UNESA

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS EKONOMI

Sertifikat

Nomor: 57947/UN38.7/KP.18.37/2019

DIBERIKAN KEPADA

Tony Seno Aji

SEBAGAI

Pemakalah

SEMINAR NASIONAL MANAJEMEN 4 DAN *CALL FOR PAPERS*

"Optimalisasi Peran *Financial Technology* di Era Industri 4.0"
Diselenggarakan oleh Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya.

Surabaya, 5 Oktober 2019
Dekan,

Dr. Anang Kistyanto, S.Sos., M.Si
NIP. 197112092005011001

manajemen kita SENIMA 4

www.unesa.ac.id | growing with character

PROSIDING SEMINAR NASIONAL MANAJEMEN 4

DAN *CALL FOR PAPERS* 2019

Optimalisasi Peran Financial Technology di Era Industri 4.0

E-ISSN : 2654-3664

UNESA

manajemen kita

12th

SENIMA 4

Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugerahNya, sehingga kegiatan Seminar Nasional dan Call for Paper (SENIMA 4) dapat terselenggara dengan baik. Kegiatan ini merupakan Agenda Tahunan dari serangkaian kegiatan dalam memperingati hari jadi Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya yang jatuh pada 5 Oktober.

Seminar Nasional dan Call for Paper (SENIMA 4) menjadi forum diskusi dan komunikasi para akademisi dan praktisi yang bergerak di bidang manajemen. Perubahan lingkungan bisnis ditingkat regional ASEAN dengan pemberlakuan MEA membutuhkan pemimpin perusahaan yang memiliki entrepreneurial leadership (kepemimpinan berbasis kewirausahaan). Entrepreneurial leadership adalah kemampuan mengorganisir sekelompok orang untuk mencapai tujuan bersama menggunakan perilaku proaktif kewirausahaan dengan mengoptimalkan risiko, berinovasi untuk memanfaatkan peluang, mengambil tanggung jawab pribadi dan mengelola perubahan dalam lingkungan yang dinamis untuk kepentingan organisasi.

Kontribusi sumber daya manusia pada sebuah perusahaan sangat dipengaruhi oleh peran pimpinan yang ada didalamnya. Dengan basic entrepreneurial leadership seorang pemimpin diharapkan dapat mengoptimalkan kontribusi dari setiap sumber daya manusia yang ada dalam organisasi dengan menciptakan kondisi favorable bagi kebebasan dan keberanian menyatakan pendapat, pikiran, hasil penelitian, serta terselenggaranya proses pendidikan dan pelatihan yang dapat mendorong terciptanya inovasi dan ide-ide baru. Bertolak dari pemikirian tersebut, Jurusan Manajemen FE UNESA menyelenggarakan Seminar Nasional ke IV dengan tema "Optimalisasi Peran Financial Technology di Era Industri 4.0".

Diharapkan dengan kegiatan seminar ini dapat membekali para peserta seminar dengan perkembangan praktik entrepreneurial leadership yang lebih inovatif dan berkelanjutan pada era persaingan sehingga kagiatan ini dinilai sangat tepat untuk menyingkapi persaingan usaha saat ini. Kegiatan seminar dan call for paper ini terbuka bagi seluruh akademisi, praktisi, instansi pemerintah, LSM dan masyarakat umum yang ingin memaparkan hasil penelitian, pemikiran, maupun praktik-praktik terkait dengan entrepreneurial leadership. Seminar dan call for paper ini juga ditujukan untuk memfasilitasi mahasiswa-mahasiswa yang ingin mengenal implementasi ilmu manajemen dalam berbagai latar belakang situasi secara lebih dalam.

Pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih pada pihakpihak yang telah mendukung kegiatan ini. Ucapan terima kasih ini, secara khusus, kami sampaikan kepada kepada para narasumber, pihak sponsor, peserta dan pemakalah yang telah berpartisipasi pada kegiatan ini. Penghargaan setinggi-tingginya kami sampaikan atas dukungan para pimpinan dan staf Fakultas Ekonomi khususnya para dosen dan mahasiswa Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya yang bekerja keras demi kelancaran acara ini.

Semoga kegiatan ini menjadi bentuk partisipasi dunia akademik dalam membangun bangsa dan Negara Indonesia, terutama berkaitan dengan pengembangan Ilmu Manajemen di Indonesia.

Surabaya, 5 Oktober 2019

Ketua Panitia SENIMA 4

Yuyun Isbanah, S.E., M.SM.

SENIMA 4
SEMINAR NASIONAL MANAJEMEN

Susunan Panitia SENIMA 4

Pelindung dan Penasehat
Dekan Fakultas Ekonomi
Prof Dewi Tri Wijayanti, SE., M.Si.

Penanggung Jawab
Ketua Jurusan
Sekertaris Jurusan

Ketua Panitia
Yuyun Isbanah, S.E., M.SM.

Sekretaris
1. Rosa Prafitri Juniarti, S.E., M.S.M.
2. Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM.

Bendahara
1. Nadia Asandimitra, S.E., M.M.
2. Trias Madanika K, S.E., S.Pd., M.M.

Sie Acara
Koodinator: Achmad Kautsar, S.E., M.M
Anggota: R.A. Sista Paramita, S.E., M.Si.

Sie Perlengkapan dan Keamanan
Koodinator: Khoirur Rozaq, S.E.Sy., M.M.
Anggota: Norman Arif, S.E., M.M.

Sie Humas dan Pubdekdok
Koodinator: Zainur Rohman, S.E., M.M.
Anggota: Tias Andarini, S.E., M.M. dan Drs. Ec. Budiono, M.Si.

Sie Prosiding dan Kesekretariatan
Koodinator: Agus Frianto, S.T., S.E., M.M.
Anggota: Nurul Indawati, S.E., M.M.

Sie Sponsorship
Koodinator: Dr. Sri Setyo Iriani, M.Si
Anggota: Yessy Artanti, S.E., M.Si., Sanaji, S.E., M.Si., Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., M.B.A., dan Fandi Fathoni, S.Pd., M.S.M.

Sie Konsumsi
Koodinator: Monika Tiarawati, S.E., M.M.
Anggota: Yusnia Eka Ruliartiningsih, S.Pd.

SENIMA 4
SEMINAR NASIONAL MANAJEMEN

REVIEWER

Prof. Dr. Dewie Tri Wijayanti Wardoyo M.Si.	: Universitas Negeri Surabaya
Dra. Hj. Anik Lestari Andjarwati, M.M	: Universitas Negeri Surabaya
Dr. Purwohandoko, M.M	: Universitas Negeri Surabaya
Dr. Andre Dwijanto Witjaksono, S.T., M.Si.	: Universitas Negeri Surabaya
Dr. Anang Kristyanto, S.Sos., M.Si.	: Universitas Negeri Surabaya
Dr. Sri Setyo Iriani, S.E., M.Si.	: Universitas Negeri Surabaya
Dr. Musdholifah, S.E., M.Si.	: Universitas Negeri Surabaya
Nadia Asandimitra, S.E., M.M.	: Universitas Negeri Surabaya
Widyastuti, S.Si., M.Si.	: Universitas Negeri Surabaya
Dwiarko Nugrohoseno, S.Psi., M.M.	: Universitas Negeri Surabaya
Yessy Artanti, S.E., M.Si.	: Universitas Negeri Surabaya
Dr. Ulil Hartono, S.E., M.Si.	: Universitas Negeri Surabaya
Monika Tiarawati, S.E., M.Si.	: Universitas Negeri Surabaya
Agus Frianto S.T., S.E., M.M.	: Universitas Negeri Surabaya
Trias Madanika K, S.E., S.Pd., M.M	: Universitas Negeri Surabaya
Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA.	: Universitas Negeri Surabaya
Rosa Prafitri J, S.E., M.SM.	: Universitas Negeri Surabaya
Nurul Indawati, S.E., M.M.	: Universitas Negeri Surabaya

DAFTAR ISI

1	Pengaruh Struktur Kepemilikan terhadap Kinerja dengan Internasionalisasi sebagai Intervening Variable pada Perusahaan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) pada Periode 2012-2016 **Alvina Andrea Christina, Deddy Marciano**	1-22
2	Pengaruh Hubungan Internasionalisasi terhadap Kinerja dengan Kepemilikan Asing sebagai Variabel Moderasi pada Perusahaan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) Periode 2012-2016 **Roessiana Dwiki Listiyani, Deddy Marciano**	23-55
3	Perspektif Keperilakuan dalam Rangka Meningkatkan Akuntabilitas di PT 123 **Rheza Aditya**	56-68
4	Pengaruh Gender dalam Dewan Komisaris terhadap Nilai Perusahaan dengan Family Control sebagai Variabel Moderasi di Indonesia **Elsa Limbago**	69-84
5	Pentingnya Kompetensi SDM dalam Pengoperasian Sistem Akuntansi Instansi Berbasis Akrual (SAIBA) Guna Menghasilkan Laporan Keuangan yang Berkualitas **Indah Ayu Johanda Putri**	85-95
6	Analisis Faktor Pengaruh Financial Management Behaviour Mahasiswa Aceh **Muhammad Rizal Fahlevi Ata, Nadia Asandimitra**	96-108
7	Pengaruh Corporate Governance terhadap Dividend Payout pada Perusahaan Manufaktur di Indonesia Periode 2013-2017 **Vanesa Novilia Limarta, Njo Anastasia**	109-114
8	Building Work-Life Balance in Young Generation Civil Servants in The National Cyber and Crypto Agency **Ilyas Darmawan, Ryandi Yusuf**	115-130
9	Dividend Payout Ratio: Faktor Alternatif Mengukur Kesejahteraan Pemegang Saham **Dedy Iman Rustanto**	131-140
10	Reaksi Pasar Modal Indonesia terhadap Pengumuman Penetapan Presiden dan Wakil Presiden 2019 (Event Study Saham LQ45 yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia) **Theresia Seviany Stefania Dewa, Hironnymus Jati, Paulina Y. Amtiran**	141-150

11	Preliminary Reflection on Basic Principle of Operation Management for Public Work Infrastructure Asset Management **Hitapriya Suprayitno, Ria Asih Aryani Soemitro**	151-159
12	Pengaruh Firm Size, Working Capital Turnover, Liquidity dan Sales Growth terhadap Profitabilitas Perusahaan Food and Beverages di BEI Tahun 2013-2017 **Salsabila Januar Cyta, Yuyun Isbanah**	160-170
13	Internasionalisasi dan IPO Underpricing Perusahaan Go Public Indonesia yang Dimoderasi oleh Ownership Structure **Threslia Regina Martha Leuw, Deddy Marciano**	171-186
14	Rancangan Sistem Pengendalian Manajemen untuk Menumbuhkan *Employee Engagement* di Unit Bisnis Retail PT X **Intan Kirana, Sujoko Efferin**	187-210
15	Rancangan Konseptual Gamifikasi untuk Mengatasi Masalah Turnover Karyawan dan Keterlibatan Karyawan di Adelia Café'n Resto **Felicia Susanto, Bonnie Soeherman**	211-226
16	Penyusunan Kamus Kompetensi di Departemen Harga PT. XYZ **Ratna Dewi Rusli**	227-247
17	Strategi Peningkatan Kinerja berdasarkan Analisis Motivasi Kerja dan Kepuasan Kerja pada Tenaga Medis **Wayan Karsana**	248-256
18	Pengaruh Pengembangan Karir, Keselamatan Kerja, dan Sistem Penilaian Kinerja pada Komitmen Organisasi Karyawan yang di Mediasi oleh Kepuasan Kerja pada PT Astra Honda Motor (AHM) Jakarta **Amin Dwi Immawan Ramadhani**	257-275
19	Dampak Kesehatan Lingkungan Kerja, Kompensasi, dan Pengembangan Karir terhadap Komitmen Afektif Karyawan melalui Kepuasan Kerja sebagai Variabel Mediasi (Studi pada BPJS Ketenagakerjaan Wilayah D.I Yogyakarta) **Muhamad Aris Sulistyono, Zaenal Mustafa EQ,MM**	276-297
20	Analysis of Work Cultural for Millennial in The Industrial Revolution 4.0 **Syaiful Rahman**	298-306
21	Communication Pattern of Organization Leadership in The Industrial Revolution Era 4.0 **Syaiful Hidayat**	307-312

22	Pengaruh *E- Service Quality* terhadap *Customer Loyalty* melalui *Satisfaction* Sebagai Variabel Mediasi (Studi Pada Pengguna Aplikasi TOKOPEDIA) **Gita Mandasari, Anik Lestari Andjarwati**	313-328
23	Pengaruh *Korean Wave* dan Gaya Hidup Konsumtif terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Konsumen Nature Republic Di Surabaya) **Tienia Wijaya, Sri Setyo Iriani**	329-343
24	*Flash Sale*, *Brand Ambassador*, Ulasan Produk, dan Keamanan Berdampak pada Keputusan Pembelian Secara *Online* di SHOPEE **Utami Puji Lestari, Mukti Kemarauwana, Kamalatul Muzayana**	344-365
25	Pengaruh Karakteristik Perusahaan terhadap Pola Pembayaran Dividen pada Perusahaan Sub-Sektor Makanan & Minuman **Devi Kartika, Njo Anastasia**	366-373
26	Nilai Altruistik Atas Kepercayaan Merk terhadap Kepuasan Pelanggan Pengguna Aplikasi Go-Food di Surabaya **Dewi Nuraini, Adrianto Trimarjono**	374-383
27	Faktor yang Mendasari Penonton untuk Berlangganan Layanan *Streaming Online Netflix* (Studi pada Penonton Layanan Streaming Netflix) **Agus Ega Pamungkas, Widyastuti**	384-398
28	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Sikap Konsumen terhadap Iklan Video Online Youtube di Indonesia **David Mulya Santoso, Silvia Margaretha, Dra.ec. Indarini**	399-406
29	The Effect of Profitability Ratio and Leverage Ratio on Changes in Profit at Food and Beverages Companies are Registered on The Indonesia Stock Exchange Period 2015-2017 **Yufenti Oktafiah**	407-422
30	Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kebermanfaatan, dan Promosi Penjualan terhadap Niat Menggunakan dengan Sikap sebagai Variabel Intervening (Studi pada Pemilik Aplikasi Paypro) **Gunawan Muhammad, Yessy Artanti**	423-436
31	Pengaruh *Brand Love* dan *Brand Trust* terhadap *Repurchase Intention* melalui *Word Of Mouth* sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Konsumen *Jersey Authentic* PERSEBAYA Surabaya) **Rahino Purbayu Santoso, Yessy Artanti**	437-453
32	Analisa Pengaruh Lokasi, Tata Letak, dan Teknik Visual terhadap Kepuasan dan Loyalitas Pelanggan **Rohmad Prio Susanto, Tri Sudarwanto**	454-467

33	Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah terhadap Kinerja Guru Administrasi Perkantoran dan Prestasi Siswa SMK Administrasi Perkantoran di Surabaya **Novi Trisnawari, Bambang Suratman, Siti Sri Wulandari**	468-474
34	Pengaruh Service Quality terhadap Loyalty Dimediasi Customer Satisfaction, Trust dan Commitment pada Klinik Kecantikan di Surabaya **Monica Lorentia Wiyono, Dr. Erna Andajani, S.T., M.M., CRM**	475-488
35	Trust, Easy and Security Effect on Purchase Decisions in SHOPEE **Dimas Arby Pratama, Dra. Hj. Anik Lestari Andjarwati, M.M**	489-508
36	Handling Of Customer Complain Through Service Recovery And Its Implication On Customer Forgiveness And Turnover Intention **Fachri Eka Saputra, Berlian Citra Wulansari, Sularsih Anggarawati, Rina Suthia Hayu**	509-521
37	Inovasi Teknologi dalam Pemasaran Olahraga: Upaya Manajemen Merek Grup Olahraga dalam Mengembangkan Teknologi Informasi Big Data Komunitas Penggemar di Indonesia **Febrina Hambalah**	522-531
38	Pentingnya Inovasi dan Kreatifitas di Era Teknologi Digital **Ahmad Zafrullah Tayibnapis, Lucia E. , Radita Gora TnWuryaningsih**	532-539
39	Dinamika Sistem Pengendalian Manajemen Tiga Generasi Perusahaan Keluarga MB **Mitha Widjaja, Bonnie Soeherman**	540-552
40	Rancangan Sistem Pengendalian Manajemen Berbasis Spiritualitas pada PT X Tbk **Tommy Sidharta, Sujoko Efferin**	553-571
41	Strategy Design in a Study Case of PT X **Yeremia Sugianto, Werner Ria Murhadi**	572-583
42	*Knowledge Translation : Quality Circle* dalam Lingkungan Kerja Kolaboratif **Anthony Hertantyo, Aluisius Hery Pratono**	584-601

43	Strategi untuk Mencapai Keunggulan Bersaing pada Startup Bisnis Melalui Konsep Total Quality Management **Timotius FCW Sutrisno**	602-617
44	Memacu Pertumbuhan Usaha melalui Orientasi Pemilik UMKM Kawasan Wisata Religi di Jawa Timur **Wahyudiono**	618-629
45	Pengaruh Pelatihan, Pemberdayaan, dan Pemberian Modal Usaha terhadap Peningkatan Pendapatan pada Kelompok Wanita Rawan Sosial Ekonomi (WRSE) Kecamatan Bugul Kidul Kota Pasuruan **Nurul Akramiah**	630-642
46	Analisa Dampak Ekonomi Adanya Pelabuhan Ikan Muncar Banyuwangi terhadap Peningkatan Taraf Hidup Masyarakat **Mohamad Dedi, Estu Handayani**	643-652
47	Inovasi Pendidikan: Pengembangan Modul Pembelajaran Manajemen Perbekalan Berbasis Portfolio **Brillian Rosy, Meylia Elizabeth Ranu**	653-660
48	Analisis Krisis Sistem Pengendalian Manajemen Berbasis Nilai Confucius pada PT X (孔子) **Cynthia Ciptadi, Sujoko Efferin**	661-683
49	Literasi Ekonomi: Mampukah Karakter Idaman Jelita Universitas Negeri Surabaya Mempengaruhinya? **Mohamad Arief Rafsanjani, Ni'matush Sholikhah, Albrian Fiky Prakoso**	684-688
50	Pengaruh Internal Service Quality dan Quality of Work Life terhadap Kinerja Karyawan dengan Kepuasan Kerja sebagai Variabel Intervening **Rizka V.E. Putri Lasabuda**	689-710
51	Perbedaan Rata-Rata Return End of The Year pada Indeks Harga Saham Gabungan dan Indeks Industri Sektoral di Indonesia Periode 2014-2018 **Glenn Torana Christopherus Lukito, Bertha Silvia Sutejo, S.E., MSi., CSA, Dr. Deddy Marciano, S.E., M.M., CSA, CBC**	711-720
52	Perilaku Keuangan Generasi Milenial dalam Berinvestasi di Yogyakarta **Dian Permatasari**	721-731

53	Struktur Pemasaran Garam di Madura **Prasetyo Nugroho, Aprilina Susandini**	732-738
54	Pengaruh Faktor Psikologi dan Faktor Demografi terhadap Keputusan Investasi **Arstantya Raka Rahadian Putra**	739-755
55	Reaksi Pasar Modal Indonesia terhadap Pengumuman Penetapan Presiden dan Wakil Presiden 2019 (Event Study Saham Lq45 yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia) **Theresia Seviany Stefania Dewa, Hironnymus Jati, Paulina Y. Amtiran**	756-765
56	Pengukuran Tingkat Kepuasan Wisatawan terhadap Fasilitas Wisata di Pantai Lasiana **Ronald P.C. Fanggidae, Maria Leliana R. Bere**	766-786
57	Pettern of Profit-Sharing sebagai Faktor Penentu Pendapatan Petani Garam di Madura **Echsan Gani, M. Boy Singgih Gitayuda**	787-796
58	Pengaruh Budaya Ewuh-Pakewuh terhadap Niat Whistleblowing **Rizka Furqorina, Adelia Shabrina Prameka, Agus Hermawan, Rayie Tariaranie Wiraguna**	797-806
59	Pengembangan Buku Ajar Pengantar Teori Ekonomi Mikro Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Ekonomi di Sekolah dan Platform Android **Retno Mustika Dewi, Dhiah Fitrayati, Triesninda Pahlevi, Tessa Rachmaviani**	807-817
60	Pengaruh Sosial Media Influencer dan Kepercayaan Merek terhadap Keputusan Pembelian Kosmetik **Raya Sulistyowati, Rima Rohmatun Nisa**	818-822
61	Proses PBL Berbasis Android pada Pasar Persaingan Monopolistik untuk Menumbuhkan Kreativitas pada Kelompok Start Up **Jun Surjanti, Tony Seno Aji, Zainur Rahman**	823-831
62	Peningkatan Kualitas Pelayanan Prima Melalui Budaya 3S (Senyum, Sapa, Salam) di Fakultas Teknik (FT) Universitas Negeri Surabaya **Anton Hartanto, Indra Yanuar**	832-841

63	Pengaruh *Job Insequirity*, Lingkungan Kerja, Kepuasan Kerja terhadap Kinerja dan *Turnover Intention* pada Karyawan Kontrak di Tempat Kerja **Ani Suhartatik, P. Julius F. Nagel**	842-857
64	Manufacturing Flexibility and Competitive Advantage **Rina Sulistiyani, Djumilah Hadiwidjojo**	858-870
65	Pengaruh Work-Life Balance terhadap Organizational Citizenship Behaviour (OCB): Peran Mediasi Komitmen Organisasional (Studi pada Pegawai Inspektorat Jenderal Kementerian Hukum dan HAM RI) **Anisa Dewi Kartika Sari**	871-885
66	Mengembangkan Usaha Alas Kaki: Bagaimana Strategynya? **Novi Marlena**	886-898
67	Pengaruh Orientasi Tujuan terhadap Motivasi dan Kepuasan Pelatihan Karyawan pada PT Pelabuhan Indonesia III dengan Persepsi Offshoring sebagai Variabel Moderasi **Putri Nur Mawartiningsih, Dwiarko Nugrohoseno**	899-907
68	Bukti Empiris Potensi Accounting Fraud untuk Pengambilan Keputusan Manajemen bagi Koperasi di Era Industri 4.0 **Muhammad Ghofirin, Hafid Algristian**	908-916
69	Optimalisasi Model Pemberdayaan Koperasi dalam Pengelolaan Sentra Umkm di Jawa Timur **JFX. Susanto Soekiman, R.Agus Baktiono, Shanty Ratna Damayanti**	917-925
70	Implementasi dan Evaluasi Sistem Berbasis Online pada PT Gangsar Rejeki **Mellisha Ika Kisnanto**	926-941
71	Pengaruh Electronic Word of Mouth (E-Wom) di Media Sosial Facebook terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Pelanggan Muca Cafe Kupang) **Antonio Eli Lomi Nyoko, Anthonia Debora Dila Semuel**	942-957

72	Evaluasi Competitive Marketing Strategy pada UMKM Tahu Baxo Ibu Yuni Surabaya melalui Analisa SWOT	958-964
	Tias A. Indarwati, Grace Chintia S.	

PROSES PBL BERBASIS ANDROID PADA PASAR PERSAINGAN MONOPOLISTIK UNTUK MENUMBUHKAN KREATIVITAS PADA KELOMPOK START UP

Jun Surjanti, Tony Seno Aji, Zainur Rahman
Faculty of Economics, Universitas Negeri Surabaya
Email Korespondensi: zainurrahman@unesa.ac.id

Abstract

Educational institutions have to develop learning that fosters critical thinking skills through learning strategies and methods that are adapted to technological developments, especially Android, which can be used as a medium to support learning. PBL (Problem Based Learning) has an advantage when equipped with Android media with all the advantages and disadvantages. This study describes the android-based learning process on monopolistic competition market material which includes the preparation of teaching materials and the stages of an android-based PBL. This research is an exploratory qualitative research that has been conducted by researchers as research subjects. Data is collected based on processed experience. The results of research on that the learning process begins with the preparation of android-based teaching materials in monopolistic competition market material with the previous review process. Implementation of learning process as follows: Stage 1: guide to determine the problem in accordance with Android-based learning materials monopolistic competition market material by determining the web chosen independently, Phase 2: learners answer the problems that have been guided in the teaching material prepared about the characteristics characterizes monopolistic competition markets. Stage 3: discovering the suitability of abstract markets (online) with the characteristics of monopolistic competition markets in theory. Stage 4: Presenting the results of the hypothesis produces findings that the abstract market (online) belongs to the monopolistic competition market. This learning can foster creativity shown by the activities of students in the stages of the learning process even though there are still weaknesses that exist in the process of preparing the material. PBL should be developed by using other media and other objects to enrich strategies and methods that can increase the success of economic learning in start-up groups.
Keywords: *Android, Creativity, PBL, Start-up group*

1. PENDAHULUAN

Vandeleur, Ankiewicz, Swardt, & Gross (2001) menyatakan bahwa salah satu tantangan pendidikan adalah mempersiapkan anak-anak untuk dunia yang cepat berubah, merupakan keharusan untuk mengajar yang kreatif, lembaga pendidikan memadukan pembelajaran kreatif dengan teknologi menjadikan pembelajaran ideal. (Tsaniyah & Poedjiastoeti, 2016) menganjurkan peserta didik Indonesia pada abad ke-21 harus memiliki ketrampilan yang meliputi keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi dan komunikasi.emiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mengenali ketika kreativitas sedang terjadi, yang dapat diwujudkan melalui pembelajaran.

Reformasi kualitas pendidikan di lembaga perguruan tinggi melalui beberapa strategi pembelajaran yang dipakai. (Fallan & Fallan, 2007) meyatakan bahwa di Norwegia telah merekomendasikan substitusi pengajaran PBL melalui kasus atau menggunakan pengaturan bisnis yang berkolaborasi. Barrett & Barrett 2013) menyatakan bahwa para perancang kurikulum dan tutor pembelajaran berbasis masalah dengan cara berpikir baru tentang masalah dalam inisiatif PBL, dalam penelitian menyarankan untuk menumbuhkan ide-ide dari pendekatan untuk desain masalah. Yew & Goh (2016) menyatakan bahwa PBL menunjukkan keunggulan untuk retensi pengetahuan jangka panjang dan dalam penerapan pengetahuan. Namun, studi tentang proses PBL masih belum dapat disimpulkan komponen PBL mana yang paling signifikan mempengaruhi pembelajaran siswa, meskipun studi kausal telah menunjukkan bahwa semua fase PBL diperlukan dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Harasym, Tsai, & Munshi (2013) pembelajaran yang yang

melibatkan interaksi pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta proses yang kompleks serta pengembangan penalaran etika dan strategi pembelajaran, maka Pembelajaran berbasis masalah (PBL) disarankan. (Harasym, Tsai, & Munshi, 2013) menyatakan bahwa perancang kurikulum atau strategi pembelajaran, penting untuk memaksimalkan kebaikan PBL. Pada saat ini pesrta didik dihadapkan pada perkembangan dunia bisnis online, yang sebeiknya guru mengakomodasi perubahan situasi bisnis pada pesrta didiknya.

Mathew (2014) menyatakan bahwa saat ini peserta didikan dihadapkan dengan lingkungan online, peserta didik memilih studi kasus kehidupan nyata dari bidang praktik mereka sendiri dan menyajikannya sebagai seminar untuk peserta didik lainnya. Demikian juga pembelajaran di perguruan tinggi Korea (S. Y. Park, Nam, & Cha, 2012) menyatakan telah rekomendasikan penerapan pembelajaran mobile (m-learning), karena pembelajaran terus berkembang. Çınar, Mura, & Demirbağ (2017) menyatakan bahwa tidak hanya alat yang diterapkan untuk mendorong inovasi dalam bisnis, tetapi juga merupakan pendekatan baru dan terkemuka dalam pendidikan. (Donnelly & Donnelly, 2007) memberikan gagasan dalam modul 'Merancang e-Learning'. Chen & Chang (2014) menyatakan bahwa banyak penelitian telah mengidentifikasi pembelajaran kooperatif berbasis web merekomendasikan mitra pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik individu menggunakan penambangan pembelajaran jaringan sosial interaktif dalam lingkungan pembelajaran berbasis masalah (PBL). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa skema yang diusulkan guna membantu dosen dan peserta didik untuk berinteraksi dengan rekan-rekan belajar secara lebih aktif dan positif, dan memfasilitasi kinerja pembelajaran di lingkungan PBL yang kooperatif. Penelitian ini akan menjelaskan tentang cara proses menumbuhkan creativitas peserta didik adalah dengan cara memanfaatkan android pada pembelajaran pasar persaingan monopolistikyang akan disajikan dalam tulisan ini.

Kreativitas

Runco & Beghetto (2019) kreativitas cara yang cenderung membuat konsep dan mempelajari kreativitas biasanya berfokus pada perspektif individu atau sosial. Kreativitas dapat ditumbuhkan dari penilaian pribadi dan sosial. (Kontorovich, Koichu, Leikin, & Berman, 2016) menyatakan bahwa Indikator kreativitas yang sering disebutkan dalam masalah siswa meliputi fleksibilitas, kelancaran, dan orisinalitas. Villalba (2008) karakteristik: 1. Secara imajinatif, selalu melibatkan imajinasi, karena itu adalah proses menghasilkan sesuatu yang asli. 2. Ini memiliki tujuan: imajinasi digunakan untuk mencapai tujuan. 3. Ini menghasilkan sesuatu yang orisinal dalam kaitannya dengan pekerjaan sebelumnya milik seseorang, dengan kelompok teman sebaya mereka atau dengan keluaran siapa pun sebelumnya di bidang tertentu. 4. Dan akhirnya, itu memiliki nilai sehubungan dengan tujuan itu diterapkan. Kreativitas tidak hanya melibatkan generasi ide, tetapi juga evaluasi mereka, dan memutuskan mana yang paling memadai.(Villalba, 2008) dalam KEA Eropa Affairs (2006) menyatakan bahwa kreativitas memadukan lintas-sektor dan multidisiplin, yaitu 'kreativitas artistik', 'inovasi ekonomi' serta 'inovasi teknologi', mereka menganggap kreativitas sebagai "proses interaksi dan efek limpahan antara berbagai proses inovatif" (KEA European Affair 2006, 41) menjelaskan perbedaaan Kreativitas ilmiah, teknologi, ekonomi dan budaya. Juga dari pendekatan yang lebih makro, buku populer Richard Florida "Bangkitnya kelas kreatif" memberikan pandangan tentang apa yang mencakup kreativitas pada tingkat masyarakat (Florida 2002). Dia menyatakan bahwa kita hidup di “Zaman Kreatif”.

Pembelajaran PBL

Harasym, Tsai, & Munshi (2013) PBL dapat digunakan untuk memfasilitasi pemikiran kritis siswa, pembelajaran mandiri, kolaborasi, dan keterampilan komunikasi, telah dianggap efektif dalam pendidikan etika, terutama ketika digabungkan dengan pengalaman pengalaman. (Chua, Tan, & Liu, 2016)Dalam lingkungan PBL, hasil

belajar dari peserta didik yang terlibat dalam proses kognitif sangat penting dalam pemahaman atau penyelesaian masalah. Dengan menggunakan cakram fungsi kognitif Tan, penelitian ini meneliti fungsi kognitif yang dirasakan pelajar pada setiap tahap PBL, sebagaimana difasilitasi oleh skema PBL. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik ini menganggap diri mereka menggunakan fungsi kognitif tertentu, dengan masing-masing fungsi spesifik untuk tahapan PBL yang berbeda. Fungsi kognitif adalah (i) mencari dari perspektif yang berbeda, (ii) menghasilkan banyak ide, (iii) membuat koneksi dan (iv) sintesis. Identifikasi fungsi kognitif yang dirasakan dominan ke tahap pedagogis PBL dapat berfungsi untuk memajukan praktik kelas karena (i) memberikan pendekatan kognitif-sentris untuk PBL dan (ii) memungkinkan skema PBL untuk digunakan sebagai alat untuk perancah fungsi kognitif .

Donnelly & Donnelly (2007) yang mengikuti siklus PBL yang diidentifikasi oleh Hmelo-Silver, sebagai berikut: 1) Identifikasi fakta. 2) Hasilkan hipotesis. 3) Identifikasi kekurangan pengetahuan. 4) Terapkan Evaluasi Abstraksi pengetahuan baru 5) Tahapan Pembentukan Pengembangan Kelompok 6) Pertunjukan Storming and norming 7) Adjourning. Respons kelompok dan individu terhadap PBL (Hmelo-Silver 2004, hlm. 237): Fase PBL dan tahapan pengembangan kelompok Perilaku kelompok: Respon emosional, Skenario masalah, Fase pengantar? Membentuk, Identifikasi fakta. Hasilkan hipotesis. Identifikasi kekurangan pengetahuan, Tahap eksplorasi? menyerbu dan norming, Menerapkan fase Refleksi Abstraksi pengetahuan baru? Tampil, Evaluasi.

Siklus PBL empat tahap diadaptasi dari skema PBL Tan (2003). Tahapan pembelajaran adalah: memenuhi masalah, analisis masalah awal yang mengarah ke generasi masalah pembelajaran, integrasi pengetahuan, diikuti oleh presentasi solusi dan evaluasi keseluruhan. Siklus PBL empat tahap ini. Empat tahap PBL adalah: Tahap 1: Memenuhi masalah Peserta didik disajikan dengan skenario dunia nyata untuk mendorong penyelesaian masalah mereka. Anggota kelompok akan mengidentifikasi fakta dari skenario. Pada tahap ini, tujuannya adalah untuk semua anggota kelompok untuk membangun pemahaman bersama tentang skenario yang diajukan dan untuk menghasilkan ide-ide yang dapat mengarah pada solusi yang masuk akal. Tahap 2: Analisis masalah dan masalah pembelajaran Peserta didik mengajukan pertanyaan yang relevan untuk membangun hubungan yang bermakna antara mereka sebelumnya pengetahuan dan konsep kunci yang relevan dengan skenario. Mereka mengusulkan kemungkinan penjelasan atau hipotesis untuk membantu mereka mengidentifikasi masalah pembelajaran dan tujuan pembelajaran, sebelum merumuskan pernyataan masalah sebagai kelompok. Kelompok itu kemudian membahas dan menugaskan tugas belajar untuk setiap anggota. Tahap 3: Penemuan dan pelaporan Setelah mengidentifikasi masalah pembelajaran, setiap anggota menyusun temuannya untuk dibagikan dengan grup. Dalam proses pengajaran sebaya ini, integrasi dan konsolidasi informasi terjadi pada tingkat individu dan kelompok. Selama tahap ini, peserta didik terus-menerus mendorong pemahaman kolektif kelompok mereka melalui perilaku klarifikasi, seperti mengajukan pertanyaan dan menantang ide satu sama lain. Tahap 4: Presentasi solusi dan evaluasi Kelompok mengartikulasikan pernyataan masalah mereka, hipotesis penelitian dan usulan solusi untuk audiens yang terdiri dari tutor dan rekan-rekan mereka. Presentasi dapat mencakup peta pikiran, jurnal proses penyelidikan mereka, teori dan yang relevan lainnya.

Android sebagai Media Pembelajaran

Pedro, Barbosa, & Santos (2018) dalam penelitainnya menjelaskan bahwa pembelajaran teknologi digital dalam pengajaran formal sangat tergantung pada kemampuan guru mengenalkannya tanpa membahayakan kekayaan lingkungan kelas, yaitu perhatian bahwa siswa perlu mengikuti aliran argumentasi dan untuk menjamin kualitas bertanya. Penelitian ini didukung (Al-adwan, Al-madadha, & Zvirzdinaite, 2018)Perangkat seluler semakin sering menembus kehidupan sehari-hari orang. Chee, Yahaya, Ibrahim, & Hasan (2017) Penelitian ini menguji tren

longitudinal pembelajaran mobile (M-Learning) penelitian menggunakan teknik penambangan teks secara lebih komprehensif.

Donnelly & Donnelly (2007) menyebut dengan pembelajaran blended problem-based learning (PBL), karena ada modul berjudul 'Merancang e-Learning' untuk tutorial PBL dan tatap muka. Penelitian ini senada dengan yang dilakukan. (Wiznia et al., 2012) metode Format PBL baru yang disebut PBL 2.0, pembukaan menjelaskan format PBL tradisional, berpartisipasi dalam PBL 2.0. Siswa dilarang menggunakan komputer selama sesi pertama. Membuat kelompok kelompok-kelompok kecil antara 2-3 orang bertanggung jawab untuk memimpin diskusi interaktif tentang tujuan pembelajaran. Semua siswa bertanggung jawab untuk mempelajari semua tujuan pembelajaran sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam diskusi mereka. (Zhao, Zhang, & Du, 2017) pentingnya mengembangkan rubrik penilaian yang sesuai untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan pembelajaran PBL untuk hasil yang lebih baik. (Bridges, 2015)Sementara interaksi kelompok tatap muka tutorial telah menjadi fokus studi kuantitatif dan kualitatif dalam pembelajaran berbasis masalah (PBL), sedikit pekerjaan telah mengeksplorasi fase pembelajaran independen dari siklus PBL dari perspektif interaksionis.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif menjelaskan tahapan proses pembelajaran PBL berbasis android materi pasar persaingan monopolistik. Bahan ajar dan lembar kerja pasar persaingan monopolistik ini telah direview oleh 2 orang dosen pengampu mata kuliah yang sama. Penilaian meliputi Kualitas isi dan tujuan, Kualitas instruksional, Kualitas teknis. Penerapan pembelajaran pada 3 kelas.

Penelitian dilakukan dengan tahapan PBL pada 4 tahapan (Tan, 2003) antara lain: Tahap 1: Penentuan masalah skenario dunia nyata tentang e-commerce pada web yang telah disepakati bersama, membuat kelompok dan mneyelesaikan secara mandiri pada lembar kerja dengan panduan yang telah diberikan dosen. Panduan terdiri dari : 1) Latar belakang pembelajaran PBL berbasis android, 2) petunjuk 3) Pemandu masalah pasar persaingan monopolistik. Pada tahap ini anggota kelompok akan mengidentifikasi fakta dari skenario. Tahap ini membangun pemahaman bersama tentang skenario yang diajukan dan untuk menghasilkan ide-ide yang dapat mengarah pada solusi yang masuk akal tentang pasar monopolistik yang ada pada pasar abstrak. Tahap 2: Analisis masalah dan masalah pembelajaran Peserta didik, diminta untuk mengajukan pertanyaan yang relevan untuk membangun hubungan yang bermakna antara mereka sebelumnya pengetahuan dan konsep kunci yang relevan dengan skenario dalam bahan ajar. Mereka mengajukan hipotesis untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran dan tujuan pembelajaran, sebelum dirumuskan dalam kelompok. Kelompok itu kemudian membahas dan menugaskan tugas belajar untuk setiap anggota (tugas di rumah). Tahap 3: Penemuan dan menyusun laporan tentang temuannya dari anggota grup. Dalam proses pengajaran sebaya ini, integrasi dan disampaikan tingkat individu dan kelompok untuk klarifikasi, seperti mengajukan pertanyaan dan menantang ide satu sama lain. Tahap 4: Presentasi solusi dan evaluasi, dengan urutan mnyebutkan permasalahan yang mereka tentuan yang dipandu dengan bahan ajar, menyebutkan hipotesis. Presentasi dapat mencakup peta pikiran, jurnal proses penyelidikan mereka, teori dan yang relevan lainnya, akhirnya disimpulkan. Kegiatan penelitian ini ditentukan sesuai dengan jadwal pembelajaran tiap-tiap kelas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan Bahan Ajar PBL berbasis android materi pasar persaingan monopolistik

Bahan ajar ini disusun dosen yang mengacu pada pasar persaingan monopolistic. Bahan ajar ini direview oleh 2 orang dosen pengampu mata kuliah teori ekonomi sebagai patner mengajar. Bahan ajar yang ini berisi tentang latar belakang yang mengungkapkan tentang Semakin maraknya perdagangan online membawa dampak untuk mengubah cara pandang guru dan mahasiswa dalam pembelajaran pasar persaingan Monopolistik. Perkembangan dunia riil membawa konsekuensi untuk mempersiapan mahasiswa dengan baik sebagai entrepreneur, sebagai calon wirausaha yang harus mengikuti perkembangan industri 4.0. Selanjutnya disiapkan pertanyaan yang mengungkap prmasalahan pasar abstrak (online) yang saat ini berkmbang, dengan petunjuk : "Sebelum belajar tentang pasar monopolistik, jawablah pertanyaan ini.

Tabel 1. Pertanyaan Sebelum Belajar Tentang Pasar Monopolistik

No.	Pertanyaan Respon	Jawaban Respon	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda memiliki android?		
2	Apakah kamu tertarik untuk mempelajari dengan mandiri melalui androidmu?		
3	Apakah kamu memiliki salah satu web pasar online		
4	Apakah anda dapat mengakses salah satu dari web pasar online, seperti : Tokopedia, Lazada, Blibli, Shoppe, dll		
5	Apakah anda bersedia belajar dengan metode android		

*Bila jawaban anda tidak maka berikan alasannya pada kolom tidak Marilah kita mencoba menganalisis secara mandiri pasar monopolistik pada pasar abstrak ini (*bisnis online*).

Tahap selanjutnya yaitu melaksakan aktivitas pembelajran sebagai berikut. Petunjuk: Buatlah Kelompok, Bacalah sumber yang ada tentang teori pasar persaingan monopolistik dengan baik. Amatilah macam-macam webpasar online yang ada pada android anda !. Pilihlah dan amatilah salah satu pasar online yang menarik menurut anda, misalnya : Tokopedia, Lazada, Blibli, Shoppe atau yang lainnya. Tentukan salah satu produk yang akan dibahas. Marilah kita bersama membuktikan apakah salah satu jenis pasar online yang anda pilih itu termasuk pasar persaingan monopolistik. Isilah kolom diskusi yang telah disediakan. Kerjakan berkelompok dalam lembar kerja yang sudah disiapkan.

Permasalahan pemandu dikembangkan agar peserta didik dapat mengungkapkan permasalahan secara terstruktur, dengan pertanyaan-pertanyaan pemandu sebagai berikut:

1. Apakah jenis kasus yang saudara pilih terdapat banyak penjual/perusahaan
2. Apakah ukuran perusahaan relatif sama.
3. Apakah ada kolusi antara penjualnya
4. Apakah penjualnya banyak.
5. Apakah ada kemiripan harga dengan barang yang hampir sama
6. Apakah barang/jasa yang dijual berbeda corak *(differentiated product),*
7. Apakah penyebab pembedanya, misal: dari segi pembungkus, layanan, cara pembayaran, dll.
8. Apakah masing-masing produsen dapat menentukan harga output-nya (price maker), mengapa?
9. Apakah ada hambatan untuk masuk ke industri/pasar di pasar online ini, jika anda mau memasuki pasar online ini?
10. Apakah ada pemerintah atau pihak lain yang mengatur pasar ini?
11. Apakah diperlukan promosi penjualan yang aktif?

Proses Pembelajaran PBL Berbasis Android

Tahap 1: Penentuan masalah skenario dunia nyata tentang e-commerce pada web yang telah disepakati bersama telah disajikan pada bahan ajar di atas, membuat kelompok 2-3 orang yang ditentukan secara mandiri yang bertugas mnyelesaikan secara mandiri dengan panduan yang telah diberikan dosen. Tahap ini membangun pemahaman bersama tentang skenario pasar abstrak (online) dalam kehidupan riil yang diajukan dengan panduan dosen agar pemblajaran lebih terarah dan untuk menghasilkan ide-ide riil pasar monopolistik yang ada pada pasar abstrak (online). Tahap 2: Analisis masalah dan masalah pembelajaran Peserta didik, diminta untuk mengajukan dan menjawab pertanyaan yang relevan untuk membangun hubungan yang bermakna antara mereka sebelumnya pengetahuan tentang pasar persaingan monopolistic dan konsep kunci ciri-ciri pasar persaingan monopolistik yang relevan dengan skenario dalam bahan ajar yang sesuai dengan teori pasar persaingan monopolistik. Mereka sebelumnya diberikan kesempatan membaca dan mengajukan hipotesis dari materi pasar persaingan monopolistik untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran dan tujuan pembelajaran tentang ciri-ciri pasar persaingan monopolistik, sebelum dirumuskan dalam kelompok. Kelompok itu kemudian membahas dan menugaskan tugas belajar untuk setiap anggota (tugas di rumah) mengingat ada keterbatasan waktu pada pembelajaran pasar persaingan monopolistik. Tahap 3: Penemuan tentang kesesuian pasar abstrak *(online)* dengan ciri-ciri pasar persaingan monopolistik yang ada pada teori dan selanjutnya peserta didik menyusun laporan hasil temuannya bersama-sama anggota grup dalam bentuk makalah dan menyusun dalam PPT untuk disajikan. Dalam proses pengajaran PBL berbasis android ini antara anggota saling berdiskusi untuk mengintegrasikan tentang kesesuaian pasar abstrak (online) dengan ciri-ciri pasar persaingan monopolistik yang ada pada teori untuk diklarifikasikan, seperti mengajukan pertanyaan dan menantang ide satu sama lain pada saat bekerja secara berkelompok. Tahap 4: Presentasi solusi dan evaluasi, dengan urutan mnyebutkan permasalahan yang mereka tentuan yang dipandu dengan bahan ajar, menyebutkan hipotesis mereka berdasarkan ciri-ciri pasar persaingan monopolistik. Presentasi menjabarkan tentang peta pikiran, jurnal proses penyelidikan mereka, teori dan yang relevan yang mendukung pasar persaingan monopolistik dan akhirnya disimpulkan secara umum bahwa fakta riil secara bersama-sama bersama dosen untuk menyimpulkan temuan masing-masing kelompok dan generalisasi hasil seluruh kelompok bahwa pasar abstrak (online) termasuk pasar persaingan monopolistik karena sesuai dengan ciri-ciri pada teori pasar persaingan monopolistik dengan kata lain hipotesis terjawab melalui proses generalisasi.

Contoh rekapitulasi data untuk generalisasi hasil temuan, antara lain : Studi kasus di web: Alibaba Jenis barang: Tas ransel, studi kasus di web : AMAZON Jenis barang: Pakaian Laki-laki, Studi kasus di web JD.ID, Jenis barang: Fashion, Studi kasus di web Tokopedia Jenis barang: kosmetik dan alat kecantikan, studi kasus di web www.sociolla.com Jenis barang: lipstick emina, Studi kasus di web Elevenia Jenis barang Pakaian wanita, studi kasus di web OLX Jenis barang: Elektronik (kamera), Studi kasus di web Bukalapak Jenis barang : Sepatu, dsb. Salah satu contoh lembar kerja pembelajaran berbasis android materi pasar persaingan monopolistik yang hasil krja peserta didik adalah sebagai berikut:

Analisis pasar monopolistic di pasar abstrak (online)

Studi kasus di web *:* Bukalapak

Jenis barang *:* Sepatu

Jawaban:

1. Ya, di dalam kasus yang kami pilih terdapat banyak penjual.
2. Ya, ukuran perusahaan yang ada dalam Bukalapak relatif sama.
3. Ada, sebagian penjual ada yang bekerja sama untuk menurunkan harga yang serendah-rendahnya untuk memikat calon pembeli dan mematikan penjual yang lainnya.
4. Ya, penjual yang terdapat di Bukalapak banyak.
5. Harga produknya berbeda-beda, tetapi jika jenis dan tipe nya sama maka ada kemungkinan harga akan relative mirip karena pembeli cenderung akan membandingkan harga antara satu penjual dengan penjual lainnya.
6. Ya, barang yang dijual memiliki perbedaan corak.
7. Penyebab pembeda antara satu produk dengan produk yang lain adalah dari segi kualitas barang yang dijual, keaslian produk, cara pengemasan yang aman agar tidak rusak pada saat tahap pendistribusian, kualitas layanan apakah penjual cepat tanggap terhadap pesan dari pembeli, system pembayaran yang tidak rumit dan banyak pilihannya, dan harga yang ditawarkan juga dapat menjadi penyebab pembeda.
8. Penjual tidak selalu dapat menjadi price-maker (menentukan harga sendiri) karena penjual harus menyesuaikan dengan harga yang ada di pasaran untuk produk yang sama. Karena pembeli cenderung memiliki pengetahuan yang luas akan harga yang ada di pasaran.
9. Ya, ada hambatan berupa saingan yang sangat banyak, harus mengetahui untuk siapa (pangsa pasar) yang akan dituju, dan harus dapat menekan harga barang agar dapat bersaing dengan penjual yang lain karena jika memulai usaha maka biaya yang dikeluarkan pun akan semakin mahal untuk biaya per unitnya.
10. Ya, ada undang-undang perlindungan konsumen yang harus dipatuhi oleh penjual sehingga akan meminimalisir kemungkinan kerugian yang ditanggung oleh konsumen.
11. Ya, sebelum barang dapat laris di pasaran, pastinya dibutuhkan promosi untuk memperkenalkan barang yang akan kita jual.

Kesimpulan:

Jenis barang sepatu pada pasar online Bukalapak ini ternyata termasuk monopolistik karena mempunyai ciri-ciri :

1. Terdiri atas banyak penjual dan banyak pembeli
2. Barang yang dihasilkan sejenis, hanya coraknya yang berbeda
3. Terdapat banyak penjual yang besarnya sama, sehingga tidak ada satu penjual yang akan menguasai pasar
4. Penjual mudah menawarkan barangnya di pasar
5. Penjual memiliki sedikit kekuasaan dalam menentukan dan memengaruhi harga pasar
6. Adanya peluang untuk bersaing dalam keanekaragaman jenis barang yang dijual

Gambar 1. Contoh Hasi Kerja Mahasiswa dengan Menggunakan PBL Android

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal tatap muka sesuai silabus yang telah disusun dosen. Peneliti adalah dosen pengampu mata kuliah teori ekonomi yang bertanggung jawab pada keberhasilan pembelajaran teori ekonomi.

4. KESIMPULAN

Proses yang telah dilakukan dosen adalah menyiapkan bahan ajar dan lembar kerja pembelajaran berbasis android materi pasar persaingan monopolistik, melalui proses review dari dosen pengampu mata kuliah dari sisi kelayakan Penilaian meliputi Kualitas isi dan tujuan, Kualitas instruksional, Kualitas teknis. Dosen melaksanakan pembelajaran dengan mengikuti 4 tahapan: Tahap 1: memandu untuk menentukan masalah sesuai dengan bahan ajar pembelajaran berbasis android materi pasar persaingan monopolistik dengan menentukan web yang dipilih secara mrandiri, Tahap 2: peserta didik menjawab permasalahan yang telah dipandu dalam bahan ajar yang disiapkan tentang ciri-ciri pasar persaingan monopolistik. Tahap 3: menemukan kesesuaian pasar abstrak (online) dengan ciri-ciri pasar persaingan monopolistik dalam teori. Tahap 4: mempresentasikan hasil hipotesis menghasilkan temuan bahwa pasar abstrak (online) tergolong pada pasar persaingan monopolistik.

Pembelajaran ini dapat menumbuhkan kreativitas dosen dalam pembelajaran msekipun masih ada kelemahan yang ada pada tahapan prosesnya penyiapan bahannya. Sebaiknya dikembangkan PBL dengan menggunakan media

yang lain dan obyek yang lain untuk memperkaya strategi dan metode yang dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran.

Acknowledge

Penelitian ini adalah penelitian PNBP Unesa yang dianggarkan untuk menghasilkan penelitian yang berguna untuk peningkatam kualitas pembelajaran. Terima kasih disampaikan kepada rektor Unesa dan LPPM Unesa yang telah mensupport secara penuh penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Barrett, T., & Barrett, T. (2013). Learning about the problem in problem-based learning (PBL) by listening to students ' talk in tutorials : a critical discourse analysis study study, *9486*. http://doi.org/10.1080/0309877X.2011.645464

Çınar, G. Ç.-, Mura, G., & Demirbağ, M. (2017). Design Thinking : A New Road Map In Business Design Thinking : A New Road Map In Business Education. *The Design Journal*, *6925*, S977–S987. http://doi.org/10.1080/14606925.2017.1353042

Fallan, L., & Fallan, L. (2007). Quality Reform : Personality type , preferred learning style and majors in a business school Quality Reform : Personality type , preferred learning style and majors in a business school, *8322*. http://doi.org/10.1080/13538320600916817

Harasym, P. H., Tsai, T. C., & Munshi, F. M. (2013). Is problem-based learning an ideal format for developing ethical decision skills? *Kaohsiung Journal of Medical Sciences*, *29*(10), 523–529. http://doi.org/10.1016/j.kjms.2013.05.005

Kwak, L. E., & Price, M. (2012). Project-based Peer Teaching on Socially Responsible Business, 55–71.

Mathew, D. (2014). Ethical Issues in Problem-Based Learning ., (May).

Yew, E. H. J., & Goh, K. (2016). Problem-Based Learning : An Overview of its Process and Impact on Learning. *Health Professions Education*, *2*(2), 75–79. http://doi.org/10.1016/j.hpe.2016.01.004

Bereitschaft, B. (2019). Exploring perceptions of creativity and walkability in Omaha, NE. *City, Culture and Society*, *17*(February 2018), 8–19. https://doi.org/10.1016/j.ccs.2018.08.002

Jauk, E. (2019). A bio-psycho-behavioral model of creativity. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, *27*, 1–6. https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2018.08.012

Kenett, Y. N. (2019). What can quantitative measures of semantic distance tell us about creativity? *Current Opinion in Behavioral Sciences*, *27*, 11–16. https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2018.08.010

Kontorovich, I., Koichu, B., Leikin, R., & Berman, A. (2016). *Indicators of creativity in mathematical problem posing : How indicative are I n d i c a t o r s o f c r e a t i v i t y i n m a t h e m a t i c a l p r o b l e m p o s i n g : H o w i n d i c a t i v e a r e t h e y ?* (March).

Neto, J. C., Filipe, J. A., & Caleiro, A. B. (2019). Creativity and innovation: A contribution of behavioral economics. *International Journal of Innovation Studies*, (xxxx). https://doi.org/10.1016/j.ijis.2019.06.003

Runco, M. A., & Beghetto, R. A. (2019). Primary and secondary creativity. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, *27*, 7–10. https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2018.08.011

Sözbilir, F. (2018). The interaction between social capital, creativity and efficiency in organizations. *Thinking Skills and Creativity*, *27*(September 2017), 92–100. https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.12.006

Treffinger, D. J., Young, G. C., Selby, E. C., & Shepardson, C. (2002). *The National Research Center On The Gitted and Talented*.

Tsaniyah, A. B., & Poedjiastoeti, S. (2016). *International Journal of Education and Research Vol. 4 No. 11 November 2016*. *4*(11), 201–210.

Vandeleur, S., Ankiewicz, P. ., Swardt, A. E. de, & Gross, E. J. (2001). Indicators of creativity in a technology class: a case study. *South African Journal of Education*, *21*(4), 268–272.

Villalba, E. (2008). On Creativity: Towards an Understanding of Creativity and its Measurements. In *Scientific and Technical Research Series*. https://doi.org/10.2788/2936

9 772654 366009

PENYELENGGARA

JURUSAN MANAJEMEN - FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

BEKERJA SAMA DENGAN

APSMBI ALIANSI PERSEKUTUAN INDONESIA

OJK OTORITAS JASA KEUANGAN

bankjatim

ptpn x

PELINDO III Beyond Port of Indonesia

danamas