

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Literatur

##### 2.1.1 Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini, peneliti menelaah beberapa tinjauan yang dirasa bisa sebagai tinjauan untuk membantu penelitian yang akan diadakan. Berikut beberapa tinjauan pustaka yang digunakan :

**Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu**

Judul	Penulis	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Identifikasi Prinsip Efektuasi Wirausaha Pada Pengusaha Mebel Cv Terbang Surya Anugerah	Hilarius, M. (2021).	Hasil penelitian yang didapatkan adalah dengan membutuhkan perencanaan dan modal yang memadai untuk menjalaninya, Dian selaku pemilik usaha telah melakukan prinsip efektuasi dalam membangun usahanya dan melalui banyak proses yang tidak mudah.	Sama-sama membahas prinsip efektuasi dalam wirausaha	Objek dan tempat penelitiannya.
Efektivitas pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi Covid-19	Abidin Zainal, dkk (2020)	Proses pembelajaran yang dilakukan saat ini cukup efektif meskipun disana-sini masih ada beberapa hambatan yang mengganggu pembelajaran jarak jauh seperti masalah interaksi sosial guru dengan siswa dan ekonomi peserta didik yang nyaris belum siap.	Sama-sama membahas efektivitas sistem pembelajaran di masa pandemi	Tempat dan objek penelitiannya
Workshop Virtual Pengembangan Desain Pembelajaran Jarak Jauh	Nafisah, dkk (2020)	sebagian besar peserta memahami konsep pembelajaran jarak jauh dan mampu mengembangkan desain pembelajaran jarak jauh. serta mampu	Sama-sama melakukan pembelajaran melalui workshop di kelas	Metode pembelajaran dan Objek serta, tempat penelitiannya berbeda.

		<p>mengembangkan perangkat pembelajaran jarak jauh yaitu RPP dan bahan ajar pembelajaran dalam bentuk luring, daring maupun kombinasi. Sebagian peserta juga mampu dalam mengoperasikan media dan evaluasi pembelajaran digital karena pada kurikulum 2013 guru juga diharapkan mampu menguasai dan menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran untuk menyongsong generasi milenial.</p>		
<p>Penerapan design thinking pada usaha pengembangan budidaya ikan lele di desa pabuaran, kecamatan gunung sindur, kabupaten bogor</p>	<p>Madanih Rahmawati,dkk (2019)</p>	<p>pelaksanaan tahapan design thinking yang dilakukan belum maksimal karena keterbatasan waktu KKN sehingga prototype yang dihasilkan tidak sampai dilakukan uji test terhadap pengguna. Walaupun demikian, penggunaan metode design thinking dalam KKN merupakan sebuah kemajuan yang perlu dilembagakan karena memiliki proses yang bertahap untuk memberikan sebuah solusi yang dihadapi oleh masyarakat.</p>	<p>Sama-sama menggunakan metode design thinking untuk menerapkan usaha.</p>	<p>Metode design thinking untuk pengembangan budidaya ikan lele, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti adalah design thinking untuk meningkatkan kualitas kewirausahaan .</p>
<p>Design Thinking Sebagai Metode Pengembangan Program Kewirausahaan Di FTI</p>	<p>Siswanto, Teddy, dkk (2019)</p>	<p>Walaupun masih ada beberapa kelemahan namun melalui proses metode Design Thinking, Workshop dan Pendampingan kemajuan kewirausahaan dapat meningkat, hal ini</p>	<p>Sama-sama membahas tentang metode Design Thinking yang didalamnya</p>	<p>Objek dan tempat penelitiannya.</p>

Universitas Trisakti		terlihat dengan akan diusulkannya HKI Desain Industri pada tenant Moon fleur dan adanya peningkatan omzet dari beberapa tenant.	termasuk pemanfaatan IPTEKS untuk kewirausahaan.	
Perencanaan Inovasi Pengembangan Agrowisata Bukit Flora Dengan Pendekatan Metode Bisnis Model Kanvas	Hanik, Ummi dan Imron, (2019)	Mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman Lingkungan internal dan eksternal agrowisata bukit flora, serta menentukan rencana inovasi Untuk pengembangan wisata bukit flora Dengan pendekatan metode Kanvas Model Bisnis	Sama-sama membahas Bisnis Model Kanvas untuk membangun inovasi usaha baru	Objek dan tempat penelitiannya.

**Sumber Data : Diolah Peneliti 2021**

## 2.1.2 Landasan Teori

### 2.1.2.1 Kewirausahaan Efektuasi

Teori *effectuation* atau yang dapat dikenal dengan efektuasi menurut sarasvathy (2001) dalam ishar dan jabor (2017) merupakan suatu proses berpikir dengan memanfaatkan sesuatu yang dapat memberikan sebuah kesan efektif dan efisien yang nantinya dapat menyelesaikan permasalahan ataupun situasi ketidakpastian. Seorang *Entrepreneur* yang menggunakan efektuasi akan mempertimbangkan sarana sebagai tujuan tertentu, berkonsentrasi pada kerugian yang terjangkau, menaruh stres khusus pada pentingnya aliansi strategis, secara fleksibel mengambil keuntungan dan upaya untuk mengontrol masa depan yang tidak dapat diprediksi.

Menurut Sukaris, dkk (2021), efektuasi mengajarkan dengan “mulailah, berbisnis dari yang anda punya bukan dari yang anda inginkan, karena kalau anda memulai dari yang anda inginkan, anda inginya macam-macam lalu anda tidak punya modalnya apa tidak akan jalan itu bisnisnya”. Maka dapat disimpulkan bahwa efektuasi merupakan sebuah modal yang dimulai yang dapat dimulai dari diri kita sendiri untuk bisa menyelesaikan suatu permasalahan maupun situasi ketidakpastian dalam berbisnis.

Dalam teori efektuasi, profesor Saras D. Sarasvathy (2001) mengungkapkan lima prinsip dalam Teori Efektuasi ishar dan jabor (2017) yaitu :

**1) *Bird in Hand Principle***

Ungkapan *Bird in Hand* ini berasal dari lingkungan Amerika, yang berarti apa yang kita punya atau apa yang ada ditangan kita. Untuk interpretasinya saat pengambilan keputusan bisnis dalam memulai sebuah bisnis, maka hal pertama yang kita harus lakukan adalah bertanya pada diri kita sendiri, siapa diri kita, apa yang kita sukai, apa yang kita bisa, lulusan apa kita, kita hidup dalam keluarga yang seperti apa. Setelah kita bisa mengetahui siapa diri kita dan apa yang kita miliki, maka langkah selanjutnya kita dapat berpikir efektuasi. Bagaimana cara kita untuk memanfaatkan diri kita dan apa yang kita miliki untuk memulai bisnis.

**2) *Affordable Loss Principle***

*Affordable Loss* ini adalah kemampuan seseorang untuk menanggung kerugian atau sejauh mana seseorang dapat menanggung kerugian. Seorang entrepreneur selalu punya pola pikir bahwa setiap bisnis selalu memiliki resiko. Resiko yang dapat diartikan dalam prinsip *Affordable Loss* bukan

hanya tentang uang, ada waktu, pikiran dan lainnya. Dalam memulai bisnis kita harus memperhitungkan *Affordable Loss* agar kita dapat bangkit kembali jika kita mengalami kegagalan.

3) ***Lemonade Principle***

Prinsip ini menitikberatkan pada pemanfaatan situasi yang sulit bahkan bisa dikatakan tidak menguntungkan menjadi sesuatu yang menguntungkan. *Entrepreneur* harus bisa melihat peluang di setiap masalah yang ada dan bisa mengubah kondisi terburuk sekalipun menjadi kondisi yang terbaik untuk dirinya.

4) ***Crazy Quilt Principle***

*Crazy Quilt* dapat dianalogikan sebagai komponen kain terpotong kemudian dibordir sehingga bisa menghasilkan sebuah selimut yang indah. Hal tersebut berarti kapabilitas dalam membangun *network*, menjadi jembatan pihak satu dengan pihak lain. Seorang *entrepreneur* harus bisa untuk berkomitmen dengan pihak lain secara mutualisme sehingga mereka dapat menghubungkan satu orang dengan orang lain melalui dirinya, harapannya adalah terjadi sebuah relasi mengikat dan situasi tersebut memberikan keuntungan dari situasi tersebut.

5) ***Pilot in the Plane Principle***

“Setiap individu bisa berperan sebagai pilot dalam hidupnya”. Implikasi dari pilar tersebut adalah kita harus dapat mengendalikan dan mengontrol diri, berpusat pada tujuan dan berhak untuk memiliki kepastian diri tanpa mengabaikan tujuan.

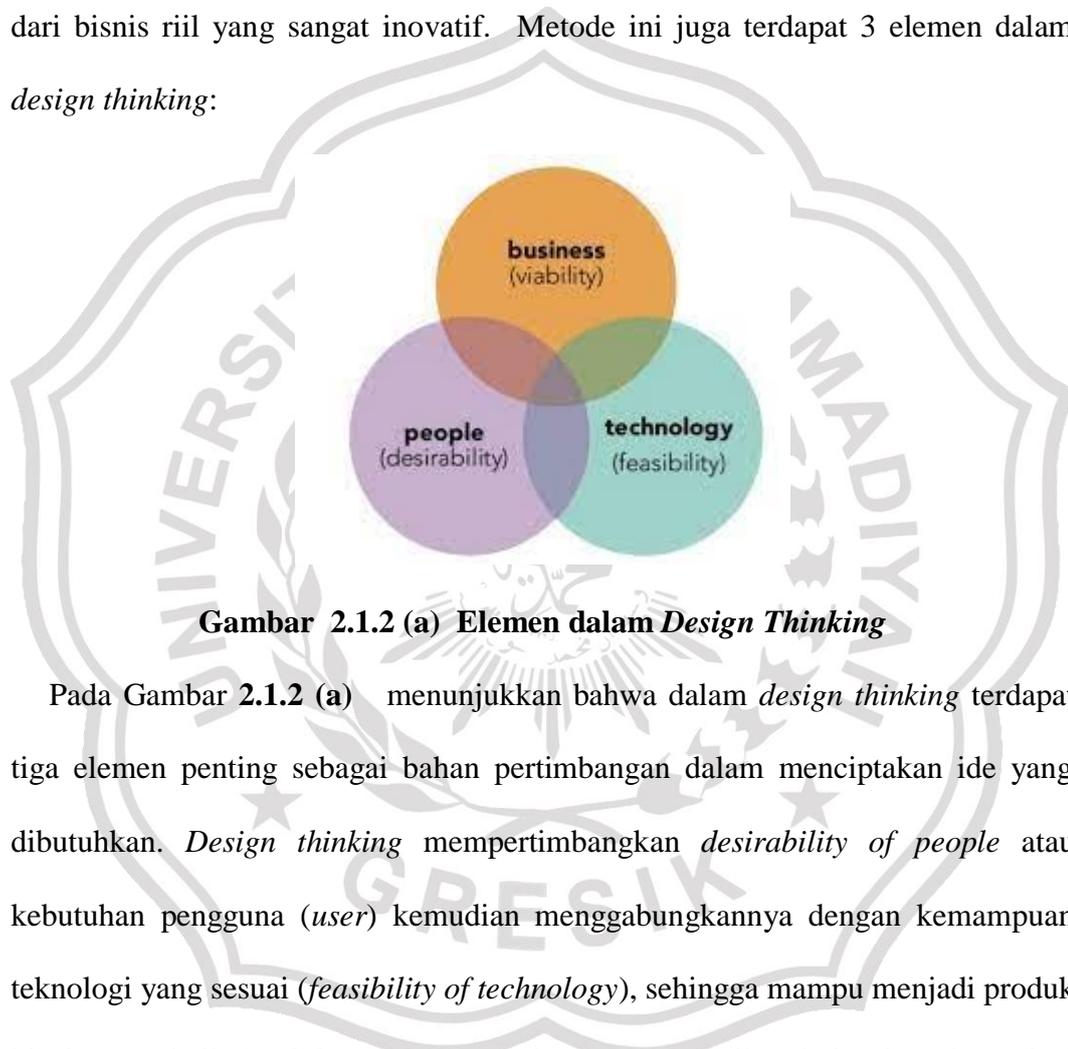
### **2.1.2.2 Design Thinking**

Menurut pendiri IDEO, Kelley and Kelley (2013) design thinking as *as “a way of finding human needs and creating new solutions using the tools and mindsets of design practitioners”*. Yaitu pemikiran desain merupakan cara untuk menemukan kebutuhan manusia dan menciptakan solusi baru menggunakan alat dan pola pikir praktisi desain. Ketika kita menggunakan istilah "desain" saja, kebanyakan orang bertanya apa yang kamu pikirkan tentang tirai mereka atau di mana kamu membeli kacamata kami. Tetapi pendekatan “pemikiran desain” berarti lebih dari sekadar memperhatikan estetika atau mengembangkan produk fisik. Pemikiran desain adalah sebuah metodologi. Dengan menggunakannya, kita dapat mengatasi berbagai masalah pribadi, sosial, dan tantangan bisnis dengan cara baru yang kreatif.

Menurut Komara, dkk (2021) design thinking menggunakan asumsi masa lalu untuk dijadikan sebuah acuan serta dengan proses yang lebih panjang agar bisa berkembang dan juga bisa memberikan peluang untuk solusi yang tepat dengan memberikan nilai tinggi kepada target konsumen. Pemikiran desain bergantung pada kemampuan alami dan dapat dilatih manusia untuk menjadi intuisi, untuk mengenali pola, dan untuk membangun ide-ide yang emosional bermakna dan juga fungsional yang lebih kreatif.

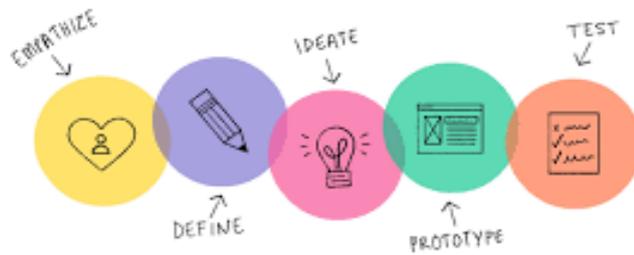
Sedangkan menurut Brown (2008), CEO of IDEO mendefinisikan *design thinking* sebagai *“a discipline that uses the designer’s sensibility and methods to match people’s needs with what is technologically feasible and what a” viable business strategy can convert into customer value and market opportunity”* dari

kedua definisi ini jika digabungkan *design thinking* bermula dari kumpulan beberapa tim untuk memecahkan masalah rumit atau tidak dapat diketahui, dengan cara menata kembali dengan mengumpulkan beberapa ide-ide dalam sesi *brainstorming*, serta mengolah pendekatan langsung dalam tahapan awal merancang desain kemudian dilakukan uji coba yang dapat menghasilkan solusi dari bisnis riil yang sangat inovatif. Metode ini juga terdapat 3 elemen dalam *design thinking*:



**Gambar 2.1.2 (a) Elemen dalam *Design Thinking***

Pada Gambar 2.1.2 (a) menunjukkan bahwa dalam *design thinking* terdapat tiga elemen penting sebagai bahan pertimbangan dalam menciptakan ide yang dibutuhkan. *Design thinking* mempertimbangkan *desirability of people* atau kebutuhan pengguna (*user*) kemudian menggabungkannya dengan kemampuan teknologi yang sesuai (*feasibility of technology*), sehingga mampu menjadi produk bisnis yang baik (*viability of business*) karena memberikan kelayakan dan solusi efektif bagi suatu permasalahan. *Design thinking* sebagai sebuah proses yang terdiri dari tahapan-tahapan pada gambar di bawah ini (komara, dkk 2021) :



**Gambar 2.1.2 (b) Lima Tahap Metode *Design Thinking***

**1) *Empathize***

Metode pendekatan *design thinking* yang dilakukan untuk menekankan proses untuk memahami situasi maupun kondisi yang dapat dialami oleh *customer* baik itu dalam bentuk keluhan, keinginan dan masalah lainnya dalam menciptakan sebuah inovasi.

**2) *Define***

Di tahap *define* perlu dibedakan antara kebutuhan yang jelas dan yang tersembunyi. Dalam proyek *design thinking*, tim sering berhasil mengungkapkan kebutuhan tersembunyi yang pada akhirnya berkontribusi untuk memberikan solusi yang inovatif dan kompetitif. Sebelum wawancara dengan pelanggan, bisa dilakukan wawancara ahli, literatur dan pencarian web untuk membantu mencapai tingkat pengetahuan pelanggan dengan cara memilih dan mendefinisikan permasalahan.

**3) *Ideate***

Tahap *ideate* tim didorong untuk mengumpulkan sebanyak-banyaknya ide yang dapat dijadikan solusi terbaik melalui *brainstorming*. *Brainstorming* perlu dilakukan sehingga solusi kreatif dengan merumuskan banyak ide yang dibayangkan berdasarkan langkah sebelumnya yang tidak dipisahkan dari kebutuhan pelanggan.

#### 4) *Prototype*

Representasi visual dari beberapa solusi agar nantinya menjadi lebih konkrit. Menurut kamus besar bahasa Indonesia pengertian *prototype* adalah model yang mula-mula (model asli) yang dapat dijadikan sebuah contoh. Dalam pengembangan tahap *prototype*, beberapa prinsip kegagalan yang dapat dibuktikan langsung.

#### 5) *Testing*

Tahap *testing* atau proses pengujian merupakan tahap kelanjutan dari *prototype* sebelumnya yang sudah ditemukan hasilnya akan diuji dengan pelanggan untuk mendapatkan umpan balik terkait solusi yang akan dibuat tersebut. Di tahap ini dapat diketahui umpan balik dari pengguna dengan lebih dalam lagi.

### 2.1.2.3 Pengertian Bisnis

Menurut Islam, bisnis merupakan sebuah bentuk kegiatan dengan banyak macamnya serta tidak ada batasannya dengan jumlah maupun kuantitas, kepemilikan harta baik barang atau jasa, serta keuntungan yang dibatasi melalui cara untuk mendapatkan dan menggunakan hartanya (halal dan haram). Dapat diartikan bahwa di dalam Islam mewajibkan seluruh umat Islam terlebih lagi yang memiliki tanggungan untuk bekerja sebagai salah satu alasan manusia memiliki harta kekayaan. Dengan penerapan bisnis menurut Islam dapat memunculkan

jiwa *islamic entrepreneur*, ada juga yang mengartikan bahwa bisnis Islam merupakan unit usaha dengan berpatokan pada prinsip syariah Islam dan berpedoman pada Al-Qur'an dan Hadis (Kurniawan, dkk. 2020).

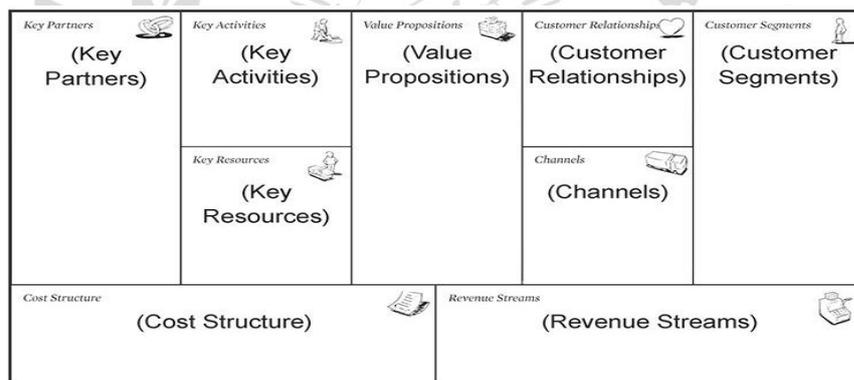
#### **2.1.2.4 Business Model Canvas**

*Business Model Canvas* adalah sebuah gambaran organisasi dapat terus beraktifitas untuk menciptakan, meningkatkan dan dapat menangkap sebuah nilai agar dapat terus bertahan dalam bisnisnya (Hanik dan Mas'ud, 2019). Kanvas inilah yang membedakan definisi model bisnis ini dengan model bisnis lainnya. Dimana model bisnis lain harus didukung oleh teori lainnya, seperti *value chain* dan *5 forces*, untuk menganalisis sebuah model bisnis (Hanik dan Mas'ud, 2019).

Menurut Johnson, et al., (2008:51) dalam Kurniawan (2021) Bisnis model merupakan sebuah perencanaan dari berbagai aspek bisnis dengan keterkaitan dalam kegiatan bisnis, sedangkan Herawati, dkk (2019) *business model canvas* (BMC) memiliki keunggulan dalam analisis model bisnis yaitu mampu menggambarkan secara sederhana dan menyeluruh terhadap kondisi suatu perusahaan saat ini berdasarkan segmen konsumen, value yang ditawarkan, jalur penawaran nilai, hubungan dengan pelanggan, aliran pendapatan, aset vital, mitra kerja sama, serta struktur biaya yang dimiliki BMC ditampilkan dalam bentuk kanvas yang berisikan 9 (sembilan) elemen yang terdiri dari (urut dari kanan ke kiri) :

- 1) *Customer segment* (CS) : menentukan segmen target customer yang akan dikembangkan
- 2) *Value proposition* (VP) : memperkirakan kebutuhan customer yang sudah diidentifikasi pada customer segment

- 3) *Channel* (CH) : yaitu suatu cara untuk mencapai customer,
- 4) *Customer relationship* (CR) : yaitu mendefinisikan hubungan antara sektor usaha dengan customer,
- 5) *Revenue stream* (RS) : yaitu representasi dari jalur penerimaan uang yang akan diterima dari setiap customer segment,
- 6) *Key resources* (KR) : adalah sumber daya utama yang menjelaskan mengenai aset terpenting yang diperlukan dalam membuat model bisnis
- 7) *Key activity* (KA) : adalah kegiatan utama
- 8) *Key partnership* (KP) : adalah kunci kemitraan yang menjelaskan jaringan pemasok dan mitra,
- 9) *Cost structure* (CR) : adalah struktur biaya yang menggambarkan semua biaya yang dikeluarkan.



**Gambar 2.1.4 Model Bisnis Kanvas (Herawati, dkk. 2019)**

### 2.1.2.5 Efektivitas Pembelajaran

Menurut Abidin, Zainal, dkk (2020) “efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi, “*doing the right things*”.” Sedangkan Al-Tabany (2017:21) mengatakan “keefektifan

pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar.” Hamalik (Rohmawati, 2015:16) menyatakan bahwa “pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar.” Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar, yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar.

#### **2.1.2.5.1 Syarat Utama Keefektifan Pembelajaran**

Menurut Abidin, Zainal, dkk (2020) suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan pengajaran, yaitu :

- a) Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap kegiatan belajar mengajar (KBM)
- b) Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi di antara siswa
- c) Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan; dan

#### **2.1.2.5.2 Ciri-ciri Keefektifan Program Pembelajaran**

Keefektifan program pembelajaran menurut Surya (Firdaus, 2016:64) dalam Abidin, Zainal, dkk (2020) ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Berhasil menghantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b) Memberikan pengalaman belajar atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.

c) Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

### **2.1.2.6 Pembelajaran Jarak Jauh**

Muhammad, A. (2020), mengungkapkan istilah dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), pembelajaran daring (dalam jejaring) serta Belajar dari Rumah (BdR) dewasa ini seringkali digunakan secara ambigu. Istilah-istilah tersebut sebagaimana mengacu pada tiga model kegiatan pembelajaran, yaitu pembelajaran jarak jauh, e-Learning, dan pembelajaran daring. Pembelajaran jarak jauh sendiri didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki oleh pelajar/orang yang sedang menempuh pendidikan untuk belajar secara jarak jauh. (Muhammad, A. 2020). *E-Learning* didefinisikan sebagai sebuah sarana pendidikan elektronik yang dapat digunakan oleh individu untuk belajar. Pembelajaran daring didefinisikan sebagai kegiatan belajar yang dilakukan dengan mengandalkan konektivitas, fleksibilitas, dan interaksi secara daring. Pembelajaran daring diyakini saling berkaitan dengan konteks definisi pembelajaran jarak jauh atas kesamaan dari karakteristik yang dimiliki keduanya, di mana pembelajaran daring merupakan implementasi dari praktik pembelajaran jarak jauh yang membutuhkan konektivitas dan aksesibilitas.

Menurut Dabbagh dan Ritland dalam Arnesi dan Hamid (2015), pembelajaran online adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan alat bantu pendidikan, yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran jarak jauh adalah pembelajar yang direncanakan di tempat lain atau di luar tempatnya mengajar dan ketika proses pembelajaran

tidak terjadi tatap muka langsung antara pengajar dan pembelajar. Jadi, Secara konseptual PJJ, adalah belajar yang direncanakan, yang biasanya terjadi ditempat lain diluar tempat mengajar (ruang kelas). Oleh karena itu, diperlukan metode, strategi dan teknik-teknik dalam desain pembelajaran, metode komunikasi melalui berbagai media, dan penataan organisasi pembelajaran secara khusus.

#### **2.1.2.5.1 Ragam Proses Belajar Pendidikan Jarak Jauh**

Menurut (Abidin, dkk. 2020) ragam proses belajar pendidikan jarak jauh sebagai berikut:

1. Belajar mandiri
2. Belajar terbimbing/terstruktur

Tutorial tatap muka: proses pembelajaran jarak jauh dilaksanakan dengan mempersyaratkan adanya tutorial atau pembimbingan tatap muka langsung kepada peserta didik untuk berbagai mata kuliah.

3. Tutorial elektronik
4. Bantuan lainnya (koresponden, telepon, dan faksimile dan lainnya).

#### **2.2 Metodologi**

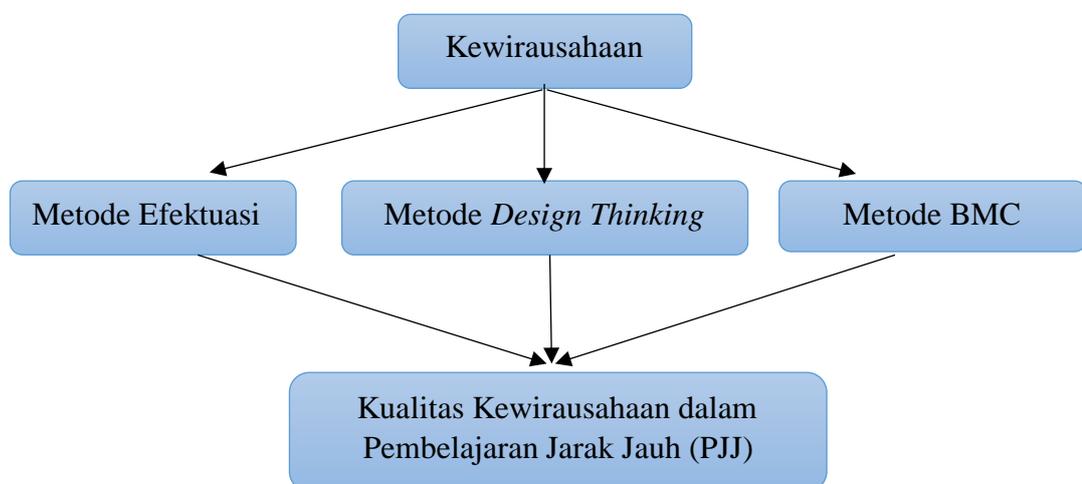
Pendekatan penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini yang adalah *Participatory Action Research* (PAR), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk memperkuat komunitas lokal atau yang diwakilinya dengan cara melibatkan sekaligus mendorong masyarakat atau perorangan mengenali potensi dan permasalahan yang ada di desa, komunitas atau usaha mereka. Sehingga masyarakat atau kelompok berinisiatif untuk melakukan tindakan penyelesaian masalahnya sendiri, (Soedarwo,dkk. 2017).

PAR dapat ditandai dengan keaktifan masyarakat yang menjadi kelompok sasaran, dalam PAR peneliti menempatkan diri sebagai “*insider*” bukan sebagai “*outsider*” atau antara subjek dan objek. Pelaksanaan kegiatan penelitian mulai dari menyusun desain, instrumen, pengumpulan, data, analisis data sampai menyusun laporan selalu bersama masyarakat kelompok sasaran (Ridho, M. Z. 2019).

### 2.3 Kerangka Penelitian

Menurut sugiyono (2014) dalam jasmani (2018) Kerangka penelitian merupakan sebuah rancangan atau dapat dikatakan garis besar yang telah disusun oleh peneliti dalam merancang proses penelitian. Kerangka penelitian merupakan penjelasan sementara terhadap gejala yang dapat menjadi objek permasalahan. Kerangka ini disusun dengan berdasarkan pada tinjauan pustaka hasil penelitian yang relevan atau terikat. Kriteria utama agar suatu kerangka berpikir bisa meyakinkan yaitu dengan alur-alur pemikiran yang logis dalam membangun suatu berpikir yang membuahkan kesimpulan.

Maka dapat disimpulkan bahwa kerangka penelitian merupakan suatu rancangan atau pola pikir yang dapat menjelaskan permasalahan yang disusun dari berbagai teori yang dapat dianalisis dan dideskripsikan. Berdasarkan tinjauan pustaka yang diajukan dalam penelitian ini, model dikembangkan sebagai kerangka kerja penelitian yang dapat dirumuskan sebagaimana dalam bagan berikut :



### **Gambar 2.3 Bagan Kerangka Penelitian**

Berdasarkan gambar bagan 2.3 diatas menunjukkan bahwa pembekalan atau pemberian materi yang diberikan pada kewirausahaan pekerja migran indonesia (PMI) melalui metode efektuasi, design thinking dan bisnis model kanvas yang dapat meningkatkan kualitas kewirausahaan para pekerja migran indonesia (PMI) dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), Teori terkait penjelasan bagan 3 yaitu;

#### **1) Kewirausahaan Efektuasi**

Teori *effectuation* atau yang dapat dikenal dengan efektuasi menurut sarasvathy (2001) dalam ishar dan jabor (2017) merupakan suatu proses berpikir dengan memanfaatkan sesuatu yang dapat memberikan sebuah kesan efektif dan efisien yang nantinya dapat menyelesaikan permasalahan ataupun situasi ketidakpastian.

#### **2) Design Thinking**

Menurut Komara, dkk (2021) *design thinking* menggunakan asumsi masa lalu untuk dijadikan sebuah acuan serta dengan proses yang lebih panjang agar bisa berkembang dan juga bisa memberikan peluang untuk solusi yang tepat dengan memberikan nilai tinggi kepada target konsumen. *Design thinking* bermula dari kumpulan beberapa tim untuk memecahkan masalah rumit atau tidak dapat diketahui, dengan cara menata kembali dengan mengumpulkan beberapa ide -ide dalam sesi *brainstorming*, serta mengolah pendekatan langsung dalam tahapan

awal merancang desain kemudian dilakukan uji coba yang dapat menghasilkan solusi dari bisnis riil yang sangat inovatif.

### 3) Business Model Canvas

*Business Model Canvas* atau BMC adalah sebuah model bisnis yang digunakan untuk memvisualisasikan gagasan dan logika berfikir dari kerangka kerja para *Designer*. Dalam hal ini Desainer adalah juga sebagai pelaku bisnis, *entrepreneurial*, *manager* di organisasi bisnis dengan tujuan mendapatkan keuntungan maupun nirlaba. Hutamy, dkk (2021) membagi komponen model bisnis menjadi 9 blok dalam selebar kanvas yang terbuka. Sembilan komponen tersebut adalah : <sup>(1)</sup>*Customer Segments*, <sup>(2)</sup>*Value Propositions*, <sup>(3)</sup>*Channels*, <sup>(4)</sup>*Customer Relationship*, <sup>(5)</sup>*Revenue Streams*, <sup>(6)</sup>*Key Resources*, <sup>(7)</sup>*Key Activities*, <sup>(8)</sup>*Key Partners*, dan <sup>(9)</sup>*Cost Revenue*.

