

BUKU AJAR

KEWIRAUSAHAAN KESEJARAHAN



**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA



HISTORIOPRENEURSHIP



Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si.
Rizky Febriyani Putri, M.Pd.
Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd.
Dr. Ananda Setiawan, M.Pd.



KEWIRAUSAHAAN KESEJARAHAAN (HISTORIOPRENEURSHIP)

Penulis : **Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si.**
Rizky Febriyani Putri, M.Pd.
Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd.
Dr. Ananda Setiawan, M.Pd.

Editor : **Muhammad Rouf**

Desain Cover : **Muzammil Akbar**

Ilustrasi : **Freepik**

Ukuran: 21 x 29.7 cm; Hal: iv+ 49 (53)

Cetakan I, Juni 2023

ISBN 978-623-8179-55-8



Penerbit

Insight Mediatama

Anggota IKAPI No. 338/JTI/2022

Watesnegoro No. 4 (61385) Mojokerto

Whatsapp 087762245559

www.insightmediatama.co.id

© **All Rights Reserved** Ketentuan Pidana Pasal 112-119 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit dan penulis.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur senantiasa hanya kepada Allah SWT., atas karunia, nikmat dan Rahmat Nya, buku ini dapat terselesaikan dengan baik tanpa ada halangan yang cukup berarti.

Buku ajar ini sebagai pedoman yang diharapkan dapat mengantarkan mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah Kewirausahaan Kesejarahan (*Historiopreneurship*). Menyadari bahwa literatur mengenai Kewirausahaan Kesejarahan yang sesuai dengan konteks lokal belum begitu banyak, maka buku ini akan membantu dan memudahkan mahasiswa dalam belajar kewirausahaan baik secara teori maupun praktik. Mahasiswa akan dituntun pada pembelajaran teori, analisa permasalahan di bidang kewirausahaan serta menentukan model penyelesaian permasalahan Kewirausahaan Kesejarahan.

Pembelajaran Kewirausahaan Kesejarahan berkorelasi dengan pembelajaran dasar tentang ilmu ekonomi, sehingga kemampuan dasar berkaitan dengan dasar – dasar ilmu kewirausahaan sangat diperlukan. Keberadaan buku ini secara langsung maupun tidak langsung dapat menstimulasi mahasiswa atas materi – materi pembelajaran yang telah diajarkan sebelumnya.

Besar harapan Penulis, Buku Kewirausahaan Kesejarahan ini dapat memberikan manfaat kepada mahasiswa maupun kepada pihak – pihak lain yang belajar mengenai Kewirausahaan Kesejarahan. Tentu Penulis sangat sadar bahwa buku ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat Penulis harapkan.

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
A. INFORMASI UMUM	1
Capaian Pembelajaran Lulusan	1
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	2
Peran Dosen	3
Sarana dan Prasarana	4
Kolaborasi Narasumber	4
Cara Penggunaan Buku ajar Ajar	5
Tahapan dalam Buku Ajar	5
B. KESEJARAHAAN	7
Kegiatan Pembelajaran 1	7
Kegiatan Pembelajaran 2	15
Lembar Analisa Kelompok	15
Lembar Analisa Individu	18
Kegiatan Pembelajaran 3	23
Laporan Kegiatan	23
Refleksi	24
C. KEWIRAUSAHAAN DAN KEPARIWISATAAN	25
Lembar Analisa Kelompok 1	29
Lembar Analisa Kelompok 2	31
Lembar Diskusi Kelompok	33
Lembar Proyek Individu	35
Refleksi	43
Praktik Lapangan 1	45
Praktik Lapangan 2	46
Refleksi	47
DAFTAR PUSTAKA	48

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)

CPL yang ingin dicapai dalam pembelajaran ini adalah **mahasiswa mampu mengaplikasikan teori dan nilai-nilai kewirausahaan dalam kehidupan nyata berdasarkan potensi kewirausahaan kesejarahan (*historiopreneurship*) beserta berbagai aspek pendukungnya**, dengan konten kesejarahan, kewirausahaan dan kepariwisataan yang mengacu pada kebutuhan materi, Merdeka Belajar Kampus Merdeka, dan *project based learning*.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

Melalui buku ajar berbasis *project based learning* (PjBL) ini, diharapkan:

CPMK 1	Mahasiswa mampu mendeskripsikan konten dan karakter objek berdasarkan kesejarahan serta urgensinya dalam perspektif budaya dan nilai karakter
CPMK 2	Mahasiswa mampu mengorganisasikan objek kesejarahan berdasarkan hasil identifikasi dan eksplorasi dalam pemetaan
CPMK 3	Mahasiswa mampu mengasesmen objek kesejarahan berdasarkan hasil identifikasi
CPMK 4	Mahasiswa mampu mendesain pola perjalanan (<i>travel pattern</i>) objek berdasarkan hasil kelayakan
CPMK 5	Mahasiswa mampu menyusun laporan terkait rambu-rambu wisata kesejarahan berbasis kewirausahaan berdasarkan hasil observasi lapangan
CPMK 6	Mahasiswa mampu menguraikan perspektif terkait pemasaran kewirausahaan kesejarahan melalui diskusi kelompok dan pakar
CPMK 7	Mahasiswa mampu merancang produk dan jasa terkait kewirausahaan kesejarahan berdasarkan konsep kewirausahaan
CPMK 8	Mahasiswa memiliki keterampilan memasarkan produk dan jasa terkait kewirausahaan kesejarahan berdasarkan hasil praktik lapangan

HAL YANG HARUS DIPERHATIKAN SEBELUM MEMULAI PROSES PEMBELAJARAN

Dalam proses belajar berbasis PjBL ini, sangat penting sekali diajukan sebuah pertanyaan atau studi kasus untuk menstimulasi mahasiswa agar mengeksplorasi pembahasan masalah melalui pendalaman materi, lalu menganalisisnya dari berbagai sudut pandang dan teori, yang akhirnya mengkonfirmasi masalah tersebut melalui diskusi, refleksi dan pengambilan kesimpulan. Mahasiswa diberikan stimulus yang memicu pembelajaran aktif dan menyenangkan sesuai dengan konsep merdeka belajar untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui pengalaman yang nyata. Pada akhir kegiatan pembelajaran, mahasiswa berkreasi membuat sebuah *project* bisnis dengan memanfaatkan potensi wirausaha dalam berbagai bidang pariwisata yang sudah teridentifikasi.

PERAN DOSEN

1. Fasilitator: memfasilitasi kegiatan, menyediakan media belajar, lembar belajar, lembar kerja dan lain-lain.
2. Moderator: memoderasi diskusi, memberikan pertanyaan pemantik, menutup dengan kesimpulan.
3. Penyedia Informasi: menyediakan artikel, video, tautan informasi.
4. Mentor: membimbing peserta didik dalam mengembangkan proyek.

HAL YANG HARUS DIPERHATIKAN SEBELUM MEMULAI PROSES PEMBELAJARAN

SARANA DAN PRASARANA

Sarana Pembelajaran:

1. Digital dan Nondigital berupa Buku paket, *e-book*, portal pembelajaran, tautan edukasi di internet, surat kabar, majalah, televisi, radio, teks iklan di ruang publik, tempat wisata kesejarahan.
2. Video pembelajaran di internet.
3. Aplikasi “BAHIMAT” yang telah dikembangkan dan diunduh dari *Google Playstore*.

Prasarana Pembelajaran:

1. Perangkat keras (PC, Laptop, *Smartphone*, Tablet, *Headset*).
2. Perangkat lunak (Aplikasi pembelajaran: *Whatsapp*, *Zoom*, *Google Classroom*, Media Sosial: *Youtube*, *Instagram*, dan lain-lain).
3. Jaringan internet.

KOLABORASI DAN NARASUMBER

Apabila dosen dan mahasiswa mempunyai keterbatasan untuk memperoleh konten, dosen bisa mengundang narasumber ahli misalnya dari guru mata pelajaran produktif, praktisi di berbagai bidang, dan bisa menggunakan sarana sekitar sebagai sumber belajar primer maupun sekunder.

CARA PENGGUNAAN BUKU AJAR AJAR

Buku ajar ajar ini dirancang untuk membantu dosen untuk melaksanakan kegiatan program kewirausahaan kesejarahan (historiopreneurship) di perguruan tinggi yang menerapkan Merdeka Belajar Kampus Merdeka.

Di dalam buku ajar ajar ini ada beberapa aktivitas yang saling berkaitan, dengan beberapa formatif asesmen sebagai diagnostik asesmen dan asesmen sumatif sebagai ujung dari proses pembelajaran. Disarankan agar buku ajar ajar ini dilakukan sesuai dengan urutan di alur CPMK.

Waktu yang direkomendasikan untuk pelaksanaan buku ajar ajar ini adalah 1 semester atau 14 kali tatap muka dengan durasi kurang lebih 28 JP. Sebaiknya ada jeda waktu antar aktivitas agar di satu sisi para dosen mempunyai waktu yang cukup untuk melakukan persiapan materi untuk memantik diskusi dan refleksi mahasiswa. Mahasiswa juga mempunyai waktu untuk berpikir, berefleksi, dan menjalankan masing-masing aktivitas dengan baik.



TAHAPAN DALAM BUKU AJAR

TAHAPAN KEGIATAN PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*

Merdeka belajar:

1. Mulai dari diri: Mahasiswa diberi pertanyaan pemantik oleh dosen dan mencurahkan berbagai pendapat dan pengalamannya.
2. Eksplorasi konsep: Mahasiswa melihat tayangan foto maupun video wisata sejarah yang ada di Kalimantan Selatan.
3. Ruang kolaborasi: Mahasiswa melakukan identifikasi dan asesmen potensi wisata sejarah secara berkelompok.
4. Refleksi terbimbing: merefleksi hasil kajiannya bersama dengan kelompok.
5. Demokrasi konstekstual: Mengerjakan lembar analisis individu.
6. Elaborasi: Mahasiswa memperdalam materi pengayaan untuk memperluas pemahaman.
7. Koneksi antar materi: Mahasiswa membuat kesimpulan materi dan keterkaitannya dengan materi atau mata kuliah lain.
8. Aksi nyata: Mahasiswa melakukan presentasi hasil kajian bersama kelompok.

Project Based Learning:

1. Pertanyaan mendasar: Mahasiswa secara berkelompok menentukan topik "objek wisata sejarah" yang akan dijadikan potensi wirausaha wisata kesejarahan.
2. Desain perencanaan: Mahasiswa secara berkelompok menyusun desain perencanaan produk melalui marketing mix, merencanakan startegi pemasarannya melalui teknologi digital.
3. Menyusun jadwal: Mahasiswa secara berkelompok membuat jadwal langkah-langkah menyediakan produk dan jadwal pembuatan sampai dengan pengoperasian pemasaran.
4. Monitor perkembangan: Mahasiswa secara berkelompok memonitor perkembangan pemasaran produknya selama 2 minggu.
5. Uji hasil: setelah 2 minggu melakukan pemasaran, mahasiswa melaporkan hasil pemasaran produknya.

Kesejarahan

Kegiatan Pembelajaran 1

2 JP x @50 menit = 100 menit.

CPMK:

1. Mahasiswa mampu mendeskripsikan konten dan karakter objek berdasarkan kesejarahan serta urgensinya dalam perspektif budaya dan nilai karakter.

PERTANYAAN KUNCI

DESKRIPSIKAN OBJEK-OBJEK SEJARAH YANG ADA DI SEKITAR KALIAN?

Sejarah sebagai salah satu bentuk peninggalan masa lalu yang harus tetap kita rawat sebagai ingatan kolektif manusia. Banyak peninggalan sejarah yang tersebar di berbagai sudut dunia, tak terkecuali di Kalimantan Selatan. Belajar sejarah bukan berarti hanya belajar tentang masa lalu yang tiada guna, namun akan memberikan manfaat untuk masa yang akan datang, karena sejarah merupakan dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangan di masa depan (Kochhar, 2008). Peninggalan tersebut salah satu bentuknya adalah bangunan bersejarah.

Pariwisata di Indonesia mempunyai peluang besar karena memiliki daya tarik tersendiri dimana setiap tujuan wisatanya memiliki unsur-unsur budaya, atraksi dan sejarah dan setiap daerahnya memiliki ciri khas yang berbeda-beda. Undang-Undang Nomor 9 Tahun 1990 menjelaskan bahwa pengembangan pariwisata di Indonesia menggunakan konsep budaya atau *culture tourism* dengan mempertimbangkan potensi seni dan budaya yang beraneka ragam yang tersebar pada daerah tujuan wisata daerah wisata (Yoeti, 2006). Sejalan dengan Undang-Undang Nomor 10 Tahun

Sumber: Atmono dkk, 2021



MASJID SULTAN SURIANSYAH

2009 yang menjelaskan bahwa peninggalan purbakala, peninggalan sejarah, seni dan budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia merupakan sumber daya dan modal pembangunan kepariwisataan untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat (Kirom, Sudarmiatin, & Putra, 2016).

Peninggalan bersejarah mempunyai daya tarik yang besar yang dapat menarik wisatawan. Potensi pariwisata berbasis sejarah budaya merupakan salah satu aset yang memiliki potensi untuk dikembangkan oleh setiap daerah (Adi *et al*, 2013). Pengembangan potensi sektor pariwisata di daerah selain untuk menambah pendapatan daerah juga dapat memperkenalkan sejarah serta melestarikan budaya daerah wisata tersebut.

Wisata sejarah adalah kegiatan wisata yang bertujuan untuk mengunjungi tempat-tempat yang memiliki nilai kesejarahan. Nilai kesejarahan yang terdapat pada daerah wisata itulah yang menjadi objek wisata sejarah yang ditawarkan. Objek wisata tersebut beberapa diantaranya adalah arsitektur bangunan, kebudayaan dan kepercayaan masa lampau (Ishak, 2020). Obyek wisata yang berupa tempat atau keadaan alam, tata hidup, seni budaya serta peninggalan sejarah bangsa perlu dikembangkan secara terencana serta inovatif karena obyek wisata ini merupakan titik sentral dari pengembangan pariwisata nasional (Suwena & Widyamatja, 2017).

Daya tarik wisata sejarah adalah para wisatawan dapat menikmati keunikan dari keragaman budaya dan sejarah di daerah yang dikunjungi. Tujuan dari wisata sejarah bagi para wisatawan adalah mempelajari budaya daerah untuk memenuhi kebutuhan serta kepuasan rekreasinya, selain itu mereka mendapatkan edukasi dari peristiwa sejarah dan budaya daerah wisata (Jamal, bustami, & Desma). Dikemukakan oleh Irdika (Pusaka Budaya dan Pariwisata, 2007) terdapat 10 elemen budaya yang menjadi daya tarik wisata yakni: (1) Kerajinan, (2) tradisi, (3) sejarah, (4) arsitektur, (5) makanan lokal, (6) seni musik, (7) cara hidup masyarakat, (8) agama, (9) bahasa dan (10) pakaian lokal. Daya tarik wisata juga dipengaruhi oleh penyajian dari eksistensi dan keunikan dari obyek wisatayang ada yang dikemas menjadi ragam atraksi wisata yang menarik.

Setiap daerah memiliki sejarah budaya yang unik sehingga menjadi karakteristik pembeda dengan daerah lain. Perbedaan karakteristik sejarah budaya tersebut merupakan potensi dari pariwisata sejarah di setiap daerah (Suyatmin & Edy, 2017). Penelitian yang dilakukan oleh Aziz (2018) menyimpulkan bahwa aspek daya tarik kota Banjarmasin salah satunya adalah wisata heritage dan peninggalan sejarah.

Sebagai kota yang dijuluki sebagai kota seribu sungai, Banjarmasin juga dipenuhi dengan tempat-tempat bersejarah yang menjadi daya tarik wisatawan lokal maupun non lokal. Daya tarik wisata sejarah di kota Banjarmasin dipengaruhi oleh keberadaan sungai dan peninggalan sejarah kerajaan Banjar dan jaman pejuangnya. Sejarah kerajaan banjar juga memiliki nuansa Islami sehingga Kebanyakan dari tempat bersejarah yang dikunjungi adalah masjid yang dibangun pada pemerintahan zaman dahulu yang masih dipelihara dengan menjaga bentuk aslinya serta makam keramat para wali yang berpengaruh menyebarkan agama Islam di Banjarmasin.

Seperti yang terjadi pada obyek wisata pasar terapung di Kuin yang mengalami penurunan aksistensinya karena aktivitas dan kegiatan ekonomi masyarakat berpindah ke darat (Pradana, 2020). Dikembangkannya Pasar Terapung buatan di Siring Tandean juga membuat Pasar Terapung Muara Kuin semakin terpinggirkan. Masalah lain adalah Kurangnya pengemasan daya tarik obyek wisata dimana seharusnya daerah tujuan wisata memiliki keunikan, kekhasan dan daya tarik tersendiri, baik berupa alam maupun masyarakat serta budayanya (Huiwen & Hassink, 2017). Selain itu faktor lingkungan disekitar juga mempengaruhi seperti jalan yang sempit, kondisi lingkungan dan fasilitas yang kurang memadai, serta waktu menikmati wisata terbatas dari pukul 03.00 dini hari hingga pukul 07.00 pagi wita saja. Penurunan keberadaan obyek wisata Pasar Terapung Kuin juga menyebabkan hilangnya nilai-nilai sosial dan budaya yang terkandung di dalam Pasar Terapung itu sendiri (Gibson, 2015).

Peninggalan bersejarah mempunyai daya tarik yang besar yang juga dapat menarik wisatawan mancanegara. Sehingga untuk mengembangkan wisata sejarah Kota Banjarmasin dengan memberdayakan elemen dan lansekap budaya sebagai objek wisata serta nilai-nilai kultural yang terdapat di Kota Banjarmasin, diperlukan sebuah identifikasi guna menemukan potensi objek wisata sejarah berdasarkan kelayakan lanskap untuk selanjutnya diketahui strategi pengembangan berdasarkan variabel kelayakan lanskap yang perlu dioptimalkan guna meningkatkan kesejahteraan kota dan masyarakat.

Destinasi Wisata Banjarmasin Favorit

Air Terjun Haratai



Air Terjun Haratai Kalimantan Selatan. Sumber : jelajahlangkah.com

Keistimewaan Air Terjun Haratai terletak pada pemandangan alamnya yang indah. Air Terjun Haratai seakan-akan diapit oleh tebing bebatuan dan pepohonan di kanan kiri. Meskipun memiliki debit air yang deras, Anda masih bisa masuk ke perairan untuk menikmati sensasi menyegarkan airnya. Di bagian pinggir air terjun, airnya tidak begitu dalam masih bisa dinikmati dengan baik meski suhunya dingin menusuk.

Selain menikmati pemandangan dan kesegaran air terjun. Anda bisa melakukan terapi psikologis di tempat ini. Suara air terjunnya sangat menenangkan. Puas mendengarkan suara air, carilah tempat yang bagus untuk mengambil foto air terjun atau foto selfie dengan background air terjun.

Ada sebuah nilai luhur yang membuat saya kagum, bahwa kelestarian alam lebih berharga dari harta ataupun materi lainnya. Sehingga keberadaan air terjun menjadi sangat disakralkan bagi Suku Dayak Meratus.

Air Terjun Haratai, sebuah air terjun yang sangat elok di tengah alam yang masih asri. Air Terjun Haratai adalah air terjun yang berada di deretan pegunungan Meratus, serta berada di kawasan wisata Loksado.

Bamboo Rafting



Bamboo rafting dengan jalur Sungai Benawa. Sumber : Tribunnews.com

Anda yang hobi menguji adrenalin akan mendapatkan sensasi mendebarkan ketika berlibur ke tempat wisata di Banjarmasin seperti Bamboo Rafting. Tempat ini digadang-gadang sebagai tempat rafting paling unik di Banjarmasin. Keunikan dari Bamboo Rafting adalah media arung jeramnya yang menggunakan bambu atau rakit bukan perahu karet.

Selain menikmati sensasi mendebarkan mengelilingi sungai, Anda juga akan dimanjakan dengan pemandangan kiri kanan yang asri dan indah. Tempat wisata ini masih sangat asri dan menyejukkan dengan pepohonan rindang. Meski dilakukan di siang hari, Anda masih bisa merasakan hawa sejuknya.

Pasar Terapung



Mengenal Pasar Apung yang unik di Kalimantan (Foto: Instagram@eldiai)

Anda yang hobi pergi ke pasar akan menemukan konsep pasar tradisional yang berbeda saat mengunjungi Pasar Terapung Banjarmasin. Pasar di sini bukan berdiri di atas daratan tapi dibuka di perahu klotok tepat di atas Sungai Martapura.

Selain mengagumi keunikan para pedagang pasar terapung, Anda juga bisa menikmati penjelajahan Sungai Martapura dengan menyewa perahu. Coba bayangkan, sensasi menyenangkan kuliner di atas perahu sambil melintasi sungai?

Pemandian Air Panas Tanuhi



Pemandian Air Panas Tanuhi (Foto: narasipublik.com)

Mandi air panas di kolam terbuka bersama pengunjung lainnya merupakan konsep utama Pemandian Air Panas Tanuhi. Tempat wisata ini setidaknya difasilitasi dengan empat kolam renang, lapangan tenis, restoran, penginapan dan fasilitas lainnya.

Selain menawarkan kolam mandi air panas, tempat wisata alam Banjarmasin ini juga menyuguhkan view pegunungan yang sangat indah. Karena kolam terbuka, otomatis Anda bisa melihat pemandangan yang tersaji dengan lebih mudah. Jika sudah merasa haus atau lelah, ada restoran dan cottage yang siap melayani.

Taman Wisata Alam Pulau Bakut



Wisata Alam Pulau Bakut (Foto: Antaranews.Kalsel/ist)

Manjakan mata Anda dengan melihat pemandangan asri di Taman Wisata Alam Pulau Bakut. Hutan Mangrove di kawasan wisata ini sangat indah dan rindang membuat udara di sekitarnya selalu sejuk. Anda yang suka dengan pemandangan hutan dan pepohonan akan merasa terpikat dengan penataan ruangnya.

Salah satu keistimewaan di Taman Wisata Alam Pulau Bakut adalah jembatan panjangnya. Anda bisa mengambil foto selfie dengan latar belakang pepohonan di sekelilingnya. Atau mengambil foto jarak jauh dengan background jembatan. Intinya, Anda jangan lupa bawa kamera ketika berencana datang ke sini.

Dari kelima tempat wisata di atas, mana yang ingin Anda kunjungi? Semua tempat wisata Banjarmasin memiliki potensi pariwisata. Selain banyak daya tariknya, masing-masing tempat wisata juga sudah dilengkapi dengan beragam fasilitas. Fasilitas tersebut membantu para pengunjung untuk menikmati lokasi wisata lebih lama.

PERTANYAAN PEMANTIK

"Siapakah di antara kalian yang hobi wisata atau jalan-jalan?"

Dalam melakukan pembelajaran ini, ditayangkan sebuah video tentang wisata yang ada di Kalimantan Selatan.

Kegiatan Pembelajaran 2

6 JP x @50 menit = 300 menit

CPMK:

1. Mahasiswa mampu mengorganisasikan objek kesejarahan berdasarkan hasil identifikasi dan eksplorasi dalam pemetaan.
2. Mahasiswa mampu mengasesmen objek kesejarahan berdasarkan hasil identifikasi.
3. Mahasiswa mampu mendesain potensi usaha berdasarkan hasil kelayakan objek (*object pattern and feasibility*).

LEMBAR ANALISA KELOMPOK

AKTIVITAS EKSPLORASI MAHASISWA

Berdasarkan hasil identifikasi terkait objek kesejarahan yang ada di daerah kalian, petakanlah objek-objek kesejarahan tersebut.

Lakukanlah analisa secara berkelompok!

OBJEK 1

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

OBJEK 2

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Membentuk Profil Pelajar Pancasila

Gotong royong, kreatif dan bernalar
kritis

LEMBAR ANALISA KELOMPOK

OBJEK 3

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

OBJEK 4

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

OBJEK 5

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

OBJEK 6

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Membentuk Profil Pelajar Pancasila

Gotong royong, kreatif dan bernalar kritis

LEMBAR ANALISA KELOMPOK

OBJEK 7

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

OBJEK 8

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

OBJEK 9

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

OBJEK 10

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Membentuk Profil Pelajar Pancasila

Gotong royong, kreatif dan bernalar kritis

LEMBAR ANALISA INDIVIDU

AKTIVITAS UNJUK KERJA

Berdasarkan hasil identifikasi dari setiap kelompok, analisa dan asesmen lah hasil pemetaan tersebut dengan melengkapi kolom di bawah ini. Selanjutnya, diskusikan di kelas.

LENGKAPILAH KOLOM DI BAWAH INI!

OBJEK WISATA

OBJEK KESEJARAHAN

KARAKTER OBJEK KESEJARAHAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

URGENSI KESEJARAHAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

INDIKATOR PENILAIAN KELAYAKAN OBJEK KESEJARAHAN

NO	ASPEK	BOBOT	KETERANGAN
1.	Daya tarik	6	Daya tarik merupakan faktor utama alasan seseorang melakukan perjalanan wisata sejarah.
2.	Aksesibilitas	5	Aksesibilitas merupakan faktor penting yang mendukung wisatawan dapat melakukan kegiatan wisata sejarah.
3.	Sarana Prasarana	3	Sarana dan prasarana bersifat sebagai penunjang dalam kegiatan wisata sejarah.
4.	Partisipasi Masyarakat	6	Partisipasi masyarakat adalah keterlibatan sukarela oleh masyarakat dalam pembangunan objek sejarah di lingkungan mereka sendiri.

LAMPIRAN
FORM SYARAT KELAYAKAN OBJEK KESEJARAHAN

NO	ASPEK	Sub Aspek	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Daya tarik	1. Memiliki keunikan atau ciri khas sejarah lokal					
		2. Objek sejarah memiliki lokasi yang bersih					
		3. Kawasan objek sejarah terjamin keamanannya					
		4. Keserasian bangunan objek dengan lingkungan					
2.	Aksesibilitas	1. Kondisi jalan menuju objek sejarah terlampau mulus					
		2. Dekat dari pusat kota					
		3. Waktu tempuh dari pusat kota tidak terlalu lama/jauh					
3.	Sarana Prasarana	1. Memiliki fasilitas umum seperti toilet dan tempat wudhu					
		2. Memiliki <i>gif/merchandise store</i> di sekitar objek sejarah					
		3. Memiliki warung dan rumah makan di sekitar objek sejarah					
		4. Memiliki areal parkir yang cukup untuk wisatawan					
4.	Partisipasi Masyarakat	1. Objek kesejarahan dapat mensejahterakan tuan rumah atau masyarakat sekitar					
		2. Masyarakat sekitar menyambut kehadiran wisatawan					
		3. Masyarakat menyediakan fasilitas kenyamanan wisata					

NO	ASPEK	Sub Aspek	Skor				
			1	2	3	4	5
		4. Masyarakat menyediakan pemandu wisata					
		5. Pelaku wisata berasal dari masyarakat lokal					
		6. Terdapat penjual cinderamata/oleh-oleh khas wisata setempat yang dibuat masyarakat lokal					
		7. Masyarakat turut serta dalam menjaga keamanan, kenyamanan, ketertiban, dan kebersihan daerah wisata					

Kegiatan Pembelajaran 3

4 JP x @50 menit = 200 menit

CPMK:

1. Mahasiswa mampu menyusun laporan terkait rambu-rambu wisata kesejarahan berbasis kewirausahaan berdasarkan hasil observasi lapangan.

LAPORAN KEGIATAN

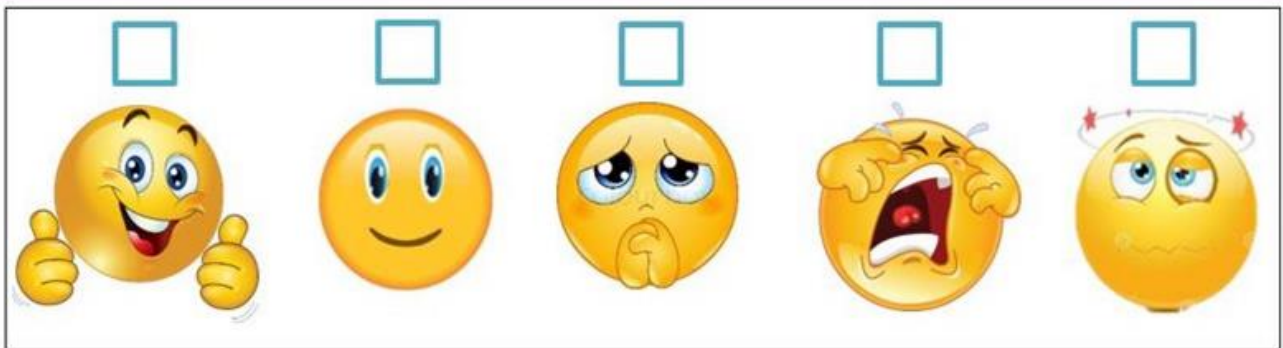
AKTIVITAS UNJUK KERJA

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan objek sejarah yang dipilih dari setiap kelompok, buatlah laporan kegiatan tersebut dengan memuat “*object pattern and feasibility*”, selanjutnya diskusikan di kelas.

FORMAT LAPORAN TERLAMPIR

REFLEKSI

Setelah mempelajari buku ajar ini, bagaimana pemahaman kalian terhadap materi? Isilah penilaian diri ini dengan sejujur-juurnya dan sebenar- benarnya sesuai dengan perasaan kalian ketika mengerjakan suplemen bahan materi ini! Bubuhkanlah tanda centang (✓) pada salah satu gambar yang dapat mewakili perasaan kalian setelah mempelajari materi ini!



Jawablah pertanyaan berikut!

1. Apa yang sudah kalian pelajari?

2. Apa yang kalian kuasai dari materi ini?

3. Bagian apa yang belum kalian kuasai?

4. Apa upaya kalian untuk menguasai yang belum kalian kuasai?

Kewirausahaan dan Kepariwisata

14 JP x @ 50 menit = 700 menit

CPMK:

1. Mahasiswa mampu menguraikan perspektif terkait pemasaran kewirausahaan kesejarahan melalui diskusi kelompok dan pakar.
2. Mahasiswa mampu merancang produk dan jasa terkait kewirausahaan kesejarahan berdasarkan konsep kewirausahaan.
3. Mahasiswa memiliki keterampilan memasarkan produk dan jasa terkait kewirausahaan kesejarahan berdasarkan hasil praktik lapangan.

Secara etimologi, kewirausahaan berasal dari kata wira dan usaha. Wira berarti peluang, pahlawan, manusia unggul, teladan, berbudi luhur, gagah berani, dan berwatak agung. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, wirausaha adalah orang yang pandai atau berbakat mengenali produk baru, menentukan cara produksi baru, menyusun operasi untuk mengadakan produk baru, mengatur permodalan operasinya, serta memasarkannya (Rusdiana, 2014).

Wirausaha adalah orang yang mendirikan, mengelola, mengembangkan dan melembagakan perusahaan miliknya atau kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk melihat dan menilai kesempatan-kesempatan bisnis, mengumpulkan sumber daya- sumber daya yang dibutuhkan untuk mengambil tindakan yang tepat dan mengambil keuntungan dalam rangka meraih sukses (Sukamdani,

PERTANYAAN PEMANTIK

Adakah di antara kalian yang pernah berbelanja *online*? Berapa rata-rata pengeluaran per bulan jika berbelanja *online*?

Tips untuk dosen:

Dalam melakukan pembelajaran ini, dosen dapat menayangkan sebuah video tentang pemasaran yang menggunakan teknologi, misal pemasaran pada Amazon.com, Alibaba, Lazada, shopee, Tokopedia, bukalapak, dan lain-lain.

2013). Menurut Zimmerer dan Scrbrough, wirausahawan adalah orang yang menciptakan bisnis baru dengan mengambil risiko dan ketidakpastian demi mencapai keuntungan dan pertumbuhan dengan cara mengidentifikasi peluang dan menggabungkan sumber daya yang diperlukan (Fahmi, 2014).

Kewirausahaan adalah suatu ilmu yang mengkaji tentang pengembangan dan pembangunan semangat kreatifitas serta berani menanggung risiko terhadap pekerjaan yang dilakukan demi mewujudkan hasil karya tersebut (Fahmi, 2014). Keberanian mengambil risiko sudah menjadi milik seorang wirausahawan karena dituntut untuk berani dan siap jika usaha yang dilakukan tersebut belum memiliki nilai perhatian dipasar. Peran dari seorang wirausaha menurut Suryana memiliki dua peran yaitu sebagai penemu dan sebagai perencana. Sebagai penemu wirausaha menemukan dan menciptakan produk baru, teknologi dan cara baru, ide-ide baru dan organisasi usaha baru. Sebagai perencana, wirausaha berperan merancang usaha baru, merencanakan strategi perusahaan baru, merencanakan ide-ide dan peluang dalam perusahaan.

Peter F. Drucker menjelaskan konsep kewirausahaan merujuk pada sifat, watak, dan ciri-ciri yang melekat pada seseorang yang mempunyai kemauan keras untuk mewujudkan gagasan inovatif ke dalam dunia usaha yang nyata dan dapat mengembangkannya dengan tangguh. Dan menurut Zimmerer kewirausahaan adalah penerapan kreativitas dan inovasi untuk memecahkan masalah dan upaya memanfaatkan peluang yang dihadapi setiap hari.

Kewirausahaan merupakan gabungan dari kreativitas, inovasi dan keberanian menghadapi resiko yang dilakukan dengan cara kerja keras untuk membentuk dan memelihara usaha baru (Suryana, 2014). Nilai-nilai hakiki kewirausahaan menurut Suryana (2014) yaitu:

a. Percaya diri

Merupakan suatu paduan sikap dan keyakinan seseorang dalam menghadapi tugas atau pekerjaan. Kepercayaan diri merupakan landasan yang kuat untuk meningkatkan karsa dan karya seseorang. Orang yang percaya diri memiliki kemampuan untuk menyelesaikan pekerjaan dengan sistematis, berencana, efektif, dan efisien. Seperti percaya diri dalam menentukan sesuatu, percaya diri dalam menjalankan sesuatu, percaya diri bahwa kita dapat mengatasi berbagai risiko yang dihadapi merupakan faktor yang mendasar yang harus dimiliki oleh wirausaha. Seseorang yang memiliki jiwa wirausaha merasa yakin bahwa apa-apa yang diperbuatnya akan berhasil walaupun akan menghadapi berbagai rintangan. Tidak selalu

dihantui rasa takut akan kegagalan sehingga membuat dirinya optimis untuk terus maju.

b. Kepemimpinan

Sifat kepemimpinan memang ada dalam diri masing-masing individu dan sifat tersebut juga harus melekat pada diri wirausahawan. Wirausahawan adalah seseorang yang akan memimpin jalannya sebuah usaha, wirausahawan harus bisa memimpin pekerjaannya karena kepemimpinan merupakan faktor kunci menjadi wirausahawan sukses.

c. Berorientasi ke masa depan

Orang yang berorientasi ke masa depan adalah orang yang memiliki perspektif dan pandangan ke masa depan. Meskipun terdapat resiko yang mungkin terjadi, ia tetap tabah untuk mencari peluang dan tantangan demi pembaharuan masa depan. Pandangan yang jauh ke depan membuat wirausahawan tidak cepat puas dengan karya dan karya yang sudah ada saat ini.

d. Berani mengambil resiko

Kemauan dan kemampuan untuk menghadapi risiko merupakan salah satu nilai utama dalam kewirausahaan. Wirausahawan yang tidak mau menghadapi risiko akan sukar memulai atau berinisiatif. Menurut Angelita S. Bajaro, seorang wirausahawan yang berani menanggung resiko adalah orang yang selalu ingin jadi pemenang dan memenangkan dengan cara yang baik.

e. Keorisinalitas (kreativitas dan inovasi)

Kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir yang baru dan berbeda, sedangkan inovasi adalah kemampuan untuk bertindak yang baru dan berbeda. Menurut Harvard's Theodore Levitt menjelaskan inovasi dan kreativitas lebih mengarah pada konsep berpikir dan bertindak yang baru. Kreativitas adalah kemampuan menciptakan gagasan dan menemukan cara baru dalam melihat permasalahan dan peluang yang ada. Sementara inovasi adalah kemampuan mengaplikasikan solusi yang kreatif terhadap permasalahan dan peluang yang ada untuk lebih memakmurkan kehidupan masyarakat. Jadi, kreativitas adalah kemampuan menciptakan gagasan baru, sedangkan inovasi adalah melakukan sesuatu yang baru.

f. Berorientasi pada tugas dan hasil.

Seseorang yang selalu mengutamakan tugas dan hasil adalah orang yang selalu mengutamakan nilai-nilai motif berprestasi, berorientasi pada keberhasilan, ketekunan dan ketabahan, tekad kerja keras, mempunyai dorongan kuat, energik, dan berinisiatif. Berinisiatif artinya selalu ingin mencari dan memulai. Dalam kewirausahaan, peluang hanya diperoleh apabila terdapat inisiatif. Perilaku inisiatif ini biasanya diperoleh melalui pelatihan dan pengalaman selama bertahun-tahun, dan pengembangannya diperoleh dengan cara disiplin diri, berpikir kritis, tanggap dan semangat berprestasi (Suryana, 2014).

Wirausaha berbasis sejarah penting untuk dikembangkan karena telah dibuktikan oleh beberapa orang jika dengan mengembangkan wirausaha berbasis sejarah seseorang dapat meraih kesuksesan (Mursal dkk, 2022). Seorang wirausaha berbasis sejarah adalah seseorang yang dapat menjual produk berdasarkan penelitian sejarah dan memiliki jiwa kewirausahaan.

LEMBAR ANALISA KELOMPOK

AKTIVITAS 1

1 JP x @ 50 menit = 50 menit

DESKRIPSIKANLAH PERSPEKTIF KALIAN TERHADAP PERMASALAHAN BERIKUT!

Perkembangan teknologi semakin hari semakin bertambah canggih. Dengan ditemukannya berbagai macam jenis software atau aplikasi serta pemrograman internet, membawa pengaruh yang sangat besar terhadap isu perdagangan dan pemasaran dari strategi offline ke startegi berbasis online. Pemasaran Online atau bisa disebut juga dengan Digital Marketing merupakan teknik pemasaran terkini dengan menggunakan internet sebagai sumber utamanya. Selain bisa menjangkau ke seluruh dunia, pemasaran online bisa dilakukan hanya di depan komputer dan tentunya memerlukan strategi-strategi tertentu untuk bisa menyelesaikan proses pemasarannya.

Strategi-startegi yang bisa dilakukan dalam pemasaran berbasis online dapat menggunakan berbagai macam *software*, aplikasi atau program, baik yang disediakan secara organik (gratis) maupun anorganik (berbayar). Saat ini tersedia berbagai macam *platform* aplikasi yang dapat digunakan sebagai media atau *tools* untuk meningkatkan strategi pemasaran, diantaranya SEO, SEM, *Social media marketing* (*Facebook*, *Instagram*, *whatsapp*, *twitter*, dan lain-lain), PPC, dan *Afiliate marketing*.

PENGALAMAN BERBELANJA PADA SITUS e-COMMERCE

Nama situs *e-Commerce*:

.....

Pengalaman yang didapat :

.....
.....
.....
.....
.....

Kelebihan berbelanja melalui situs *e-commerce*:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kekurangan berbelanja melalui situs *e-commerce*:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR ANALISA KELOMPOK

AKTIVITAS 2

1 JP x @ 50 menit = 50 menit

LAKUKANLAH ANALISA TERHADAP PERMASALAHAN BERIKUT!

PERSPEKTIF PEMASARAN KEWIRAUSAHAAN KESEJARAHAN

Jenis-jenis teknologi yang berpengaruh terhadap dunia pemasaran produk-produk yang berkaitan dengan kewirausahaan kesejarahan:

.....

.....

.....

.....

.....

Bagaimana pengaruh teknologi tersebut terhadap proses pemasaran kewirausahaan kesejarahan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kelebihan dan kekurangan penggunaan teknologi dalam proses pemasaran kewirausahaan kesejarahan:

.....

.....

.....

.....

.....

Analisislah kondisi proses pemasaran sebelum dan sesudah ditemukannya teknologi khususnya platform pemasaran digital:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR DISKUSI KELOMPOK

AKTIVITAS 3

2 JP x @ 50 menit = 100 menit

Berdasarkan materi yang disampaikan oleh pakar, diskusikanlah materi tersebut dengan menguraikan perspektif kalian dalam bentuk ringkasan dan peta konsep terkait pemasaran kewirausahaan kesejarahan!

RINGKASAN DAN PETA KONSEP PEMASARAN KEWIRAUSAHAAN KESEJARAHAAN

Hasil analisa kelompok :

This image shows a full page of yellow paper with horizontal dashed lines, typical of primary school writing paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

RUBRIK HASIL ANALISA

KATEGORI 1

Jika hasil analisa menggambarkan jawaban yang tidak lengkap, tidak terstruktur dan tidak tepat sasaran

KATEGORI 2

Jika hasil analisa menggambarkan jawaban yang cukup lengkap, cukup terstruktur dan cukup tepat sasaran

KATEGORI 3

Jika hasil analisa menggambarkan jawaban yang lengkap, terstruktur dan tepat sasaran

KATEGORI 4

Jika hasil analisa menggambarkan jawaban yang sangat lengkap, sangat terstruktur dan sangat tepat sasaran



LEMBAR PROYEK INDIVIDU

AKTIVITAS 4

4 JP x @ 50 menit = 200 menit

MERANCANG PRODUK DAN JASA TERKAIT KEWIRAUSAHAAN KESEJARAHAAN BERDASARKAN KONSEP KEWIRAUSAHAAN

Wirausahawan merupakan seorang individu yang memiliki semangat, kemampuan, dan pikiran untuk menaklukkan cara berpikir yang lambat dan malas. Seorang wirausahawan adalah seorang inovator yang memiliki naluri untuk melihat peluang yang ada. Seorang wirausahawan akan mencari kombinasi baru yang menggabungkan lima hal: barang dan jasa baru, teknik produksi baru, sumber bahan baku baru, pasar baru, dan organisasi industri baru. Sementara itu, orang-orang yang mampu melihat ke depan, berpikir

**ANDA AKAN MENJADI
SEORANG WIRAUSAHAWAN
YANG SUKSES DALAM BIDANG
KEWIRAUSAHAAN
KESEJARAHAAN, MAKA
RANCANGLAH SEBUAH
PRODUK DAN JASA TERKAIT
HAL TERSEBUT.**

rasional, dan
menemukan
solusi atas
berbagai
masalah akan
menjadi
seorang
wirausahawan
yang sukses

(Ratumbuysang, 2017).

Untuk menjadi wirausahawan yang sukses, mahasiswa harus mampu membuka peluang bisnis, tanggap terhadap orang lain dan menjalin hubungan antar wirausaha. Sebagai upaya menekan angka pengangguran, perlu diciptakan peluang-peluang usaha baru, salah satunya di bidang kewirausahaan kesejarahan.

Pada aktivitas ini, kalian membuat *business plan* produk dan jasa terkait kewirausahaan kesejarahan. Kalian diminta untuk bekerja sambil belajar secara individu untuk membuat *business plan* tersebut.

Kalian bebas menyusun, merancang dan mengatur proyek yang kalian kerjakan.

Hal yang akan kalian lakukan:

1. Pelajari buku ajar dengan seksama;
2. Pada bagian penentuan proyek, kalian akan menentukan proyek yang sesuai dengan isi wacana;
3. Pada bagian perancangan proyek, kalian menyusun Langkah-langkah untuk menyelesaikan proyek;
4. Pada bagian penyusunan jadwal proyek, kalian harus Menyusun jadwal untuk memperkirakan awal pelaksanaan hingga selesai;
5. Pada bagian penyelesaian proyek dan monitoring dosen, kalian mengisi form monitoring keterlaksanaan jadwal penyelesaian proyek yang sebelumnya telah disepakati;
6. Pada bagian penyusunan dan presentasi proyek, kalian mempresentasikan proyek yang telah dibuat.
7. Pada bagian evaluasi proses dan hasil proyek, kalian menjawab pertanyaan pada kolom yang telah disediakan mengenai proyek yang telah dikerjakan.

LENGKAPILAH KOLOM DI BAWAH INI!

Rancangan/Desain Proyek

Rancangan produk dan jasa yang dibuat harus berkaitan dengan kewirausahaan kesejarahan, boleh berupa produk, boleh berupa jasa, yang berpeluang dipasarkan di Kawasan sekitar wisata sejarah di daerah kalian.

Produk/Jasa yang akan dirancang:

.....
.....
.....

Analisa produk/jasa yang digunakan:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Perencanaan Proyek

Tuliskan Langkah kerja untuk merancang proyek dan jasa, dimulai dari membuat *business plan*.

Langkah kerja:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek

Susunlah jadwal penyelesaian proyek tersebut. Setelah itu tunjukkan pada dosen kalian agar diberikan persetujuan pembuatan proyek tersebut.

Tabel Rincian Jadwal Kegiatan Proyek

No	Rincian Kegiatan	Keterangan	Waktu Pelaksanaan

Penyelesaian Proyek dan Monitoring

Setelah jadwal disusun dan disetujui, selanjutnya yaitu mengisi form monitoring proyek berikut.

Daftar Checklist Monitoring Proyek

No	Jenis Kegiatan	Keterangan	
		Sudah	Belum
1.	Persiapan		
	Masing-masing anggota kelompok mendapat tugas sesuai bagiannya		
	Membuat rencana penyelesaian proyek		
	Membuat jadwal penyelesaian proyek		
	Menuliskan alat dan bahan yang digunakan		
	Menuliskan cara kerja yang akan dilaksanakan		

No	Jenis Kegiatan	Keterangan	
		Sudah	Belum
2.	Pelaksanaan		
	Pembagian tugas secara merata kepada anggota kelompok		
	Proyek terlaksana sesuai dengan rencana yang dibuat		
	Proyek selesai sesuai jadwal yang telah dirancang		
3.	Presentasi		
	Peralatan presentasi		
	Produk memiliki nilai jual atau manfaat		

Penyusunan dan Presentasi Proyek

Sekarang tugas kalian adalah mempresentasikan proyek yang telah kalian buat.

Evaluasi Proses dan Hasil Proyek

1. Bagaimana pendapat kalian tentang hasil proyek yang telah kalian buat?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Apa yang bisa Anda lakukan agar proyek Anda menjadi lebih baik atau lebih sempurna?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Belajar Karakter Berwirausaha

Persiapan

1. Mahasiswa menentukan topik berwirausaha yang berkarakter dan dampak dari COVID 19 di berbagai sektor yang berhubungan dengan ekonomi.
2. Mempersiapkan tempat dan sound system oleh panitia.
3. Mempersiapkan 2 narasumber tokoh wirausahawan lokal untuk berbagi mengenai Wirausaha Yang Bertanggung Jawab Pokok materi yang disampaikan adalah :
 - a. Pengalaman mulai berwiraswasta.
 - b. Alasan kenapa memilih bisnis tersebut.
 - c. Bagaimana permasalahan dan peluang yang timbul dari bisnis tersebut.
 - d. Karakter Wirausahawan.
 - e. Dampak COVID 19 terhadap perekonomian.
 - f. Memotivasi peserta didik

Pelaksanaan

1. Mahasiswa membuat dokumen jurnal belajar.
2. Mahasiswa memfasilitasi sebagai Moderator dan Pewara Acara.
3. Peserta didik mendengarkan dan secara aktif didorong untuk aktif menggali informasi dari narasumber.
4. Peserta didik diberikan tugas dengan mencatat rangkuman informasi yang telah disampaikan narasumber selama acara berlangsung.
5. Peserta didik mengumpulkan bukti pembelajaran dengan menggunakan panduan jurnal belajar.

Orasi “Jika Aku Menjadi?”

Deskripsi

Seorang wirausahawan harus memiliki karakter yang visioner. Dalam menumbuhkan karakter tersebut, peserta didik diberikan kesempatannya untuk menyusun visi dan misinya ketika berkeinginan menjadi seorang pengusaha. Dengan diberikan tenggat waktu, peserta didik dituntut untuk menuangkan visi dan misinya secara spontan sehingga diharapkan peserta didik berani mengutarakan visi dan misinya serta memahami salah satu karakter wirausahawan.

Persiapan

1. Peserta didik diminta mempersiapkan alat tulis dan secarik kertas.
2. Mahasiswa mempersiapkan pertanyaan yang harus dijawab oleh rekan lainnya:
 - a. Jika kamu memiliki modal dan menjadi seorang wirausahawan, kamu ingin menjadi pengusaha apa?
 - b. Kalau kamu sudah menentukan menjadi pengusaha apa, maka apa visi dan misimu menjadi seorang pengusaha?

Pelaksanaan

1. Peserta didik diberikan pertanyaan yang telah disiapkan .
2. Peserta diminta menjawab pertanyaan tersebut di secarik kertas dengan tenggat waktu 15 menit.
3. Meminta audien maju ke depan berorasi tentang visi dan misinya ketika menjadi wirausahawan.
4. Memberikan refleksi singkat dan mengijikan teman-temannya untuk bertanya.

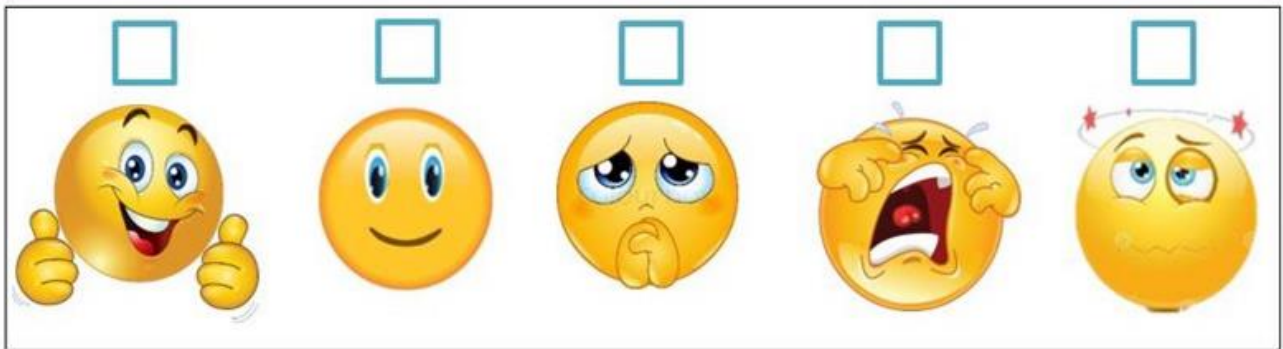
5. Peserta didik diajak untuk meneriakkan “Aku ingin menjadi Pengusaha Aku pasti sukses!” Secara bersamaan.

Hasil karya dan Cara Berorasi di depan umum pada kegiatan ini bukan menjadi pokok pembelajaran, namun memperlihatkan kecepatan, dan kemandiriannya dalam menentukan visi dan misinya sendiri untuk menjadi seorang wirausahawan.

REFLEKSI

Setelah mempelajari buku ajar ini, bagaimana pemahaman kalian terhadap materi?

Isilah penilaian diri ini dengan sejujur-jujurnya dan sebenar-benarnya sesuai dengan perasaan kalian ketika mengerjakan suplemen bahan materi ini! Bubuhkanlah tanda centang (✓) pada salah satu gambar yang dapat mewakili perasaan kalian setelah mempelajari materi ini!



Jawablah pertanyaan berikut!

1. Apa yang sudah kalian pelajari?

2. Apa yang kalian kuasai dari materi ini?

3. Bagian apa yang belum kalian kuasai?

4. Apa upaya kalian untuk menguasai yang belum kalian kuasai?

RUBRIK HASIL ANALISA

KATEGORI 1

Jika hasil analisa menggambarkan jawaban yang tidak lengkap, tidak terstruktur dan tidak tepat sasaran

KATEGORI 2

Jika hasil analisa menggambarkan jawaban yang cukup lengkap, cukup terstruktur dan cukup tepat sasaran

KATEGORI 3

Jika hasil analisa menggambarkan jawaban yang lengkap, terstruktur dan tepat sasaran

KATEGORI 4

Jika hasil analisa menggambarkan jawaban yang sangat lengkap, sangat terstruktur dan sangat tepat sasaran



Praktik Lapangan 1

AKTIVITAS 5

2 JP x @ 50 menit = 100 menit

Produk dan jasa yang telah kalian rancang, akan disimulasikan pada pertemuan ini. Simulasikanlah dengan teman-teman di kelas kalian terlebih dahulu sebelum dipraktikkan ke lingkup yang lebih luas. Tulislah saran dari teman-teman di kelas terkait Produk dan jasa yang sudah kalian jual kepada mereka.

Saran terhadap produk dan jasa:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Praktik Lapangan 2

AKTIVITAS 6

2 JP x @ 50 menit = 100 menit

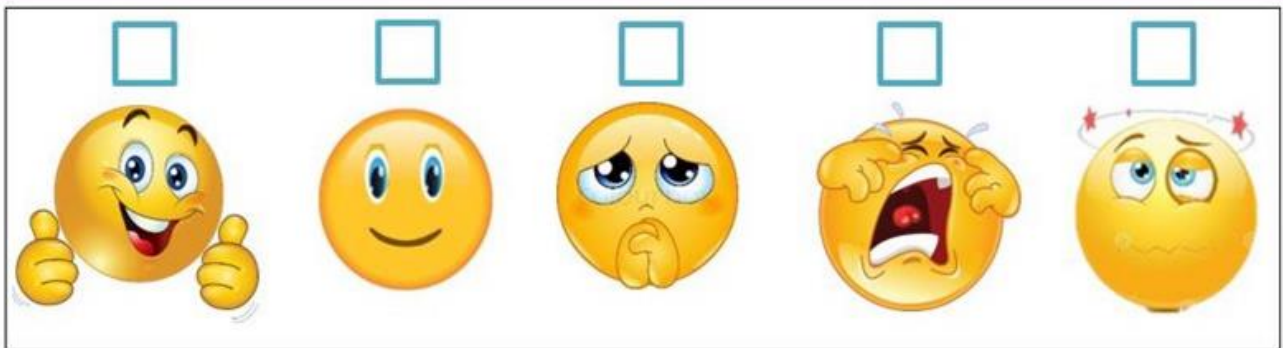
Pada pertemuan kali ini, saatnya kalian menjual produk dan jasa terkait kewirausahaan kesejarahan yang telah kalian rancang kepada lingkup yang lebih luas, seperti masyarakat umum, teman di luar kelas/fakultas, teman di luar universitas, pengguna sosial media, dan lain-lain. Tulislah produk dan jasa yang berhasil kalian jual beserta jumlahnya.

Tabel jumlah produk dan jasa yang terjual

No	Nama Konsumen	Jumlah	Keterangan

REFLEKSI

Setelah mempelajari buku ajar ini, bagaimana pemahaman kalian terhadap materi? Isilah penilaian diri ini dengan sejujur-juurnya dan sebenar- benarnya sesuai dengan perasaan kalian ketika mengerjakan suplemen bahan materi ini! Bubuhkanlah tanda centang (✓) pada salah satu gambar yang dapat mewakili perasaan kalian setelah mempelajari materi ini!



Jawablah pertanyaan berikut!

1. Apa yang sudah kalian pelajari?

2. Apa yang kalian kuasai dari materi ini?

3. Bagian apa yang belum kalian kuasai?

4. Apa upaya kalian untuk menguasai yang belum kalian kuasai?

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya, W., Bayu, K., & Morina, S. G. (2019). Dampak Sektor Pariwisata Terhadap Pertumbuhan Ekonomi (TLG Hipotesis, Studi Kasus : 8 Negara ASEAN). *E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana*, 1193-1208.
- Asisten Deputi Pengembangan Wisata Budaya Deputi Bidang Pengembangan Industri dan Kelembagaan Kementerian Pariwisata. (2019). *Pedoman Pengembangan Wisata Sejarah dan Warisan Budaya*. Jakarta Selatan: Gedung Film Pesona Indonesia.
- Aziz, R. H. (2018). *Perencanaan Wilayah dan Kota*.
- Damayanti, E. (2014). Strategi Capacity Building Pemerintah Desa dalam Pengembangan Potensi Ekowisata Berbasis Masyarakat Lokal (Studi di Kampoeng Ekowisata, Desa Bendosari, Kecamatan Pujon, Kabupaten Malang). *Jurnal Administrasi Publik*, 464-470.
- Fitra., & Maifa, S. (2022). Adaptasi semangat merdeka belajar dengan penerapan model pembelajaran project based learning sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 38-46.
- Gibson, C. (2015). Negotiating Regional Creative Economic :Academics as Expert Intermediaries Advocating Progressive Alternative. *Journal of Regional Studies*, 476-479.
- Huiwen, G., & Hassink, R. (2017). Exploring the clustering of creative industries. *Journal of European Planning Studies*, 583-600.
- Irdika, I. W. (2007). *Pusaka Budaya dan Pariwisata* . Pustaka Larasan.
- Irham, F. (2014). *Kewirausahaan Toeri, Kasus dan Solusi*. Bandung: Alfabeta.
- Ishak, W. (2020). Pesona Objek Wisata Sejarah di Kabupaten Sinjai. *Journal of tourism, Hospitality, Travel and Busines* , 2656-1336.
- Ismayanti. (2010). *Pengantar Pariwisata*. Jakarta: Grasindo.
- Jamal, M., bustami, & Desma, R. (n.d.). Kebudayaan dan Wisata Sejarah : Exsistensi Obyek Sejarah Terhadap Perkembangan Wisata di Pariangan kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Sejarah dan Kebudayaan*.
- Kirom, N. R., Sudarmiatin, & Putra, I. W. (2016). Faktor-faktor Penentu Daya Tarik Wisata Budaya dan Pengaruhnya Terhadap Kepuasan Wisatawan. *Jurnal pendidikan*, 536-546.

- Kristo, & Yunita, S. (2020). Analisis Dampak Sektor Pariwisata terhadap Kesejahteraan Pedagang di Kota Banjarmasin. *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Pembangunan*, 551-559.
- Pradana, H. A. (2020). Pengembangan Pariwisata Pasar Terapung Kota Banjarmasin. *Jurnal Kebijakan Pembangunan*, 63-76.
- Rusdiana. (2014). *Kewirausahaan Teori dan Praktik*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Sukamdani, S. G. (2013). *Wirausaha Berbasis Islam & Kebudayaan*. Jakarta: Pustaka Bisnis Indonesia.
- Suryana. (2014). *Kewirausahaan Kiat dan Proses Menuju Sukses*, Jakarta: Salemba Empat.
- Suwena, I. K., & Widyamatja, I. G. (2017). *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*. Bali: Pustaka Larasan.
- Suyatmin, W. A., & Edy, P. S. (2017). Perkembangan Konsep dan Riset E-Busniess di Indonesia 744 Potensi Daya Tarik Wisata Sejarah Budaya. *Seminar Nasional Riset Manajemen & Bisnis*.
- Yakup, A. P. (2019). Pengaruh Sektor Pariwisata terhadap pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia.
- Yoeti, Oka .A. 1996. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa
- Yoeti, Oka .A. 1997. *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Jakarta: Pradnya Paramita
- Yoeti, O. (2006). *Pariwisata Budaya Masalah dan Solusinya*. Jakarta: PT Pradnya Paramita.