

## PENINGKATAN KETERAMPILAN USAHA PRODUKSI MEDIA PENDIDIKAN MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN MELALUI PROGRAM MAGANG KEWIRAUSAHAAN DI PT. MATARAM INDAH

Oleh:  
Haryanto \*)

### ABSTRACT

The purpose of this program is to improve: (a) the knowledge of entrepreneurship in educational media production, (b) technical skill in education media production, (c) entrepreneurial motivation, and (d) to develop collaborative networking with small industry in educational media production.

The internship program conducted through experiential learning. In this program students involved in the real process of media production and entrepreneurship. There are from activities: (a) Preparation. This activity is intended to give information about the process of entrepreneurship and educational media production. (b) Internship. In this activity students involve and learn the real process of entrepreneurship and production of educational media. (c) Evaluation. This activity is intended to evaluate the process and result of the program.

The result of this program are: (a) 90% of students motivated to involve in industry of educational media, (b) 100% of students is able to make design of educational media in which each of them have one design, (c) The industry want expand and continue of the program in the next time, d) The lecturer know more about the real learning and model of teaching.

**Key words: educational media, and enterpreneurship internship.**

### PENDAHULUAN

#### 1. Analisis Situasi

Pendidikan usia dini memiliki peran yang cukup strategis dan sekaligus krusial dalam membantu perkembangan anak. Strategis oleh karena usia dini menjadi peletak dasar bagi perkembangan berbagai aspek kepribadian pada masa perkembangan berikutnya dan krusial oleh karena jika perlakuan yang diberikan oleh lingkungan tidak sesuai dengan perkembangannya maka akan

menjadi penghambat bagi perkembangan kepribadian pada masa perkembangan berikutnya. Oleh karena itu diperlukan suatu proses pendidikan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangannya (*developmentally appropriate*).

Seiring dengan semakin meningkatnya pendidikan masyarakat, kesadaran akan arti pentingnya pendidikan usia dini juga semakin meningkat

---

\*) Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY

Hal ini dapat dilihat dari partisipasi masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan.

Data di DIY menunjukkan bahwa jumlah Taman Kanak-Kanak (TK) ada 1.755 buah. Jumlah ini masih ditambah dengan Taman Penitipan Anak (TPA), *Play Group* (kelompok bermain) yang jumlahnya sangat banyak. Kebutuhan layanan pendidikan dan penitipan anak ini semakin meningkat, seiring dengan perubahan struktur keluarga dari keluarga besar (*extended family*) ke keluarga kecil (*nuclear family*).

Salah satu alat yang mutlak diperlukan dalam penyelenggaraan kegiatan pendidikan tersebut adalah media pendidikan, yang berupa alat permainan. Hal ini mengingat alat permainan menjadi kunci kegiatan pembelajaran karena kegiatan belajar anak usia dini berlangsung sambil bermain. Berdasarkan pengamatan di lapangan ditemukan bahwa jumlah dan variasi alat permainan di Tempat Penitipan Anak, Taman Kanak-kanan, *Play Group* masih terbatas. Begitu pula jenis alat permainan yang dimiliki banyak yang diproduksi oleh pabrik yang kurang dapat difungsikan sebagai alat pengembangan berbagai aspek kepribadian anak. Kondisi ini disebabkan di satu pihak alat permainan yang sederhana edukatif, murah dan terjangkau tidak tersedia di pasaran, sementara itu yang tersedia adalah alat permainan produksi pabrik yang harganya kurang dapat terjangkau oleh semua lapisan masyarakat.

Salah satu faktor yang menjadi penyebab munculnya kondisi ini adalah masih sedikit orang/lembaga yang bergerak dalam bidang produksi media pendidikan. Padahal kalau kita lihat potensi pangsa pasarnya cukup besar. Oleh karena itu dibutuhkan individu yang mau dan mampu terjun menggeluti bidang ini.

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan memiliki tugas untuk menghasilkan tenaga ahli dalam bidang teknologi pendidikan. Salah satu kemampuan yang dikembangkan adalah kemampuan untuk memproduksi media pendidikan. Mengingat kesempatan kerja di sektor formal sudah semakin terbatas, maka perlu diupayakan pengembangan kemampuan kewirausahaan mahasiswa sehingga mereka mampu menciptakan lapangan sendiri. Oleh sebab itu kegiatan magang kewirausahaan dalam bidang produksi media pendidikan bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan adalah pilihan tepat untuk menyiapkan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan dan keterampilan memproduksi media pendidikan, dan kemampuan berwirausaha.

## 2. Perumusan Masalah

Atas dasar analisis situasi tersebut maka rumusan masalah dalam program magang kewirausahaan ini adalah:

- a. Apakah kegiatan magang kewirausahaan dapat meningkatkan pengetahuan kewirausahaan di bidang

- media pendidikan bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan
- b. Apakah kegiatan magang kewirausahaan dapat meningkatkan keterampilan produksi media pendidikan bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan
  - c. Apakah kegiatan magang kewirausahaan dapat menumbuhkan motivasi berwirausaha di bidang media pendidikan bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan
  - d. Apakah kegiatan magang kewirausahaan dapat mengembangkan kerjasama kolaboratif antara Program Studi Teknologi Pendidikan dengan dunia usaha kecil dan menengah yang bergerak di bidang produksi media pendidikan.

media

#### KAJIAN PUSTAKA

Beberapa ahli mengatakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran selain ditentukan oleh kondisi individual siswa atau faktor internal juga dipengaruhi oleh faktor eksternal (Roos Koesno, dkk. : 1982, Sumadi Suryabrata: 1983, Ngalm Purwanto: 1988, Bimo Walgito: 1989). Salah satu faktor eksternal yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran adalah pemanfaatan media pendidikan.

Anak usia TK adalah anak yang sedang mengalami pertumbuhan badaniah, intelektual maupun emosional. Adalah suatu kenyataan bahwa kecepatan pertumbuhan anak pada masing-masing

aspek tersebut tidak sama. Ada pertumbuhan badannya lebih cepat daripada aspek lainnya, atau sebaliknya pertumbuhan intelektualnya lebih cepat daripada badannya.

Menurut Piaget tidak ada belajar tanpa perbuatan. Hal ini disebabkan perkembangan intelektual dan emosional anak dipengaruhi langsung oleh keterlibatannya secara fisik dengan lingkungannya. Oleh karena itu sudah selayaknya jika guru selalu mengupayakan pembelajaran melalui aktivitas konkret dengan bantuan media.

Pembelajaran di TK sering dilupakan bahwa keterlibatan siswa secara aktif merupakan bagian yang esensial dari suatu proses pembelajaran. Keterlibatan siswa secara aktif dalam hal ini adalah sebagaimana yang dikemukakan oleh Richardson yang dikutip oleh Darmodjo dan Kalogis (1992) yaitu *learning by doing*. Siswa harus berbuat sesuatu untuk memperoleh ilmu yang mereka perlukan. Agar terjadi *learning by doing* tentu memerlukan bantuan media. Oleh sebab itu pemanfaatan media sebagai sumber belajar dalam pembelajaran di TK tidak dapat ditinggalkan.

Beberapa ahli teori belajar, menyarankan perlunya pemanfaatan media dalam pembelajaran yang sesuai dengan lingkungannya untuk mengembangkan proses berpikir anak. Gagne (1977) menyarankan agar siswa belajar dari yang sederhana menuju ke hal yang lebih kompleks. Ausubel menyarankan agar pembelajaran dimulai dari yang telah diketahui siswa. Sementara itu Piaget

menyarankan, mengingat anak TK masih termasuk dalam taraf operasional konkret, maka proses pembelajaran hendaknya dilakukan dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk "menyentuh" benda-benda nyata.

Penelitian tentang efektifitas media telah banyak dilakukan oleh para ahli, khususnya untuk mengetahui peningkatan kemampuan baca visual atau visual literacy bagi anak tentang suatu materi pelajaran (Levie, 1978). Beberapa studi tersebut terfokus kepada aspek ilustrasi visual (misalnya Dwyer, 1970). Sementara yang lain pada format penyajian (Popham, 1969).

### **Tujuan**

Program magang kewirausahaan ini bertujuan untuk; a) meningkatkan pengetahuan kewirausahaan di bidang produksi media pendidikan mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan, b) meningkatkan keterampilan produksi media pendidikan, c) menumbuhkan motivasi berwirausaha untuk menjadi wirausahawan baru di bidang produksi media pendidikan, d) mengembangkan kerjasama kolaboratif dengan dunia usaha kecil dan menengah yang bergerak di bidang produksi media pendidikan.

Hasil yang diharapkan dari kegiatan magang kewirausahaan ini adalah; a) minimal 75% mahasiswa peserta kegiatan magang siap menjadi wirausahawan baru di bidang produksi media pendidikan, b) minimal 75% mahasiswa peserta kegiatan magang memiliki keterampilan mendesain media pendidikan, c) bagi mahasiswa dan dosen pembimbing meningkat pengetahuan

dan keterampilan praktis kewirausahaan di bidang produksi media pendidikan, d) terjalin kerjasama kolaboratif antara program studi Teknologi Pendidikan dengan usaha kecil dan menengah yang bergerak di bidang produksi media pendidikan.

Indikator Keberhasilan Program kegiatan magang akan terlihat dari; a) jumlah dan variasi desain produk media pendidikan yang dihasilkan oleh mahasiswa peserta magang, b) kesediaan industri mitra kerja untuk menjalin kerjasama yang lebih luas dengan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) secara berkelanjutan.

### **METODE PELAKSANAAN**

#### **1. Khalayak Sasaran**

Kegiatan magang diselenggarakan di PT Mataram Indah, Jl. Kadipaten Kulon KP I/275 Yogyakarta. Peserta magang adalah mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang sedang menempuh matakuliah Pengembangan Media Sederhana dan Grafis. Adapun jumlah mahasiswa yang mengikuti kegiatan magang sebanyak 20 mahasiswa.

#### **2. Metode yang Digunakan**

Pencapaian tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien, berhasil memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam kegiatan program magang kewirausahaan di bidang produksi media pendidikan ini. Kegiatan magang telah dilakukan dengan menggunakan pola

*experiential learning*, yaitu belajar melalui pengalaman konkrit. Oleh karena itu dalam kegiatan magang ini mahasiswa melakukan serangkaian kegiatan riil sebagaimana yang dilakukan oleh perusahaan. Untuk keperluan itu kegiatan yang dilakukan meliputi:

#### a. Pembekalan

Hal ini dilakukan dengan maksud agar para mahasiswa mendapat orientasi tentang bidang tugas yang dilakukan serta cara bagaimana tugas tersebut harus dilakukan. Kegiatan pembekalan ini terdiri dari: a) pengembangan usaha produksi media pendidikan, b) pengembangan desain produk media pendidikan, c) kiat-kiat sukses berwirausaha

#### b. Pelaksanaan magang

Kegiatan magang dilakukan dengan mengikuti seluruh aktivitas perusahaan. Mahasiswa bekerja secara penuh dalam perusahaan. Hal-hal yang dipelajari mahasiswa meliputi: a) pemasaran, b) manajemen usaha/personalia, c) pengembangan usaha, d) pengembangan produk

#### c. Evaluasi

Kegiatan evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini dapat dilihat dari pengembangan desain produk media pendidikan yang dihasilkan oleh mahasiswa peserta magang. Untuk kepentingan itu evaluasi dilakukan dengan cara seminar hasil kegiatan magang.

Evaluasi proses pelaksanaan program magang dilakukan dengan berbagai cara antara lain dengan; monitoring oleh dosen pembimbing, evaluasi program magang oleh mahasiswa,

evaluasi terhadap kelayakan pemanfaatan produksi media melalui uji TK.

Monitoring dilakukan setiap seminggu sekali untuk mengetahui sejauh mana tingkat ketercapaian tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Hambatan yang dihadapi mahasiswa didiskusikan saat monitoring dan sekaligus mendiskusikan serta menentukan solusi dari hambatan yang dihadapi. Hambatan utama yang dihadapi mahasiswa adalah sulitnya mengatur waktu antara magang dengan kuliah di kampus. Cara mengatasi kegiatan magang dilakukan di sela-sela waktu kuliah, sehingga pelaksanaan magang pada bulan September dilakukan sampai sore hari.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Profil Industri Mitra Kerja

Kegiatan magang kewirausahaan ini diselenggarakan di PT Matarm Indah, sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi media utamanya media pendidikan anak usia dini (TK). PT Mataram Indah didirikan di Yogyakarta pada tahun 1972 oleh Ibu Nur Rochmah (almarhumah). Pada saat itu beliau memangku jabatan sebagai penilik TK di wilayah Yogyakarta Barat. Sejak dulu hingga sekarang perusahaan ini berada di Jl. Kadipaten Lor Yogyakarta. Awal berdirinya perusahaan ini dimulai dari adanya kepedulian Ibu Nur Rochmah (almarhumah) terhadap pendidikan anak pra sekolah yang pada saat itu diwujudkan dengan memanggil tukang kayu untuk membuat alat permainan TK. Pemikiran inilah yang kemudian mengilhami

berdirinya perusahaan, dan sekarang menjadi Perusahaan Alat Peraga TK 'Mataram Indah'.

Potensi sumber daya manusia dari perusahaan ini cukup baik, karena perusahaan ini walaupun tidak memiliki personil yang banyak tapi dipandang telah mencukupi kebutuhan. Karyawan perusahaan ini dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok besar yaitu bekerja pada bagian produksi dan bagian pemasaran. Pada bagian produksi sebagian besar karyawan laki-laki, sedangkan pada bagian pemasaran adalah perempuan.

Informasi lebih lengkap tentang industri mitra kerja dapat dicermati melalui uraian berikut ini:

a. Komoditas yang dihasilkan

Perusahaan ini menghasilkan media pendidikan yang mendukung program pendidikan pra sekolah, seperti media pendidikan untuk sudut agama, keluarga, pembangunan, kebudayaan, alam sekitar, dan alat permainan di dalam maupun di luar gedung, serta alat permainan edukatif untuk Balita.

b. Harga jual produk

Harga jual produk dari perusahaan ini sangat bervariasi, tergantung dari jenis produk yang dihasilkan. Untuk media dan alat permainan di dalam ruangan harganya mulai dari Rp. 1.750,- s.d Rp. 50.000,- per unit. Sedangkan untuk produk alat permainan di luar ruangan berkisar antara Rp 70.000,- s.d Rp 900.000,- per unit.

c. Sumber daya

Perusahaan ini memiliki 20 tenaga kerja, yang terdiri dari lulusan SD, SLTP, SMU dan lulusan ISI. Khususnya

lulusan ISI bertugas untuk membuat desain produk.

d. Kondisi manajemen

Administrasi manajemen telah ditangani secara semi profesional. Keluar masuk keuangan, pemesanan barang telah dilakukan secara tertib. Begitu pula promosi produk telah dilakukan dengan pembuatan dan penyebaran leaflet.

e. Kondisi produksi

Barang yang telah diproduksi sebelum dipasarkan atau disetorkan ke tempat pemasaran/toko ditampung di tempat produksi, dan sebagian yang lain di setor langsung ke tempat pemesan. Sementara itu limbah pabrik yang dihasilkan, dibeli oleh perusahaan tempe untuk dimanfaatkan sebagai kayu bakar.

f. Fasilitas komunikasi dan relasi yang dipunyai

Fasilitas yang dimiliki oleh perusahaan adalah telepon. Di samping itu perusahaan ini juga memiliki cabang di Jakarta.

g. Kondisi dan ruang lingkup pemasaran

Wilayah pemasaran mencakup DIY dan beberapa kota besar di Indonesia. Di samping memasarkan produk melalui toko, perusahaan ini juga sering melayani pesanan dari lembaga pendidikan baik partai besar maupun kecil.

## 2. Deskripsi Pelaksanaan Magang Kewirausahaan

Pelaksanaan program terbagi dalam tiga bagian yaitu, persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Persiapan meliputi kegiatan perijinan, rekrutment calon peserta magang, seminar rancangan

kegiatan program magang, pembekalan/pelatihan pengembangan produksi media pendidikan.

Perijinan tidak menemui hambatan sebab telah terjalin kesepakatan kerjasama antara Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dengan mitra kerja. Rekrutment calon peserta magang didasarkan atas kriteria; (1) mahasiswa yang telah lulus matakuliah Pengantar Media Pendidikan, (2) mahasiswa yang benar-benar berminat, (3) mahasiswa yang menempuh matakuliah Pengembangan Media Sederhana. Atas dasar kriteria tersebut maka terpilihlah sebanyak 20 mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan. Seminar rancangan kegiatan program magang dilaksanakan pada hari Jumat, 21 Juni 2002 dengan saran perbaikan jadwal dan pengurangan jumlah peserta magang. Pembekalan/pelatihan dilakukan pada hari Kamis, 8 Agustus 2002 dengan materi sebagai berikut :

- (a) Pengembangan usaha produksi media pendidikan, disajikan oleh Ida Sunarto, SE (PT Mataram Indah)
- (b) Pengembangan desain produk media pendidikan, disajikan oleh Hajar Pamadhi, M.Ed. (Fakultas Bahasa dan Sastra UNY)
- © Kiat-kiat sukses berwirausaha, disajikan oleh Murdiyanto, M.Pd., MM. (Fakultas Ilmu Sosial UNY).

Kegiatan pelaksanaan dilakukan mulai Senin, 19 Agustus 2002 s/d akhir September 2002. Adapun aktivitas yang dilakukan mahasiswa pada saat magang adalah sebagai berikut;

- a. Penyerahan mahasiswa oleh dosen pembimbing kepada PT Mataram Indah

dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 2002

- b. Mahasiswa membuat kesepakatan dengan PT Mataram Indah tentang jadwal pelaksanaan magang
- c. Mahasiswa memulai kegiatan magang dimulai dengan menganalisis materi (tema-tema) yang dikembangkan di TK. Atas dasar tema ini mahasiswa mencoba mengidentifikasi media apa yang paling relevan untuk diproduksi
- d. Mahasiswa melakukan survey di lapangan tentang berbagai jenis media TK yang telah digunakan di berbagai TK, yang telah diproduksi dan yang sedang dikembangkan oleh produsen lain
- e. Mahasiswa atas bimbingan dosen pembimbing melakukan kajian teori tentang pengembangan desain media baik dari kacamata psikologis maupun teknologis
- f. Mahasiswa merancang desain media
- g. Mahasiswa bersama dengan dosen dan industri mitra mendiskusikan desain yang telah dirancang mahasiswa
- h. Mahasiswa menyempurnakan rancangan desain
- i. Mahasiswa memproduksi media
- j. Mahasiswa menyusun buku panduan pemanfaatan media
- k. Mahasiswa mengamati dan terlibat dalam proses produksi, pengemasan, pembukuan, pemasaran, dan manajemen ketenagakerjaan.

Kegiatan evaluasi dilakukan dengan cara; (1) pengisian lembar evaluasi program magang oleh mahasiswa, (2) melakukan uji TK/lapangan untuk mengetahui kelayakan media yang telah

diproduksi, (3) melakukan uji toko untuk mengetahui sejauh mana tingkat keterjualan produk media, dan (4) seminar hasil pelaksanaan program.

pengalaman belajar apa saja yang diperoleh mahasiswa selama magang. Adapun hasilnya sebagai berikut;

Pengisian lembar evaluasi program magang kewirausahaan oleh mahasiswa dimaksudkan untuk mengetahui

No	Jenis Kemampuan	% Mahasiswa Yg Memperoleh Pengalaman	Melalui Wahana/Kegiatan
1.	Mengenali kebutuhan alat-alat permainan	100%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Survey di TK</li> <li>• Mengamati GBPP TK</li> <li>• Membaca buku yang relevan</li> <li>• Pembekalan</li> <li>• Bimbingan staf industri mitra</li> </ul>
2.	Mengenal jenis-jenis alat permainan	100%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observasi di industri mitra</li> <li>• Survey di TK</li> </ul>
3.	Membuat desain	100%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bimbingan dosen</li> <li>• Bimbingan staf industri mitra</li> <li>• Pembekalan</li> <li>• Merancang desain</li> </ul>
4.	Teknik pembuatan	100%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktek produksi media</li> <li>• Bimbingan staf industri mitra</li> <li>• Mengamati karyawan Mataram Indah</li> </ul>
5.	Pengemasan	85%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan</li> <li>• Bimbingan staf industri mitra</li> </ul>
6.	Pengenalan jenis usaha	85%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembekalan</li> <li>• Pengamatan pada saat magang</li> </ul>
7.	Promosi	80%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leflet perusahaan</li> </ul>
8.	Mengenal pangsa pasar	80%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wawancara dengan staf</li> <li>• Pengamatan saat magang</li> </ul>
9.	Layanan penjualan	85%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wawancara dengan staf</li> <li>• Mengamati di toko Mataram Indah</li> </ul>
10.	Pembukuan	75%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan pada saat magang</li> </ul>
11.	Kerjasama tim	100%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktek produksi</li> </ul>
12.	Minat mengembangkan usaha	90%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati keberhasilan PT Mataram Indah</li> </ul>

Uji TK dimaksudkan untuk mengetahui efektifitas media yang telah diproduksi mahasiswa peserta magang. Hal-hal yang diuji meliputi; keterkaitan

dengan tema yang dikembangkan di TK, penggunaan warna, kemenarikan media bagi anak TK, dan kenyamanan media bagi anak TK. Adapun hasilnya sebagai berikut:

- a. Terdapat tiga (17 %) jenis media yang tidak memiliki keterkaitan dengan tema-tema yang dikembangkan di TK dan terdapat 15 (83%) jenis media memiliki keterkaitan dengan tema-tema yang dikembangkan di TK
- b. Terdapat enam (33%) jenis media yang penggunaan warnanya kurang menarik, dan 12 (67%) jenis media lainnya penggunaan warnanya cukup bahkan sangat menarik.
- c. Terdapat enam (33%) jenis media yang kurang menarik bagi anak, dan 12 (67%) jenis media lainnya menarik perhatian anak.
- d. Terdapat delapan (44%) jenis media yang menurut anak kurang nyaman, dan 10 (56%) jenis media lainnya nyaman untuk digunakan.

### 3. Pembahasan

Keterbatasan waktu yang tersedia menjadikan pelaksanaan kegiatan magang ini menjadi terkesan tergesa-gesa. Semula kegiatan magang dirancang pelaksanaannya pada bulan Juli - Agustus 2002, tetapi karena persoalan dana belum siap maka terpaksa kegiatan menjadi mundur pada pertengahan Agustus - September 2002. Pada bulan September mahasiswa sudah memasuki bulan kuliah, sehingga menyebabkan kegiatan magang menjadi terganggu karena mahasiswa harus mengikuti dua kegiatan yang bersamaan yaitu magang dan kuliah di kampus. Oleh sebab itu pada tahun mendatang bila kegiatan magang ini diadakan, maka sebaiknya tetap dilaksanakan pada bulan

Juli - Agustus meskipun dana belum tersedia. Karena pada bulan Juli - Agustus merupakan libur panjang bagi mahasiswa.

Terbatasnya waktu ternyata juga berdampak pada tidak maksimalnya pencapaian tahapan proses kegiatan yang direncanakan. Pada saat magang mestinya mahasiswa melakukan aktivitas secara penuh dalam perusahaan sehingga mahasiswa akan belajar tentang; pemasaran, manajemen usaha/personalia, pengembangan usaha, pengembangan produk, pembukuan dan sebagainya. Tetapi semuanya itu ternyata tidak dapat diperoleh mahasiswa secara maksimal. Kecuali pada pengembangan produk mahasiswa memang memperoleh banyak hal. Oleh sebab itu jika kegiatan magang akan diprogramkan lagi, maka waktu pelaksanaan perlu dipertimbangkan secara cermat, sehingga tidak bersamaan dengan waktu kuliah.

Program magang ini sebaiknya ditindaklanjuti dengan pendirian unit produksi di program studi untuk berwirausaha dalam bidang media pendidikan anak usia dini, atau pendirian unit usaha baru oleh kelompok mahasiswa untuk berwirausaha dalam bidang produksi media pendidikan anak usia dini. Hal ini penting sebab peluang pasar untuk menjual produk media pendidikan anak usia dini sangat terbuka. Apalagi dengan kelebihan mahasiswa yang dalam hal pengembangan desain media jauh lebih kreatif daripada desain yang dikembangkan industri yang telah ada, tentu memiliki daya saing yang baik.

## PENUTUP

Hasil yang diperoleh dari program magang kewirausahaan di PT Mataram Indah adalah;

1. Sembilan puluh persen mahasiswa peserta magang memiliki motivasi untuk mengembangkan usaha di bidang produksi media pendidikan
2. Seratus persen mahasiswa peserta magang memiliki kemampuan membuat desain media pendidikan
3. Mitra kerja berkeinginan untuk menjalin kerjasama dengan program studi Teknologi Pendidikan secara berkelanjutan
4. Dosen pembimbing memperoleh tambahan pengetahuan tentang kebutuhan materi dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan riil lapangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bimo Walgito. (1989). *Bimbingan dan penyuluhan di sekolah*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Darmodjo dan Kalogis, Jenny RE. (1991). *Pendidikan IPA 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Dirjen Dikti.
- Dwyer, F.M. (1970). *Exploratory studies in the effectiveness of visual illustrations*. AV Communication review, Fall.
- Gagne, Robert M. (1977). *The Conditioning of Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Levie, H.W. and Dickie, K.E. (1978). *Aprospectus for instructional*

- Research on Visual Literacy*. Educational Communication and Technology, Spring.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (1991). *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru.
- Ngalim Purwanto. (1988). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Reja Karya.
- Popham, W.J. (1969). *Pictorial Embellishments in a Tape Slide Instructional Program*. AV Communication Review, Spring.
- Roos Koesno, dkk. (1992). Faktor-faktor yang Mempengaruhi serta Prosedur dan Teknis Identifikasi Kemampuan Siswa; Bagian A: *Paket Belajar Lembaran AI*. Jakarta: Depdikbud.
- Sumadi Suryabrata. (1983). *Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Andi Offset.