebagai kesatuan terintegrasi dalam membentuk spirit kewirausahaan mahasiswa. Oleh karena itu, setiap tahunnya terdapat sekitar 6.000 mahasiswa yang mengambil MK ini. Jumlah yang masif dari mahasiswa MK kewirausahaan perlu ditopang dengan ketersediaan materi ajar yang relevan dan mengikuti zaman. Materi tersebut terangkum dalam modul-modul kewirausahaan termasuk *Business Planning*.

Tahap perancangan dilakukan pada proses *chunking* yang diikuti dengan pembuatan materi modul perencanaan bisnis.

a. Tahap perancangan *chunking*

Pemenggalan video dalam potongan-potongan *learning point* dilakukan untuk mempermudah mahasiswa mencerna materi yang disampaikan. Hal ini juga menjadikan meningkatkan *engagement* mahasiswa terhadap MK yang mereka ikuti (Guo, Kim, & Rubin, 2014). Proses *chunking* untuk modul *Business Planning* terdapat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Tahapan *Chunking* Modul *Business Planning*

Tahapan pertama adalah mengumpulkan konten-konten pembelajaran yang telah ada. Konten-konten tersebut diurutkan dan dilihat hubungannya satu dengan yang lainnya. Tahap kedua adalah penentuan prioritas. Pada tahap ini diurutkan konten mana yang harus diberikan di awal dan konten mana yang akan berada di bagian akhir. Selanjutnya adalah melakukan pemotongan modul. Pemotongan dimulai dengan hitungan bulan, mingguan, dan jika diperlukan hingga harian. Tahap keempat ialah membuat *storyboard* agar konten dapat fokus tersampaikan pada durasi waktu yang optimal (6-8 menit). Tahap ke lima adalah merancang *lecture note* dimana kebutuhan pembelajaran dalam satu sesi didokumentasikan. Tahap ke enam yaitu melakukan visualisasi untuk mengurangi kelebihan informasi dalam penyampaian. Disarankan untuk menggunakan poin demi poin agar materi tersampaikan secara padat. Terakhir, modul akan memberikan pengarahannya mengenai jalur konten yang diikuti oleh mahasiswa.

b. Tahap pembuatan materi modul

Materi perkuliahan kewirausahaan terbagi menjadi 3 modul utama yaitu 1) Esensi Kewirausahaan, 2) Dunia Bisnis dan Konsep Manajemen dan 3) Perencanaan Bisnis. Mata kuliah diampu oleh tim dosen yang berarti mata kuliah ini memiliki dosen kepakaran yang berfokus mengembangkan materi perkuliahan. Materi disusun berdasarkan turunan kurikulum universitas yang menjadikan MK kewirausahaan sebagai MK wajib tingkat universitas. Tim dosen dengan kepakaran kewirausahaan secara berkala melakukan pembaruan modul dan konten mata kuliah seiring dengan perkembangan dunia usaha dan dunia industri. Capaian pembelajaran dan topik MK kewirausahaan terdapat pada Tabel 1 dibawah ini. Pada IMD ini CP yang dipilih ialah menciptakan rencana bisnis dipilih untuk pengembangan lebih lanjut. CP tersebut memiliki sub-CP yaitu 1) Mengkreasikan ide dan inkubasi bisnis (C6), 2) Menganalisis lingkungan usaha (C4), dan 3) Menyusun business plan (C6).

Tabel 1. Capaian Pembelajaran dan Topik Kewirausahaan

No	Capaian Pembelajaran (CP)	Topik	Pekan
1	Mengkarakteristikan values dan karakteristik kewirausahaan (C4)	Esensi Kewirausahaan	1, 2, 3
2	Menganalisis bisnis dan konsep manajemen (C6)	Dunia Bisnis dan Konsep Manajemen	4, 5, 6, 7
3	Menciptakan rencana bisnis (C8)	Perencanaan Bisnis	9, 10, 11, 12, 13, 14

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pengembangan media pembelajaran

Inovasi modul digital yang diajukan ini disusun dengan konsep *chunking*, *personal* dan *conversational*. Modul ini menjadi bagian dari materi terbuka memungkinkan sistem pembelajaran tanpa bertatap muka dan proses belajar dapat dilakukan secara mandiri sesuai dengan modul yang disediakan (Chaeruman, 2017). Media pembelajaran yang digunakan ialah berupa video, audio, grafis, dan teks. Pengembangan dilakukan oleh profesional di bidangnya masing-masing untuk menjamin kualitas modul yang dihasilkan. Dalam pengembangan media, juga dilibatkan ahli bahasa isyarat dan penerjemah agar modul juga dapat dinikmati oleh penyandang disabilitas (*disable-friendly*) dan mahasiswa aatau audiens berbahasa Inggris. Modul yang dihasilkan berjumlah 18 modul yang digunakan pada mata kuliah Kewirausahaan yang diikuti oleh seluruh mahasiswa Jurusan Manajemen dan yang membutuhkan ilmu tentang *bisnis plan* karena modul juga dipublikasikan pada media sosial.

b. Pengembangan pengukuran efektivitas modul

Efektivitas modul dilakukan saat mahasiswa telah melakukan proses pembelajaran menggunakan modul digital yang telah digunakan. Pada akhir pembelajaran diberikan tautan survei mengenai tingkat kepuasan, persepsi kualitas, dan kelengkapan materi yang telah disampaikan. Hasil survei tersebut akan menjadi masukan kepada pengembang modul untuk melakukan perbaikan seperti melengkapi materi, merubah potongan *chunking*.

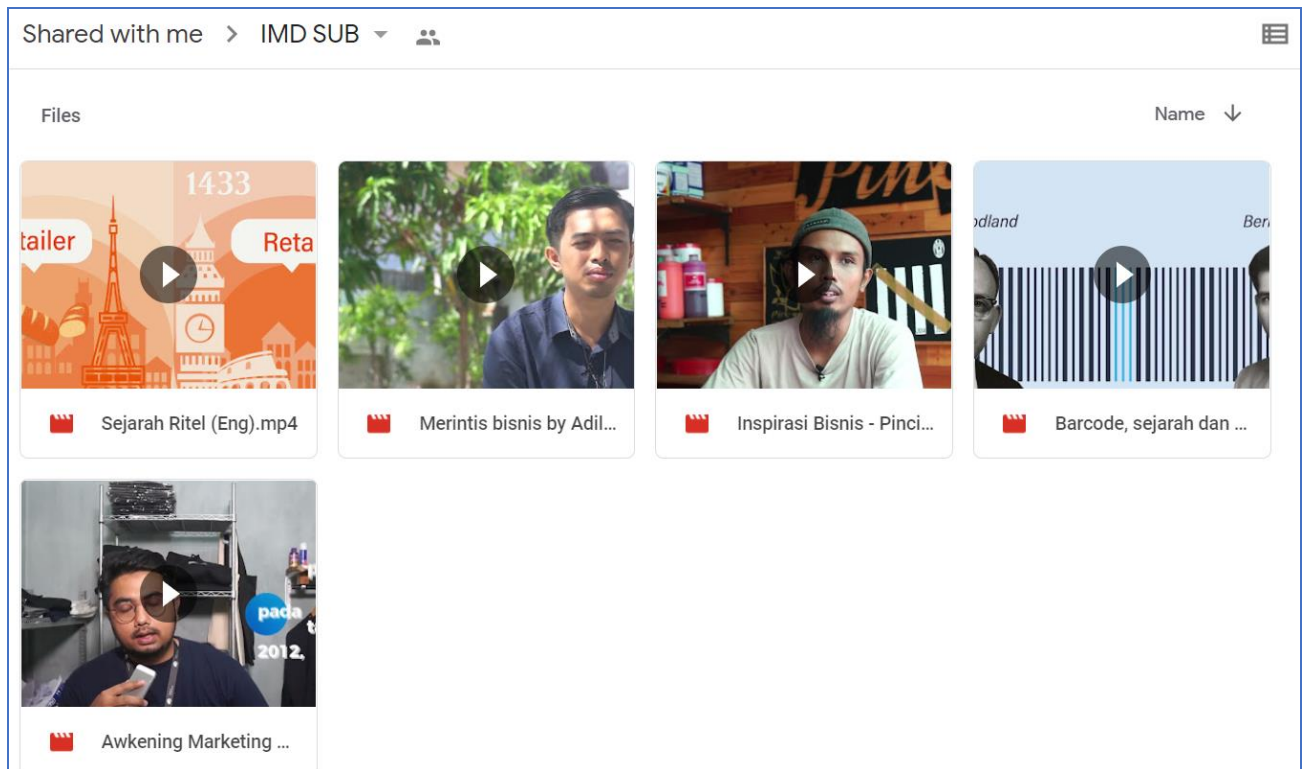
Pengembangan inovasi modul digital yang dikembangkan adalah dalam bentuk ragam *learning object material* dengan karakteristik *chunking* dan *personal and conversational*. Pengembangan ini dilakukan untuk mendorong pembelajaran daring di perguruan tinggi melalui mata kuliah terbuka. Materi dapat diakses secara daring dan terbuka melalui LMS SPADA Indonesia, LMS Unand, platform Youtube untuk. Pembelajaran yang dihasilkan berlisensi

Creative Common (CC-BY) yang mengizinkan setiap orang mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan, bahkan untuk kepentingan komersial, selama mereka mencantumkan kredit kepada pembuat ciptaan asli. Selanjutnya, sebagaimana diidentifikasi oleh Games (2021b) dan Games dan Sari (2018) diperlukan pembelajaran *business planning* yang melibatkan perspektif dari dunia usaha, dan ini diapresiasi oleh mahasiswa dan pengguna yang relevan karena mereka mendapatkan studi kasus dan pengalaman yang riil dari pelaku usaha yang baru atau telah melewati fase startup.

Learning Point disusun untuk mempermudah pembelajaran oleh mahasiswa. Poin-poin tersebut diturunkan dari topik dan sub-topik yang telah dipilih untuk modul *business planning*. Terdapat 8 sub-topik pada modul ini yaitu Innovation, Inkubasi & start-up, Analisa lingkungan usaha, Market & marketing plan, Financial plan, Organisasi & MSDM, Production plan, dan Format & paper works. Semua telah mempertimbangkan keseimbangan antara kebutuhan mahasiswa dan ketersediaan narasumber sehingga business plan yang dihasilkan bisa memiliki perspektif dunia bisnis dan ideal dari sisi konseptualisasi *business planning*. Situasi pandemi COVID-19 juga menjadi tantangan tersendiri karena telah membatasi sejumlah interaksi dengan narasumber terutama dari dunia bisnis, namun sejumlah langkah telah dilakukan termasuk dengan menekankan fokus pada topik pembelajaran sehingga narasumber bisa lebih spesifik dalam menggambarkan atau menarasikan opini dan pengalamannya. Dari 8 sub-topik tersebut dipecah menjadi 18 *learning point* seperti rincian pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Luaran Modul *Business Planning*

Sub-Topik	Learning Point	Luaran
Innovation	1. Ide usaha & kreatifitas 2. Inovasi	1. https://youtu.be/Zm3NfiFPS8Q 2. https://youtu.be/v4TANAYyWF8 https://youtu.be/eKlWJAngOPg
Inkubasi & start-up	3. Coaching & mentoring 4. Pitching	3. https://youtu.be/fg3GiZGEqpl 4. https://youtu.be/UE-Yfw7SI1o
Analisa lingkungan usaha	5. Perubahan dan teknologi 6. Demand dan generasi 7. Five Forces Analysis	5. https://youtu.be/-DvWiu9ccEI https://youtu.be/pxrAQL67x0w 6. https://youtu.be/nW8gBqyyaGk 7. https://youtu.be/bI7axdutCmQ https://youtu.be/nz_e-RPQVU8
Market & marketing plan	8. Segmenting Targeting Positioning 9. Marketing Mix	8. https://youtu.be/w_ruwe3e6xQ 9. https://youtu.be/ILX0wf5T1TI https://youtu.be/m2qnjXI-MOY https://youtu.be/Mft4mg1ex8k
Financial plan	10. Laporan keuangan 11. Rencana kebutuhan investasi 12. Penghitungan pengembalian investasi	10. https://youtu.be/j_50q5G_h50 11. https://youtu.be/RHDzaU5M6VQ 12. https://youtu.be/ZxhJSue5f0c https://youtu.be/0utnGGQVNTA
Organisasi & MSDM	13. Struktur organisasi 14. Rencana kebutuhan SDM	13. https://youtu.be/ks1MhpDY9Es 14. https://youtu.be/v1nFigOLwxc https://youtu.be/l1MXMqgTlaQ
Production plan	15. Rencana produksi	15. https://youtu.be/H4TtZ05Z_E0
Format & paperworks	16. Business Model Canvas (BMC) 17. Kelengkapan administrasi 18. Format business plan	16. https://bit.ly/BMCIMD 17. https://bit.ly/admbisIMD 18. https://bit.ly/bisplanIMD



Gambar 3. Video pembelajaran *Business Planning*

KESIMPULAN

Implementasi inovasi modul digital pembelajaran Business Planning melibatkan perspektif dunia bisnis dengan menampilkan konsep kewirausahaan yang ditampilkan menarik dan pokok bahasan yang penting bagi mahasiswa. Tantangan utama dalam mengimplementasikan inovasi ini adalah produksi video pembelajaran yang menampilkan konseptualisasi business planning yang mampu meningkatkan kompetensi kewirausahaan mahasiswa. Selanjutnya, diperlukan penyempurnaan aspek teknis yang tidak bisa dilakukandalam waktu yang sangat singkat, seperti penyempurnaan subtitle dalam Bahasa Inggris dan penggunaan bahasa isyarat. Hasil evaluasi dari implementasi juga menunjukkan hal demikian. Dengan demikian, implementasi inovasi modul digital ini sudah siap untuk menyokong kemampuan menguasai business planning. Tahap selanjutnya adalah evaluasi dari mahasiswa sebagai pengguna yang bisa memberikan masukan bagi perbaikan modul digital ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia program Inovasi Modul Digital (IMD). Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Penjaminan Mutu (LP3M) dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Andalas. Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Andalas.

DAFTAR PUSTAKA

- Albar, B. B., & Sari, I. M. (2021). Learning Technology Development Through Podcasts for Auditory Learning Styles BT - The 3rd International Conference on Educational Development and Quality Assurance (ICED-QA 2020) (pp. 170–174). Atlantis Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.210202.030>
- Chaeruman, U. A. (2017). *PEDATI Model Desain Pembelajaran Blended*. Direktorat Jendral Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementrian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi.
- Games, D. (2011). *Menuju Kebangkitan Kewirausahaan di Sumatera Barat*. Andalas University Press.
- Games, D. (2017). *Generasi Baru Kewirausahaan Indonesia: Bercermin dari Kewirausahaan Minangkabau*. Padang: Erka Publishing.
- Games, D. (2018). *Manifesto Kewirausahaan Indonesia*. Gre Publishing.
- Games, D. (2021a). *Manajemen Inovasi dan Teknologi: Konteks Usaha Mikro dan Kecil*. Raja Grafindo.
- Games, D. (2021b). The Effectiveness of Mentoring and Coaching in Teaching Business Planning BT - The 3rd International Conference on Educational Development and Quality Assurance (ICED-QA 2020) (pp. 1–5). Atlantis Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.210202.001>
- Games, D., & Sari, D. K. (2018). Strategi Inkubasi Bisnis suatu Startup Digital Di Sumatera Barat: Model Pengembangan Pasabarbaru di Sumatera Barat. *Jurnal Hilirisasi IPTEKS*, 1(4a), 182–190. <https://doi.org/10.25077/hilirisasi.1.4.129-137.0>
- Guo, P., Kim, J., & Rubin, R. (2014). *How video production affects student engagement: An empirical study of MOOC videos*. <https://doi.org/10.1145/2556325.2566239>
- Syafii, S., & Hamid, I. (2019). Pengembangan unit usaha produk intelektual kampus teknologi energy surya di Universitas Andalas, *Jurnal Hilirisasi IPTEKS*, 2(4a), 388-397. DOI: <https://doi.org/10.25077/jhi.v2i4.a.315>