

## Pengembangan Metode Pembelajaran *My Trip My Entrepreneur* Mata Pelajaran *Technopreneurship* SMKN 1 Masbagik

Dedy Febry Rachman<sup>1)</sup>, Syaiful Amri<sup>2)</sup>

<sup>1</sup>Ilmu Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Bumigora, Indonesia  
dedyfebry@universitasbumigora.ac.id<sup>1</sup>, Syaifulamri5@gmail.com<sup>2</sup>

### Abstrak

Harapan dalam penelitian pengembangan ini ialah untuk menghasilkan suatu paket produk pengembangan berupa Metode pembelajaran: 1). Perangkat pembelajaran, 2). Pedoman penilaian/evaluasi pembelajaran, 3). Pedoman untuk pengembangan pembelajaran, 4). Menghasilkan Metode pembelajaran berbasis *game* yang di adopsi dari monopoli dan *traveling*, 5). Pengembangan Metode didasarkan pada identifikasi karakteristik mahasiswa pada usianya yang telah mencapai tahap operasional formal dari sisi perkembangan kognitif, 6). Pengembangan Metode didasarkan pada identifikasi tujuan pembelajaran dengan mempertimbangkan kurikulum yang telah diterapkan yaitu pengembangan materi dari kurikulum 2013, 7). Metode pembelajaran fokus pada satu materi saja, dan tidak dapat diterapkan Metode yang sama untuk materi pelajaran yang lainnya. Setelah produk selesai dikembangkan selanjutnya dilakukan proses uji validasi ahli, uji coba perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Berdasarkan hasil uji tersebut, Metode pembelajaran sangat valid, menarik, dan efektif dapat diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini dapat diketahui dari hasil uji validasi dengan tingkat kelayakan produk dari ahli isi/materi sebesar 89%, validasi ahli media pembelajaran diperoleh skor rata-rata sebesar 91%. Tingkat kemenarikan produk dengan skor presentase rata-rata sebesar 92,92% masuk kriteria sangat menarik. Produk efektif digunakan dengan rata-rata skor presentase sebesar 90,76%. Produk ini juga dapat dimanfaatkan untuk kalangan lebih luas dengan penyesuaian terutama penyesuaian pada karakteristik mahasiswa sebagai pengguna. Lebih lanjut Metode pembelajaran yang sudah dikembangkan dapat diintegrasikan dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

**Keywords** : Pengembangan, Metode Pembelajaran, MTME, *Technopreneurship*

### 1. PENDAHULUAN

*Technopreneurship* adalah pengusaha yang menghasilkan uang di bidang teknologi, seperti perangkat lunak/perangkat keras komputer, jejaring sosial, dan bisnis berbasis internet. *Technopreneurship* adalah kewirausahaan di bidang teknologi. Menggunakan teknologi yang ada dan menyesuaikannya dengan aplikasi baru. Menciptakan atau mengembangkan produk baru. Mereka yang disebut teknopreneur adalah seorang "*Entrepreneur Modern*" yang berbasis teknologi. Inovasi

dan kreativitas sangat mendominasi mereka untuk menghasilkan produk yang unggulan sebagai dasar pembangunan ekonomi bangsa berbasis pengetahuan (*Knowledge Based Economic*). (Nasution, Arman Hakim et al, 2007). (wibowo, 2022)

Dalam materi yang disampaikan pada seminar pendidikan nasional oleh Wahyono (2013) diungkap fenomena-fenomena yang terkait dengan pendidikan *Technopreneurship* yang ada di Indonesia, diantaranya adalah:(Febry Rachman & Fahdiansyah, 2018)

“(1) Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap siswa jenjang pendidikan menengah, mahasiswa dan bahkan guru *Technopreneurship*, membuktikan bahwa literasi *Technopreneurship* (pemahaman dasar tentang bagaimana *Technopreneurship* bekerja) dan literasi keuangan (pemahaman dasar tentang pemanfaatan uang secara efektif dan efisien), mereka masih rendah; (2) Minat dan semangat menabung dan berinvestasi di kalangan pelaku *Technopreneurship* masih memprihatinkan, tidak sebanding dengan semangat dan minat untuk berkonsumsi melalui kredit. Pemahaman dan kesadaran atas *opportunity cost* untuk memegang uang tunai maupun pemanfaatan uang untuk mengkonsumsi barang/jasa tidak dimiliki oleh sebagian besar pelaku *Technopreneurship*; (3) masih banyak pelaku *Technopreneurship* yang mengambil keputusan tanpa mempertimbangkan prinsip-prinsip rasionalitas *Technopreneurship* (*trade off, opportunity cost, marginalism, dan incentive*) yang mengakibatkan tidak efektifnya kegiatan produktif dan tidak efisiennya aktivitas konsumtif pelaku *Technopreneurship*”.

Kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor yang disebut dengan variabel pembelajaran yakni kondisi, metode dan hasil. Metode atau Metode pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajarannya, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Metode pembelajaran *Technopreneurship My trip my entrepreneur (MTME)* merupakan salah satu solusi yang ditawarkan dalam pengembangan Metode pembelajaran berbasis simulasi dan *game* yang diadopsi dari permainan monopoli. Sebagaimana diketahui, bahwa pembelajaran simulasi adalah Metode pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata, terhadap keadaan sekelilingnya atau proses. Metode pembelajaran ini dirancang untuk siswa yang mengalami bermacam-macam proses dan kenyataan sosial dan untuk menguji reaksi mereka, serta untuk

memperoleh konsep keterampilan pembuatan keputusan yang mempunyai kelebihan yaitu dapat membantu peserta didik untuk memahami faktor-faktor penting dalam kehidupan nyata, apa yang harus dimiliki dan bagaimana cara memiliki agar bisa menjalankan kehidupan (tugas, pekerjaan) pada lingkungan nyata. Dalam implementasi Metode pembelajaran simulasi membantu peserta didik untuk memainkan peran, membuat keputusan dan menunjukkan konsekuensi. (Febry Rachman & Fahdiansyah, 2018)

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik penelitian yang mempunyai ciri khas dengan penelitian saat ini sebagai berikut:

- 1) Penelitian pertama milik Siti Marti'ah yang berjudul "Kewirausahaan berbasis teknologi (*technopreneurship*) dalam perspektif ilmu Pendidikan" menekankan pada masih rendahnya minat berwirausaha dikalangan Masyarakat, sehingga dibutuhkanlah berbagai Upaya dalam mengenalkan wirausaha tidak terkecuali melalui sekolah atau Pendidikan dasar berwirausaha disetiap sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. (Marti'ah, n.d.)
- 2) Selanjutnya penelitian kedua oleh hamid yang berjudul "pengembangan *technopreneurship* di perguruan tinggi dan implikasi kebijakannya" penelitian ini menitikberatkan pada pentingnya pembelajaran dan praktek di perguruan tinggi sebagai Upaya mempersiapkan lulusan perguruan tinggi survive di dunia kerja. (hamid, n.d.)
- 3) Penelitian ketiga oleh edy ismail dan priyanti berjudul "pengembangan model pembelajaran *technopreneurship* berbasis *E-Learning* di era pandemi covid-19" penelitian ini menekankan pada pentingnya pengembangan model pembelajaran berbasiskan pada pendekatan teknologi di era pandemi covid-19, sehingga memudahkan proses belajar tetap berlangsung walaupun interaksi social secara langsung ditiadakan pada masa itu.(ismail & priyanti, n.d.)
- 4) Keempat berjudul "*social media marketing* sebagai sarana pengembangan kewirausahaan berbasis *socio-technopreneurship* di universitas islam riau" oleh benni handayani et al menekankan pada Upaya mengembangkan wirausaha berbasiskan

social media untuk mempermudah pemasaran produk barang dan jasa para pelaku UMKM.(Handayani et al., n.d.)

- 5) Penelitian terakhir yang relevan dengan penelitian ini oleh maria sri hartati yang berjudul “pengembangan metode pembelajaran dalam menghadapi revolusi industry 4.0” inti dari penelitiannya adalah focus pada pengembangan metode pembelajaran dengan pendekatan teknologi dikarenakan perkembangan zaman yang sudah serba digital tak terkecuali seperti system pembayaran digital.(hartati, n.d.)

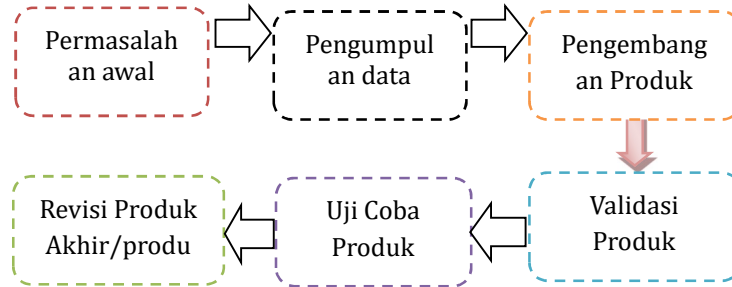
Dari hasil penelitian terdahulu terdapat perbedaan signifikan yaitu penelitian ini bersifat lebih spesifik dalam mengembangkan metode untuk mata Pelajaran tertentu pula sehingga peserta didik akan dilatih untuk mampu membaca, memahami serta menafsirkan permasalahan *Technopreneurship* yang ada di sekitarnya, terutama berkaitan dengan kurs valuta asing.(Febry Rachman & Fahdiansyah, 2018)

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan, adapun metode pengembangan dirancang dengan menggunakan acuan pada desain pengembangan Borg & Gall (1989:624), “*educational research and development is a process used to develop and validate educational product*”, Metode penelittian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasan produk tersebut. (Alfatih, n.d.)

Menurut Borg dan Gall (1989: 783-795), pendekatan *research and development* (R&D) meliputi sepuluh tahapan mulai dari (1) *research and information collecting*; (2) *planning*; (3) *develop preliminary form of product*; (4) *preliminary field testing*; (5) *main product revision*; (6) *mainfield testing*; (7) *operational productrevision*; (8) *operational field testing*; (9) *final product revision*; (10) *dissemination and implementation*. (Rachman & Amri, 2020)

Adapun Tahapan penelitian dan pengembangan tersebut akan digambarkan dalam Gambar 2.1 di bawah ini:



Gambar 3.1 Rancangan penelitian pengembangan (adaptasi: borg dan gall yang telah di modifikasi)  
(Amri et al., 2022)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data pada penelitian dan pengembangan Metode pembelajaran secara berurutan adalah tanggapan ahli isi/materi *Technopreneurship*, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji kelompok kecil dan uji coba lapangan. Data hasil uji coba dipaparkan sebagai berikut: (afandi, 2022)

#### 1) Data Uji Validasi Ahli Isi/Materi

Uji ahli isi/materi diperlukan sebagai evaluator terhadap isi/materi yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif melalui lembar validasi yang diberikan peneliti kepada ahli isi/materi. Peneliti memberikan lembar validasi dan produk awal Metode pembelajaran kepada Bapak Dr. M. Fahrurrozi, MM. sebagai validator isi/materi. Hasil validasi dari ahli isi/materi dapat dilihat pada tabel 5.1 berikut ini.

No	Aspek yang Dinilai	Skor Nilai
1	Ketepatan judul dalam mepresentasikan isi Metode pembelajaran	5
2	Penyajian definisi Metode pembelajaran yang mudah dipahami	5
3	Kesesuaian konsep yang mewakili Metode pembelajaran MTME	4
4	Kesesuaian tujuan dengan penyajian sintak Metode pembelajaran	5
5	Efektifitas waktu yang dibutuhkan dalam Metode pembelajaran	4
6	Kemenarikan <i>Merchandise</i> yang digunakan dalam Metode pembelajaran MTME	4

7	Keruntutan uraian materi pada setiap kegiatan belajar yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.	4
8	Kejelasan skenario Metode pembelajaran yang mewakili materi pada kegiatan belajar.	5
9	Kejelasan tugas pada setiap kegiatan kelompok untuk mengeksplorasi pengetahuan awal siswa.	4
10	Penyajian alur permainan MTME dapat mendukung siswa untuk berpikir Rasional.	5
11	Kesesuaian antara gambar, ilustrasi dan materi.	4
12	Kesesuaian contoh gambar yang mendukung materi.	4
13	Kemudahan membaca dan memahami prosedur Metode pembelajaran MTME..	5
14	Koordinasi simulasi dan permainan.	4
15	Runtutan aturan permainan yang mudah dan menarik untuk dipahami	4
16	Penyajian catatan dan glosarium sebagai penambah informasi dalam penyajian permainan MTME.	5
17	Kemenarikan kartu penukaran, pembelian dan kartu tiket dalam permainan MTME	5
18	Kemudahan memahami kartu laporan kegiatan untuk permainan MTME	5
19	Apersepsi sebagai penguatan atas seluruh permainan yang sudah di terapkan	4
20	Penyajian Evaluasi Belajar siswa sebagai penutup kegiatan belajar.	4
Total Skor Nilai		89

Tabel 3. 1 Hasil Validasi Ahli Isi/Materi pada Metode pembelajaran

Dari tabel 3.1 di atas hasil perolehan uji validasi menunjukkan perolehan sebesar 89% jika di konversi yang berarti nilai 100 (sempurna) selanjutnya hasil tersebut dikonversikan pada tingkat kevalidan produk sebagaimana yang disajikan pada bab III maka hasil tersebut mendapat kriteria sangat valid.

No.	Kritik dan Saran
1.	Metode pembelajaran MTME yang dikembangkan dibuat alur (bagan) untuk lebih mudah memahami Metode yang saudara kembangkan, sehingga mudah dipahami oleh pembaca.
2.	Ditambahkan lagi istilah-istilah yang belum dipahami di glosarium

Tabel 3.2 Saran dan Komentar Uji Validasi Ahli Isi/Materi

Saran dan komentar dari hasil uji validasi isi/materi selanjutnya dijadikan bahan untuk merevisi produk pengembangan sebelum diujicobakan kepada siswa pengguna.

## 2) Data Uji Validasi Ahli Media Pembelajaran

Uji ahli media bertujuan untuk mengevaluasi materi dan desain produk serta kualitas produk Metode pembelajaran yang sudah dikembangkan. Harapannya, Metode pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti nantinya memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa sehingga mampu mendorong aktivitas dan perolehan hasil belajar yang maksimal. Ahli media pembelajaran yang dipercayakan sebagai validator Metode pembelajaran yaitu Bapak Dr. Hadi Gunawan Sakti, M.Pd. Hasil uji validasi ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini. (Rachman & Amri, 2020)

Tabel 3.3 Hasil Validasi Ahli Media pada Metode Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Nilai
1	Ketepatan halaman sampul dalam mempresentasikan isi Metode Pembelajaran.	4
2	Penyajian prakata.	5
3	Penyajian daftar isi.	5
4	Kejelasan identitas mata pelajaran.	4
5	Kejelasan tujuan penyusunan panduan	4
6	Kejelasan karakteristik mata pelajaran <i>Technopreneurship</i> .	5
7	Kejelasan Metode pembelajaran yang dikembangkan dalam produk Metode Pembelajaran	5
8	Kejelasan deskripsi mata pelajaran.	4
9	Kejelasan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).	5
10	Kejelasan Indikator menggambarkan perolehan hasil belajar yang dapat diukur.	4
11	Kejelasan tujuan pembelajaran menggambarkan perolehan hasil belajar yang dapat diukur.	4
12	Kejelasan alokasi waktu yang akan digunakan.	4
13	Kejelasan peran guru dalam proses pembelajaran.	5

14	Kejelasan penilaian (evaluasi) hasil belajar.	4
15	Kejelasan kunci jawaban yang disajikan	4
16	Ketepatan sumber yang digunakan dalam daftar rujukan.	5
17	Kejelasan rencana pelaksanaan pembelajaran yang digunakan.	5
18	Ketepatan sumber bacaan guru yang disajikan.	5
19	Apersepsi sebagai penguatan atas seluruh permainan yang sudah di terapkan	5
20	Penyajian Evaluasi Belajar siswa sebagai penutup kegiatan belajar.	5
Total Skor Nilai		91

Berdasarkan tabel di atas hasil perolehan uji validasi terhadap Metode pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan hasil presentase sebesar 91% Setelah dikonversi pada tabel tingkat kelayakan, produk tersebut termasuk dalam kategori cukup valid. Berdasarkan kriteria tersebut produk yang sudah dikembangkan dapat digunakan dengan revisi kecil.

Namun demikian beberapa catatan berupa saran dan komentar dari validator ahli media terhadap keseluruhan Metode pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

No	Kritik dan Saran
1.	Kesesuaian materi dengan ilustrasi gambar perlu diperbanyak lagi, agar tingkat pemahaman semakin bagus.
2.	Tampilan warna perlu dioptimalkan
3.	Penyajian alur permainan perlu dijelaskan dengan mind map atau ilustrasi gambar
4.	Berikan rangkuman setiap sub tema
5.	Sajian evaluasi diperbanyak lagi sekaligus referensi

Tabel 3.4 saran dan komentar uji validasi ahli media

Saran dan komentar dari hasil uji validasi ahli media selanjutnya dijadikan bahan untuk merevisi produk pengembangan sebelum diujicobakan kepada siswa pengguna.



### 3) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil. Subjek uji coba sebanyak enam orang siswa kelas XI SMKN 1 Masbagik. Keenam orang tersebut terdiri dari dua orang siswa berkemampuan baik, dua orang siswa berkemampuan sedang dan dua orang siswa berkemampuan rendah. Tujuan uji coba perorangan adalah untuk mengetahui kemenarikan produk Metode pembelajaran. (Widarto et al., 2012)

Sama halnya dengan uji coba kelompok kecil, proses uji coba berlangsung selama kurang lebih 60 menit setelah jam istirahat dan peneliti tetap berada disekitar siswa agar dapat membimbing dalam melakukan penilaian agar mendapatkan hasil seperti yang diharapkan. Berikut ini disajikan hasil uji coba kelompok kecil pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek yang dinilai	Skor Perolehan Siswa Ke-					
		1	2	3	4	5	6
1	Apakah petunjuk penggunaan Metode pembelajaran ini bisa kalian pahami	4	4	4	4	4	3
2	Apakah petunjuk bagian-bagian pada Metode pembelajaran membantu kalian dalam belajar menggunakan Metode pembelajaran.	4	3	4	4	3	3
3	Apakah uraian isi materi jelas dan bisa kalian pahami.	4	4	4	4	4	4
4	Apakah tampilan Metode pembelajaran (tulisan , gambar , ilustrasi) yang ada pada Metode pembelajaran bisa membantu kalian dalam belajar.	4	4	4	4	4	4
5	Apakah kalian bisa memahami bahasa yang ada pada Metode pembelajaran.	4	4	4	4	3	3
6	Apakah soal-soal yang terdapat pada Metode pembelajaran berhubungan dengan masalah kehidupan sehari hari yang bisa kalian mengerti.	4	4	4	4	4	4
7	Apakah kegiatan belajar yang terdapat dalam Metode pembelajaran bisa membantu kalian memahami materi <i>Technopreneurship</i> .	3	4	4	4	4	4

8	Apakah kalian bisa mengerjakan soal-soal pada kegiatan mandiri dan kegiatan bersama.	4	4	4	4	3	4
9	Apakah kalian bisa membuat kesimpulan dalam kegiatan info.	2	4	4	3	2	2
10	Apakah kalian bisa mengerjakan soal pada evaluasi hasil belajar dan angket.	4	4	4	4	2	4
Jumlah Skor Perolehan		37	39	40	39	33	35
Presentase Skor		92,5%	97,5%	100%	97,5%	82,5%	87,5%
Rata - rata		92,92 %					

Berdasarkan tabel di atas, perolehan rata - rata dari uji coba kelompok kecil sebesar 92,92 %. Setelah dikonversi presentase tersebut termasuk dalam kategori sangat menarik. Beberapa catatan berupa komentar dan saran yang dirangkum dari lembar angket kemenarikan disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.6 Saran dan Komentar Uji Coba Kelompok Kecil

NO	Saran dan Komentar
1	Dengan adanya sistem Metode pembelajaran, siswa jadi mengerti.
2	Metode pembelajaran ini membuat saya pintar dan berguna.
3	Sangat jelas dan ringkas

Saran dan komentar dari hasil uji coba kelompok selanjutnya dijadikan bahan untuk merevisi produk pengembangan.

#### 4) Hasil Uji Lapangan dengan *Pre-Test Dan Pos-Test*

Uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan 30 orang siswa kelas XI (RPL I) SMKN 1 masbagik. Uji coba lapangan dilakukan dengan dua cara yaitu proses *Pre-test* (sebelum menggunakan produk) dan *Pos-test* (setelah menggunakan prouk Metode pembelajaran) uji ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan tingkat hasil belajar siswa. (Rachman & Fahdiansyah, 2019)

**a. Uji Keterlaksanaan Metode pembelajaran**

**1) Deskripsi Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa diambil dari penilaian pada proses pembelajaran siswa di kelas sebelum dan sesudah menggunakan produk Metode pembelajaran *my trip my Entrepreneur*.

a) *Pretest* Hasil Belajar Siswa

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Kriteria	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	50 - 60	10	33.33		10
2	60 - 70	13	43.33		13
3	70 - 80	7	23.33	7	
4	80 - 90				
5	90-100				
Jumlah		30			23
Prosentase			99.99%	23.33%	76.7%

Tabel 3.7 Persentase Hasil Belajar Siswa *Pretest*

Hasil belajar sebelum menggunakan Metode pembelajaran menunjukkan bahwa hasil belajar sebelum menggunakan Metode pembelajaran adalah sebanyak 23 siswa atau 76.7% mengalami tidak tuntas dalam proses pembelajaran, dan hanya 7 orang siswa saja yang mengalami tuntas belajar atau sebesar 23% dari total 30 siswa yang mengikuti proses pembelajaran di kelas XI (RPL I).

b) *Postest* Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar setelah menggunakan Metode pembelajaran menunjukkan bahwa hasil belajar setelah menggunakan Metode pembelajaran adalah sebanyak 9 orang siswa berada pada rentang nilai hasil belajar 80-90 atau 30.00% dan di anggap tuntas dalam proses pembelajaran, sedangkan dari rentang nilai 90-100 sebanyak 21 orang siswa tuntas dalam proses pembelajaran setelah menggunakan Metode pembelajaran dengan nilai yang sangat memuaskan atau sebesar 70% dari total 30 siswa yang mengikuti proses pembelajaran di kelas XI (RPL I).

	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Kriteria	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	50 – 60				
2	60 – 70				
3	70 – 80				
4	80 – 90	9	30.00	9	
5	90 – 100	21	70.00	21	
Jumlah		30		30	
Prosentase			100%	100%	

Tabel 3.8 Persentase Hasil Belajar Siswa *Posttest*

Dari pemaparan hasil belajar di atas menunjukkan tabel distribusi hasil belajar siswa diatas menunjukkan bahwa siswa mencapai ketuntasan belajar terbanyak dicapai dengan rentang skor 90 – 100 dengan presentase sebesar 70%. Peringkat ketuntasan kedua dicapai oleh siswa pada rentang skor 80 – 90 dengan presentase sebesar 30%. Ini menunjukkan bahwa produk Metode pembelajaran yang di kembangkan dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas XI (RPL I) SMKN 1 Masbagik.

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari pengembangan metode pembelajaran *My Trip My Entrepreneur* untuk mata pelajaran Technopreneurship di SMKN 1 Masbagik menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Metode ini berhasil mendorong peningkatan kreativitas siswa dalam berpikir kritis dan inovatif, yang merupakan keterampilan esensial dalam dunia kewirausahaan berbasis teknologi. Selain itu, pendekatan berbasis pengalaman lapangan memungkinkan siswa memahami penerapan konsep technopreneurship secara langsung, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan dunia kerja atau bahkan memulai usaha sendiri. Kemampuan kolaborasi dan kemandirian siswa juga berkembang melalui kerja tim serta kesempatan untuk mengembangkan ide-ide mereka secara mandiri, yang berdampak pada peningkatan rasa percaya diri dan keterampilan problem-solving. Lebih dari itu, metode ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik dengan menggabungkan unsur perjalanan dan kewirausahaan, sehingga meningkatkan antusiasme serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan pun menjadi lebih holistik karena tidak hanya menilai aspek teori, tetapi juga keterampilan praktis siswa dalam menerapkan konsep kewirausahaan.

Secara keseluruhan, metode *My Trip My Entrepreneur* dapat dianggap sebagai inovasi pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa dalam menghadapi dunia technopreneurship.

## REFERENSI

- Amri, S., Rachman, D. F., & Hadi, K. (2022). Pengembangan Metode Gisake Riset Ekonomi. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 6(1), 221–231.  
<https://doi.org/10.29408/jpek.v6i1.5720>
- Febry Rachman, D., & Fahdiansyah, R. (2018). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MY TRIP MY ADVENTURE. In *JPEK* (Vol. 2, Issue 2).
- Hamid. (n.d.). *PENGEMBANGAN “TECHNOPRENEURSHIP” DI PERGURUAN TINGGI DAN IMPLIKASI KEBIJAKANNYA*.
- Handayani, B., Moekahar, F., Daherman, Y., & Alfani, H. (n.d.). *SOCIAL MEDIA MARKETING SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS SOCIO-TECHNOPRENEURSHIP DI UNIVERSITAS ISLAM RIAU*.
- Hartati, maria sri. (n.d.). *pengembangan metode 4.0*.
- Ismail, edy, & priyanti. (n.d.). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TECHNOPRENEURSHIP*.
- Marti’ah, S. (n.d.). Kewirausahaan Berbasis Teknologi (Technopreneurship) dalam Perspektif Ilmu Pendidikan. In *Jurnal Ilmiah Edutic* (Vol. 3, Issue 2).
- Rachman, D. F., & Amri, S. (2020). Pengembangan Metode ISAKE Social Research Design. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship Studies*, 1(1), 31.  
<https://doi.org/10.26858/je3s.v1i1.14403>
- Rachman, D. F., & Fahdiansyah, R. (2019). *Jurnal Solid ASM Mataram – Volume 9 No 1 Tahun 2019 ISSN: 2087-8931 PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Jurnal Solid ASM Mataram – Volume 9 No 1 Tahun 2019 ISSN : 2087-8931 Permasa lahan awal Pengumpulan data Pengembangan Produk Validasi Revisi Uji Produk*. 9(1), 57–61.
- Widarto, Pardjono, & Widodo, N. (2012). Pengembangan model pembelajaran. *Cakrawala Pendidikan*, XXXI (3), 409–423.

