

**Analisis Pemilihan Profesi *Digital Entrepreneur* Ditinjau Dari *Contextual Teaching And Learning Model***

**Oleh : Arifiansyah Saputra, MM**  
*email: [arifiansyah@stkipngawi.ac.id](mailto:arifiansyah@stkipngawi.ac.id)*

Dosen STKIP PGRI Ngawi

**ABSTRAK**

Isu perekonomian semakin pen ting untuk diperluas prakteknya di negara sedang berkembang. Hal ini dikarenakan negara sedang berkembang dewasa ini semakin dihadapkan pada kondisi yang semakin mengglobal dengan pilihan kerjasama dan persaingan yang semakin keras. Menyelaraskan dengan kondisi tersebut, lembaga pendidikan diharapkan mampu berperan guna mentransformasi jiwa *entrepreneur* dalam rangka mempersiapkan sumber daya manusia menghadapi persaingan yang semakin ketat terutama di bidang *digital economy*.

Penelitian ini bertujuan untuk; (1) Mengalisis kedalaman pemahaman mahasiswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual (CTL) pada mata kuliah Perekonomian Indonesia. 2. Menganalisis pengaruh pemahaman ranah kognitif, afektif dan psikomotorik terhadap keputusan untuk memilih sebagai seorang *digital entrepreneur* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Ngawi. Populasi sasaran adalah mahasiswa yang mengikuti Mata Kuliah Perekonomian Indonesia pada Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Ngawi Tahun akademik 2016 sampai 2018 dengan jumlah sampel sebanyak 42 orang. Pengolahan dan analisis data dilakukan secara kualitatif dan kauntitatif dengan menggunakan IBM-SPSS Statistik versi 20. Hasil penelitian memberikan gambaran bahwa; variabel tingkat pemahaman mahasiswa dalam ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik berimplikasi positif terhadap pilihan kuputusan untuk terjun di bidang *digital entrepreneur*. Dengan demikian kedalaman pemahaman ketiga ranah tersebut memiliki pengaruh dan juga hubungan yang kuat dengan keputusan pilihan untuk menjadi seorang *digital entrepreneur* dalam menghadapi *digital economy*.

***Kata Kunci: CTL, digital entrepreneur, digital economy.***

**PENDAHULUAN**

Pada hakikatnya, manusia ekonomis dan lain-lain. Untuk saat ini, ditakdirkan untuk senantiasa berinter- proses interaksi antar umat manusia aksi antar satu sama lain. Berbagai didunia mengalami zaman yang begitu macam motif melatar-belakangi hal berbeda dibandingkan beberapa tahun

tersebut. Baik secara psikologis,

kebelakang. Dari zaman yang jikalau kita ingin bertemu dengan seseorang kita harus bertemu secara fisik, menjadi zaman digital, yang mana segala aktivitas kita dan rekan sejawat serta informasi yang ada di belahan dunia manapun bisa terpantau dengan mudah hanya dalam sebuah alat digital, baik itu *smartphone*, *tablet* maupun *laptop*.

Dari pemaparan diatas, sedikit banyak yang bisa kami jadikan alasan mengapa pembelajaran tentang materi Perekonomian Indonesia semakin penting untuk dipahami dan diterapkan dalam pembelajaran secara konstektual dan inovatif. Alasan tersebut sekurang-kurangnya meliputi; (1) Tantangan Kerjasama dan Persaingan Regional maupun Global, (2) Menekan angka pengangguran yang cenderung semakin meningkat dari waktu ke waktu, (3) Meningkatnya berbagai kebutuhan manusia akibat perubahan gaya hidup, (4) Pertumbuhan penduduk, dan (5) Mempersiapkan generasi muda memasuki dunia usaha yang potensial.

Materi yang berkaitan dengan *digital entrepreneur* semakin penting dikembangkan, dikarenakan sekarang ini semua hal serba online, baik secara pelayanan maupun ketersediaan barang.

Sehingga dianggap efektif untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat melalui kontribusinya pada peningkatan pertumbuhan perekonomian sekaligus pemerataan pertumbuhan ekonomi.

### **Pendidikan ekonomi di Indonesia**

Proses dan tujuan pendidikan di manapun baik di lembaga formal maupun informal selalu diharapkan memberi dampak positif bagi kehidupan seseorang, khususnya mahasiswa. Menurut Benjamin S. Bloom (1956) tujuan pendidikan dibagi ke dalam beberapa domain (ranah), yaitu (1) *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif), yaitu membangun atau memberi bekal pengetahuan, keterampilan berpikir kepada mahasiswa sesuai dengan apa yang diminatinya, (2) *Domain Affective* (Ranah Afektif), yaitu membekali mahasiswa dalam hal nilai-nilai, perasaan, emosi, minat, apresiasi, cara penyesuaian diri, dan sikap mulia atau akhlakul karimah dalam perilaku kehidupannya, dan (3) *Domain Psychomotor* (Ranah Psikomotorik), yaitu menyuguhkan mahasiswa berbagai keahlian agar terampil menjalani hidupnya di dalam masyarakat

sesuai dengan minat dan bakatnya. Sedangkan dalam versi yang lain sebagaimana diungkapkan oleh Ki Hajar Dewantoro, yaitu aspek Cipta, Rasa, dan Karsa. Atau dengan istilah lain yaitu; penalaran, penghayatan, dan pengamalan (Sukmadinata, 2005). Berdasarkan pandangan tersebut maka pendidikan diharapkan mampu mempersiapkan sumberdaya manusia yang handal guna menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, serta berakhlak mulia dalam berbagai bidang kehidupan untuk mencapai kesejahteraan suatu bangsa.

Globalisasi yang pada dasarnya merupakan rekayasa ekonomi telah menjadikan kehidupan manusia menjadi begitu terbuka, dan di dalam keterbukaan itu manusia sebagai kuncinya. Dengan kualitas manusia yang tinggi maka dapat diproduksi berbagai komoditas yang diperlukan dalam perdagangan dunia, meskipun negara itu sendiri tidak mempunyai sumber-sumber alam yang diperlukan.

Keterbukaan juga mendorong mengalirnya teknologi baru dari negara maju, dalam proses ini maka peranan pendidikan menjadi sangat menentukan karena pendidikan itu mendorong

terjadinya adopsi atau transfer teknologi, adaptasi teknologi maupun penyebarannya (Sutanto, 2002).

Pembelajaran tentang *digital entrepreneur* di negara sedang berkembang seperti di Indonesia saat ini perlu semakin dipacu untuk mencapai hasil yang memuaskan. Hal ini bukan saja untuk mengurangi angka pengangguran yang semakin meningkat, akan tetapi juga Indonesia semakin dihadapkan pada kondisi perubahan lingkungan sosial dan ekonomi global yang tidak bisa dielakkan. Dalam menghadapi kondisi tersebut maka lembaga pendidikan sebagai institusi yang berperan mempersiapkan sumberdaya manusia, khususnya lembaga pendidikan tinggi harus cepat merespon perubahan yang ada. Selain itu juga perguruan tinggi telah berubah paradigma dari *Learning University*, ke *Research University* dan saat ini menuju kepada *Entrepreneurial University* (Wirasmita, 2000).

Dalam praktek sebagian besar perguruan tinggi masih terbatas memberikan materi Perekonomian Indonesia kepada mahasiswanya. Demikian juga materi dalam Perekono-

mian Indonesia yang diberikan tersebut hanya sebatas pada penguasaan aspek atau ranah kognitif semata. Sangat sedikit kedalaman meterinya yang mampu menyentuh aspek atau ranah afektif (penguasaan sikap) dan juga ranah psikomotorik (penguasaan keterampilan). Dengan demikian akan memunculkan kesenjangan dalam menghadapi kondisi nyata di masyarakat. Sampai saat ini di beberapa lembaga pendidikan, khususnya di jenjang pendidikan tinggi kesenjangan penguasaan ketiga ranah tersebut dirasakan masih jauh dari yang diharapkan.

### **Pembelajaran Kreatif dan Inovatif**

Pengamatan di lapangan sepintas memperlihatkan bahwa pembelajaran yang berlangsung saat ini lebih kepada mewariskan kemampuan ranah kognitif semata, jauh dari ranah afektif apalagi ranah psikomotorik. Akibatnya pembelajaran sangat miskin dengan penanaman nilai sikap dan sangat rendah keterampilan. Anak didik lebih ditekankan pada kemampuan menghafal apa yang telah dipelajari. Padahal banyak pihak meyakini bahwa kemampuan meng-

hafal pada umumnya hanya bertahan dalam waktu yang relatif singkat. Berdasarkan pengamatan, sebagian besar mahasiswa cenderung menghafal tentang makna yang dipelajari pada saat akan menghadapi ujian saja. Setelah ujian selesai konsep-konsep yang telah dihafal pada umumnya mulai luntur, hilang perlahan-lahan dan setelah beberapa saat kemudian makna/konsep yang telah dihafal menjadi hilang sama sekali. Kondisi ini memberikan gambaran bahwa metode pembelajaran yang digunakan mengandung banyak keterbatasan dan kelemahan. Mahasiswa datang ke kampus hanya duduk, mendengarkan dan menulis sehingga membuat mahasiswa kurang kreatif dan inovatif. Permasalahan yang demikian disebabkan karena penggunaan metode ceramah yang hanya lebih menekankan pemahaman ranah kognitif saja atau hanya mementingkan penguasaan konsep pengetahuannya saja. Sedangkan pencapaian ranah afektif dan psiko-motorik sangat terbatas pencapaiannya.

Pada dasarnya proses pendidikan yang ideal seharusnya memperhatikan secara seimbang tiga aspek penting

seperti yang dikemukakan dalam Taksonomi Bloom, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Apabila proses pembelajaran mampu mengakomodir ketiga aspek tersebut maka *output* pendidikan akan mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Lulusan yang kreatif dan inovatif akan mampu mengantisipasi perubahan dan kemajuan masyarakat. Sebaliknya apabila proses pendidikan mengabaikan aspek-aspek tersebut dan hanya menitik beratkan pada salah satu aspek saja maka *output* pendidikan yang tidak kreatif tidak akan mampu mengantisipasi kemajuan dan perkembangan masyarakat yang berjalan begitu cepat. Lulusan yang kreatif dan inovatif inilah yang dibutuhkan oleh kehidupan global dewasa ini. Pengembangan kreativitas pada peserta didik yang dimulai sejak awal akan mampu membentuk kebiasaan cara berpikir peserta didik yang cerdas di kemudian hari sehingga sistem pembelajaran klasikal-konvensional yang hanya mengandalkan model seperti ceramah harus dikombinasi dengan model CTL yang lebih aktif agar mampu mewujudkan penguasaan

ranah afektif dan psikomotorik yang kuat guna menghadapi masa depan yang lebih baik.

## **TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk; (1) Mengalisis kedalaman pemahaman mahasiswa dalam ranah kognitif pada mata kuliah Perekonomian Indonesia dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual, (2) Mengalisis kedalaman pemahaman mahasiswa dalam ranah afektif pada mata kuliah Perekonomian Indonesia dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual, (3) Mengalisis kedalaman penguasaan mahasiswa dalam ranah psikomotorik pada mata kuliah Perekonomian Indonesia dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual, dan (4) Menganalisis pengaruh kedalaman pemahaman ranah kognitif, afektif dan psikomotorik terhadap keputusan untuk menjadi seorang *digital entrepreneur*.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif dilakukan karena

penelitian ini hanya memberikan gambaran kondisi pembelajaran di kelas selama proses belajar mengajar berlangsung dan menganalisis hasil belajar dalam mata kuliah Perekonomian Indonesia dengan menggunakan pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*).

Populasi sasaran penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi yang mengikuti perkuliahan Perekonomian Indonesia mulai tahun 2016-2018 sebanyak 84 orang mahasiswa. Dengan menggunakan teknik sampling secara proporsional diambil 50% mahasiswa, dengan demikian ukuran sampel diperoleh yaitu 42 orang.

Data primer diperoleh melalui: (1). Aktivitas mahasiswa selama kegiatan pembelajaran; (2). Respon mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran; (3). Hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Perekonomian Indonesia. Ketiga aspek tersebut diperoleh melalui: (1). Tes (ujian tulis) untuk memperoleh data hasil belajar sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran berlangsung meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. (2). Observasi partisipatif

yaitu untuk memperoleh data kegiatan mahasiswa selama kegiatan pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan menggunakan lembar observasi. Analisis kuantitatif diformulasikan dengan model:

$$KDE = f(KGN, AFT, PSK)$$

KDE = Keputusan dalam memilih profesi *Digital Entrepreneur* (Y)

$f$  = fungsi

KGN = Pemahaman Kognitif (X1)

AFT = Pemahaman Afektif (X2)

PSK = Pemahaman Psikomotorik (X3)

Tabel: 1. Pengukuran Variabel

No	Variabel	Indikator	Score
1	Kognitif (X1)	1. Kategori Tinggi (T) menjawab > 30 soal 2. Kategori Sedang (S) menjawab 20-30 soal 3. Kategori Rendah (R) menjawab < 20 soal	T = 3 S = 2 R = 1
2	Afektif (X2)	sda	sda
3	Psikomotorik (X3)	sda	sda
4	Keputusan Menjadi <i>Digital Entrepreneur</i> (Y)	1. Motivasi Tinggi (T) menjawab > 30 soal 2. Motivasi Sedang (S) menjawab 20-29 soal 3. Motivasi Rendah	sda

		(R) menjawab < 20 soal	
--	--	------------------------------	--

## HASIL PENELITIAN

Kegiatan mahasiswa selama pembelajaran memberi gambaran sebagai berikut:

Partisipasi Mahasiswa dalam Kerja Kelompok Hasil pengamatan tentang partisipasi mahasiswa 42 orang dalam kelompok; kategori tinggi (T) = 12 orang (28,57%), kategori sedang (S) = 15 orang (35,71), dan kategori rendah (R) = 15 orang (35,71). Indikator keterlibatan mahasiswa dalam kelompok meliputi; (a) ikut mengorganisir kelompok, (b) mengarahkan kelompok, (c) menyiapkan peralatan belajar untuk kebutuhan kerja kelompok, (d) menyiapkan draft tugas akhir kelompok, (e) memberikan masukan untuk finalisasi tugas akhir kelompok, dan (f) menentukan/mendistribusikan peran anggota kelompok untuk pemaparan diskusi kelompok.

### Kualitas Pemaparan Hasil Diskusi

Hasil analisis untuk kemampuan pemaparan hasil diskusi kelompok di kelas menunjukkan; kategori tinggi (T)

= 10 orang (23,81%), kategori sedang (S) = 18 orang (42,87%), dan kategori rendah (R) = 14 orang (33,32%). Indikator yang dinilai meliputi; (a) kualitas tugas sesuai dengan substansi/format yang ditentukan, (b) kualitas isi materi, (c) kualitas presentasi, (d) pemerataan peran memberikan tanggapan, (e) kemampuan mengendalikan diskusi secara efektif, dan (f) keaktifan dan kekompakan kelompok dalam memberikan tanggapan.

### Partisipasi Mahasiswa dalam Diskusi Kelas

Hasil analisis untuk keaktifan mahasiswa dalam kegiatan diskusi kelompok di kelas memberi gambaran yaitu; kategori tinggi (T) = 22 orang (52,38%), kategori sedang (S) 11 orang (26,19%) dan kategori rendah (R) = 9 orang (21,43%).

Indikatornya meliputi; (a) pertanyaan tanpa teks, dengan penalaran yang baik dan dengan penggunaan bahasa yang efektif, (b) pertanyaan tanpa teks, dengan penalaran yang sedang dan penggunaan bahasa yang efektif, (c) pertanyaan pakai teks, dengan

penalaran yang kurang dan penggunaan bahasa yang kurang efektif).

### **Cara Mahasiswa Menyampaikan Ulasan**

#### **a. Deskripsi Secara Lisan**

Berkaitan dengan penyampaian ulasan deskripsi yang disampaikan secara lisan pada waktu diskusi kelas yang didasarkan pada kriteria; (a) keberanian, (b) antusiasme, dan (c) kepercayaan diri pada waktu mengemukakan pendapatnya. Hasil penelitian memberikan gambaran yaitu; kategori tinggi (T) = 20 orang (47,61%), kategori sedang (S) 15 orang (35,71%) dan kategori rendah (R) = 7 orang (16,67%).

#### **b. Kemampuan Mengkonstruksi Makna**

Dalam hal kemampuan mengkonstruksi makna yang dinilai dari hasil tugas kelompok yang dikumpulkan oleh mahasiswa untuk menganalisis tentang pengetahuan tentang Perekonomian Indonesia, pertanyaan tentang sikap *digital entrepreneur*, dan pertanyaan berkaitan dengan keterampilan *digital entrepreneur*. Berdasarkan

hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut: kategori tinggi (T) = 12 orang (28,57%), kategori sedang (S) = 9 orang (21,43%) dan kategori rendah (R) = 21 orang (50,00%).

#### **c. Respon Mahasiswa Terhadap Kegiatan Pembelajaran**

Respon mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan diisi oleh mahasiswa setelah kegiatan pembelajaran selesai. Data respon mahasiswa terhadap komponen pembelajaran menunjukkan bahwa 39 orang atau 92,85% mahasiswa menyatakan senang terhadap setiap komponen kegiatan pembelajaran, sebanyak 36 orang atau 85,71% mahasiswa mengatakan komponen kegiatan pembelajaran ini adalah baru. Sedangkan 40 orang atau 95,24% mahasiswa menyatakan bahwa model pembelajaran yang diterapkan oleh dosen membantu mahasiswa dalam menguasai materi Perekonomian Indonesia dan hambatan yang dirasakan relatif tidak ada.



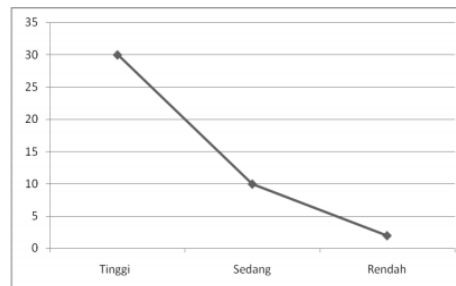
## Hasil Belajar Mahasiswa

Hasil tes penguasaan untuk masing-masing ranah sebagai berikut:

### **a. Pemahaman Ranah Kognitif (Pengetahuan Perekonomian Indonesia)**

Hasil penelitian yang berhubungan dengan ranah kognitif telah diformulasikan dalam bentuk pertanyaan sebanyak 60 buah soal berbentuk 5 item pilihan yang meliputi kecerdasan menguasai teori dan pengetahuan Perekonomian Indonesia memberikan gambaran bahwa; kategori tinggi (T) yaitu dapat menjawab > 30 buah soal sebesar 71,43%, kategori sedang (S) adalah yang dapat menjawab 20-29 buah soal yaitu sebesar 23,81%, dan kategori rendah (R) hanya dapat menjawab < 20 buah soal sebesar 4,76%. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa sebagian besar mahasiswa memahami ranah kognitif. Hanya sebagian kecil yaitu sebesar 4,76% yang sedikit memahami ranah kognitif. Teori Perekonomian Indonesia diberikan mulai dari; (a) Pernah mengenal dan membaca 5 literatur yang diwajibkan tentang

Perekonomian Indonesia, (b) Pentingnya memahami perekonomian Indonesia, (c) Pengertian, fungsi dan peran kita dalam perekonomian di Indonesia, (d) Karakteristik manusia dalam berwirausaha, (e) Faktor pendukung dan penghambat seorang *digital entrepreneur*, dan (f) Motivasi menjadi *digital entrepreneur*.

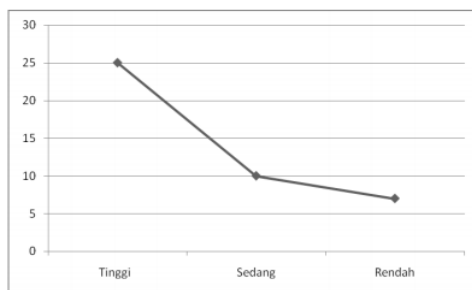


Gambar 1. Pemahaman Ranah Kognitif

### **b. Pemahaman Ranah Afektif (Sikap Perekonomian Indonesia)**

Berkaitan dengan pemahaman ranah afektif juga telah diformulasikan pertanyaan sebanyak 60 buah soal berbentuk 5 item pilihan yang meliputi kemampuan menilai dan bersikap positif dalam *digital entrepreneur*. Sebaliknya yang tidak bersikap positif adalah sebaliknya yang tidak benar menjawab memberikan gambaran bahwa; kategori tinggi (T) yaitu

dapat menjawab > 30 buah soal sebesar 59,52%, kategori sedang (S) adalah yang dapat menjawab 20-29 soal yaitu sebesar 23,81%, dan kategori rendah (R) hanya dapat menjawab < 20 buah soal sebesar 16,67%. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki sikap positif terhadap materi Perekonomian Indonesia. Hanya sebagian kecil yaitu sebesar 16,67% yang bersikap negatif terhadap materi Perekonomian Indonesia.

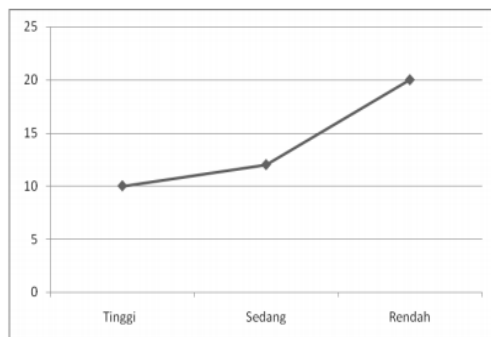


Gambar 2. Pemahaman Ranah Afektif

### ***c. Pemahaman Ranah Psikomotorik (Keterampilan Perekonomian Indonesia)***

Pemahaman ranah pembelajaran psikomotorik (keterampilan tentang komponen *digital enter-preneur*) juga telah diformulasikan dengan pertanyaan sebanyak 60 buah soal

berbentuk 5 item pilihan yang meliputi; (a) Kemampuan menentukan bidang usaha yang akan di *launching* ke dunia maya, (b) memberi solusi terhadap risiko usaha, (c) solusi permodalan, (d) Jaringan pemasaran, (e) Kemitraan dan kerjasama, (f) Menghadapi kondisi persaingan usaha, dan (g) Pilihan sumberdaya yang efisien. Hasil penelitian memberikan gambaran gambaran bahwa; kategori tinggi (T) yaitu dapat menjawab > 30 buah soal sebesar 76,19%, kategori sedang (S) adalah yang dapat menjawab 20-29 buah soal yaitu sebesar 14,29%, dan kategori rendah (R) hanya dapat menjawab <20 soal sebesar 47,62%. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa sebagian kecil mahasiswa yaitu 9,52% kurang menguasai ranah psikomo-torik. Setelah ditelusuri ternyata intensitas prakteknya sangat terbatas mengingat fasilitas praktek/ work-shop yang tersedia di jenjang pendidikan sebelumnya juga sangat terbatas.

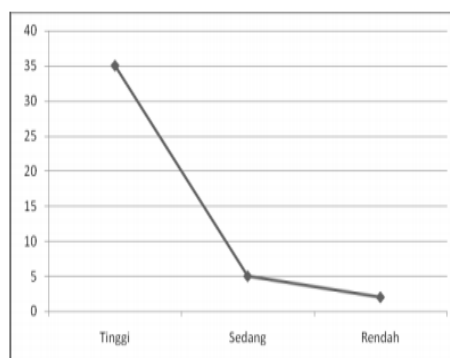


Gambar 3. Pemahaman Ranah Psikomotorik

**d. Pilihan Keputusan menjadi Digital Entrepreneur**

Variabel pilihan keputusan *digital entrepreneur* diukur dengan indikator minat untuk *digital entrepreneur*. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa pendidikan ekonomi yang diasumsikan bahwa jikalau nanti menjadi guru mereka tetap memiliki pilihan untuk menjadi *digital entrepreneur*. Apalagi saat ini kondisi pilihan jabatan sebagai guru khususnya guru pegawai negeri sipil (PNS) sudah sangat terbatas maka suka atau tidak suka mahasiswa sangat antusias untuk menjalani kehidupannya kelak sebagai *digital entrepreneur*. Hasil penelitian pilihan keputusan untuk *digital entrepreneur* memberikan gambaran bahwa dari 42 orang mahasiswa yang diteliti, 35 orang (83,34%)

memiliki motivasi tinggi (T) untuk *digital entrepreneur*, 5 orang (11,90%) motivasi sedang (S) untuk *digital entrepreneur*. Sisanya 2 orang lagi (4,76%) motivasi rendah (R) untuk *digital entrepreneur*.



Gambar 4. Pilihan Keputusan menjadi Digital entrepreneur

**Analisis keputusan menjadi seorang Digital Entrepreneur.**

Analisis pengaruh tiga variabel independen, yaitu pemahaman ranah kognitif (X1), pemahaman ranah afektif (X2), dan pemahaman ranah psikomotorik (X3) terhadap terhadap variabel dependen yaitu pilihan keputusan menjadi seorang *digital entrepreneur* (Y) memberi pengaruh yang kuat. Hasil perhitungan regresi diperoleh koefisien determinasi sebesar 0,72 (72%). Ini artinya jika

variabel pengetahuan (kognitif), nilai (sikap) dan keterampilan ditingkatkan sebesar 1% maka pilihan keputusan untuk *digital entrepreneur* akan meningkat sebesar 72%. Sedangkan sisanya masih ada 28% lagi dipengaruhi oleh variabel lain di luar ketiga variabel tersebut. Sedangkan koefisien korelasi ketiga variabel tersebut secara serempak memperlihatkan adanya hubungan yang kuat variabel kognitif, afektif dan psikomotorik terhadap pilihan keputusan untuk *digital entrepreneur*, yaitu koefisien korelasi sebesar 0,85.

Hasil perhitungannya dengan menggunakan IBM-SPSS Statistic versi 20 dapat dilihat pada tabel berikut ini;

Tabel 2. Hasil Korelasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,852 <sup>a</sup>	,726	,704	,28271

a. Predictors: (Constant), VAR00003, VAR00001, VAR00002

## PEMBAHASAN

Berdasarkan gambaran hasil penelitian di atas dapat diterangkan bahwa apabila seseorang telah

dibekali dengan pengetahuan, nilai-nilai atau sikap, dan juga keahlian tertentu terhadap sesuatu hal maka akan berimplikasi kuat terhadap sesuatu yang dilakukan sebagai suatu keputusan pilihannya. Demikian juga halnya dalam memilih menjadi seorang *digital entrepreneur*. Pengetahuan tentang perekonomian Indonesia selama masa pendidikan berimplikasi positif terhadap pilihan *digital entrepreneur*. Demikian juga dengan variabel nilai (sikap), serta variabel psikomotorik (keahlian) juga berimplikasi positif terhadap pilihan keputusan menjadi seorang *digital entrepreneur*.

Oleh karena itu pemberian bekal pengetahuan, sikap, dan keahlian yang memadai dan harus lebih diperkuat lagi dalam setiap proses pendidikan guna menghasilkan generasi muda yang lebih banyak memilih masa depannya untuk menjadi seseorang yang mandiri. Dengan demikian sebuah bangsa akan mampu menghasilkan sumberdaya manusia yang handal sebagai *entrepreneur* baru yang sangat dibutuhkan dalam mendongkrak pertumbuhan ekonomi dan kemakmuran bangsa.

## REKOMENDASI

Dengan mencermati proses dan hasil pembelajaran yang telah dilakukan dengan model pembelajaran CTL dalam mata kuliah Perekonomian Indonesia dapat diberikan beberapa rekomendasi.

### 1. Lembaga Pendidikan

Lembaga pendidikan (STKIP PGRI Ngawi) khususnya pada program studi Pendidikan Ekonomi perlu untuk memberi ruang yang lebih luas lagi untuk praktik secara langsung bagi mahasiswa di tingkat akhir agar mereka lebih siap menghadapi kondisi persaingan sumber daya manusia di masa depan yang lebih menitikberatkan dalam sektor *Digital Economy*.

### 2. Keluarga dan Masyarakat

Keluarga dan masyarakat perlu memberi dorongan kepada anak agar dapat menanamkan jiwa *entrepreneur* sejak dini dengan menyadarkan mereka bahwa hidup di masa depan penuh dengan persaingan hidup yang ketat dalam memperoleh sumberdaya ekonomi. Upaya yang ditempuh bisa dilakukan dengan mempraktekkan

usaha ekonomi di lingkungan keluarga sesuai dengan potensi yang ada, seperti membuka usaha kecil mikro dalam berbagai inti usaha.

### 3. Dunia usaha

Dunia usaha juga dapat berkontribusi nyata dalam membantu mahasiswa untuk berbagai program *link and match* dengan lembaga pendidikan yang lebih intens agar mahasiswa dapat menimba berbagai pengetahuan nyata yang dihadapi oleh dunia usaha, seperti magang kerja, kontrak kerja, penelitian bersama dan lain-lain.

## SIMPULAN

1. Pembelajaran kontekstual (CTL) dapat digunakan guna meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam diskusi dengan berbagai tema Perekonomian Indonesia, kualitas pemaparan hasil diskusi, cara penyampaian ulasan diskripsi secara lisan, dan kemampuan mahasiswa mengkonstruksi makna atau konsep.

2. Penerapan CTL ditemui beberapa kelemahan antara lain; penggunaan CTL yang terus menerus dapat

membuat mahasiswa jenuh, penggunaan CTL memerlukan dana yang lebih banyak, baik untuk pembuatan media maupun untuk keperluan observasi. Bagi mahasiswa yang motivasi belajarnya tinggi akan merasa senang karena banyak kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya, bagi mahasiswa yang motivasi rendah cenderung pasif.

3. Hasil penelitian memberikan gambaran bahwa; variabel kedalaman pemahaman mahasiswa dalam ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik berimplikasi positif terhadap pilihan keputusan untuk menjadi seorang *digital entrepreneur*, kondisi ini dapat dilihat dengan diperoleh koefisien determinasi sebesar 0,726. Sedangkan koefisien korelasi sebesar 0,852. Dengan demikian kedalaman pemahaman ketiga ranah tersebut memiliki pengaruh dan juga hubungan yang kuat dengan keputusan pilihan untuk menjadi seorang *digital entrepreneur*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bloom, Benjamin S. Ed. Et al. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook 1, Cognitive Domain*. New York: David McKay.
- Bower, Hilgard. (1981). *Theories of Learning*. Fifth Edition. New Jersey: Prentice Hall.
- Depdiknas. (2002). Pendekatan Kontekstual/*Contektual Teaching and Learning*. Jakarta: Depdikbud.
- Gendler, Margaret E. (1992). *Learning & Instruction; Theory Into Practice*. New York: McMillan Publishing.
- Jacobson, David. (1989). *Methods for Teaching, A Skill Approach*. Ohio: Merrill Publisng.
- Krathwohl, D. R. ed. et al. (1964), *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook II, Affective Domain*. New York: David McKay.
- Makmun, Abin Syamsuddin (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT Rosda Karya Remaja.
- Mudhofir. (1980). *Teknologi Intruksional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhadi, dkk. (2003). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK* Malang: IKIP.

- Singgih, Santoso. (2000). SPSS Statistik Parametrik. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (1997). Statistik untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih (2005). Landasan Psikologi Proses Pendidikan. Bandung: P.T. Remaja Rosdakarya.
- Sutanto, Adi. (2002). Kewiraswastaan, Ghalia Indonesia, Jakarta.
- Wirasmita, Yuyun (2000). Perekonomian Indonesia di Perguruan Tinggi, Makalah