

IbM Workshop Bisnis Online Media dan Alat Peraga Pembelajaran bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika

by Arta Ekayanti

Submission date: 01-May-2020 05:07AM (UTC+0700)

Submission ID: 1312540454

File name: 3._ibm_februari_2018.pdf (208.27K)

Word count: 1996

Character count: 12756



IbM Workshop Bisnis Online Media dan Alat Peraga Pembelajaran bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika

Workshop of Online Media Business and Learning Booster for Mathematics Education Study Program Students

Uki Suhendar, Senja Putri Merona, Arta Ekayanti *

Prodi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo,

*email: arta_ekayanti@ymail.com

Abstrak

Tujuan dari kegiatan ini memberikan bekal kemampuan berbisnis mahasiswa. Sehingga mahasiswa mampu memanfaatkan teknologi untuk memasarkan karya tugas mahasiswa sendiri, terutama yang berbentuk alat peraga dan media pembelajaran. Pemecahan permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan menyelenggarakan lokakarya untuk memahami mahasiswa tentang perlunya memasarkan alat peraga dan media pembelajaran hasil karya tugas mahasiswa, menyelenggarakan workshop pengadaan sarana dan teknologi untuk memasarkan alat peraga dan media pembelajaran, serta menyelenggarakan pelatihan kepada mahasiswa tentang bagaimana melakukan bisnis online. Pada awalnya beberapa mahasiswa belum begitu memahami konsep workshop bisnis online tersebut, serta belum begitu berminat dengan bisnis online. Hal ini perlahan dapat teratasi ketika narasumber memberikan gambaran serta motivasi terkait bisnis online. Praktek bisnis online dengan membuka toko online berhasil dilaksanakan walaupun pada awalnya ada beberapa mahasiswa yang mengalami kesulitan, namun pada akhirnya beberapa toko online telah terbentuk. Bahkan dalam beberapa hari pantauan diperoleh dua toko online terbaik yaitu ginuks_lapak dan takrim_arrijal, yaitu toko online dengan barang yang dijual sesuai dengan ketentuan, jumlah pengunjung dan jumlah barang yang terjual relatif banyak.

Kata kunci: workshop, bisnis online, alat peraga matematika

Abstract

The purpose of this activity was provide the provision of student business skills. So that students are able to utilize technology to market the work of students themselves, especially those in props and learning media form. Troubleshooting can be done by organizing workshops to give student understanding about the need to market props and learning media of students' work, organize workshops for the provision of facilities and technology to market props and learning media, and organize training to students about how to conduct online business. At first some students have not really understood the concept of online business workshop, and not so interested in online business. This can slowly be resolved when informants provide an overview and motivation related to online business. The practice of online business by opening an online store successfully implemented although initially there are some students who have difficulty, but in the end some online stores have been formed. Even within a few days of observation obtained two best online store that is ginuks_lapak and takrim_arrijal, that is online store with goods sold in accordance with the provisions, the number of visitors and the number of goods sold was in good levels.

Keywords: workshop, online business, mathematical props

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sudah tidak mengenal

batasan wilayah. Dalam sekejap waktu, kejadian di belahan dunia yang lain dapat juga diketahui. Selain itu, manusia saat ini dapat belajar banyak menggunakan

teknologi. Saat tidak mengetahui suatu cara atau informasi, maka dengan membuka internet semua akan ada jawabannya. Bahkan, seseorang dapat berkenalan ataupun bersilaturahmi menggunakan teknologi saat ini.

Setiap detik dalam aktivitas manusia tidak terlepas dari teknologi. Dampak dari kemajuan teknologi tidak dapat lagi dibendung. Karena kemajuan teknologi berjalan seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan (Ngafifi, 2014: 34) Tentu dampaknya dapat positif juga negatif. Pemanfaatan teknologi berdampak positif atau negatif tergantung kepada penggunaannya. Dampak positif hanya akan diperoleh orang yang mampu memanfaatkan teknologi dalam kegiatan yang benar dengan optimal.

Salah satunya dengan menggunakannya sebagai sarana berbisnis, atau saat ini lebih dikenal dengan bisnis online. Penggunaan teknologi internet di Indonesia untuk keperluan bisnis sebesar 43%, hal ini menunjukkan beberapa perusahaan telah menggunakan internet untuk berbisnis yang dikenal dengan E-Business atau E-Commerce (Yuliana, 2000:37). Bisnis online memiliki prospek yang cukup bagus dimasa sekarang maupun dimasa yang akan datang, karena hampir semua orang menginginkan segala sesuatu yang praktis dalam usaha memenuhi kebutuhna hidup (Diva, J dan Winanta, Y.I, 2015: 140). Keuntungan melakukan bisnis secara online salah satunya adalah seorang penjual tidak harus bertemu secara langsung dengan pembelinya. Transaksi jual beli dilakukan dengan bantuan internet. Pembeli dapat memilih barang yang diinginkan tanpa harus mendatangi tempat jualnya. Apapun dapat diperjualbelikan dalam bisnis online. Barang maupun jasa dalam berbagai bentuk dapat dipasarkan. Keuntungan lainnya adalah tidak ada batasan wilayah dalam interaksi ini. Sehingga dimanapun tempatnya berjualan, pembeli dari belahan dunia manapun dapat melihat penawaran secara online.

Di sisi lain, mahasiswa prodi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Ponorogo telah dibekali beberapa mata kuliah yang bertujuan menghasilkan media ataupun alat peraga pembelajaran. Diantaranya adalah mata kuliah pengembangan media pembelajaran, paket komputasi, dan aplikasi komputer pembelajaran. Dalam proses perkuliaannya mahasiswa dibekali cara-cara pembuatan alat peraga maupun media pembelajaran. Di akhir perkuliahan, biasanya mahasiswa diwajibkan mempunyai hasil karya berupa alat peraga ataupun media pembelajaran.

Akan tetapi, hasil karya tugas mahasiswa dalam mata kuliah tersebut hanya berhenti setelah proses penilaian. Padahal hasil karya tersebut memiliki daya jual yang tinggi. Selain merupakan karya orisinal, juga sarat dengan kreatifitas mahasiswa berjiwa muda. Tidak ada proses berkelanjutan, misalnya dengan memasarkan atau menjual hasil karya tersebut. Salah satu kendalanya adalah belum adanya sarana untuk memasarkan kepada orang lain.

Salah satu sarana untuk memasarkan hasil karya tersebut adalah lewat teknologi, yakni dengan bisnis online. Mahasiswa akan memperoleh banyak keuntungan dengan memasarkan lewat online. Diantaranya adalah mendapatkan penghasilan sendiri, tidak akan mengganggu waktu kuliah, dan pengalaman berwirausaha. Akan tetapi, kemampuan mahasiswa dalam memulai usaha secara online belum terasah. Walaupun sebagian besar sangat paham teknologi tetapi belum mampu memanfaatkannya untuk berjualan.

Oleh karena itu, pelatihan bisnis online bagi para mahasiswa perlu dilakukan. Tujuan dari kegiatan ini memberikan bekal kemampuan berbisnis bagi mahasiswa, sehingga mampu memanfaatkan teknologi untuk memasarkan karya tugas mahasiswa yang berbentuk alat peraga dan media pembelajaran.

SOLUSI/TEKNOLOGI

Adapun solusi yang ditawarkan dalam program IbM ini adalah:

1. Menyelenggarakan lokakarya untuk memahamkan mahasiswa tentang perlunya memasarkan alat peraga dan media pembelajaran hasil karya tugas mahasiswa;
2. Menyelenggarakan workshop pengadaan sarana dengan teknologi untuk memasarkan alat peraga dan media pembelajaran.
3. Menyelenggarakan pelatihan kepada mahasiswa tentang bagaimana melakukan bisnis online.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Membentuk tim pelaksana kegiatan workshop bisnis online alat peraga dan media pembelajaran bagi mahasiswa yang terdiri dari 1 Dosen Matematika SMP dan SMA, 1 Dosen Geometri, dan 1 Dosen Statistik sekaligus Ketua Laboratorium Komputasi dan Laboratorium Pengembangan Sumber Belajar;
2. Menyelenggarakan lokakarya untuk memahami perlunya memasarkan alat peraga dan media pembelajaran hasil karya tugas mahasiswa;
3. Menyelenggarakan workshop penyusunan online shop sebagai sarana memasarkan alat peraga dan media pembelajaran untuk masing-masing mahasiswa;
4. Menyelenggarakan pelatihan melakukan bisnis online.
5. Pendampingan sampai terbentuknya online shop.

HASIL DAN DISKUSI

IbM Workshop Bisnis Online Media dan Alat Peraga Pembelajaran bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika dilaksanakan di Laboratorium PPKn FK¹² Unmuh Ponorogo. Kegiatan ini dilaksanakan dalam waktu satu hari yaitu pada Hari Sabtu, 8 Juli 2017. Kegiatan yang sasarannya adalah mahasiswa prodi pendidikan⁷ matematika FKIP Unmuh Ponorogo ini dimulai pukul 08.00 dan diakhiri pada pukul 13.00.

Peserta kegiatan ini awalnya difokuskan pada mahasiswa semester 4. Hal ini dikarenakan mahasiswa semester 4 baru saja menempuh matakuliah media dan teknologi pembelajaran. Namun ternyata peminat kegiatan ini datang dari berbagai tingkat mahasiswa. Sebanyak 21 peserta yang mengikuti kegiatan ini merupakan mahasiswa semester 2, 4, dan 8. Mahasiswa semester 6 yang sebenarnya juga berminat mengikuti kegiatan ini tidak dapat berpartisipasi karena bersamaan dengan kegiatan lain.

Kegiatan workshop ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan kemampuan berbisnis. Di sisi lain, alat peraga dan media pembelajaran yang dihasilkan oleh mahasiswa dapat dikenalkan dan dipasarkan secara lebih luas. Dalam jangka panjang, bisnis yang dirintis mahasiswa secara online ini dapat dikembangkan secara lebih luas tanpa meninggalkan ciri khas pendidikannya.

Narasumber dalam workshop ini adalah Nantrian Mahardi Kusuma, S.Pd dan Majida Nafisa, S.Pd. Yang merupakan alumni Prodi Pendidikan Matematika FKIP Unmuh Ponorogo. yang bersangkutan telah merintis usaha bisnis online sejak sebelum lulus kuliah dan hingga sekarang telah meraup omzet jutaan rupiah per bulan dari usaha bisnis onlinenya. Dengan mendatangkan pemateri yang berasal dari alumni Prodi Pendidikan Matematika sendiri diharapkan dapat memberikan motivasi tersendiri bagi peserta.

Kegiatan dibuka dengan pengantar singkat dari tim pelaksana. Pengantar ini berisi motivasi dan penyemangat agar peserta antusias mengikuti materi yang disampaikan. Selanjutnya diisi materi oleh Nantrian Mahardi Kusuma, S.Pd dibantu oleh Majida Nafisa, S.Pd. Pada sesi pertama, pemateri memberikan wawasan aplikasi toko online yang bisa dimanfaatkan oleh peserta. Aplikasi tersebut yaitu Shoopee, Bukalapak.com, Alibaba, dan Aladdin. Selain itu pemateri juga memberikan tips dan trik memanfaatkan social media yang sudah dimiliki oleh peserta untuk berbisnis.

Misalkan facebook dan instagram. Pada sesi kedua peserta diminta untuk praktik membuat akun toko pada salah satu aplikasi yang telah dijelaskan pada sesi pertama. Peserta secara berkelompok berdiskusi lalu membuat toko masing-masing. Pada sesi ini, beberapa kelompok masih mengalami kendala dan kesulitan. Pemateri secara aktif membantu peserta dan membimbing dengan telaten.

Kegiatan diakhiri pada pukul 13.00. Tim pelaksana kegiatan memberikan tugas kepada peserta untuk membuat toko online dan melaporkannya pada panitia. Bagi toko terbaik, berhak mendapatkan penghargaan yang diharapkan dapat digunakan bagi pengembangan toko ke depannya.

Pada tanggal 26 Juli 2017, sebanyak 4 toko online telah terbentuk. Panitia memberikan penghargaan kepada dua toko dengan kriteria kesesuaian barang yang dijual, banyaknya pengunjung toko, dan banyaknya barang yang terjual. Dari hasil penilaian, diperoleh 2 pemenang yaitu ginuks_lapak dan takrim_arrijal.

Dari kegiatan ini diharapkan mahasiswa termotivasi untuk memiliki usaha sampingan yang dapat menghasilkan selain dari pekerjaan utama mahasiswa nantinya. Selain itu, alat peraga dan media pembelajaran yang dihasilkan selama pembelajaran tidak sia-sia dan dapat memiliki nilai jual. Ke depannya, variasi barang yang dijual dapat dikembangkan mengikuti permintaan pasar.

Kendala yang dihadapi pada saat pelaksanaan kegiatan ini antara lain adalah waktu pelaksanaan yang bersamaan dengan agenda lain dari universitas yang melibatkan mahasiswa semester 6 sehingga mahasiswa semester 6 tidak dapat berpartisipasi dalam kegiatan ini. Selain itu, waktu pelaksanaan yang masih dalam masa libur sekitar Hari Raya Idul Fitri menyebabkan banyaknya peserta tidak maksimal dan kurang dari target yang direncanakan. Kendala lain yang dirasa paling menghambat kegiatan ini adalah lalainya panitia untuk mengalokasikan internet ke lokasi pelaksanaan workshop. Koneksi internet

sempat macet dan lambat padahal kegiatan workshop sangat bergantung pada koneksi internet. Kendala ini kemudian ditanggulangi dengan menggunakan akses internet pribadi dari ponsel peserta.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari IbM tersebut adalah:

1. Pada awalnya beberapa mahasiswa belum begitu memahami konsep workshop bisnis online tersebut, serta belum begitu berminat dengan bisnis online. Hal ini perlahan dapat teratasi ketika narasumber memberikan gambaran serta motivasi terkait bisnis online bahwasanya sosial media bisa dimanfaatkan sebagai sarana untuk melakukan bisnis online.
2. Pada saat dilakukan praktek bisnis online dengan membuat toko online melalui beberapa aplikasi seperti shopee, Bukalapak.com, Alibaba dan Aladdin beberapa mahasiswa masih mengalami kesulitan akan tetapi setelah narasumber membantu serta membimbing dengan telaten akhirnya mahasiswa **5**sa dikatakan sukses dalam membuat **toko online**. Hal ini dapat dilihat dari beberapa **toko online** yang terbentuknya dan diperoleh dua toko online terbaik yaitu ginuks_lapak dan takrim_arrijal. Dalam beberapa waktu setelah pelaksanaan workshop terpantau bahwa dua toko online tersebut merupakan dua toko online milik peserta workshop dengan barang yang dijual sesuai dengan ketentuan, jumlah pengunjung dan jumlah barang yang terjual relatif banyak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksana IbM mengucapkan terimakasih kepada Saudara Nantrian Mahardi Kusuma, S.Pd dan Majida Nafisa, S.Pd selaku narasumber serta kepada

Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah membiayai kegiatan ini.

PUSTAKA

Diva, J dan Winanta, Y.I, 2015. Metode untuk mema
1 Ngafifi, Muhammad, 2014. Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya.

Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi Vol. 2 No.1 2014.

4 Yuliana, O. Y., 2000. Penggunaan Teknologi Internet dalam Bisnis. Jurnal Akuntansi dan Keuangan Vol.2 No.1 M 11 2000:36-52Depdiknas. (2002). Pendekatan Kontekstual. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar Dan Menengah

IbM Workshop Bisnis Online Media dan Alat Peraga Pembelajaran bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.unsika.ac.id Internet Source	1%
2	needoc.net Internet Source	1%
3	docplayer.info Internet Source	1%
4	ejournal.unib.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1%
6	pkm-csr.org Internet Source	<1%
7	www.balaibahasajateng.web.id Internet Source	<1%
8	Submitted to IAIN Surakarta Student Paper	<1%
9	www.slideshare.net	

Internet Source

<1%

10

fr.scribd.com

Internet Source

<1%

11

mafiadoc.com

Internet Source

<1%

12

repository.isi-ska.ac.id

Internet Source

<1%

13

etheses.iainponorogo.ac.id

Internet Source

<1%

14

www.traficoviral.net

Internet Source

<1%

15

journal.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off