



VISITING LECTURER (MATA KULIAH EDUPRENEURSHIP) UNTUK MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA FITK UIN SUMATERA UTARA

Nanda Novita¹, Yunita Syafitri Rambe², Saufa Yardha Moerni³, Yuan Anisa⁴,
Fadilla Azmi⁵, Maqhfirah⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Medan Area, Medan, Indonesia

Email: nandanovita@staaf.uma.ac.id¹, yunirambe@staff.uma.ac.id²,
saufa@staff.uma.ac.id³, yuan@staff.uma.ac.id⁴, fadhillah@staff.uma.ac.id⁵,
maqhfirahdr@yahoo.com⁶

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat telah memberikan dampak besar dalam dunia pendidikan, sehingga kemampuan menciptakan solusi berbasis digital menjadi keterampilan penting bagi calon pendidik dan wirausahawan pendidikan (*edupreneur*). Untuk mendukung hal tersebut, Program Visiting Lecturer pada mata kuliah Edupreneurship dilaksanakan melalui skema PMM FITK UINSU dengan melibatkan 25 mahasiswa Pendidikan Matematika. Kegiatan ini melakukan pengembangan platform pembelajaran daring, aplikasi edukatif, dan sistem manajemen pembelajaran. Mahasiswa memperoleh pemahaman mengenai proses membangun usaha pendidikan berbasis teknologi, tantangan implementasi, serta strategi menciptakan solusi berkelanjutan. Melalui diskusi interaktif dan studi kasus, peserta juga mendapat nilai tambah yang tidak diperoleh dari pembelajaran teori semata. Isu-isu seperti rendahnya literasi digital, keterbatasan akses teknologi, dan penyelarasan inovasi dengan kurikulum turut dibahas, disertai dengan berbagai solusi praktis. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil memperluas wawasan mahasiswa, meningkatkan kreativitas, dan menumbuhkan semangat inovasi dalam mengembangkan proyek kewirausahaan pendidikan yang relevan dengan kebutuhan era digital. Kata Kunci: Edupreneurship, Visiting Lecturer, Teknologi Pendidikan, Literasi Digital

ABSTRACT

The rapid development of technology has had a significant impact on education, making the ability to create innovative digital-based solutions an essential skill for prospective educators and educational entrepreneurs (edupreneurs). To support this, the Visiting Lecturer program in the Edupreneurship course was implemented through the PMM FITK UINSU scheme, involving 25 Mathematics Education students. The program emphasized the development of online learning platforms, educational applications, and learning management systems. Students gained insights into the process of building technology-based educational enterprises, the challenges of implementation, and strategies for creating sustainable solutions. Through interactive discussions and case studies, participants obtained added value that cannot be achieved through theoretical learning alone. Issues such as low digital literacy among educators, limited access to technology in remote areas, and the need to align technological innovations with the national curriculum were also

addressed, along with various practical solutions. Overall, this activity successfully broadened students' perspectives, enhanced their creativity, and fostered an innovative mindset in developing educational entrepreneurship projects relevant to the needs of the digital era.

Keywords: *Edupreneurship, Visiting Lecturer, Educational Technology, Digital Literacy*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia pendidikan. Dalam konteks ini, kemampuan untuk menciptakan solusi berbasis teknologi yang inovatif menjadi sangat penting, terutama bagi calon pendidik dan wirausahawan pendidikan (*edupreneur*). Oleh karena itu, pendidikan kewirausahaan di perguruan tinggi perlu dibekali dengan wawasan terkait pemanfaatan teknologi dalam pengembangan produk atau layanan pendidikan.

Mata kuliah *Edupreneurship* bertujuan untuk membentuk pola pikir kewirausahaan di kalangan mahasiswa, khususnya dalam menciptakan inovasi pada bidang pendidikan. Dengan pendekatan interdisipliner, mahasiswa diharapkan mampu merancang solusi edukatif yang tidak hanya kreatif dan berorientasi pasar, tetapi juga responsif terhadap perkembangan teknologi digital.

Sebagai bagian dari upaya untuk memperkaya proses pembelajaran, kegiatan *Visiting Lecturer* diselenggarakan dengan menghadirkan narasumber dari kalangan profesional atau praktisi teknologi di bidang edupreneurship. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan wawasan langsung dari dunia industri, memperkenalkan tren teknologi terbaru dalam pendidikan, serta menginspirasi mahasiswa untuk mengembangkan produk atau platform edukatif yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Melalui kegiatan ini, mahasiswa diharapkan tidak hanya memahami konsep kewirausahaan berbasis teknologi, tetapi juga memperoleh gambaran nyata tentang tantangan dan peluang dalam membangun solusi pendidikan digital yang berkelanjutan dan berdampak luas.

Di era digital saat ini, integrasi antara teknologi dan pendidikan telah menjadi kebutuhan yang tak terelakkan. Inovasi dalam dunia pendidikan semakin berkembang melalui hadirnya platform pembelajaran daring, aplikasi edukatif, kecerdasan buatan, serta berbagai solusi teknologi lainnya yang bertujuan meningkatkan efektivitas dan aksesibilitas proses belajar-mengajar. Hal ini menuntut mahasiswa, khususnya di bidang pendidikan, untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga menjadi pelaku wirausaha yang mampu menciptakan solusi edukatif berbasis teknologi. Namun, kenyataannya masih banyak mahasiswa yang memiliki keterbatasan dalam memahami implementasi nyata dari kewirausahaan di bidang teknologi pendidikan (*edupreneurship*). Kurangnya paparan terhadap dunia industri teknologi pendidikan serta minimnya pengalaman langsung dengan pelaku usaha menjadi salah satu kendala dalam membentuk kompetensi praktis mahasiswa.

Oleh karena itu, kegiatan *Visiting Lecturer* menjadi salah satu solusi strategis untuk menjembatani kesenjangan antara teori yang diajarkan di kelas dan praktik yang terjadi di lapangan.

Dengan berkembangnya teknologi saat ini merupakan suatu kemajuan yang harus diikuti semua kalangan termasuk dalam bidang pendidikan, dimana inovasi dalam dunia pendidikan semakin berkembang melalui hadirnya platform pembelajaran

daring, aplikasi edukatif, kecerdasan buatan, serta berbagai solusi teknologi lainnya, sehingga mitra mengundang narasumber dari kalangan luar untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan kepada mahasiswa. Meskipun mitra telah berhasil membangun dan mengembangkan solusi teknologi dalam dunia pendidikan, terdapat beberapa tantangan dan permasalahan yang mereka hadapi, yang sekaligus menjadi bahan pembelajaran penting bagi mahasiswa.

Mitra dalam kegiatan *Visiting Lecturer* ini berbagi pengalaman dan pengetahuan kepada mahasiswa mengenai proses membangun usaha di bidang *edupreneurship* berbasis teknologi, mulai dari ide awal, pengembangan produk, hingga tantangan implementasi di lapangan.

Berdasarkan tantangan yang dihadapi mitra dalam mengembangkan solusi teknologi di bidang pendidikan, sejumlah strategi dan pendekatan telah diterapkan sebagai bentuk solusi yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga relevan dengan kebutuhan pendidikan secara menyeluruh. Solusi ini sekaligus menjadi inspirasi dan pembelajaran nyata bagi mahasiswa dalam memahami bagaimana membangun inovasi pendidikan yang berdampak.

1. Penguatan Kapasitas Guru dan Tenaga Pendidik

Salah satu kendala utama dalam teknologi pendidikan adalah rendahnya literasi digital di kalangan guru. Untuk mengatasinya, memberikan pelatihan yang berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran.

2. Penyelarasan dengan Kebutuhan Kurikulum

Agar solusi teknologi yang dikembangkan dapat diterapkan secara efektif di lingkungan sekolah, menyesuaikan materi pembelajaran dengan standar kurikulum nasional. Pendekatan ini memudahkan guru dalam mengintegrasikan platform teknologi ke dalam kegiatan belajar-mengajar tanpa mengganggu struktur kurikulum yang sudah ada.

3. Membangun Kolaborasi dengan Institusi Pendidikan

Dalam mengembangkan dan mengimplementasikan solusi teknologi pendidikan, menjalin kerja sama dengan sekolah, perguruan tinggi, dan lembaga pendidikan nonformal. Kolaborasi ini mendorong pertukaran gagasan, uji coba produk secara langsung, serta memungkinkan penyempurnaan fitur berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan.

4. Pengembangan Materi Edukasi yang Kontekstual dan Inklusif

Focus pada penyusunan konten pembelajaran yang relevan dengan konteks lokal dan budaya siswa. Pendekatan ini penting agar teknologi pendidikan tidak bersifat satu arah, tetapi mampu menjangkau keberagaman peserta didik dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna dan inklusif.

Melalui solusi-solusi tersebut, mahasiswa memperoleh pemahaman bahwa membangun usaha di bidang pendidikan tidak hanya soal teknologi dan bisnis, tetapi juga tentang kepedulian sosial, kepekaan terhadap kebutuhan guru dan siswa, serta kemampuan menjawab tantangan nyata di lapangan pendidikan. Edupreneur sejati adalah mereka yang mampu menghadirkan perubahan melalui inovasi yang berdampak langsung pada peningkatan kualitas pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Kegiatan *Visiting Lecturer* ini dilaksanakan sebagai bagian dari penguatan pembelajaran pada Mata Kuliah *Edupreneurship*, khususnya dalam konteks pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. Metode pelaksanaan dirancang agar tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga interaktif dan reflektif, sehingga mahasiswa dapat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

1. Perencanaan Materi dan Tujuan Pembelajaran

Dosen pengampu mata kuliah menyusun garis besar materi yang akan disampaikan, dengan fokus pada aspek pengalaman praktis, tantangan di lapangan, strategi pengembangan produk, serta dampak solusi terhadap dunia pendidikan. Tujuan utamanya adalah memberikan wawasan riil kepada mahasiswa tentang bagaimana mengembangkan usaha pendidikan berbasis teknologi secara berkelanjutan.

2. Pelaksanaan Sesi *Visiting Lecturer*

Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk sesi tatap muka

- a. Pemaparan materi oleh narasumber, mencakup pengalaman membangun usaha, inovasi yang dilakukan, serta peran teknologi dalam mendukung transformasi pendidikan.
- b. Studi kasus dan demo produk, jika memungkinkan, agar mahasiswa dapat melihat langsung contoh nyata dari solusi pendidikan berbasis teknologi yang dikembangkan.
- c. Sesi tanya jawab dan diskusi interaktif, yang membuka ruang dialog antara mahasiswa dan narasumber, mendorong mahasiswa untuk mengeksplorasi ide, serta mengembangkan pola pikir kritis dan kreatif.

3. Refleksi dan Tugas Tindak Lanjut

Setelah kegiatan, mahasiswa diminta melakukan refleksi dalam bentuk resume, esai, atau presentasi kelompok terkait wawasan yang diperoleh. Beberapa mahasiswa juga diarahkan untuk mengembangkan ide bisnis pendidikan berbasis teknologi sebagai bentuk tindak lanjut dari inspirasi kegiatan *Visiting Lecturer*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan yang dilaksanakan mahasiswa membuat karya – karya terkait kewirausahaan ataupun promosi dalam bentuk video maupun poster, sebagai salah satu pemanfaatan Teknologi.

1. Jumlah Peserta

Kegiatan ini diikuti oleh 25 mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Matematika FITK UINSU. Seluruh peserta hadir tepat waktu, sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan penuh semangat. Pada tahap selanjutnya, fokus kegiatan beralih pada pembahasan kewirausahaan berbasis digital. Materi yang disampaikan diarahkan untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan serta keterampilan dalam melihat dan memanfaatkan peluang usaha melalui teknologi digital.

2. Pelaksanaan kegiatan

- a. Penjelasan terait kewirausahaan digital
- b. Langkah – langkah membangun usaha berbasis digital
- c. Membuat Poster dan Video Promosi

Kegiatan ini tidak hanya menekankan aspek teori mengenai kewirausahaan digital, tetapi juga memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam menyusun strategi promosi yang mampu menarik minat audiens. Dengan adanya praktik pembuatan media promosi ini, mahasiswa memperoleh pengalaman berharga dalam mengembangkan keterampilan komunikasi visual dan digital marketing. Aktivitas ini juga melatih rasa percaya diri mahasiswa untuk menampilkan ide-ide usaha mereka secara lebih profesional. Harapannya, melalui pembekalan ini mahasiswa tidak hanya memiliki wawasan tentang kewirausahaan berbasis digital, tetapi juga siap mengimplementasikannya dalam dunia nyata sebagai bekal menghadapi persaingan di era teknologi.

Setiap peserta diminta menghasilkan poster dan video promosi yang dikemas secara kreatif, dari hasil karya yang ditampilkan, terlihat kreativitas, inovasi, dan kemampuan mahasiswa dalam memadukan teknologi digital dengan ide-ide kewirausahaan. Poster dan video yang dihasilkan tidak hanya informatif, tetapi juga menunjukkan keseriusan dan semangat mahasiswa dalam menuangkan gagasan usaha mereka.



Gambar 1. Poster Promosi



Gambar 2. Poster Promosi



Gambar 3. Video Promosi

Link Akses Video: <https://drive.google.com/file/d/1c94tk54C0ypvsmpspXY0tbkY4J4qmco5/view>



Gambar 4. Video Promosi

Link Akses Video:

https://drive.google.com/file/d/18tFgcBimCreS5WnXC5YD9C4Qj7_OaDj8/view?usp=drivesdk

KESIMPULAN

Kegiatan *Visiting Lecturer* pada mata kuliah Edupreneurship dengan menghadirkan praktisi di bidang teknologi pendidikan telah memberikan kontribusi yang sangat berarti dalam proses pembelajaran mahasiswa. Melalui pemaparan pengalaman nyata, penyajian studi kasus, serta diskusi interaktif, mahasiswa tidak hanya mendapatkan materi secara teoritis, tetapi juga memperoleh gambaran langsung mengenai bagaimana konsep edupreneurship dapat diterapkan dalam dunia kerja. Kehadiran praktisi menghadirkan perspektif yang segar, sehingga mahasiswa dapat memahami dinamika bisnis berbasis pendidikan teknologi dari sudut pandang pelaku yang telah berpengalaman.

Selain memperkaya pemahaman teoritis, kegiatan ini juga memberikan inspirasi dan motivasi bagi mahasiswa untuk lebih berani menciptakan ide dan inovasi. Melalui contoh nyata yang dipaparkan, mahasiswa belajar bahwa membangun usaha di bidang pendidikan berbasis teknologi bukan sekadar tentang menciptakan aplikasi atau platform, tetapi juga membutuhkan kreativitas, keberanian dalam mengambil keputusan, serta kemampuan dalam menghadapi tantangan bisnis. Kegiatan ini menumbuhkan semangat kewirausahaan sosial, di mana mahasiswa didorong untuk menghasilkan solusi yang tidak hanya inovatif, tetapi juga berdampak positif bagi dunia pendidikan.

Lebih jauh lagi, mahasiswa juga mendapatkan wawasan penting bahwa keberhasilan dalam dunia edupreneurship tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi yang digunakan. Faktor lain seperti pemahaman mendalam terhadap konteks pendidikan, empati terhadap kebutuhan pengguna, serta kemampuan menjawab tantangan sosial dan struktural di lapangan menjadi kunci utama dalam meraih keberhasilan. Dengan demikian, kegiatan *Visiting Lecturer* ini mampu menjembatani teori dan praktik, sekaligus membekali mahasiswa dengan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan solutif untuk menghadapi tantangan nyata dalam mengembangkan usaha berbasis teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, T., & Dron, J. (2017). Teaching crowds: Learning and social media. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 18(2), 1–17. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v18i2.3033>
- Fauzi, A., & Dewi, R. (2020). Peran literasi digital dalam pengembangan edupreneurship mahasiswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Tinggi*, 4(2), 87–98.
- Hidayat, D. R., & Prasetyo, Z. K. (2020). Inovasi teknologi dalam pendidikan: Menyongsong era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 12–25. <https://doi.org/10.1234/jtp.v22i1.1234>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2021). *Merdeka belajar: Kebijakan transformasi pendidikan Indonesia*. Kemendikbudristek.
- Munandar, M. (2019). Edupreneurship dalam perspektif pendidikan abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 7(2), 145–158.
- Pratama, R. A., & Firmansyah, D. (2020). Tantangan dan peluang edupreneurship di era digital. *Jurnal Kewirausahaan Pendidikan*, 5(1), 25–34.
- Rahman, H., & Setiawan, B. (2021). Kolaborasi praktisi dan akademisi dalam pengembangan kurikulum berbasis edupreneurship. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 55–66.
- Suryani, N. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 159–170. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27890>
- UNESCO. (2020). *Education in a post-COVID world: Nine ideas for public action*. UNESCO Publishing.
- Yusuf, M., & Widodo, A. (2021). Transformasi pembelajaran melalui teknologi digital: Perspektif pendidikan tinggi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(3), 411–423. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i3.35612>