
PENGEMBANGAN PROGRAM PENGENALAN *MARKETPLACE DIGITAL* JIWA WIRUSAHA PADA SISWA TUNAGRAHITA

Varricha Vina Ashari, Ediyanto, dan Eka Pramono

Universitas Negeri Malang, Indonesia
Email: varricha.vina.1901546@students.um.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diserahkan 29 Maret 2023
Direvisi 4 Juli 2023
Disetujui 6 Juli 2023

Keywords:
children with intellectual disability, entrepreneurial spirit, marketplace,

Abstract

The purpose of this study was to increase the entrepreneurial spirit of students with disabilities, especially those who were most often the subject of previous studies, namely students with limited intelligence and inability to interact socially or often called mental retardation.

The research method used is the continuous development method. This continuous development research method is a method used to develop certain products and test the effectiveness of these products.

The results of the study concluded that to achieve success in increasing the entrepreneurial spirit, learning practices must be packaged in interesting learning for children with special needs, especially mentally retarded students. By providing media or teaching materials that attract mentally retarded students will more quickly absorb learning and entrepreneurial spirit related to learning.

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan jiwa wirausaha pada siswa penyandang disabilitas khususnya yang paling sering menjadi subjek dalam penelitian sebelumnya, yaitu siswa dengan keterbatasan intelegensi dan ketidakcakapan dalam berinteraksi sosial atau sering disebut tunagrahita.

Metode penelitian yang digunakan yakni metode pengembangan berkelanjutan. Metode penelitian pengembangan berkelanjutan ini adalah metode yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa untuk mencapai keberhasilan peningkatan jiwa wirausaha praktik pembelajaran harus dikemas dalam pembelajaran yang menarik untuk anak berkebutuhan khusus terutama siswa tunagrahita. Dengan menyediakan media atau bahan ajar yang menarik siswa tunagrahita akan lebih cepat menyerap pembelajaran dan jiwa wirausaha yang berkaitan dengan pembelajaran.

PENDAHULUAN

Program vokasi telah menjadi tren pada banyak negara di dunia. Di Amerika, sekolah bisnis seringkali jauh dari jangkauan kelas menengah ke bawah, terutama di daerah pedesaan dan kota kecil (Altenburg & Tilman, 1998). Menurut Visser di kota kecil/kampung yang paling cocok untuk menunjang kewirausahaan adalah program vokasi. Masyarakat di kota kecil memiliki pengetahuan luas tentang sumber pesaing, pemasaran dan desain produk yang baik, ketersediaan tenaga kerja setengah terampil, karena banyak penduduk yang melakukan kegiatan utama di kampung halamannya sejak usia muda. Menurut Nugraha et al., (2021), Tumbuhnya kewirausahaan didorong oleh 8 faktor, salah satunya adalah perkembangan teknologi. Pemanfaatan teknologi ini berdampak positif bagi keberhasilan bisnis dan dapat menawarkan banyak kemudahan dalam kehidupan bisnis, seperti kemudahan akses informasi dan perluasan jaringan komunikasi. Berbagai media sosial berbasis teknologi seperti facebook, instagram, grab, shoope, lazada, olx bukalapak, dll telah bermunculan disini.

Menurut hasil observasi, program vokasi SLB Idayu 2 Pakis Malang, pada program vokasi belum menemukan solusi tambahan dari segi kinerja operasional. Oleh karena itu, perlu didorong kewirausahaan digital yang tetap kekinian. Selain itu, kemandirian anak sangat diharapkan dan membuka lapangan pekerjaan, terutama bagi anak tunagrahita.

Anak tunagrahita mempunyai kecerdasan yang jauh di bawah rata-rata yang biasanya ditandai dengan keterbatasan intelegensi dan ketidakcakapan dalam berinteraksi sosial. Anak tunagrahita terbagi dalam beberapa tingkat yaitu tunagrahita ringan (memiliki tingkat intelegensi antara 50-70), tunagrahita sedang (memiliki tingkat intelegensi 40-50), tunagrahita berat (memiliki tingkat intelegensi antara 25- 40), dan tunagrahita sangat berat (memiliki tingkat intelegensi antara 20-25 (Erni, 2016). Anak Tunagrahita memiliki tingkat kecerdasan dibawah rata yang mengakibatkan sulit untuk berpikir logis membuat mereka kurang bisa menemukan dan merealisasikan keinginannya. Beberapa dari mereka juga emiliki ciri fisik yang tidak seimbang, mereka lamban dalam mempelajari hal hal baru termasuk ketrampilan sehari-hari seperti pergi ke toilet, berpakaian bahkan makan sendiri. Masalah perilaku biasanya anak tunagrahita cenderung kurang bisa mengontrol emosinya, seperti tantrum yang

meledak ledak. Kemampuan bicara yang kurang juga membuat anak tunagrahita kurang tenang dalam menghadapi kegiatan atau bahkan masalah dalam kesehariannya.

Dalam kesehariannya anak tunagrahita juga memiliki beberapa jiwa wirausaha pada karakteristinya. Karakteristik wirausaha merupakan seperangkat ciri atau karakter yang dimiliki individu yang dapat memotivasi aktivitas bisnis yang terdiri dari usia, jenis kelamin, pendidikan, pengalaman, kepercayaan diri, ketekunan, inovatif, pengambil risiko, proaktif, agresif dan kompetitif serta motivatif (Supiadi, 2020). Melalui pendampingan atau sekolah khusus anak tunagrahita mulai membentuk karakteristik yang baru meskipun masih ada karakter asli anak yang terkadang terlihat, seperti sulit konsentrasi dan lain sebagainya. Namun ketika jiwa wirausaha diterapkan dalam pembelajaran, anak tunagrahita lambat laun akan memiliki karakteristik wirausaha, contohnya percaya diri ketika ditunjuk untuk mengerjakan soal di papan tulis, inisiatif dalam mengerjakan pekerjaan rumah atau soal yang diberikan guru, bisa memimpin doa teman temannya ketika mulai dan mengakhiri pembelajaran serta kreatifitas dalam mengerjakan ketrampilan mewarnai bahkan membuat.

Dalam dekade terakhir, berkembangnya teknologi dan informasi, serta merebaknya jaringan internet memberikan pengaruh pada bentuk pemasaran, yang kemudian dikenal dengan istilah pemasaran digital. Perantara dalam pemasaran digital dapat berupa media sosial, e-commerce, hingga marketplace (Voettie Wisataone et al., 2021). Pelaku usaha yang dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan memanfaatkan pemasaran digital tentu akan mendapatkan hasil yang baik, dibandingkan pelaku usaha yang masih mengandalkan penjualan secara konvensional. Namun, berdasarkan hasil observasi siswa tunagrahita belum melek terhadap pemasaran digital. Padahal, kemampuan pemasaran digital menjadi skill dasar yang perlu dimiliki oleh pelaku usaha di era digital. Terutama siswa tunagrahita yang nantinya akan terjun dalam kegiatan wirausaha. Dengan memiliki skill tersebut, siswa tunagrahita akan mandiri dan bisa bersaing dalam kegiatan wirausaha.

Dalam peningkatan jiwa wirausaha sekolah luar biasa merupakan tempat bagi para anak tunagrahita dalam mengembangkan keterampilannya (Sari, 2014). Dalam pelaksanaannya, pelajaran yang diberikan lebih

difokuskan pada keterampilan yang diharapkan dapat memberikan bekal untuk berwirausaha bagi anak tunagrahita. Keterampilan yang diberikan di antaranya tata boga, tata busana, pertukangan, dan perbengkelan. Dari hasil studi literatur, ditemukan permasalahan pada Sekolah Luar Biasa Kembar Karya I, anak tunagrahita ringan belum menguasai keterampilan yang diberikan. Keterampilan memasak yang diberikan pada pelajaran tata boga difokuskan pada pembuatan kue dan makanan ringan. Sedangkan pengelolaan wirausaha hanya difokuskan pada penjualan kue dan makanan (Sari, 2014).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul kewirausahaan edisi marketplace dalam upaya meningkatkan jiwa wirausaha pada siswa penyandang disabilitas khususnya yang paling sering menjadi subjek dalam penelitian sebelumnya, yaitu siswa dengan keterbatasan intelegensi dan ketidakcakapan dalam berinteraksi sosial atau sering disebut tunagrahita (Erni, 2016).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian pengembangan berkelanjutan. Metode penelitian pengembangan berkelanjutan ini adalah metode yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan pendidikan, yaitu pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi, dan umpan balik untuk setiap langkah. Dengan demikian, model pengembangan instrumen harus berupa siklus (pengumpulan informasi, perencanaan, produk awal, validasi, & umpan balik/revisi) (Ediyanto et al., 2022). Pelaksanaan penelitian ini dilakukan mulai September 2022 – April 2023.

1. Pengumpulan informasi

Menurut Borg & Gall pada (Ediyanto et al., 2022) Pengumpulan informasi bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, termasuk jika ada kesenjangan dan penilaian untuk memastikan tindakan yang harus diputuskan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Informasi pengumpulan dalam penelitian pengembangan dapat diperoleh melalui studi literatur atau observasi lapangan. Terdapat lima artikel penelitian terdahulu Peningkatan Jiwa Wirausaha pada siswa dengan Hambatan Intelektual. Artikel yang dikumpulkan merupakan terbitan tahun 2014-2022.

2. Perencanaan

Perencanaan bertujuan untuk memprogramkan proses tindakan atau pengembangan agar sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap ini peneliti harus memastikan bahwa tujuan produk atau jenis produk tertentu benar-benar mampu memecahkan masalah dan kebutuhan yang teridentifikasi pada tahap pengumpulan informasi. Hasil observasi lapangan menunjukkan kurangnya pengetahuan siswa kelas XII kelas SMLB Idayu 2 Pakis Malang dengan *marketplace*. Sehingga ditetapkan pengembangan *marketplace* sebagai program vokasi di sekolah.

3. Menetapkan Produk Awal

Menetapkan Produk Awal adalah proses yang penting. Pertama, peneliti harus mampu menunjukkan bagaimana proses pengembangan itu dilakukan. Setelah tahap perencanaan, produk awal ditetapkan (Borg & Gall, 1983), di mana kegiatan rinci, seperti draf atau materi khusus produk dan proses evaluasi dilakukan. Produk yang ditetapkan ialah *Modul Peningkatan Jiwa Wirausaha Melalui Program Pengenalan Marketplace Digital*. Modul tersebut berisi materi tentang pengenalan Marketplace Digital dan soal pretest dan post test yang bertujuan untuk meningkatkan jiwa wirausaha.

4. Validasi

Validasi bertujuan untuk menguji kelayakan dan reliabilitas produk yang telah dikembangkan. Bentuk validasi dapat dilakukan dengan dua cara yaitu menggunakan ahli dan uji coba lapangan

5. Umpan Balik/Revisi

Pada tahap umpan balik atau revisi, uji lapangan digunakan untuk melakukan proses revisi. Dalam merevisi dan merencanakan ulang produk, tim pengembang dapat berkonsultasi dengan data uji lapangan. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan revisi atas temuan dan saran yang teridentifikasi pada uji lapangan utama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengumpulan informasi

Anak tunagrahita merupakan anak yang mempunyai kemampuan intelektual dibawah rata-rata dan memiliki keterbatasan dalam hal berfikir, kemampuan berfikirnya rendah, perhatian dan daya ingatannya lemah (Saputra & Febriyanto, 2019). Dalam kesehariannya, kondisi ini membuat peserta didik tunagrahita masih memerlukan bimbingan guru atau bahkan orang

tua (Sari, 2014). Peserta didik memerlukan pembelajaran yang dilakukan secara berulang-ulang, termasuk untuk meningkatkan beberapa jiwa wirausaha yang diantaranya yaitu percaya diri, inisiatif, jiwa kepemimpinan dan kreatifitas (Krisna Savindo, 2014). Dengan demikian anak tunagrahita dapat memahami perintah yang ada

dalam kehidupan sehari-hari, begitu juga dalam peningkatan jiwa wirausaha yang diajarkan saat pembelajaran di sekolah. Berikut merupakan beberapa temuan mengenai berbagai peningkatan jiwa wirausaha yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran pada siswa penyandang hambatan intelektual atau tunagrahita.

Tabel 1. Peningkatan Jiwa Wirausaha pada siswa dengan Hambatan Intelektual

No.	Peneliti	Temuan
1	(Widodo et al., 2019)	Implementasi Permainan “ <i>My Confident Book</i> ” meningkatkan kepercayaan diri Anak Tunagrahita
2	(Fadiana & Citra, 2020)	Pembelajaran Terintegrasi Semiotik Dengan Media Buku <i>Pop Up</i> efektif meningkatkan rasa percaya diri siswa tunagrahita dalam berkomunikasi dengan orang lain
3	(Monalisa, 2020)	Terapi Bermain Puzzle Kombinasi dapat Meningkatkan Kemampuan kognitif dan inisiatif Anak Tunagrahita
4	(Almarogi, 2019)	Implementasi Program Pendidikan Vokasional sebagai investasi dapat meningkatkan Jiwa Wirausaha Bagi Anak Tunagrahita
5	(Sari, 2014)	Model Pembelajaran Eksplisit Dapat Meningkatkan Kreatifitas Anak Tunagrahita Dalam Ketrampilan Pembuatan Brownis Kukus

Sumber : Peneliti, 2023

Dalam tabel diatas beberapa indikator kewirausahaan berhasil meningkat ketika guru menggunakan metode, media dan terapi yang dirancang khusus untuk anak tunagrahita, namun belum ada buku pedoman seperti modul yang dirancang untuk memperkuat kewirausahaan guru. Dari permasalahan tersebut, tim peneliti berencana membuat panduan berupa modul untuk meningkatkan kewirausahaan di kalangan anak tunagrahita.

Menurut hasil observasi di SMALB Idayu 2 Pakis Malang, program vokasi yang ada belum menemukan solusi atau sumber tambahan untuk mengembangkan kegiatan bagi anak tunagrahita. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kewirausahaan anak tunagrahita diperlukan formula atau bahan ajar, agar kelak mereka bisa hidup mandiri setelah lulus. Selain itu, kemandirian anak yang sangat diharapkan dan membuka lapangan pekerjaan, terutama bagi anak berkebutuhan khusus. Penelitian memainkan berbagai peran dalam dunia pendidikan, semuanya bertujuan untuk membawa perubahan. Perubahan merupakan hal penting yang harus terjadi dalam kehidupan masyarakat, karena perubahan dunia pendidikan berdampak signifikan terhadap masa depan peserta didik (Azizah, 2021). Modul ini bertujuan untuk meningkatkan jiwa wirausaha anak tunagrahita khususnya di Kelas XII SLB Idayu 2 Pakis Malang.

Berdasarkan paparan di atas, modul kewirausahaan terkait *marketplace* untuk anak

tunagrahita diperlukan untuk mengoptimalkan program vokasi yang sudah berjalan, namun pada kasus lain ketersediaan modul tersebut masih langka. Untuk mengoptimalkan program vokasional bagi anak tunagrahita, peneliti dihimbau untuk menyiapkan modul kewirausahaan bagi anak tunagrahita terkait pasar digital. Modul dirancang terkait dengan *marketplace* yang sedang menjadi tren di Indonesia, misalnya *Shopee* yang dikhususkan untuk siswa tunagrahita, karena standar kontennya bervariasi dalam banyak hal.

2. Perencanaan

Setelah mendapat informasi dari kajian literatur dan observasi lapangan, tim peneliti memprogram jadwal operasional sesuai kebutuhan. Rumusan masalah yang diperoleh melalui kajian pustaka adalah belum adanya modul yang berkaitan dengan Program Peningkatan Kewirausahaan, sedangkan hasil observasi lapangan menunjukkan kurangnya pengetahuan siswa kelas XII kelas SMLB Idayu 2 Pakis Malang dengan *marketplace* yang dapat digunakan untuk kegiatan lanjutan dari program vokasi di sekolah. Permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berupa modul untuk meningkatkan kewirausahaan melalui program pemasaran digital bagi anak tunagrahita. Berikut langkah-langkah pembuatan desain modul.

- Pemilihan Capaian Pembelajaran
 Untuk meningkatkan jiwa wirausaha pada anak tunagrahita, tim peneliti memilih salah satu capaian pembelajaran yang termasuk dalam kurikulum mandiri, yaitu mata pelajaran TIK fase-F (usia mental \pm 10 tahun dan biasanya kelas XI dan XII). Hasil belajar meliputi:

Elemen	Capaian Pembelajaran
Sistem Operasi dan Aplikasi	Pada akhir Fase F, peserta didik dapat menerapkan praktik baik instalasi sistem operasi dan <i>setting</i> BIOS, mengunduh, <i>install</i> , dan mengoperasikan <i>software</i> aplikasi dan perangkat lunak anti virus, serta menghapus atau <i>uninstall</i> aplikasi. Peserta didik juga dapat mengoperasikan piranti lunak lembar sebar (<i>spreadsheet</i>) tingkat dasar khusus, mengoperasikan piranti lunak presentasi tingkat dasar khusus dan integrasi konten dari berbagai aplikasi serta mengedepankan kreatif, mandiri/gotong royong dan <i>problem solving</i> .

- Penyusunan tes pengukur keberhasilan belajar
 Tim peneliti membuat tes pengukur keberhasilan belajar dengan 2 cara yaitu pretest dan posttest, contoh sederhana.

Tabel 3. Soal Pre-test Post-test

Pre-test	Post-test
Bab 1	
<ul style="list-style-type: none"> • Siapa yang pernah mencharger hp atau laptop? • Siapa yang pernah menghidupkan hp/laptop dalam keadaan mati? • Siapa yang pernah menginstal aplikasi? • Apa nama aplikasi yang pernah di install? • Bagaimana cara menginstal aplikasi? • Bagaimana cara mengoperasikan aplikasi? • Siapa yang pernah membuat konten dalam aplikasi? • Siapa yang pernah menghapus aplikasi atau uninstall? • Kenapa aplikasi tersebut dihapus? • Bagaimana cara menghapus aplikasi? 	<ul style="list-style-type: none"> • Apa nama benda ini (laptop, hp, dan charger) ? • Apa kamu pernah melihat benda tersebut? • Sebutkan apa nama masing masing bendanya? • Apa kegunaan dari benda tersebut? <p>Ayo Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana jika hp atau laptop kehabisan daya lalu mati ? (<i>inistiatif</i>) • Jika ada pertanyaan langsung tanyakan kepada bapak/ibu guru yaa <input type="checkbox"/> (<i>menanya</i>) <p>Ayo mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lakukan praktik mengisi daya hp atau laptop sesuai arahan bapak/ibu guru yaa! <p>Ayo mengkomunikasikan</p> <p>Jawablah pertanyaan berikut secara lisan !!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang kamu amati pada video/gambar tersebut? • Apa nama aplikasi pada video/gambar yang kamu ketahui ? • Bagaimana cara kita mendapatkan aplikasi tersebut? <p>Ayo mencoba</p> <p>Lakukan praktik instalasi aplikasi dari playstore sesuai tutorial diatas atau sesuai arahan dari guru ya !!</p> <p>Jawablah pertanyaan berikut secara lisan !</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa aplikasi yang tadi kamu install? • Apa kegunaan dari aplikasi tersebut? • Apa nama aplikasi lain yang kamu ketahui ? • Bagaimana jika aplikasi error atau ada

	masalah lain seperti penyimpanan penuh ? <ul style="list-style-type: none"> • Ayo mencoba • Lakukan praktik uninstall aplikasi sesuai tutorial atau arahan dari guru □
Bab 2	
<ul style="list-style-type: none"> • Ayo mengkomunikasikan Jawablah pertanyaan dibawah ini ! - Apa aplikasi yang ada di gambar paling atas ? - Apa kegunaan dari aplikasi tersebut ? - Apakah kamu mempunyai akun tiktok ? - Apakah kamu pernah mengunggah konten dalam aplikasi tersebut? - Apakah kamu pernah berbelanja di aplikasi tersebut ? 	<ul style="list-style-type: none"> - Ayo mencoba • Bukalah aplikasi TikTok yang ada di ponselmu ! • Dengan bimbingan guru, buatlah video TikTok bebas sesuai kreatifitasmu ! <i>(Keorisinilan dan Kreatifitas)</i> • Upload dan bagikan Video kamu di TikTok dan kaitkan dengan vitur marketplace yaa ! □

Sumber : Peneliti, 2023

- Analisis kemampuan awal dan karakteristik siswa

Dalam kegiatan observasi tim peneliti menganalisis 3 siswa bernama Lala, Catri dan Nadzila, dan dapat disimpulkan bahwa Lala dan Catri dapat mengenal dan mengoperasikan perangkat komputer seperti perangkat keras, perangkat lunak dan perangkat pendukung, berbeda dengan Nadzila yang masih kesulitan dalam mengoperasikan perangkat pendukung seperti flashdisk dan charger. Lala, Catri dan Nadzila sudah dapat melakukan instalasi sistem operasi BIOS namun saat menginstall Lala dan Catri masih kesulitan dalam memahami tampilan awal *software* aplikasi. Lala, Catri dan Nadzila sudah dapat mengoperasikan aplikasi seperti cara mencari data atau informasi namun masih kesulitan dalam membuat konten pada aplikasi media sosial dengan mengedepankan kreatif, mandiri/gotong royong dan *problem solving*.

- Penentuan urutan pembelajaran dan pemilihan media

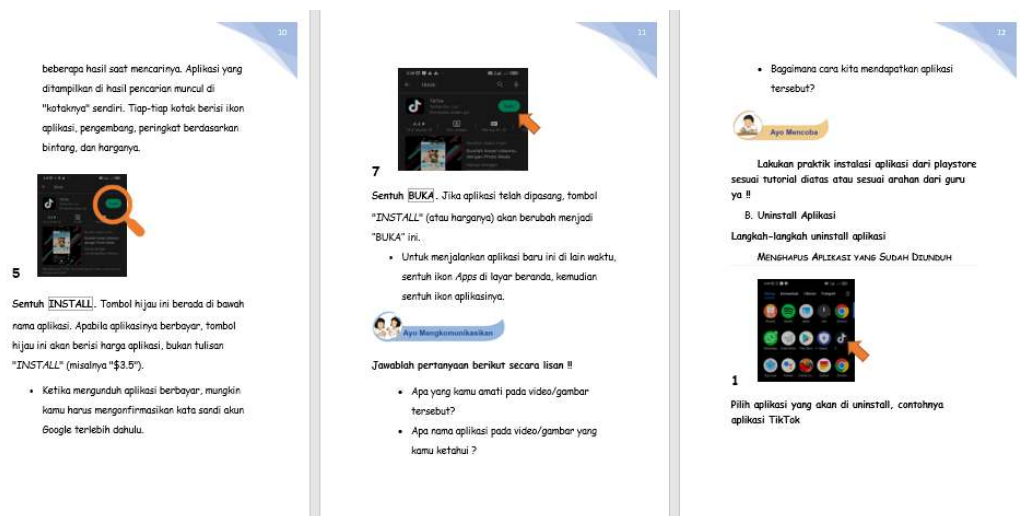
Urutan pembelajaran disesuaikan pada tujuan pembelajaran sebagai berikut :

1. Peserta didik dapat mengenali jenis perangkat pendukung charger pada handphone atau laptop dengan benar (C1)
2. Peserta didik dapat menerapkan praktik mengisi daya pada handphone atau laptop dengan benar dan mandiri (C3)

3. Peserta didik dapat mengenali tutorial instal dan uninstall aplikasi pada perangkat seluler dengan benar (C1)
4. Peserta didik dapat menerapkan praktik install dan uninstall aplikasi media sosial secara mandiri (C3)
5. Peserta didik dapat mengenali logo dari berbagai aplikasi media sosial dengan benar (C1)
6. Peserta didik dapat memilih logo dari berbagai aplikasi media sosial secara mandiri (C3)
7. Peserta didik dapat berkolaborasi membuat konten dalam media sosial dengan kreatif (C6)
8. Peserta didik dapat menghubungkan salah satu fitur marketplace dalam media sosial dengan konten yang telah dibuat dengan kreatif dan mandiri (C3)

3. Menetapkan Produk Awal

Produk yang ditetapkan ialah *Modul Peningkatan Jiwa Wirausaha Melalui Program Pengenalan Marketplace Digital*. Modul tersebut berisi materi tentang pengenalan Marketplace Digital dan soal pretest dan post test yang bertujuan untuk meningkatkan jiwa wirausaha. Berikut produk awal yang telah ditetapkan oleh tim peneliti.



Gambar 2. Produk yang ditetapkan
 Sumber: Peneliti, 2023

4. Validasi

Dalam penelitian ini validasi dilakukan dengan ahli dan uji coba lapangan. Ahli yang dimaksud dsalam penelitian ini adalah dosen Pendidikan Luar Biasa di Universitas Negeri Malang. Ahli ini akan memberikan penilaian terhadap bahan ajar dan media pada masing masing bab yang sudah dibuat dalam modul. Sedangkan subjek dalam uji coba bahan ajar ini adalah siswa tunagrahita di SLB IDAYU 2 Pakis Malang. Berikut rekapitulasi hasil validasi *Modul Peningkatan Jiwa Wirausaha Melalui Program Pengenalan Marketplace Digital Pada Anak Tunagrahita* oleh 2 validator dan uji coba lapangan.

Tabel 5. Hasil validasi oleh validator 2

	Hasil Validasi Bab ke-		Jumlah
	I	II	
Jumlah	68	67	135
Rata-rata	4,53	4,46	9
Persentase	90,6	89,2	90

Sumber: Peneliti, 2023

Keterangan. Hasil validasi menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan layak

a. Uji Coba Lapangan

Sesuai tujuan dari modul ini adalah meningkatkan jiwa wirausaha, untuk indikator yang dipakai dalam uji coba lapangan ini adalah percaya diri, inisiatif, keorisinilan kreativitas dan inovasi. Seperti yang sudah diketahui pada hasil observasi siswa bernama Lala dan Catri dapat

mengenal dan mengoperasikan perangkat komputer seperti perangkat keras, perangkat lunak dan perangkat pendukung, berbeda dengan Nadzila yang masih kesulitan dalam mengoperasikan perangkat pendukung seperti flashdisk dan charger. Lala, Catri dan Nadzila sudah dapat melakukan instalasi sistem operasi BIOS namun saat menginstall Lala dan Catri masih kesulitan dalam memahami tampilan awal *software* aplikasi.

Tabel 6. Rekapitulasi penilaian kegiatan praktik install dan uninstall aplikasi.

Inisial	Uninstall	Upload Bahan
C	100	83
L	87,5	91
N	75	75



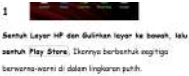
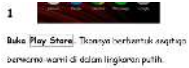
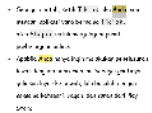
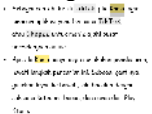



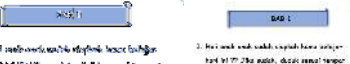
Sumber: Peneliti, 2023

Lala, Catri dan Nadzila sudah dapat mengoperasikan aplikasi seperti cara mencari data atau informasi namun masih kesulitan dalam membuat konten pada aplikasi media sosial dengan mengedepankan kreatif, mandiri/gotong royong dan *problem solving*.

5. Umpan Balik/Revisi

a. Revisi 1

Tabel 8. Revisi 1

No.	Perlu Revisi	Hasil Revisi
1.	Pada judul “Modul Peningkatan Jiwa Wirausaha Melalui Program Pengenalan Marketplace Digital” 	Menjadi “Modul Kewirausahaan Edisi Marketplace” 
2.	Pada tutorial install dan uninstall perlu ditambah intervensi atau simbol yang memudahkan anak tunagrahita. 	Diubah menjadi kalimat perintah ditulis sesingkat mungkin. 
3.	Terdapat kata ganti kedua yang kurang konsisten “kamu / Anda” 	Kata ganti kedua diganti menjadi “kamu” 
4.	Terdapat aplikasi lain yang kurang sesuai dan bisa mengganggu fokus anak dalam mengenal marketplace. 	Diubah menjadi beberapa logo aplikasi tentang marketplace saja. 
5.	Pada tulisan “pertemuan 1” dan “pertemuan 2” kurang efektif 	Diubah menjadi “bab 1” dan “bab 2” 

Sumber: Peneliti, 2023

b. Revisi 2

Tabel 9. Revisi 2

No.	Perlu Revisi	Hasil Revisi
1.	Pada bacaan pengenalan perangkat keras dan pendukungnya terdapat istilah kata yang sulit dibaca dan dimengerti anak tunagrahita contohnya "charger" dan "mencharger"	Istilah kata yang sulit dibaca dan dimengerti anak tunagrahita diubah menjadi kata yang mudah dibaca dan dipahami menjadi "cas" atau "mengecas"

Sumber: Peneliti, 2023

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil literatur pada beberapa program implementasi digital marketplace, terdapat kesamaan aplikasi yang disajikan dalam tujuan program. Aplikasi yang dihadirkan merupakan salah satu media yang mempertemukan penjual dan pembeli dalam sebuah toko online yaitu marketplace. Pasar paling populer di Indonesia adalah Shopee. Menurut (Salsabil et al., 2022) tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memperkenalkan penggunaan aplikasi Shopee bagi UMKM "Rengginang Cap Mawar" di Desa Plosokerep Kecamatan Sananwetan Kota Blitar untuk menggunakannya.

Perbedaan yang terlihat antara program pengenalan marketplace digital untuk anak tunagrahita dengan program pengenalan marketplace sebelumnya terletak pada subjek uji. Pada uji coba sebelumnya, subjek ujinya adalah warga Desa Plosokerep, salah satu kecamatan Sananwetan di Kota Blitar, Provinsi Jawa Timur. Desa Plosokerepi memiliki banyak usaha kecil menengah (UMKM) yang sedang berkembang. BPS (2020) dalam (Salsabil et al., 2022) menyebutkan total jumlah UKM di desa ini sebanyak 3.202 UKM dan sebagian besar UKM unggulan adalah bengkel kerajinan yang bergerak di bidang cinderamata dan jajanan tradisional yang salah satunya masih pending. Subyek program presentasi pasar digital untuk anak tunagrahita adalah siswa kelas XII SLB Idayu 2 Pakis Malang.

Berdasarkan hasil penelitian, keunggulan program pengenalan marketplace digital untuk anak tunagrahita terletak pada produksi modul yang sesuai untuk anak tunagrahita, dan modul ini bisa dikembangkan menjadi beberapa edisi sehingga dapat dikembangkan secara berkelanjutan oleh peneliti selanjutnya dengan

edisi yang berbeda. Pengembangan modul ini dirancang dengan menggunakan metode penelitian pengembangan pendidikan yang berorientasi pada pemecahan masalah dan memerlukan alat bantu berupa siklus (pengumpulan data, desain, produk awal, validasi dan umpan balik/revisi) (Ediyanto et al., 2022). Semua materi yang dikembangkan terus diperiksa dan ditingkatkan. Modul ini menyangkut capaian pendidikan tahap F kurikulum mandiri (usia mental ± 10 tahun dan biasanya kelas XI dan XII) (KEMENTERIAN PENDIDIKAN, 2022).

Mengumpulkan informasi mengidentifikasi isu-isu penting yang memerlukan perhatian dan ketekunan, antara lain: Program profesi yang ada belum menemukan solusi atau tindak lanjut terkait profitabilitas kegiatan anak tunagrahita, dan belum ada formula atau materi pendidikan untuk meningkatkan kewirausahaan anak tunagrahita agar bisa bertahan hidup kelak setelah lulus. Selain itu, kelompok penelitian merencanakan dalam desainnya pengembangan modul untuk memecahkan masalah yang teridentifikasi. Setelah itu, produk pertama yang disebut Modul Kewirausahaan untuk Anak Disabilitas Intelektual ditentukan oleh program pengenalan Digital Marketplace. Setelah modul disiapkan, validasi dilakukan oleh pakar industri. Hasil validasi menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Secara umum modul yang dihasilkan dinyatakan layak. Hal ini berarti modul yang dihasilkan Young telah memenuhi persyaratan kesesuaian materi, struktur dan bahasa.

Berdasarkan kajian literatur pada penelitian sebelumnya yang terkait peningkatan jiwa wirausaha, terdapat beberapa temuan sebagai berikut : Menurut (Widodo et al., n.d.) Implementasi Permainan "My Confident Book" meningkatkan kepercayaan diri Anak Tunagrahita. (Fadiana & Citra Dewi Rosalina, 2020) mengemukakan bahwa Pembelajaran Terintegrasi Semiotik Dengan Media Buku Pop Up efektif meningkatkan rasa percaya diri siswa tunagrahita dalam berkomunikasi dengan orang lain. Menurut (Monalisa, 2020) Terapi Bermain Puzzle Kombinasi dapat Meningkatkan Kemampuan kognitif dan inisiatif Anak Tunagrahita. (Almarogi, n.d.) mengemukakan Implementasi Program Pendidikan Vokasional sebagai investasi dapat meningkatkan Jiwa Wirausaha Bagi Anak Tunagrahita. Sedangkan menurut (Sari, 2014) Model Pembelajaran

Eksplisit Dapat Meningkatkan Kreatifitas Anak Tunagrahita Dalam Ketrampilan Pembuatan Brownis Kukus.

Menurut Suryana (Krisna Savindo, n.d.), seseorang memiliki jiwa wirausaha apabila menunjukkan indikator-indikator sebagai berikut 1) Penuh percaya diri; 2) Inisiatif; 3) Memiliki Motif Berprestasi; 4) Memiliki Jiwa Kepemimpinan; dan Orisinalitas Kreativitas dan Inovasi.

Kemiripan penelitian ini dengan beberapa penelitian sebelumnya adalah peningkatan jiwa wirausaha yang berhasil meningkat dan diimplementasikan dalam pembelajaran/permainan. Dalam setiap kajian literatur penelitian sebelumnya, terdapat jiwa kewirausahaan yang berhasil digandakan. Sementara itu, terdapat beberapa tanda peningkatan kewirausahaan dalam penelitian ini, antara lain kepercayaan diri, inisiatif dan orisinalitas, kreativitas dan inovasi (Krisna Savindo, n.d.). Penelitian sebelumnya berfokus pada penerapan permainan, media pembelajaran dan model pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan penelitian, manfaat dari peningkatan kewirausahaan adalah jumlah jiwa wirausaha anak tunagrahita meningkat, dan diketahui kewirausahaan anak tunagrahita berhasil diperkuat di pasar digital. program pengantar Pengenalan program marketplace digital ini dikemas dalam bentuk modul atau materi pelatihan yang disebut dengan Modul Edisi Kewirausahaan Marketplace. Secara umum dapat diketahui bahwa terdapat keterkaitan antara kewirausahaan dengan kemandirian siswa khususnya anak tunagrahita khususnya dalam belajar.

Guru melakukan program pengenalan marketplace untuk meningkatkan kewirausahaan anak tunagrahita dengan menggunakan modul terkait capaian pendidikan Tahap F (usia mental \pm 10 tahun dan biasanya kelas XI dan XII) kurikulum mandiri (KEMENTERIAN PENDIDIKAN, 2022). Dalam hal ini, Modul Kewirausahaan Edisi Marketplace dapat meningkatkan jiwa wirausaha siswa tunagrahita, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai semaksimal mungkin.

Pada program pengenalan Marketplace Digital, peningkatan jiwa wirausaha dilakukan dengan praktek install dan uninstall aplikasi serta belajar tentang aplikasi marketplace dan beberapa komponen pendukungnya, seperti. upload barang ke aplikasi marketplace. Keberhasilan peningkatan jiwa kewirausahaan ini ditunjukkan dengan nilai post test anak

tunagrahita di atas KKM sekolah yaitu. 75 yang tercermin dari hasil uji lapangan.

SIMPULAN

Untuk mencapai keberhasilan peningkatan jiwa wirausaha praktik pembelajaran harus dikemas dalam pembelajaran yang menarik untuk anak berkebutuhan khusus terutama siswa tunagrahita. Dengan menyediakan media atau bahan ajar yang menarik siswa tunagrahita akan lebih cepat menyerap pembelajaran dan jiwa wirausaha yang berkaitan dengan pembelajaran. Dalam hal ini juga diperlukan perpaduan teknologi untuk lebih cepat menerapkan jiwa wirausaha pada siswa tunagrahita. Penelitian ini menghasilkan modul yang berjudul "Modul Kewirausahaan edisi *Marketplace*" yang layak dan dapat meningkatkan jiwa wirausaha siswa tunagrahita.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliffia Agustina Nugraha, Eka Novita Sari, Navissya Dzuchroidah, & Afyah Nur K. (2021). Peran Digital Marketing Bagi Wirausaha Pemula Di Desa Sambong Dukuh Kabupaten Jombang. *Studi Kasus Inovasi Ekonomi*, 5(02). Retrieved from <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/skie/article/view/17447>
- Almarogi, A. M. (2019). Implementasi Program Pendidikan Vokasional Sebagai Investasi Bagi Anak Tunagrahita Dalam Setting Pendidikan Khusus. *Inclusive Journal of Special Education*, 1(1), 49-58.
- Altenburg, & Tilman. (1999). *How to Promote Clusters: Policy Experiences from Latin America*. *World Development*, 27, 1693-1713. [https://doi.org/10.1016/S0305-750X\(99\)00081-9](https://doi.org/10.1016/S0305-750X(99)00081-9).
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Ediyanto, E., Sunandar, A., Ramadhani, R. S., & Aqilah, T. S. (2022). Sustainable Instrument Development in Educational Research. *Discourse and Communication for Sustainable Education*, 13(1), 37-47. <https://doi.org/10.2478/dcse-2022-0004>

- Erni, Y. (2016). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Media Gambar Simbol Untuk Anak Tunagrahita Sedang. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 4(3), 5-11.
- Fadiana, M., & Citra, D. R. (2020). Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa Tunagrahita Melalui Pembelajaran Terintegrasi Semiotik Dengan Media Buku Pop Up. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 373-383. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3940>
- Monalisa. (2020). Terapi Bermain Puzzle Kombinasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Tuna Grahita di SLBN Muara Bulian Jambi. *Beguai Jejama – Jurnal Pengabdian Kesehatan*, 1(1), 77-81
- Saputra, H., & Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita. *MATHEMA JOURNAL*, 1(1), 15-23.
- Sari, M. (2014). Peningkatan Keterampilan Tata Boga Materi Pembuatan Brownis Kukus Melalui Model Pembelajaran Eksplisit SLB Kembar Karya I Jakarta Timur. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 28(1).
- Voettie Wisataone, Suranto AW, & Ulfah Hidayati. (2021). Penggunaan Marketplace Untuk Meningkatkan Pemasaran Digital Di Masa Pandemi Covid-19. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(6).
- Widodo, Y. P., Dwidiyanti, M., & Hartati, E. (2019). Efek Permainan “My Confident Book” Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Tunagrahita. *Bhamada: Jurnal Ilmu dan Teknologi Kesehatan*, 11(1).