



PENGEMBANGAN APLIKASI EDUPRIME DALAM PROJEK KEWIRAUSAHAAN PADA PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 9 PROBOLINGGO

Sandi Purwanto^{1(*)}, Heri Pratikto², Wening Patmi Rahayu³

Universitas Negeri Malang, Indonesia¹²³

sandi.purwanto.2304319@students.um.ac.id¹, heri.pratikto.fe@um.ac.id², wening.patmi.fe@um.ac.id³

Abstract

Received: 30 April 2024
Revised: 30 April 2024
Accepted: 30 April 2024

Pembelajaran yang kontekstual menjadi “jembatan” sekaligus jawaban bagi kebutuhan dan tantangan peserta didik di Abad ke-21 ini. Untuk mewujudkan hal tersebut maka pembelajaran dilakukan dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila yang mengedepankan kontekstualitas dan berbasis pada kebutuhan atau permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dialami peserta didik. Dalam pembelajaran proyek tersebut khususnya tema Kewirausahaan dibutuhkan media pembelajaran yang aplikatif dan berbasis IT. Sehingga dilakukan penelitian dan pengembangan ini yang bertujuan untuk mengembangkan aplikasi berbasis IT yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila untuk tema Kewirausahaan serta mengembangkan media pembelajaran yang berorientasi pada teori konstruktivis, pembelajaran kontekstual, dan kemampuan Abad ke-21. Adapun produk dari penelitian dan pengembangan ini adalah aplikasi Eduprime berbasis android untuk digunakan oleh peserta didik dan guru (fasilitator) dalam pembelajaran proyek Kewirausahaan. Aplikasi Eduprime ini terdiri dari 2 (dua) sub aplikasi yakni *E-Learning* dan *E-Commerce*. Sub aplikasi pertama adalah Ardira (Belajar Menjadi Wirausaha) sebagai *E-Learning for Edupreneurship*, sedangkan sub aplikasi kedua adalah Tulen Bro (Tuku Online Barang Ori) sebagai *E-Commerce for Learning*. Pada sub aplikasi Tulen Bro memiliki keunikan yakni menggunakan bahasa daerah (jawa/pendalungan) sebagai simbol kearifan lokal sekaligus untuk menarik minat peserta didik untuk belajar. Respon peserta didik pada saat uji coba produk dan respon guru pada saat diseminasi sangat antusias dan mendukung penggunaan aplikasi Eduprime dalam pembelajaran proyek Kewirausahaan.

Keywords: Aplikasi Eduprime; E-Learning; E-Commerce; Kewirausahaan; Pancasila

(*) Corresponding Author: Purwanto, sandi.purwanto.2304319@students.um.ac.id

How to Cite: Purwanto, S., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). PENGEMBANGAN APLIKASI EDUPRIME DALAM PROJEK KEWIRAUSAHAAN PADA PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 9 PROBOLINGGO. *Research and Development Journal of Education*, 10(1), 576-594

INTRODUCTION

Mengutip yang disampaikan oleh Ki Hadjar Dewantara (Satria, 2022) bahwa anak-anak perlu didekatkan dengan perikehidupan sehari-hari di masyarakat, agar mereka tidak hanya memiliki pengetahuan (teori) saja namun dapat mengalaminya sendiri, sehingga mereka dapat hidup menyatu dengan masyarakat. Beberapa hal yang disampaikan oleh Ki Hadjar Dewantara di atas menggambarkan adanya kesenjangan atau permasalahan dalam dunia pendidikan di Indonesia. Kesenjangan itu adalah pengetahuan yang diajarkan di sekolah tidak sejalan dengan realitas, tuntutan, dan tantangan yang ada di masyarakat. Sehingga untuk mengatasi permasalahan kesenjangan tersebut diperlukan “jembatan”

antara dunia pendidikan dengan dunia nyata. Kurikulum Merdeka telah melahirkan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) sebagai salah satu sarana memberikan kesempatan pada peserta didik untuk “mengalami pengetahuan” sebagai proses penguatan karakter sekaligus kesempatan belajar dari lingkungan sekitarnya.

Dalam proyek ini peserta didik diberi kesempatan untuk mempelajari tema-tema yang berasal dari isu faktual seperti perubahan iklim, budaya, teknologi, demokrasi, dan wirausaha. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) diharapkan dapat menginspirasi peserta didik untuk berkontribusi bagi lingkungan sekitarnya (keluarga, sekolah, dan masyarakat). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) ini diharapkan menjadi sarana yang optimal dalam mendorong peserta didik menjadi pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Di antara beberapa tema yang ada, terdapat tema Kewirausahaan yang memiliki kemanfaatan nyata bagi peningkatan ekonomi di tingkat lokal. Mengingat latar belakang ekonomi keluarga dari peserta didik yang sebagian besar bergerak di sektor ekonomi informal atau Usaha Mikro, Kecil, Menengah (UMKM) maka tema Kewirausahaan ini dinilai tepat untuk diberikan pada peserta didik.

Melalui tema Kewirausahaan ini peserta didik akan dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan potensi ekonomi yang meliputi aspek lingkungan, sosial, dan kesejahteraan. Tema Kewirausahaan ini akan mendorong tumbuhnya kreativitas dan budaya kewirausahaan sejak dini pada peserta didik. Peserta didik diharapkan dapat menjadi bagian dari support system peningkatan ekonomi masyarakat melalui keluarga (orang tua) masing-masing. Peserta didik sebagai generasi digital diharapkan dapat memanfaatkan IT (e-commerce) untuk mendukung kemajuan usaha keluarga (orang tua). Maka sinergi antara pihak sekolah, peserta didik, dan orang tua diharapkan dapat mendukung keberhasilan dari tujuan tema Kewirausahaan dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) ini.

Dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan aplikasi berbasis IT yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila untuk tema Kewirausahaan serta mengembangkan media pembelajaran yang berorientasi pada teori konstruktivis, pembelajaran kontekstual, dan kemampuan Abad ke-21.

METHODS

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah menggunakan 4-D (*Four-D*) model (Thiagarajan, Semmel & Semmel, 1974) yang terdiri dari 4 (empat) tahap yakni pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Alasan memilih metode pengembangan ini karena relatif sederhana dan mudah untuk dilakukan oleh peneliti. Tahap pendefinisian (*define*) meliputi analisa awal, analisa peserta didik, analisa tugas, analisa konsep, dan perumusan tujuan. Tahap perancangan (*design*) terdiri dari penyusunan instrumen asesmen dan umpan balik, pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal. Tahap pengembangan (*develop*) meliputi penilaian ahli (validitas ahli) yang terdiri dari ahli bidang IT dan ahli bidang kewirausahaan, kemudian dilakukan uji coba pengembangan. Tahap keempat adalah penyebaran (*disseminate*) yang dilaksanakan di SMP Negeri 9 Probolinggo dihadiri oleh kepala sekolah dan guru (fasilitator).

RESULTS & DISCUSSION

Results

1. Hasil Pengembangan Produk

a. Pendefinisian (*Define*)

Analisa awal dilakukan terhadap hasil evaluasi pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) selama tahun ajaran 2023/2024. Hasil Analisa awal dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.

Analisa Hasil Evaluasi P5 Tahun Ajaran 2023/2024

No.	Pertanyaan Reflektif	Resume hasil Refleksi
1.	Dalam skala 1-10, seberapa baik Anda (fasilitator) menilai pelaksanaan proyek profil, dan mengapa?	5, karena pada 2 tema terakhir kurang maksimal dalam memanfaatkan alokasi waktu yang telah tersedia.
2.	Apa saja hal yang dirasa sudah baik/ perlu dipertahankan, dan apa saja belum berhasil/perlu diperbaiki?	Tema I telah berhasil menampilkan unjuk karya peserta didik, Tema II dan III tampak belum efektif untuk mencapai target proyek
3.	Apa saja perbedaan sikap/perilaku peserta didik sebelum dan setelah pelaksanaan proyek profil? Menurut Anda, bagaimana kaitan antara perbedaan sikap/perilaku tersebut dengan perkembangan karakter mereka?	Pada Tema I mulai tampak perkembangan sikap/perilaku peserta didik terutama dalam kolaborasi (gotong royong) dan kemandirian. Namun pada Tema II dan III kurang tampak perkembangan sikap/perilaku kemandirian
4.	Bagaimana kita bisa membuat proyek profil berikutnya berjalan lebih optimal dari aspek: a. proses pembelajaran? b. pengelolaan proyek profil? c. dampak positif terhadap lingkungan sekitar? d. pelibatan berbagai pihak (orang tua, mitra, masyarakat, dan lain sebagainya)?	a. Proses pembelajaran dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT b. Pengelolaan proyek profil dapat lebih koordinatif antar fasilitator terutama dalam menerapkan materi pada aktivitas peserta didik c. Dampak positif terhadap lingkungan sekitar dapat ditingkatkan melalui pemilihan tema yang lebih aplikatif seperti gaya hidup berkelanjutan dan kewirausahaan d. Pelibatan pihak orang tua dapat diupayakan melalui sinergi antara orang tua dengan peserta didik untuk mendukung keberhasilan capaian proyek
5.	Setelah mengalami proses pelaksanaan proyek profil ini, kapasitas (pengetahuan, keterampilan) apa yang Anda rasa perlu ditingkatkan lagi dari diri Anda? Bagaimana kita dapat membantu meningkatkannya?	Kapasitas yang perlu ditingkatkan bagi fasilitator adalah kemampuan memahami dan menerapkan pembelajaran sesuai tema yang ditetapkan. Peningkatan kapasitas fasilitator dapat melalui pelatihan atau bimbingan teknis.

Selanjutnya dilakukan analisa peserta didik (*Learner Analysis*) menggunakan instrument asesmen diagnostik (Tabel 3.2) di atas. Adapun hasil dari asesmen diagnostik pada peserta didik kelas IXG (29 orang) dapat dianalisa sebagai berikut.

Tabel 2.
 Hasil Asesmen Diagnostik

Pertanyaan Asesmen Diagnostik: Apakah yang kalian ketahui tentang kewirausahaan?	Skor	Predikat	Jumlah Jawaban
Indikator Jawaban			
Peserta didik telah mampu menyebutkan konsep kewirausahaan secara lengkap, meliputi pengertian dan contohnya	3	Luar Biasa	0
Peserta didik mampu menyebutkan sebagian konsep kewirausahaan, meliputi pengertian dan/atau contohnya	2	Tetap Semangat	12
Peserta didik belum mampu menyebutkan sebagian konsep kewirausahaan, meliputi pengertian dan/atau contohnya	1	Ayo Belajar	17

Berdasarkan hasil asesmen diagnostik di atas dapat dijelaskan bahwa peserta didik masih belum memiliki pengetahuan yang memadai tentang kewirausahaan secara konsep (pengertian dan/atau contohnya). Sebanyak 12 peserta didik menjawab pengertian kewirausahaan dengan kalimat singkat seperti berjualan, menjadi pengusaha, jualan di pasar, buka usaha, dan lainnya. Namun peserta didik dapat menyebutkan contoh-contoh kewirausahaan lebih faktual berdasarkan pengalaman dan pengamatan di sekitarnya (jual es teh, capcin, seblak, pentol, dan lainnya).

Kemudian dilakukan Analisa Tugas (*Task Analysis*) yakni dalam proses pembelajaran proyek ini peserta didik diminta untuk memahami dan menerapkan tugas-tugas dalam proyek kewirausahaan secara individu dan kelompok. Berdasarkan hasil analisa tugas terhadap hasil (skor) dan tindak lanjut (TL) tugas-tugas P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) pada tema-tema sebelumnya di Kelas IXG (29 orang) sebagai berikut.

Tabel 3.
 Analisa Tugas P5

No.	Jenis Tugas	Skor Rerata	TL
1.	Tugas Formatif (harian)	85	-
2.	Tugas Sumatif (akhir tema)	88	-

Hasil analisa tugas dari tabel di atas menunjukkan bahwa skor rerata pada tugas formatif dan sumatif menunjukkan skor rerata 85 dan 88. Hal ini menunjukkan pemahaman peserta didik terhadap tema-tema sebelumnya relatif baik. Namun pada kolom TL menunjukkan “-“ sehingga belum ada tindak lanjut dari pemahaman peserta didik.

Konsep pokok yang diajarkan dalam proses pembelajaran proyek ini adalah tentang Kewirausahaan menggunakan media *E-Learning* dan *E-Commerce* secara *blended* yakni daring dan luring. Adapun rincian konsep Kewirausahaan secara rinci dapat dilihat pada Tabel 3.11 (Tahapan proyek Kewirausahaan). Lebih lanjut dalam setiap proses berfikir dalam aktivitas dibagi menjadi 3 bagian yakni materi, latihan pemahaman, dan refleksi. Materi disajikan untuk memperkuat pengetahuan peserta

didik, sedangkan latihan pemahaman untuk memastikan pemahaman dan penerapan dari pengetahuan yang telah diterima oleh peserta didik. Kemudian bagian refleksi untuk memberikan ruang umpan balik pada peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya setelah mengikuti pembelajaran. Selain itu untuk memastikan peserta didik dapat menerapkan pengetahuan dan pemahaman dalam pembelajaran maka diberikan ruang untuk menerapkan pengetahuannya dalam bentuk interaksi jual beli pada tahap ke IV Refleksi dan Tindak Lanjut (aktivitas Persuasi I – III).

Adapun tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam modul proyek ini adalah setelah kegiatan pembelajaran proyek melalui media *E-Learning* dan *E-Commerce* maka peserta didik diharapkan mampu menerapkan konsep kewirausahaan secara tepat. Berdasarkan pada konsep proses berfikir dalam proyek wirausaha tujuan yang ingin dicapai oleh peserta didik adalah :

- a. Memperkenalkan konsep inovasi bisnis berbasis sudut pandang pelanggan
- b. Memberikan perangkat aplikatif untuk melahirkan inovasi dalam dunia bisnis
- c. Mengajarkan teknik menggali wawasan (insight) terdalem dari pelanggan
- d. Mengajak peserta didik untuk berpikir kreatif
- e. Melatih kolaborasi dalam kelompok
- f. Menggunakan konsep bermain untuk memecahkan solusi dan menciptakan inovasi
- g. Memotivasi untuk segera memulai tindakan, tidak takut akan kesalahan, dan terbuka untuk segala kemungkinan yang ada.

b. Perancangan (*Design*)

Media yang akan dikembangkan adalah aplikasi Eduprime yang terdiri dari 2 (dua) sub aplikasi yakni *E-Learning* dan *E-Commerce*. *E-Learning* digunakan untuk proses pembelajaran proyek yang diberi nama Ardira (Belajar Menjadi Wirausaha), sedangkan *E-Commerce* digunakan untuk mempromosikan dan memasarkan produk hasil proyek yang diberi nama Tulen Bro (Tuku Online Barang Ori). Desain pengembangan media dapat dilihat pada Lampiran 1 Panduan Penggunaan Aplikasi Eduprime. Media pembelajaran Eduprime ini berbentuk berkas APK (.apk) dengan nama file Eduprime.apk, ukuran file 17,2 MB. File ini dioperasikan pada ponsel versi android.

c. Pengembangan (*Develop*)

Validitas Ahli dilaksanakan oleh 2 (dua) orang ahli yang terdiri dari Ahli I yang berasal dari rekan mengajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di SMP Negeri 9 Probolinggo. Beliau mulai mengajar di tahun 2023 sebagai guru IPS. Menempuh pendidikan S-2 pada program studi Pendidikan IPS di Universitas Kanjuruhan. Berpengalaman dalam pembimbingan praktik (projek) kewirausahaan di sekolah selama 15 tahun terakhir, khususnya pengembangan unit usaha sekolah. Sedangkan Ahli II adalah seorang UI (*User Interface*)/UX (*User Experience*) dan *Mobile Developer* yang berpengalaman (ahli) pada pengembangan aplikasi menggunakan Kotlin Native, Java, Jetpack Compose, dan Flutter. Latar belakang pendidikan adalah S-1 Teknik Informatika Universitas Sains Al-Qur'an. Pengalaman kerja pada Bangkit Academy by Google, Goto, Traveloka dan Infinite Learning pada bidang *Learning Android Development*. Ahli I adalah peraih Android Developer Expert – Dicoding Academy. Termasuk kategori “ahli” dalam kecakapan Bahasa Indonesia, kategori “menengah” dalam Bahasa Inggris. Ahli I dan II melakukan penilaian pada pekan ke I Mei 2024 terhadap purwarupa desain Eduprime dengan hasil sebagai berikut.

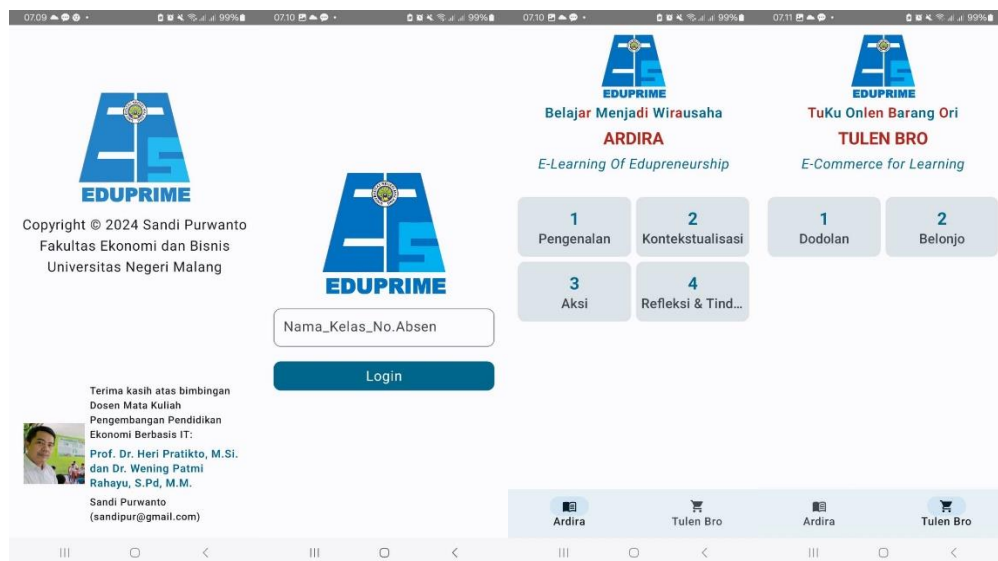
Tabel 4.
 Hasil Validitas Ahli

No.	Indikator Validitas	Skor			
		1	2	3	4
A.	Media <i>E-Learning</i>				
1.	Kelayakan Isi*				
	a. Kesesuaian dengan tujuan proyek				√
	b. Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik				√
	c. Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar				√
	d. Kebenaran substansi materi				√
	e. Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan				√
2.	Kelengkapan Isi*				
	a. Kejelasan tujuan				√
	b. Urutan penyajian				√
	c. Pemberian motivasi				√
	d. Interaktivitas (stimulus dan respon)				√
	e. Kelengkapan informasi				√
3.	Kebahasaan**				
	a. Keterbacaan (teks)				√
	b. Kejelasan informasi (audio dan visual)				√
	c. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien				√
4.	Kegrafisan**				
	a. Penggunaan font (jenis dan ukuran)				√
	b. Lay out, tata letak		√		
	c. Ilustrasi, grafis, gambar, foto		√		
	d. Desain tampilan		√		
B.	Media <i>E-Commerce</i>				
1.	Kelayakan Isi*				
	a. Kesesuaian dengan tujuan proyek				√
	b. Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik				√
	c. Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar		√		
	d. Kebenaran substansi materi				√
	e. Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan				√
2.	Kelengkapan Isi*				
	a. Kejelasan tujuan				√
	b. Urutan penyajian				√
	c. Pemberian motivasi				√
	d. Interaktivitas (stimulus dan respon)				√
	e. Kelengkapan informasi				√
3.	Kebahasaan**				
	a. Keterbacaan (teks)				√
	b. Kejelasan informasi (audio dan visual)				√
	c. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien				√
4.	Kegrafisan**				
	a. Penggunaan font (jenis dan ukuran)				√
	b. Lay out, tata letak		√		
	c. Ilustrasi, grafis, gambar, foto		√		
	d. Desain tampilan		√		

Hasil penilaian Ahli I untuk Kelayakan dan Kelengkapan Isi desain purwarupa media *E-Learning* menyatakan “baik” pada semua indikator validitas. Sedangkan Kelayakan dan Kelengkapan Isi desain purwarupa media *E-Commerce* menyatakan “baik” pada semua indikator validitas, kecuali pada indikator “kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar” yang “cukup baik”. Hal tersebut dikarenakan Ahli I mengamati masih ada bahan ajar yang belum diakomodasi dalam *E-Commerce*, yakni bahan ajar yang dibutuhkan untuk contoh membangun usaha. Ahli I mengusulkan agar dalam aplikasi *E-Commerce* dapat menampilkan informasi secara visual sebagai representasi dari bahan ajar untuk membangun usaha.

Ahli II memberikan penilaian bahwa pada desain purwarupa Eduprime Media *E-Learning* dan *E-Commerce* telah menunjukkan indikator kebahasaan yang “baik”. Pada indikator kegrafisan hanya penggunaan font (jenis dan ukuran) yang menunjukkan “baik”, sedangkan indikator lain (*lay out*, tata letak, ilustrasi, grafis, gambar, foto, dan desain tampilan) masih menunjukkan “cukup baik”. Ahli II menyatakan bahwa pada indikator “cukup baik” tersebut masih perlu ditata ulang agar lebih efisien dan praktis. Pada desain purwarupa Eduprime masih banyak simbol/gambar yang kurang diperlukan meski menampilkan kesan interaktif. Sehingga Ahli II menyarankan agar desain tampilan lebih *practical* dan efektif namun tetap dapat digunakan secara interaktif dalam pembelajaran.

Hasil purwarupa Eduprime setelah mendapatkan validitas dari Ahli I dan II adalah sebagai berikut.



Gambar 1.
Aplikasi Eduprime: Ardira (*e-learning*) dan Tulen Bro (*e-commerce*)

Penerapan projek kewirausahaan ini direncanakan akan dilaksanakan pada akhir semester genap (tahun ajaran). Durasi waktu yang diperlukan adalah 64 JP @40 menit atau 9 hari kerja. Projek ini terdiri dari 16 (enam belas) aktivitas yang saling berkaitan dan berkelanjutan. Projek ini efektif akan dimulai pada tahun ajaran 2024/2025 untuk semua jenjang kelas (VII, VIII, IX) menggunakan Kurikulum Merdeka. Penerapan projek ini akan didampingi oleh 24 fasilitator dan tim fasilitator (*assistance*).

Tabel 5.
 Tahapan Proyek Kewirausahaan

No.	Tahapan	Proses Berfikir dalam Aktivitas	Jam Pertemuan (JP) @40 menit	Keterangan
A.	Tahap Pengenalan Membangun kesadaran dan wawasan peserta didik terhadap pentingnya wirausaha	1. Pengantar	2 JP	Hari I
		2. Eksplorasi I Konsep Kewirausahaan	2 JP	
		3. Eksplorasi II Menjadi Wirausaha Pelajar Pancasila	4 JP	
		4. Identifikasi I Diskusi Permasalahan dan Peluang	4 JP	Hari II
		5. Identifikasi II Asesmen Pengenalan Kewirausahaan	4 JP	
B.	Tahap Kontekstualisasi Mengkontekstualisasi peluang dan permasalahan dalam sebuah rencana usaha	6. Ideasi I Pemahaman ide yang akan dikembangkan	4 JP	Hari III
		7. Ideasi II Diskusi perencanaan usaha yang inovatif dan kreatif	4 JP	
		8. Ideasi III Penyusunan Bahan Presentasi: Usaha yang inovatif dan kreatif	4 JP	Hari IV
		9. Ideasi IV Presentasi dalam program Demo Day: Usaha yang inovatif dan kreatif	4 JP	
C.	Tahap Aksi Membuat dan Mempromosikan Produk	10. Visualisasi I Menyiapkan alat dan bahan	2 JP	Hari V/VI
		11. Visualisasi II Membuat Produk dan/atau Pengemasan	6 JP	
		12. Visualisasi III Menyiapkan media dan kanal promosi	2 JP	
		13. Visualisasi IV Presentasi Pra Pameran	4 JP	
D.	Tahap Refleksi dan Tindak Lanjut Proses berbagi karya ide bisnis, evaluasi dan refleksi	14. Persuasi I Persiapan Pameran Produk	4 JP	Hari VIII
		15. Persuasi II Pameran Produk	8 JP	
		16. Persuasi III Menyusun laporan proyek	8 JP	
		Jumlah	64 JP	9 Hari

Uji coba dilaksanakan 2 (dua) kali pada peserta didik dan diseminasikan 1 (kali) pada guru (calon fasilitator proyek). Uji coba pertama (pekan kedua Mei 2024) produk purwarupa Eduprime *E-Learning* dilakukan pada peserta didik di Kelas IXG. Pada uji coba pertama ini diikuti oleh 27 orang peserta didik, dengan rincian 13 putra dan 14 putri. Namun terdapat kendala pada saat uji coba pertama ini, ternyata 3 orang peserta didik tidak membawa membawa ponsel. Di antara 23 yang membawa ponsel, hanya 19 unit yang *support* pada aplikasi Eduprime *E-Learning*. Sehingga terdapat 8 orang peserta didik yang meminjam ponsel temannya. Pada uji coba pertama ini hanya terbatas pada Tahap Pengenalan aktivitas Pengantar (2 JP) dikarenakan pada aktivitas berikutnya (Eksplorasi I) masih belum bisa dilakukan karena perlu menghadirkan tokoh (praktisi) wirausaha secara tatap muka. Hasil uji coba ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6.
 Hasil Uji Coba I

No.	Tahapan/ Proses Berfikir dalam Aktivitas
A.	Tahap Pengenalan
1.	Pengantar
	Latihan Pemahaman:
	Setelah membaca dan menyaksikan video kisah sukses Nurul Atik, silahkan untuk menjawab karakter yang bisa dicontoh dari kisah Nurul Atik ini.
	Resume Jawaban:
	a. Tidak malu (percaya diri)
	b. Tidak mudah putus asa
	c. Pantang menyerah
	d. Mandiri
	e. Mau bekerja sama dengan orang lain
	Refleksi:
	Setelah belajar tentang Pengenalan Kewirausahaan ini, apa yang kamu rasakan setelah belajar materi tersebut?
	Resume Jawaban:
	a. senang bisa tahu rahasia sukses pak rocket (Nurul Atik)
	b. tertantang ingin buka usaha ayam geprek <i>online</i>
	c. semangat ingin meniru pak Atik
	d. suka dengan cerita pak Nurul
	e. penasaran ingin mencoba buka usaha
	f. teringat mau bantu usaha orang tua yang belum maju

Setelah melakukan Uji Coba I, peserta didik (responden) diminta untuk mengisi *form* refleksi. Adapun hasil dari uji coba pertama menunjukkan hasil seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 7.
 Hasil Refleksi Uji Coba I

No.	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Bagaimana sikapmu saat mengamati media pembelajaran ini? 1) Kurang termotivasi, 2) Cukup termotivasi				18

	3) Termotivasi	
	4) Sangat Termotivasi	9
2.	Bagaimana pendapatmu tentang media pembelajaran ini terhadap materi Kewirausahaan?	
	1) Kurang relevan	
	2) Cukup relevan	
	3) Relevan	20
	4) Sangat relevan	7
3.	Bagaimana pemahamanmu tentang Kewirausahaan setelah mengamati media pembelajaran tersebut?	
	1) Kurang paham	
	2) Cukup paham	
	3) Paham	7
	4) Sangat paham	20

Hasil refleksi peserta didik terhadap Uji Coba I menunjukkan respon yang positif berdasarkan mayoritas jawaban pada skala 3 dan 4. Namun terdapat keterbatasan dalam refleksi ini, karena peserta didik hanya merespon dari 1 tahapan dan 1 aktivitas saja. Namun pada tahapan Pengenalan dan aktivitas Pengantar ini terdapat konten yang menarik dan interaktif tentang pengenalan kewirausahaan dan tokoh wirausaha sukses.

Sedangkan uji coba kedua dilaksanakan pekan ke III Mei 2024 pada peserta didik kelas IXG untuk produk purwarupa Eduprime *E-Commerce*. Pada Uji Coba II ini kendala teknis pada ponsel peserta didik masih muncul, namun dapat diatasi melalui penggunaan secara bergantian. Uji Coba II ini merupakan penerapan dari Tahap Refleksi dan Tindak Lanjut untuk aktivitas Persuasi I (2 JP). Pada aktivitas Persuasi I ini peserta didik mencoba mengunggah poster produk pada aplikasi Eduprime *E-Commerce* (Tulen Bro – Dodolan). Ternyata masih ada beberapa ponsel peserta didik yang terkendala saat mengunggah *file* gambar tersebut. Kendala yang paling utama adalah koneksi wifi dan kehabisan paket data. Sehingga hanya ada 12 orang yang mampu mengunggah *file* poster produk. Namun peserta didik lain bergabung membentuk kelompok dengan ke 12 orang tersebut, sehingga dapat mengamati proses unggah *file*. Hasil dari uji coba pertama menunjukkan hasil seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 8.
 Hasil Uji Coba II

No.	Tahapan/ Proses Berfikir dalam Aktivitas
A.	Tahap Refleksi dan Tindak Lanjut
1.	Persuasi I
	Refleksi:
	Setelah pembelajaran “Persuasi I” ini tuliskan bagaimana perasaanmu sekarang:
	a. galau karena tidak dapat mengunggah <i>file</i> poster
	b. tetap semangat, sukses unggah <i>file</i> gambar
	c. bingung, masih belum bisa unggah <i>file</i> , perlu dicoba lagi
	d. kok repot sih <i>upload</i> nya, nanti di coba lagi kalau punya paket data
	e. wifi bikin stress, paketan habis juga, lihat hp teman

Setelah melakukan Uji Coba II, peserta didik (responden) sejumlah 29 orang diminta untuk mengisi *form* refleksi. Adapun hasil refleksi dari uji coba pertama menunjukkan hasil seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 9.
 Hasil Refleksi Uji Coba II

No.	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Bagaimana sikapmu saat mengamati media pembelajaran ini?				
	1) Kurang termotivasi,			3	
	2) Cukup termotivasi			9	
	3) Termotivasi			8	9
	4) Sangat Termotivasi				
2.	Bagaimana pendapatmu tentang media pembelajaran ini terhadap materi Kewirausahaan?				
	1) Kurang relevan				
	2) Cukup relevan				
	3) Relevan			21	
	4) Sangat relevan				8
3.	Bagaimana pemahamanmu tentang Kewirausahaan setelah mengamati media pembelajaran tersebut?				
	1) Kurang paham				
	2) Cukup paham			5	
	3) Paham			7	
	4) Sangat paham				17

Hasil refleksi peserta didik terhadap Uji Coba II menunjukkan respon yang positif namun lebih bervariasi dikarenakan terdapat kendala teknis berkaitan dengan koneksi wifi, paket data, dan kondisi ponsel. Berdasarkan hasil refleksi pada tabel di atas, jawaban bervariasi dari skala 2, 3, dan 4. Namun terdapat keterbatasan dalam refleksi ini, karena peserta didik hanya merespon dari 1 tahapan dan 1 aktivitas saja yakni pada tahap Refleksi dan Tindak Lanjut aktivitas Persuasi I.

d. Penyebaran (*Disseminate*)

Kegiatan diseminasi ini dilaksanakan pada pekan III Mei 2024 dengan menghadirkan kepala sekolah dan guru-guru (calon fasilitator proyek) sebanyak 25 orang. Pada kegiatan diseminasi ini peneliti menampilkan *record* (rekaman) dan praktik simulasi *login* dari aplikasi Eduprime *E-Learning* (aktivitas Pengantar) dan *E-Commerce* (aktivitas Persuasi I). Kemudian peserta diseminasi diminta untuk mengisi *form* refleksi kegiatan. Hasil refleksi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 10.
 Hasil Refleksi Peserta Diseminasi

No.	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Bagaimana perasaan anda setelah mencermati presentasi produk pengembangan berbasis IT tersebut?				
	1) Kurang terinspirasi			20	

2) Cukup terinspirasi		
3) Terinspirasi		5
4) Sangat terinspirasi		
2. Apakah tindak lanjut anda setelah mengetahui produk pengembangan berbasis IT tersebut?		
1) Kurang termotivasi untuk melakukan ATM*		
2) Cukup termotivasi untuk melakukan ATM*	13	
3) Termotivasi untuk melakukan ATM*	10	
4) Sangat termotivasi untuk melakukan ATM*		2
*ATM (Amati, Tiru, dan Modifikasi)		
Jumlah:	43	7
Persentase: (Jumlah skor/skor maksimum) x 100%	86%	14%
3. Saran perbaikan yang perlu dilakukan untuk karya inovasi pembelajaran ini:		
Resume:		
a. Perlu ditambahkan nomor kontak admin atau fasilitator		
b. Perlu ditambahkan gambar-gambar contoh alat/bahan wirausaha		
c. Perlu diberi fasilitas konsultasi via chat		
d. Siapa yang akan jadi admin utama?		
e. Perlu pelatihan lagi secara lengkap		
f. Aplikasi sudah bagus, saya masih perlu ikut pelatihan lagi		
g. Apakah nanti bisa ditambahkan tempat penilaiannya secara per siswa?		
h. Lanjut, nanti disempurnakan sambil berproses		

Hasil refleksi di atas menunjukkan semangat dan optimisme dari peserta diseminasi untuk mendukung dan menindaklanjuti produk Eduprime yang dikembangkan oleh peneliti. Namun karena kondisi produk yang masih berproses, maka masih perlu diadakan kegiatan diseminasi kedua atau bimbingan teknis (bimtek) untuk membelajarkan aplikasi Eduprime pada calon fasilitator (guru). Sehingga nanti mereka mampu mendampingi dan membimbing peserta didik saat kegiatan proyek berlangsung. Mengingat diantara 24 orang calon fasilitator tersebut berasal dari latar belakang pendidikan yang beragam sesuai mata pelajaran yang diampu.

2. Pembahasan

a. Kebaruan (*Novelty*)

No.	Judul Penelitian	Publikasi	Kata Kunci	Metodologi Penelitian		Bentuk Aplikasi
				Jenis Penelitian	Subyek Penelitian	
1.	Pengembangan Aplikasi Eduprime (<i>E-Learning dan E-Commerce</i>) dalam Proyek Kewirausahaan pada Peserta Didik di SMP Negeri 9 Probolinggo (Sandi Purwanto, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang)	Research And Development Journal Of Education (RDJE)	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi Eduprime • E-Learning & E-Commerce • Kewirausahaan • Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila • Peserta didik SMP (Sekolah Menengah Pertama) 	Penelitian dan Pengembangan (4D)	Peserta Didik di SMP Negeri 9 Probolinggo pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila tema Kewirausahaan	berkas, APK (.apk) for android
2.	Meningkatkan Hasil Belajar Berbasis <i>E-learning</i> Elgg pada Model <i>Project Based Learning</i> (Apri Yudha Dwianto, Rafika B. Kusumandari, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia)	Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies IJCETS 4 (2) (2016): 49-57	<ul style="list-style-type: none"> • E-Learning Elgg. • Meningkatkan Hasil Belajar pada Model PBL 	Penelitian dan Pengembangan (Borg dan Gall)	20 siswa kelas XMI3 mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dan 1 guru SMA Kesatrian 1 Semarang	Website
3.	Pengembangan E-Modul Bisnis <i>Online</i> Berbasis Android guna Menumbuhkan Minat Berwirausaha Siswa Kelas XI BDP di SMK Negeri 10 Surabaya (Dyah Ayu Andini dan Saino, Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia)	Jurnal Pendidikan Tambusay. Vol. 6 No. 2 (2022): Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> • E-Modul Bisnis online • Android • <i>Experiential Learning</i> 	Penelitian dan Pengembangan (4D)	Siswa SMK kelas XI BDP di SMK Negeri 10 Surabaya dengan pendekatan <i>experiential learning</i> pada mata pelajaran bisnis online	Android
4.	Pengembangan E-Learning Menggunakan PHP Native pada SMK muhammadiyah 1 Padang	Jurnal PTI (Pendidikan dan	<ul style="list-style-type: none"> • E-learning • Website • PHP Native 	Penelitian dan Pengembangan (ADDIE)	Siswa Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Otomotif	Website

	(Menrisal, Faeza Rezi, Putri Rahmadhani, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang)	Teknologi Informasi Vol. 9 (2022) No. 1	<ul style="list-style-type: none"> • MySQL • ADDIE 		SMK Muhammadiyah 1 Padang	
5.	Utilization of the Edupreneurship Monitoring Information System (SIMO-Edu) to Improve the Performance of Vocational High School (SMK) Collaborations, Partners and the Community in the Edupreneurship Process. (First Wanita, Husain Syam and Hasanah Nur, Vocational and Engineering Education, State University of Makassar, Indonesia)	Journal of World Englishes and Educational Practices, 5(3), 82-92 (2023)	<ul style="list-style-type: none"> • Monitoring System • Edupreneurship • Collaboration • Teachers • Partners • community 	The methodology used for software development uses the System Development Life Cycle (SDLC) and waterfall model methods.	Vocational School teachers and partners, to support the edupreneurship process.	a laptop/ PC

Berdasarkan tabel di atas, maka unsur kebaruan (*novelty*) dan keunikan dari penelitian pengembangan ini dibandingkan lainnya adalah sebagai berikut:

- Kata kunci, berdasarkan kata kunci yang digunakan, maka yang belum disebutkan oleh peneliti lainnya adalah *e-commerce*. Dalam hal ini aplikasi Eduprime mencakup sub aplikasi *e-commerce* untuk pembelajaran di sekolah, belum ada pada aplikasi yang dikembangkan peneliti lain di atas.
- Subyek penelitian, adalah peserta didik di SMP Negeri 9 Probolinggo pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila tema Kewirausahaan, sedangkan subyek pada penelitian lainnya bukan peserta didik pada jenjang sekolah menengah pertama melainkan pada jenjang SMA/SMK sederajat.

Berdasarkan analisa di atas maka penelitian dan pengembangan Eduprime secara komprehensif memiliki kebaruan (*novelty*) sebagai aplikasi untuk membelajarkan proyek kewirausahaan (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) pada peserta didik di jenjang sekolah menengah pertama (SMP Negeri 9 Probolinggo yang terbagi menjadi 2 (dua) sub aplikasi yakni *E-Learning* dan *E-Commerce*. Sub aplikasi pertama adalah Ardara (Belajar Menjadi Wirausaha) sebagai *E-Learning for Edupreneurship*,

sedangkan sub aplikasi kedua adalah Tulen Bro (Tuku Online Barang Ori) sebagai *E-Commerce for Learning*. Pada sub aplikasi Tulen Bro memiliki keunikan yakni menggunakan bahasa daerah (Jawa/pendalungan) sebagai simbol kearifan lokal sekaligus untuk menarik minat peserta didik untuk belajar

b. Pengembangan Aplikasi Eduprime

Sesuai konsep awal dalam teori konstruktivis yang menyatakan bahwa fokus dalam pembelajaran adalah mengkonstruksi pengetahuan peserta didik melalui proses belajar yang otentik baik melalui tugas-tugas maupun umpan balik lainnya (Dewey, 1929; Bruner, 1961; Vygotsky, 1962; Piaget, 1980; Bednar, Cunningham, Duffy, & Perry, 1992; von Glasersfeld, 1995). Pembelajaran dalam proyek ini memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan tentang Kewirausahaan dari pemahaman materi dan umpan balik yang tersedia dalam aplikasi Eduprime.

Sebagaimana yang disampaikan oleh Bada, S.O. (2015) maka pembelajaran dalam proyek ini berfokus pada peserta didik (*student center*), hal ini ditunjukkan dari aktivitas dalam aplikasi Eduprime (Ardira dan Tulen Bro) yang menyajikan latihan pemahaman dan refleksi (umpan balik) untuk mendokumentasikan aktivitas peserta didik. Dalam proyek kewirausahaan ini guru sebagai fasilitator untuk mendampingi dan membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran. Eduprime membantu guru dalam memfasilitasi aktivitas peserta didik agar semakin mandiri (terpusat pada diri peserta didik). Pemahaman konsep dikembangkan secara konstruktivis untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman belajar tentang kewirausahaan (Bereiter, 1994; Oliver, 2000).

Guru sebagai fasilitator yang profesional akan mendukung proses konstruktivis pada peserta didik melalui media Eduprime serta memastikan terbentuknya pengetahuan baru pada mereka (Tam, 2000). Peserta didik yang telah memiliki beragam pengetahuan awal (sebelumnya) dapat dikonstruksi dengan proses pembelajaran yang baru. Apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam proses mengelaborasi pengetahuan awal dan baru, maka peran guru (fasilitator) dapat membimbingnya (Phillips, 1995). Aplikasi Eduprime membantu guru dalam membimbing peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya melalui fitur-fitur aktivitas yang telah disediakan

Pengetahuan tentang kewirausahaan sebenarnya telah diketahui oleh peserta didik berdasarkan pengalaman praktis dalam keseharian kehidupannya. Namun mereka belum mengkonstruksi pengetahuan tersebut menjadi sebuah konsepsi, sehingga pengetahuan tersebut relatif diabaikan. Namun disaat mereka diminta untuk mengingatkannya kembali sebagai pengetahuan awal, maka muncul beberapa konsepsi dari peserta didik sesuai pengalaman belajar masing-masing. Ada yang mengkonsepsikan kewirausahaan sebagai berjualan, berdagang, bertransaksi, menjadi pengusaha, dan lain sebagainya. Namun kemudian pengetahuan awal tersebut termodifikasi dengan hadirnya pengetahuan baru yang disajikan dalam pembelajaran proyek kewirausahaan (Phillips, 1995). Aplikasi Eduprime telah memodifikasi dan mengkonstruksi pengetahuan awal peserta didik tentang kewirausahaan melalui tahap-tahap dan proses berfikir dalam aktivitas.

Selain itu pada tahap Pengenalan dalam aplikasi Eduprime (Ardira) untuk aktivitas *success story* telah disajikan kisah sukses dari salah satu wirausaha yang bergerak pada bisnis ayam goreng (Nurul Atik; Rocket Chicken). Pengalaman wirausahawan tersebut akan dielaborasi dengan pengetahuan awal peserta didik

serta proses pembelajaran maka membentuk akomodasi dan asimilasi pengetahuan (Driscoll, 2000).

Pembelajaran yang ditampilkan dalam aplikasi Eduprime bersifat kontekstual dan *problem solving*, sehingga secara konstruktivis dapat lebih efektif untuk menginternalisasi pengetahuan baru (kewirausahaan) pada peserta didik (Tam, 2000). Sejalan dengan yang dikemukakan Tam (2000) maka aplikasi Eduprime merupakan pembelajaran yang prosesnya sangat mendukung peserta didik untuk aktif berinteraksi. Hal ini menjadi salah satu syarat untuk mewujudkan pembelajaran yang konstruktivis.

Pembelajaran dalam proyek kewirausahaan melalui aplikasi Eduprime telah sesuai dengan karakteristik dasar lingkungan belajar yang dikemukakan oleh Tam (2000). Pada konteks pembelajaran yang terjadi di kelas, saat guru memfasilitasi peserta didik melalui aplikasi Eduprime secara faktual telah terjadi proses belajar (internalisasi) kewirausahaan baik pada guru maupun peserta didik. Guru sebagai fasilitator yang berasal dari berbagai latar belakang akademik bersama-sama peserta didik belajar tentang kewirausahaan secara praktis. Peserta didik dalam proses pembelajaran bekerja sama (berkolaborasi) dengan peserta didik lainnya untuk menyelesaikan tugas-tugas proyek kewirausahaan.

Sejalan yang disampaikan oleh Honebein (1996) bahwa pembelajaran proyek kewirausahaan melalui aplikasi Eduprime telah memberikan pengalaman belajar yang konstruktif pada peserta didik secara tahap demi tahap, aktivitas demi aktivitas. Selain itu peserta didik mendapatkan apresiasi dalam pembelajaran melalui fitur refleksi (umpan balik) yang memberikan ruang peserta didik untuk menyampaikan ide-ide dan perasaan setelah pembelajaran. Refleksi juga merupakan wujud *student center learning* di mana peserta didik memiliki sarana untuk menyampaikan pendapatnya. Semakin menuju tahap akhir pembelajaran proyek kewirausahaan, peserta didik didorong untuk semakin menguatkan kolaborasi dengan peserta didik lain di kelompoknya. Aplikasi Eduprime juga memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada akhirnya peserta didik memiliki kesadaran yang sistematis untuk mengkonstruksi pengetahuannya melalui pembelajaran proyek kewirausahaan melalui aplikasi Eduprime.

Prinsip-prinsip konstruktivisme yang dikemukakan oleh Caine dan Caine (1991) telah diakomodasi dalam pembelajaran proyek kewirausahaan melalui aplikasi Eduprime yakni dalam bentuk memahami dan mengingat fakta dan keterampilan sehingga dapat tersimpan dalam memori alami dan spasial. Pembelajaran proyek kewirausahaan melalui Eduprime memberikan pengalaman belajar yang menantang bagi peserta didik untuk mengekspresikan preferensinya. Secara konklusi, pembelajaran konstruktivis proyek kewirausahaan melalui aplikasi Eduprime telah membentuk guru sebagai fasilitator mampu menciptakan dan memelihara iklim belajar pemecahan masalah yang kolaboratif dan konstruktif bagi peserta didik (Brooks dan Brooks, 1993).

Sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik (2013) bahwa suatu media pembelajaran harus mampu menarik minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Aplikasi Eduprime merupakan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar peserta didik dalam mempelajari kewirausahaan dalam proyek (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila). Selain itu Eduprime sebagai media pembelajaran merupakan suatu aplikasi yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada masa sekarang. Eduprime menjadi media yang

menarik, efektif, interaktif, efisien, dan produktif dalam pembelajaran proyek kewirausahaan (Kemp dan Dayton dalam Depdiknas, 2003).

Eduprime sebagai sebuah aplikasi termasuk *e-learning* karena memanfaatkan teknologi komputer dan internet untuk pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar pada peserta didik (Horton, 2011). Aplikasi Eduprime ini termasuk dalam *e-learning* yang memadukan pembelajaran *online* dan ruang kelas (*blended learning*).

Sebagaimana dikemukakan oleh Al Rawashdeh (2021), maka Eduprime sebagai *e-learning* memiliki keunggulan dan kelemahan. Adapun keunggulan dari aplikasi Eduprime sebagai berikut:

- a. Penggunaan Eduprime lebih praktis dan mudah diterapkan dalam pembelajaran proyek kewirausahaan pada peserta didik, serta guru (fasilitator) mudah dalam membimbingnya.
- b. Aplikasi Eduprime berfokus untuk memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik di era digital (Huang dan Chiu, 2015).
- c. Pengguna aplikasi Eduprime dalam hal ini adalah peserta didik dan guru (fasilitator) dapat mengakses aplikasi dari berbagai lokasi, namun untuk pembelajaran proyek kewirausahaan ini menggunakan perpaduan ruang kelas dan *online* (*blended learning*).
- d. Meskipun peserta didik dapat secara mandiri menggunakan aplikasi Eduprime, namun untuk memastikan pembelajaran berlangsung efektif maka peran guru sebagai fasilitator masih diperlukan.
- e. Untuk mengatasi kelemahan dari *e-learning*, maka Eduprime menggunakan moda *blended learning* sehingga peserta didik masih bisa berinteraksi dengan rekan lainnya karena aktivitas di kelas secara langsung bertatap muka.

Sedangkan sebagai *e-commerce*, Eduprime merupakan aplikasi seluler (*for android*) untuk belajar transaksi bisnis (jual beli) secara terbatas pada saat pembelajaran proyek kewirausahaan. Hal ini menyebabkan Eduprime sebagai aplikasi *e-commerce* tidak dapat didefinisikan sebagai aplikasi transaksi komersial (Laudon, 2019) antara organisasi (operator aplikasi) dengan individu (penjual/pembeli) tetapi hanya sebatas antara guru (fasilitator) dan peserta didik (penjual/pembeli).

Di antara 8 (delapan) dimensi unik dari teknologi *e-commerce*, Eduprime memiliki keterbatasan hampir pada semua dimensi. Hal tersebut dikarenakan Eduprime digunakan dalam pembelajaran yang ruang lingkungannya terbatas pada proyek yang sedang dilakukan peserta didik. Namun terdapat satu dimensi *Richness* yang secara utuh diakomodasi oleh Eduprime dengan menampilkan pesan pemasaran dan pengalaman konsumsi dalam bentuk audio visual dan teks. Di antara beberapa jenis *e-commerce*, Eduprime termasuk dalam *mobile e-commerce* yakni aplikasi yang menggunakan perangkat telepon seluler (ponsel) untuk berinteraksi dan/atau bertransaksi.

Eduprime sebagai *e-commerce* memiliki keunggulan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk (belajar) bertransaksi jual beli, hal ini sejalan dengan yang disampaikan Taher, G (2021) yang menyatakan bahwa *e-commerce* merupakan sarana yang menyenangkan dan menarik minat bagi pelanggan untuk berbelanja. Aplikasi Eduprime ini dapat menjadi simulator untuk transaksi jual beli sehingga peserta didik dapat belajar menggunakan waktu yang minimal untuk memilih produk yang diinginkan/dibutuhkan. Selain itu peserta didik dapat belajar membandingkan harga antar produk sejenis sehingga mendapatkan harga yang paling efisien.

Kelemahan Eduprime sebagai *e-commerce* masih tidak terlalu tampak karena keterbatasan fungsi jual beli yang belum disediakan secara komersial, seperti fitur perlindungan konsumen, pengiriman pesanan, dan jaminan kerusakan produk. Perluasan fungsi aplikasi akan dikembangkan nanti sesuai kebutuhan belajar peserta didik dalam memanfaatkan aplikasi Eduprime. Eduprime sebagai aplikasi yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menghadapi berbagai tantangan di Abad ke-21. Aplikasi Eduprime menguatkan proses meningkatkan kemampuan kognitif sesuai dengan dimensi profil pelajar Pancasila (Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, Berkebinekaan global, Bergotong-royong, Mandiri, Bernalar kritis, dan Kreatif). Eduprime menjadi media untuk membangun karakter dan kemampuan peserta didik yang terhubung dengan keseharian serta diinternalisasi melalui pembelajaran kokurikuler Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Dalam rangka menjembatani antara pendidikan di satuan pendidikan dengan kehidupan sehari-hari maka peserta didik harus mempelajari sesuatu di luar kelas (Ki Hajar Dewantara dalam Satria, *et al.*, 2022:4). Salah satu yang penting untuk dipelajari adalah tentang kewirausahaan. Kewirausahaan menjadi salah satu tema yang dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila untuk jenjang sekolah menengah pertama. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila mendorong peserta didik dapat “mengalami pengetahuan” di luar kelas dengan tetap melalui bimbingan guru. Untuk mendukung proses belajar tersebut maka peran media pembelajaran menjadi sangat penting. Eduprime sebagai media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam mempelajari tema proyek (kewirausahaan). Aplikasi Eduprime menyediakan fitur-fitur yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan.

Eduprime mendukung kerangka berpikir yang holistik (keseluruhan) dalam memahami suatu masalah terutama yang berkaitan dengan kewirausahaan secara sistematis (tahap demi tahap). Eduprime menyajikan konten berupa contoh-contoh kisah sukses yang kontekstual dan kekinian sesuai realitas kehidupan sehari-hari, seperti kisah sukses pengusaha Nurul Atik dalam mendirikan Rocket Chicken. Eduprime menguatkan skema pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, karena dalam fitur-fitur aktivitas sepenuhnya merupakan dokumentasi dari hasil kerja (belajar) peserta didik. Eduprime mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi kemampuannya dalam mengaktualisasi ide-ide atau gagasan sesuai tema yang ditentukan (kewirausahaan).

Eduprime dapat dipelajari dan dipraktikkan oleh penggunanya baik fasilitator (guru) maupun peserta didik sehingga memberikan manfaat sebesar-besarnya bagi satuan pendidikan, pendidik, dan peserta didik. Untuk mewujudkan tujuan proyek kewirausahaan sebagai salah satu tema dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, maka aplikasi Eduprime hadir untuk mengenalkan konsep inovasi bisnis melalui kisah sukses (*success story*) dari beberapa pengusaha nasional dan lokal. Peserta didik memanfaatkan Eduprime untuk belajar memahami wawasan tentang keinginan/kebutuhan pelanggan dalam konteks pembelajaran proyek. Eduprime menawarkan fitur-fitur yang mendorong peserta didik untuk selalu berpikir kreatif secara kolaboratif. Eduprime membantu peserta didik memecahkan masalah dalam menciptakan inovasi secara sistematis. Fasilitator (guru) melalui Eduprime akan memotivasi peserta didik untuk bersama-sama memulai tindakan dan berpikir terbuka terhadap kemungkinan (tantangan) yang akan dihadapi.

CONCLUSION

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan aplikasi berbasis IT yang dinamakan Eduprime untuk memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila untuk tema Kewirausahaan. Aplikasi Eduprime ini berbasis android sehingga dapat digunakan pada ponsel peserta didik dan guru (fasilitator). Aplikasi Eduprime ini mempermudah guru (fasilitator) dalam mendampingi peserta didik mempelajari projek Kewirausahaan. Fitur-fitur pada aplikasi Eduprime mudah untuk dioperasikan oleh guru maupun peserta didik pada jenjang sekolah menengah pertama. Penelitian ini telah mengembangkan aplikasi Eduprime sebagai media pembelajaran yang berorientasi pada teori konstruktivis, pembelajaran kontekstual, dan kemampuan Abad ke-21. Guru membimbing peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuannya menggunakan aplikasi Eduprime. Eduprime dibagi menjadi beberapa tahap kegiatan dan aktivitas yang berpusat pada peserta didik. Eduprime menyajikan contoh-contoh dan aktivitas yang kontekstual sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik yang berkaitan dengan pengembangan kewirausahaan. Eduprime memberikan ruang yang seluas-luasnya bagi peserta didik untuk mengembangkan ide-ide atau gagasan yang inovatif dalam kewirausahaan terutama dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan.

REFERENCES

- Al Rawashdeh, A. Z., et al., (2021). Advantages and Disadvantages of Using e-Learning in University Education: Analyzing Students' Perspectives. *The Electronic Journal of e-Learning*.
- Andini, D.A. & Saino. (2022). Pengembangan E-Modul Bisnis Online Berbasis Android guna Menumbuhkan Minat Berwirausaha Siswa Kelas XI BDP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusay*.
- Bada, S.O. (2015). Constructivism Learning Theory: A Paradigm for Teaching and Learning. *IOSR Journal of Research & Method in Education*.
- Bereiter, C. (1994). Constructivism, socioculturalism, and Popper's World 3. *Educational Researcher*.
- Brooks. J.G. and Brooks, M.G. (1993), *In Search of Understanding: the Case for Constructivist Classrooms*. Alexandria: American Society for Curriculum Development.
- Bruner, J. S. (1961). The Act Of Discovery. *Harvard Educational Review*.
- Caine, R. N., & Caine, G. (1991). *Making Connections: Teaching And The Human Brain*. Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Depdiknas. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas.
- Dewey, J. (1929). *The Quest For Certainty*. New York: Minton.
- Driscoll, Marcy. (2000). *Psychology of Learning for Instruction*. Boston: Allyn & Bacon.
- Dwiantoro, A.Y. & Kusumandari, R. B. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Berbasis E-learning Elgg pada Model Project Based Learning. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies (IJCETS)*.
- Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Honebein, P. C. (1996). *Seven Goals For The Design Of Constructivist Learning Environments*. In *Constructivist Learning Environments: Case Studies In Instructional Design*. Englewood Cliffs: Educational Technology Publications.

- Jonassen, D. (1991). Objectivism Vs Constructivism: Do We Need A New Philosophical Paradigm? *Educational Technology. Research and Development*. 39(3), 5-13.
- Horton, William. (2011). *E-Learning by Design, Second Edition*. San Francisco: Published by Pfeiffer An Imprint of Wiley 989 Market Street.
- Laudon, Kenneth C. & Traver, Carol Guercio. (2019). *E-Commerce 2019: Business, Technology and Society, eBook, Global Edition*. United States of America: Pearson Education Inc.
- Malik. (2001). *Pengertian Discovery Learning*. Bandung: Citra Aditya
- Menrisal, et al. (2022). Pengembangan E-Learning Menggunakan PHP Native pada SMK muhammadiyah 1 Padang. *Jurnal PTI (Pendidikan dan Teknologi Informasi)*.
- Oliver, K.M. (2000). Methods For Developing Constructivism Learning On The Web. *Educational Technology*.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah
- Phillips, D. (1995). The Good, The Bad, And The Ugly: The Many Faces Of Constructivism. *Educational Researcher*, 24 (7), 5-12.
- Piaget, J. (1980). *The Psychogenesis Of Knowledge And Its Epistemological Significance*. Cambridge: Harvard University Press
- Satria, Rizky. (2022). *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
- Skinner, B. F., (1953). *Science And Human Behavior*. New York: The Macmillan Company.
- Taher, G. (2021). E-Commerce: Advantages and Limitations. *International Journal of Academic Research in Accounting Finance and Management Sciences*.
- Tam, M. (2000). Constructivism, Instructional Design, And Technology: Implications For Transforming Distance Learning. *Educational Technology and Society*.
- Thiagarajan, Semmel dan Semmel. (1974). *Instructional Development for. Training Teachers of Exceptional Children A Source Book*. Indiana: ERIC.
- Tomlinson, Carol A & Moon, Tonya R. (2013). *Assessment and student success in a differentiated classroom*. VA: ASCD.
- vonGlaserfeld, E. (1995). *A Constructivist Approach To Teaching*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.
- Vygotsky, L. S. (1962). *Thought And Language*. Cambridge: MIT Press.
- Wanita, F., et al. (2023). Utilization of the Edupreneurship Monitoring Information System (SIMO-Edu) to Improve the Performance of Vocational High School (SMK) Collaborations, Partners and the Community in the Edupreneurship Process. *Journal of World Englishes and Educational Practices*, 5(3), 82–92 (2023).