

PEMANFAATAN MEDIA *BUSINESS MODEL CANVAS (BMC)* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERENCANAAN USAHA PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN

Dahmiri*, Wahyu Juari Setiawan

Program Studi Manajemen FEB Universitas Jambi

Email : dahmiri@unja.ac.id*, wahyujuari@Unja.ac.id

***Abstract:** The learning outcomes of each student tend to vary according to their level of intellectual intelligence. Some students have a level of ability above other students, some are at an average level of ability and some are below the ability of other students. This can be seen when the teaching and learning process occurs, often some students dominate the atmosphere and others are just passive. In entrepreneurship courses, especially in discussions about business plans, students are often found to be passive, less creative, lacking ideas and just keep quiet. Therefore, in improving learning outcomes in Entrepreneurship courses, especially on the subject of business planning, one method that can be used is to use learning tools or media in the form of the Business Model Canvas (BMC). By using this media, it is hoped that student activity, creativity and learning outcomes will increase. The use of the Business Model Canvas (BMC) can stimulate student activity and creativity in the teaching and learning process because they are challenged to express their business ideas on the 9 canvas blocks that are available. Using this media will also be fun, discussing with each other, looking for new sources of knowledge and ultimately it is hoped that there will be an increase in learning outcomes. The results of the research concluded that the use of Business Model Canvas (BMC) media in the Entrepreneurship learning of the FEB Jambi University Management Study Program could be a solution in overcoming students' lack of activity in learning and minimal use of learning methods and media. Media Business Model Canvas (BMC) in Entrepreneurship learning in making business plans can improve student learning outcomes. The use of Business Model Canvas (BMC) media in Entrepreneurship learning can reduce verbalism in learning so that learning is more interesting, fun and not boring.*

***Keywords:** business model canvas, business plan, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Peran media dalam pembelajaran sangat penting pada setiap mata kuliah termasuk mata kuliah kewirausahaan. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar sangat dibutuhkan hadirnya media baik yang sederhana sampai yang canggih. Media berperan tidak hanya sekedar sebagai alat bantu dalam belajar melainkan dipandang sebagai komponen penting dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dewasa ini telah banyak menggunakan multi media dan mulai mengurangi penyampaian bahan kuliah dengan cara ceramah, lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran yang menekankan ketrampilan proses maka peranan media berperan sangat penting.

Perkembangan media informasi dan komunikasi dewasa ini berkaitan dengan perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software) akan membawa perubahan peran dosen tidak hanya sebagai penyampai informasi dan tidak hanya sebagai satu-satunya sumber informasi dalam belajar, tetapi para mahasiswa sudah dapat memperoleh sumber belajar dari berbagai media elektronik, media sosial, dan media cetak (Hardianto, D., 2012). Dari sisi media pembelajaran juga berkembang pesat menjadi multimedia. Sebelum dapat memanfaatkan multimedia seorang dosen harus terlebih dahulu perlu menguasai media sederhana, yang merupakan dasar-dasar pengembangan media pembelajaran. Seorang dosen harus mengenal berbagai variasi media yang dapat dipilih. Media dalam pembelajaran sangat banyak jenisnya dan tidak ada satu media pun yang paling baik dibandingkan media lain. Karena setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Oleh karena itu, dosen perlu mengenal berbagai jenis media dengan karakter masing-masing. Dengan demikian dosen dapat memilih dan menggunakannya sesuai dengan kompetensi dasar, pengalaman belajar, serta materi yang telah disusun dalam rencana pembelajaran semester (RPS).

Dalam menggunakan media pengajaran bagaimanapun akan membantu kelancaran, efektivitas, dan efisiensi pencapaian tujuan. Bahan belajar yang dimanipulasi dalam bentuk media pengajaran yang menjadikan mahasiswa lebih aktif, kreatif dan mengasyikkan, sehingga pada akhirnya pengajaran akan lebih bermakna. Jadi media pembelajaran adalah salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengembangan sistem pengajaran yang efektif. Seorang dosen tentu saja harus dapat menetapkan media apa yang paling tepat dan sesuai untuk tujuan tertentu, penyampaian bahan tertentu, suatu kondisi belajar peserta didik, dan untuk suatu penggunaan strategi atau metode yang memang telah dipilih. Berbagai jenis media pengajaran adalah penting diketahui dosen dan tentu saja akan lebih baik lagi jika memiliki kemampuan untuk membuat suatu media pengajaran yang dibutuhkan (Nurmadiyah,

N., 2016; Wahidin, U., & Syaefuddin, A., 2018).

Pembelajaran yang dilakukan dengan cara proses pembelajaran didominasi dan terpusat pada dosen merupakan bentuk pembelajaran langsung. Pada umumnya pembelajaran langsung mahasiswa tidak atau kurang memperoleh kesempatan dalam mengeksplorasi kemampuan dan pengetahuannya. Jadi pada model pembelajaran langsung ini sangat tergantung kepiawaian dan kemampuan mahasiswa dapat mengasimilasikan informasi atau materi perkuliahan melalui kegiatan mengamati, menata dan mendengar. Efek dari sistem pembelajaran langsung adalah membuat peserta belajar atau mahasiswa terbiasa hanya menerima apa yang disampaikan oleh seorang dosen dan sangat kurang usaha dalam menemukan secara mandiri konsep yang dipelajari. Dampak lain adalah terbiasanya mahasiswa untuk menghafal materi kuliah, serta membuat rendahnya pemahaman konsep mahasiswa (Warsono, M. S., & Hariyanto, M.S., 2013; Wena, M., 2013; Li, Y., et al. 2020; Saifulloh, A. M., & Darwis, M., 2020).

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila mahasiswa mendapatkan nilai baik setelah diadakan evaluasi/tes hasil belajar diakhir pembelajaran. Pada mata kuliah kewirausahaan khususnya pada materi rencana usaha ditemukan hasil survey awal bahwa banyak mahasiswa yang belum maksimal dan belum memuaskan dalam pencapaian hasil belajar. Faktor penyebabnya disinyalir adalah karena minimnya penggunaan media dalam pembelajaran materi rencana usaha. Oleh karena itu dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini akan diuji penggunaan media berupa Business Model Canvas (BMC) atau bisnis model kanvas dalam materi perencanaan usaha, sehingga akan terlihat perbedaan hasil belajar tanpa media dan dengan menggunakan media BMC (Coyanda, J. R., 2020).

Pengetahuan mahasiswa terhadap *business model canvas* (BMC) belum terpaparkan secara jelas. Hal ini yang membuat mahasiswa belum memahami sepenuhnya konsep *business model canvas* (BMC). Ditambah lagi, minimnya literatur mengenai *business model canvas* (BMC) yang ada semakin membuat mahasiswa menjadi kesusahan dalam mempelajari dan memahami konsep *business model canvas* (BMC). Business Model Canvas (BMC) merupakan sebuah model bisnis menggambarkan dasar pemikiran tentang bagaimana organisasi menciptakan, memberikan dan menangkap nilai. Model bisnis dapat dijelaskan dengan sangat baik melalui sembilan blok bangunan dasar yang memperlihatkan cara berfikir tentang bagaimana sebuah perusahaan menghasilkan uang. 9 blok bangunan yang dimaksudkan yaitu *Customer Segmen* (segmen pelanggan), *Value Proporsition* (proporsi nilai), *Channels* (saluran), *Customer Relationship* (hubungan pelanggan), *Revenue Stream*

(arus pendapatan), *Key Activities* (aktivitas kunci), *Key Partnership* (kemitraan utama) dan *Cost Structure* (struktur biaya) (Osterwalder dan Pigneur, 2012).

Dari uraian yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan menganalisis tingkat hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan khususnya materi Rencana Usaha dengan menggunakan media pembelajaran berupa *business model canvas* (BMC).

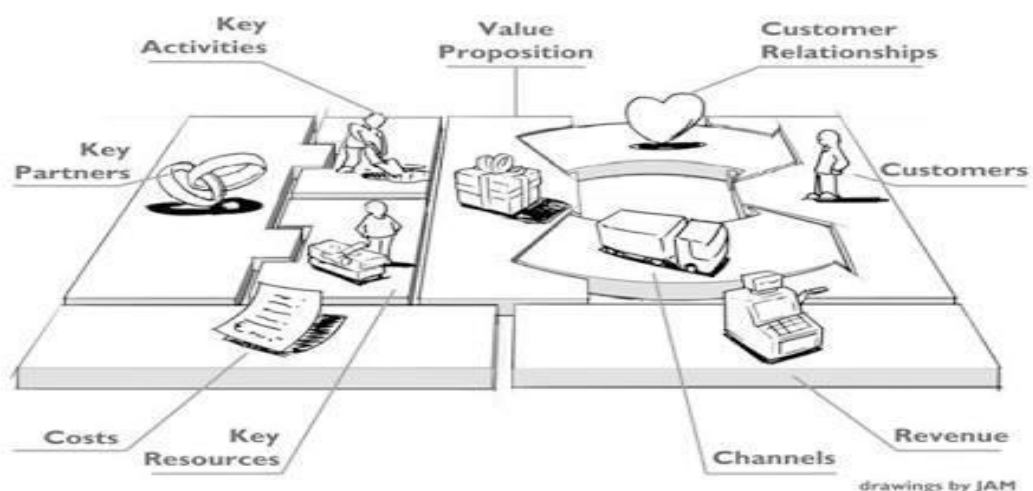
Belajar adalah suatu aktivitas yang disengaja oleh individu yang membawa pada perubahan tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang yang disebabkan oleh berinteraksinya dengan lingkungan (Baharuddin, B., & Wahyuni, E. N., 2015, Gasong, D. (2018, Setiawan, M. A., 2017). Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri mahasiswa (Mahmud, S., & Idham, M., 2017). Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang (dosen atau yang lain) untuk membelajarkan mahasiswa yang belajar (Johar, R., & Hanum, L., 2016). Pada pendidikan formal (sekolah), pembelajaran merupakan tugas yang dibebankan kepada dosen, karena dosen merupakan tenaga profesional yang dipersiapkan untuk itu.

Dari pendapat ahli tentang teori pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan usaha-usaha yang terencana yang dilakukan oleh seorang dosen agar terjadi proses belajar dalam diri mahasiswa. Media pengajaran yaitu alat pengajaran dan alat peraga. Terdapat tiga macam sarana pendidikan yaitu alat pelajaran, alat peraga, dan media pengajaran. Alat pelajaran didefinisikan sebagai alat yang digunakan secara langsung dalam pengajaran, sedangkan alat peraga merupakan alat pembantu pengajaran yang mudah memberi pengertian kepada peserta didik. Sedangkan media pengajaran merupakan bagian dari sumber pengajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk lebih mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pendidikan (Batubara, H. H., 2020).

Media pendidikan atau pengajaran sebagai alat-alat fisik dimana pesan-pesan instruksional dikomunikasikan. Jadi seorang instruktur, buku cetak, pertunjukan film atau tape recorder dan lain-lain peralatan fisik yang mengkomunikasikan pesan instruksional dianggap sebagai media. Media pengajaran sebagai alat baik hardware maupun software yang dipergunakan sebagai media komunikasi dan yang tujuannya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Mahmud, S., & Idham, M., 2017; Johar, R., & Hanum, L., 2016; Rahmat, P. S., 2019).

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif (kemampuan hapalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi), afektif (penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi) dan psikomotorik (persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas). Hasilnya dituangkan dalam bentuk angka atau nilai ((Rahmat, P. S., 2021, Setiawan, M. A., 2017, Sudjana, Nana. , 2009).

Menurut Osterwalder & Pigneur (2010), *Business Model Canvas (BMC)* adalah alat yang digunakan untuk mendeskripsikan, menganalisa, dan merancang model bisnis. Business Model Canvas juga bisa diartikan sebagai bahasa yang sama untuk memvisualisasikan, menilai, dan mengubah model bisnis. *Business Model Canvas* divisualisasikan melalui sembilan blok bangunan dasar yang memperlihatkan cara beripikir tentang bagaimana perusahaan menghasilkan uang. Kesembilan blok tersebut juga mencakup empat bidang utama dalam suatu bisnis, yaitu pelanggan, penawaran, infrastruktur, dan kelangsungan finansial perusahaan (Hermawan, A., & Pravitasari, R. J., 2013; Hutamy, E. T., et al. 2021). Elemen Sembilan blok bangunan *Business Model Canvas* terdiri dari : (1) *Customer Segments* (Segmentasi Pelanggan). (2) *Value Propositions* (Proposisi Nilai). (3) *Channels* (Saluran). (4) *Customer Relationship* (Hubungan Pelanggan). (5) *Revenue Streams* (Arus Pendapatan). (6) *Key Resources* (Sumber Daya Utama). (7) *Key Activities* (Aktivitas Utama). (8) *Key Partnership* (Mitra Utama) dan (9) *Cost Structure* (Struktur Biaya). Kesembilan blok utama tersebut semua terangkum dalam satu canvas (1 halaman). Berikut adalah gambar dari Model Bisnis Kanvas (BMC) :



Gambar 1. Bussnines Model Canvas (BMC)

METODE PENELITIAN

Desain dalam penelitian ini adalah menggunakan desain penelitian tindakan kelas (*classroom research*), dimana penelitian yang dilakukan oleh dosen dan bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran melalui pendekatan refleksi diri yang kritis dan sistematik dalam konteks proses belajar mengajar. Penelitian tentang Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah termasuk penelitian tindakan kelas (PTK). Manfaat dari penelitian ini adalah akan berupa perbaikan praktis yang meliputi penanggulangan berbagai masalah belajar mahasiswa dan kesulitan mengajar oleh dosen. Untuk mengevaluasi ada tidaknya dampak positif terhadap tindakan, diperlukan kriteria keberhasilan, yang ditetapkan sebelum tindakan dilakukan. Dari kegiatan refleksi ini, diperoleh ketetapan tentang hal-hal yang telah tercapai menjadi bahan dalam merencanakan kegiatan siklus berikutnya.

Tahapan penelitian yang akan dilakukan ada dua siklus, dengan alasan setelah dilakukan refleksi yang meliputi analisis dan penilaian terhadap proses tindakan, maka biasanya akan muncul permasalahan atau pemikiran baru sehingga perlu dilakukan perencanaan ulang, pengamatan ulang, tindakan ulang serta dilakukan refleksi ulang. Penelitian ini dilaksanakan pada Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi semester genap tahun akademik 2022/2023. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Kewirausahaan.

Penelitian dilakukan di Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi semester genap tahun akademik 2022/2023 pada mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Kewirausahaan. Adapun waktu pelaksanaan penelitian selama satu semester genap tahun akademik 2022/2023.

Data yang paling penting untuk dikumpulkan dan dikaji dalam penelitian ini sebagian besar berupa data kualitatif. Pengumpulan data diperoleh dari berbagai sumber: (1) Nara sumber terdiri dari dosen dan mahasiswa yang kuliah Kewirausahaan pada Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi semester genap tahun akademik 2022/2023. (2) Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran baik di kelas maupun melalui daring. (3) Hasil tes belajar baik pre test maupun post test. Sesuai dengan bentuk dan sumber data yang dimanfaatkan dalam Penelitian Tindakan Kelas, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (a) Wawancara, digunakan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa dan dosen terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media BMC. (b) Observasi, digunakan untuk mengetahui keaktifan mahasiswa dan kinerja dosen selama proses pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan adalah

lembar observasi. (c) Tes Tertulis, digunakan untuk memperoleh data hasil belajar mahasiswa. Bentuk tes yang digunakan adalah isian sebanyak 5 butir soal setiap siklus.

Teknik Analisis Data, dalam penelitian tindakan kelas ini, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif. Data yang dianalisis berupa rata-rata dan prosentase hasil belajar mahasiswa. Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel dan diagram. Indikator Kinerja, untuk mengetahui keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas ini, peneliti menetapkan indikator kinerja yaitu : (a) Rata-rata nilai tes hasil belajar mahasiswa tentang konsep rencana usaha di atas nilai KKM, yaitu 65. (b) Mahasiswa yang mendapat nilai di atas KKM minimal sebanyak 85%.

Prosedur dalam Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari siklus-siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai seperti yang telah didesain dalam faktor-faktor yang diselidiki. Prosedur pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini setiap siklus meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Siklus I

Perencanaan Tindakan

- Dosen membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menggunakan media pembelajaran berupa BMC.
- Menyediakan media BMC.
- Membuat instrumen observasi.
- Membuat lembar evaluasi pembelajaran.

Pelaksanaan Tindakan

- Dosen menerapkan rencana pembelajaran dengan menggunakan media BMC pada pokok bahasan rencana usaha
- Mahasiswa belajar Kewirausahaan pada pokok bahasan perencanaan usaha dengan menggunakan BMC.

Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan oleh dosen (peneliti) bersama supervisor. Tugas supervisor adalah mengamati kegiatan dosen dan mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Evaluasi dan Refleksi

Dosen (peneliti) mengadakan evaluasi dan refleksi dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan observasi yang dikolaborasikan dengan Supervisor Penelitian. Hasil

evaluasi dan refleksi siklus I digunakan sebagai acuan dalam menyusun perencanaan pada siklus II.

Siklus II

Perencanaan Tindakan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, dosen (peneliti) mengadakan perbaikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran terutama pada penggunaan media BMC.

Pelaksanaan Tindakan

- Dosen menerapkan rencana pembelajaran dengan menggunakan media BMC pada konsep rencana usaha, lebih ditingkatkan lagi.
- Mahasiswa belajar kewirausahaan pada konsep rencana usaha dengan menggunakan media BMC.

Observasi

Pelaksanaan observasi hampir sama dengan siklus I, yaitu dosen (peneliti) bersama supervisor mengamati kegiatan dosen dan mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Evaluasi dan Refleksi

Mengadakan evaluasi dan refleksi dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan observasi yang dikolaborasikan dengan Supervisor Penelitian. Jika hasil evaluasi dan refleksi siklus II belum memenuhi indikator kinerja penelitian maka dapat dilanjutkan ke siklus III, namun jika sudah memenuhi indikator kinerja penelitian maka dapat diakhiri pada siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal dalam penelitian ini dijumpai adanya permasalahan yaitu capaian pembelajaran mahasiswa Manajemen FEB Universitas Jamvi pada Mata Kuliah Kewirausahaan terutama pada Materi Perencanaan Usaha Tahun Akademik 2023/2024 belum memuaskan karena rata-rata nilai pada Materi Perencanaan Usaha adalah 60,3 hal ini masih dapat ditingkatkan lagi agar mencapai nilai yang lebih baik minimal 65.

Dari analisa awal ditemukan bahwa penyebab rendahnya nilai tersebut adalah karena mahasiswa kurang tertarik dengan pola pembelajaran yang digunakan selama ini yaitu dengan dominasi metode ceramah sehingga mahasiswa kurang tertarik, membosankan dan kurang kondusif, dosen masih mengalami kesulitan dalam menggali potensi mahasiswa dalam menuangkan ide bisnis mereka dalam bentuk perencanaan yang baik.

Oleh karena itu dosen berfikir untuk mencari cara yang lebih efektif dan menarik dalam menggali potensi mahasiswa menuangkan ide usahanya menjadi rencana usaha yang sederhana, mudah dimengerti dan komprehensif. Melalui berbagai diskusi dengan teman sejawat akhirnya dapat ditemukan sebuah gagasan baru untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menggunakan media berupa Business Model Canvas (BMC).

Deskripsi Siklus I

Pelaksanaan observasi dilakukan oleh dosen pada mahasiswa kelas R-002 Kewirausahaan Prodi Manajemen bersama partner mengajar. Satu orang dosen yang mengajar dan satu orang lainnya bertindak sebagai supervisor yang mengamati kegiatan dosen dan mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan supervisor, pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada umumnya sudah baik karena dosen sudah dapat mengaktifkan mahasiswa. Mahasiswa merasa senang dengan media BMC saat pembelajaran berlangsung, karena mahasiswa dapat secara langsung memasukkan idenya ke dalam sel-sel yang ada dalam BMC. Di samping itu mahasiswa juga aktif bertanya kepada dosen tentang berbagai hal terkait pembelajaran yang belum dipahami. Interaksi antar mahasiswa juga terjalin dengan baik, contohnya antar mahasiswa dapat membantu temannya yang belum memahami.

Beberapa hal yang perlu tingkatkan dalam kegiatan pembelajaran Keirausahaan pada topik Perencanaan Bisnis adalah pada kegiatan awal, dosen masih kurang dalam menghubungkan materi perencanaan usaha dengan materi-materi sebelumnya. Pada kegiatan inti terutama pada saat menyelesaikan rencana usaha melalui media BMC dosen kewalahan dalam pengelolaan kelas karena sebagian mahasiswa nampak kebingungan sehingga ramai dan suasana kelas menjadi kurang terkendali. Hal ini terjadi karena dosen cenderung terfokus hanya pada beberapa orang mahasiswa saja sehingga mengabaikan mahasiswa lain.

Deskripsi Siklus II

Dari hasil pengamatan supervisor pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dikemukakan bahwa umumnya sudah baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Di samping itu, sudah ada peningkatan jika dibandingkan dengan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I terutama pada pengelolaan kelas. Mahasiswa lebih aktif, tampak senang, dan tidak merasa tertekan. Interaksi antara dosen dengan mahasiswa lebih terjalin dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan mahasiswa dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dosen.

Tes dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa pada perencanaan usaha tanpa adanya tindakan penggunaan media BMC rata-rata nilai mahasiswa 60,3. Nilai rata-rata tes akhir Siklus I adalah 66,4 dan nilai rata-rata pada tindakan Siklus II mengalami peningkatan menjadi 80,1. Hasil tes pada perencanaan usaha dengan media BMC pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai Tes Sebelum Siklus I, Siklus I, dan Siklus II

NO	NIM	NAMA MAHASISWA	Sebelum Siklus	Siklus I	Siklus II
1	C1B020149	Risna Rolindah P.	60	64,5	81
2	C1B022002	Basrida Komaronnisa	60,5	62,5	80
3	C1B022013	Ratna Yulianti	58	66	77
4	C1B022014	Elvanika Putri Zulaika	58	70	83
5	C1B022016	Anindhea Suci Lasmi	61	61	77
6	C1B022018	Diah Wulansari	64	68	80
7	C1B022021	Ripa Rosa Majiwi	62	66	85
8	C1B022024	M. Adryan Sulthan P.	60	66	85

9	C1B022026	Zikri Alnazri	60	63	78
10	C1B022032	Melviana Anggraini	55	75	79
11	C1B022036	Riyan Irwanto	57	64	77
12	C1B022055	Dinda Nur Shaqila	57	69	78
13	C1B022063	Pintauli Trivani Br Manalu	58,5	72	81
14	C1B022089	Bela Sustika	56,5	72	80
15	C1B022090	Sesilia Mardiana	61	63	82
16	C1B022091	Natasya Deewanggi	62	64	80
17	C1B022092	Dian Anita Sari	55	65	80
18	C1B022093	Reni	60	75	78
19	C1B022099	Marpin Sunaldi	60	77	77
20	C1B022109	Nurlaila	60	66	79
21	C1B022121	Marlinda	57	65	79,5
22	C1B022126	Aldila Dwi Lestari	68	65	77,5
23	C1B022128	Aura Galuh Syahrani	57	65,5	81
24	C1B022137	Fatya Kariadna	62	63	82
25	C1B022147	Windy Elyria Theovany A.	65	63	76
26	C1B022150	Mila Nurhayati	65	66	83
27	C1B022159	Febriyana R. Uli Panjaitan	56	69	80
28	C1B022160	Akbar Febrianto	57	67	84
29	C1B022163	Erik Satria Agung	58	65	83
30	C1B022187	M. Masruchan Nasrullah	70	65	81
31	C1B022196	Christina Loren S	68	63	80
32	C1B022199	Ahmad Alfiyandi	61	62	80
33	C1B022200	Amelia Anggra	60	64	80,5
Jumlah			1989,5	2191,5	2644,5
Rata-rata Kelas			60,3	66,4	80,1
Nilai Tertinggi			70	77	85
Nilai Terendah			55	62	76

Untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian ini, perlu adanya perbandingan antara nilai hasil ulangan Sebelum Siklus I, Siklus I, dan Siklus II. Berdasarkan data nilai tes sebelum siklus I dapat diketahui bahwa jumlah mahasiswa ada 33 orang, jumlah nilai **1989,5**, rata-rata nilai **60,3**, nilai tertinggi 70, nilai dan terendah 55. Data nilai tersebut dapat dikelompok seperti tabel 2.

**Tabel 2. Pengelompokan Nilai Siklus I
Mata Kuliah Kewirausahaan**

Kompetensi Dasar : Membuat Rencana Usaha dengan BMC

Kelompok	Nilai	Jumlah Mhs	Prosentase
A	80 – 100	0	0%
B+	75-79,5	0	0%
B	70 – 74,9	1	3,0%
C+	65-69,5	4	12,1%
C	60-64,5	15	45,5%
D	<60	13	39,4%
Jumlah		33	

Setelah dikelompokkan berdasarkan nilainya diketahui bahwa:

1. Kelompok A yang mendapat nilai 85 – 100 tidak ada.
2. Kelompok B+ yang mendapat nilai 75-79,5 tidak ada
3. Kelompok B yang mendapat nilai 70 – 74,9 ada 1 orang, sudah tuntas.
4. Kelompok C+ yang mendapat nilai 65-69,5 ada 4 orang, sudah tuntas
5. Kelompok C yang mendapat nilai 60-64,5 ada 15 orang, belum tuntas.
6. Kelompok D yang mendapat nilai >60 ada 13 orang, belum tuntas
7. Jadi, mahasiswa yang sudah tuntas dalam pembelajaran hanya 5 orang mahasiswa (15,2%) sedangkan yang belum tuntas ada 28 anak (84,8%).

Pada Siklus I diperoleh data kualitatif dan kuantitatif. Yang termasuk data kualitatif yaitu: Sedangkan data kuantitatif yaitu nilai hasil belajar mahasiswa. Nilai hasil belajar mahasiswa diperoleh melalui tes tertulis. Instrument tes yang digunakan berupa isian singkat. Berdasarkan data nilai Siklus I dapat diketahui bahwa jumlah mahasiswa ada 33 anak, jumlah nilai 2191,5 rata-rata nilai siswa 66,4, nilai tertinggi 77, nilai dan terendah 62. Data nilai tersebut dapat dikelompok seperti pada table 3.

**Tabel 3. Pengelompokan Nilai Siklus I
Mata Kuliah Kewirausahaan**

Kompetensi Dasar : Membuat Rencana Usaha dengan BMC

Kelompok	Nilai	Jumlah Mhs	Prosentase
A	80 – 100	0	0%
B+	75-79,5	3	9,1%
B	70 – 74,9	3	9,1%
C+	65-69,5	15	45,5%
C	60-64,5	12	36,4%
D	<60	0	0%
Jumlah		33	

Setelah dikelompokkan berdasarkan nilainya diketahui bahwa:

- a. Kelompok A yang mendapat nilai 85 – 100 tidak ada.
- b. Kelompok B+ yang mendapat nilai 75-79,5 ada 3 orang, sudah tuntas
- c. Kelompok B yang mendapat nilai 70 – 74,9 ada 3 orang, sudah tuntas.
- d. Kelompok C+ yang mendapat nilai 65-69,5 ada 15 orang, sudah tuntas
- e. Kelompok C yang mendapat nilai 60-64,5 ada 12 orang, belum tuntas.
- f. Kelompok D yang mendapat nilai >60 tidak ada
- g. Jadi, mahasiswa yang sudah tuntas dalam pembelajaran adalah 21 orang mahasiswa (63,6%) sedangkan yang belum tuntas ada 12 orang (36,4%).

Berdasarkan hasil pengamatan/observasi dan evaluasi pembelajaran Kewirausahaan untuk kompetensi dasar Membuat Rencana Usaha dengan menggunakan media BMC pada Siklus I sudah ada peningkatan di beberapa hal, di antaranya:

- a. Mahasiswa sudah aktif dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.
- b. Siswa tidak ada yang mengantuk saat dijelaskan pada konsep rencana usaha dengan menggunakan media BMC.
- c. Mahasiswa tidak bosan lagi saat pembelajaran pada konsep rencana usaha.
- d. Rata-rata hasil belajar mahasiswa terjadi peningkatan sebesar % (dari 59,23 menjadi 15,2%). Jumlah mahasiswa yang sudah tuntas ada 21 orang (63,6%), dan yang belum

tuntas ada 12 orang (36,4%).

Berdasarkan data nilai mahasiswa siklus II dapat diketahui bahwa jumlah mahasiswa ada 33 orang, jumlah nilai 2.644,5 rata-rata nilai siswa 80,1 nilai tertinggi 85, nilai dan terendah 76. Data nilai tersebut dapat dikelompok seperti pada tabel 4.

**Tabel 4. Pengelompokan Nilai Siklus II
Mata Kuliah Kewirausahaan
Kompetensi Dasar : Membuat Rencana Usaha dengan BMC**

Kelompok	Nilai	Jumlah Mhs	Prosentase
A	80 – 100	21	63,6%
B+	75-79,5	12	36,4%
B	70 – 74,9	0	0%
C+	65-69,5	0	0%
C	60-64,5	0	0%
D	<60	0	0%
Jumlah		33	

Setelah dikelompokkan berdasarkan nilainya diketahui bahwa:

- Kelompok A yang mendapat nilai 85 – 100 ada 21 orang, sudah tuntas.
- Kelompok B+ yang mendapat nilai 75-79,5 ada 12 orang, sudah tuntas
- Kelompok B yang mendapat nilai 70 – 74,9 tidak ada.
- Kelompok C+ yang mendapat nilai 65-69,5 tidak ada
- Kelompok C yang mendapat nilai 60-64,5 tidak ada.
- Kelompok D yang mendapat nilai >60 tidak ada
- Jadi, mahasiswa yang sudah tuntas dalam pembelajaran adalah semua mahasiswa yaitu 33 orang atau (100%) sedangkan yang belum tuntas tidak ada lagi (0%).

Berdasarkan hasil pengamatan/observasi dan evaluasi pembelajaran Kewirausahaan untuk kompetensi dasar membuat rencana usaha dengan menggunakan BMC pada Siklus II sudah terjadi peningkatan di beberapa hal, di antaranya:

- Mahasiswa lebih menyukai mata kuliah Kewirausahaan.
- Mahasiswa lebih aktif dalam kegiatan belajar di dalam kelas.
- Pelaksanaan pembelajaran lebih kondusif.
- Semua mahasiswa sudah tuntas dalam belajar.
- Hasil belajar mahasiswa terjadi peningkatan menjadi 100% (33 orang mahasiswa). Jadi semua mahasiswa sudah tunas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

- Mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Kewirausahaan Prodi Manajemen FEB Universitas Jambi keberadaannya sangat beragam dilihat dari sisi keaktifan dalam belajar, kesulitan dalam mengungkapkan pendapat dan minimnya penggunaan media dan metode pembelajaran.
- Pemanfaatan Media *Business Model Canvas (BMC)* pada pembelajaran Kewirausahaan Prodi Manajemen FEB Universitas Jambi dapat menjadi solusi dalam mengatasi kurang aktifnya mahasiswa dalam belajar dan minimnya penggunaan metode dan media pembelajaran.
- Media *Business Model Canvas (BMC)* pada pembelajaran Kewirausahaan dalam membuat rencana usaha dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

4. Penggunaan media *Business Model Canvas (BMC)* pada pembelajaran Kewirausahaan dapat mengurangi verbalisme dalam pembelajaran sehingga pembelajaran berlangsung lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan.

Saran

1. Peneliti sangat mengharapkan dukungan dari para mahasiswa Prodi Manajemen FEB Universitas Jambi dalam bentuk partisipasi yang baik dalam memberikan informasi yang akan disampaikan demi memperoleh data yang lebih akurat dan jujur demi diperolehnya hasil penelitian yang baik.
2. Kepada peneliti berikutnya disarankan untuk melakukan penelitian pada mata kuliah yang berbeda dan dengan media yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin, B., & Wahyuni, E. N. (2015). Teori belajar dan pembelajaran.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Coyanda, J. R. (2020). Model Technopreneur IT Mahasiswa Pada Masa Pandemic Covid 19 dengan Metode Business Model Canvas. *Jurnal Informatika Global*, 11(1).
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Deepublish.
- Hardianto, D. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.
- Hermawan, A., & Pravitasari, R. J. (2013). Business Model Canvas (Kanvas Model Bisnis). *Akselerasi*. Id, 1-23.
- Hutamy, E. T., Marham, A., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Analisis Penerapan Bisnis Model Canvas pada Usaha Mikro Wirausaha Generasi Z. *Jurnal Bisnis dan Pemasaran Digital*, 1(1), 1-11.
- Johar, R., & Hanum, L. (2016). *Strategi belajar mengajar*. Deepublish.
- Li, Y., Tian, M., Liu, G., Peng, C., & Jiao, L. (2020). Quantum optimization and quantum learning: A survey. *Ieee Access*, 8, 23568-23593.
- Mahmud, S., & Idham, M. (2017). *Strategi Belajar-Mengajar*. Syiah Kuala University Press.
- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers* (Vol. 1). John Wiley & Sons.
- Rahmat, P. S. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Pt. Scopindo Media Pustaka.
- Rahmat, P. S. (2021). *Psikologi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Saifulloh, A. M., & Darwis, M. (2020). Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar di Masa Pandemi Covid-19. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 285-312.
- Warsono, M. S., & Hariyanto, M.S. (2013). *Pembelajaran aktif*. Bandung: Rosda.
- Wena, M. (2013) *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: Suatu tinjauan konseptual operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahidin, U., & Syaefuddin, A. (2018). Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(01), 47-66.