

**PENERAPAN METODE *PROBLEM BASED, EXPERIENCE*
DAN *EXPERIENTIAL LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN**

Drs. Ec. Yulius Koesworo, MM
Fakultas Ekonomi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

Anna Triwijayati, SE., M.Si
Fakultas Ekonomi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

ABTRACT

Decreasing the motivation and learning outcome forwards entrepreneurship subject motivates the expertise and academician to create learning athmosphere of entrepreneurship condusively.

This research is briefly stress to describe study activities of entrepreneurship learning in faculty of economic Widya Mandala Surabaya. The method implemented in this neglance are problem based method, experience and experiential learning. Also, identification of restriction in this method is conducted. Moreover, students are subject and patner in this research. They are supported to participate actively in aims to increase learning outcome. Condusive learning athmosphere is a motivator of more variation of student activities.

As a result, learning evaluation shows that student's mark in odd semester 2003/4 is 3.310 in average standart deviation 0.3848, flowerer, student's mark in odd semester 2004/5 is 3.359 in average with standart deviation 0.3189, respectively. Eventhough, studen's mark in average after implementation of new method is better than before implementation, but the differences between mean marking is not significant.

Keywords: *Problem Based, Experience, Experiential and Entrepreneurship learning.*

PENDAHULUAN

Wirausahawan adalah seseorang yang menciptakan sebuah bisnis baru dengan mengambil risiko dan ketidakpastian demi mencapai keuntungan dan pertumbuhan dengan cara mengidentifikasi peluang dan menggabungkan sumber daya yang diperlukan untuk mendirikaninya (Zimmerer & Scarborough, 1998).

Dalam dekade lalu, persoalan kewirausahaan menjadi isu menonjol dalam pertemuan *Asia Pacific Economic Corporation* (APEC). Dalam beberapa kali pertemuan kelompok kerja APEC, agenda penciptaan unit usaha baru menjadi pembahasan intensif. Noer Soetrisno mengemukakan isu wirausaha diangkat karena sebelumnya ada tantangan dari APEC bahwa kawasan Asia Pasifik mengalami kekurangan unit usaha dibandingkan dengan besarnya ekonomi dan penduduk di kawasan ini (Sinar Harapan, 2003).

Dengan cara melahirkan wirausaha baru maka kebutuhan akan unit usaha baru dalam jumlah besar akan terpenuhi. Wirausaha baru memang dapat lahir dengan sendirinya akan tetapi jumlahnya kecil. Dengan demikian, perlu adanya penanganan terpadu sehingga menghasilkan wirausaha yang berkualitas dan jumlahnya signifikan. Lagi pula, tingkat wirausaha di Indonesia memang sangat rendah bila dibandingkan dengan negara-negara di kawasan Asia Pasifik. Fakta menunjukkan bahwa rasio kewirausahaan dibandingkan penduduk di Indonesia hanya 1:83, sedangkan di Filipina 1:66, Jepang 1:25 bahkan Korea kurang dari 20. Sementara itu, secara internasional rasio unit usaha adalah 1:20 (Sinar Harapan, 2003). Jadi, upaya penciptaan wirausaha baru mendesak dilakukan.

Bagaimana peran pendidikan dalam proses pembentukan wirausaha? Masih ada perdebatan mengenai pertanyaan ini. Meskipun seorang wirausaha dapat belajar dari lingkungannya dalam memahami dunia wirausaha, namun ada pendapat yang mengatakan bahwa seorang wirausaha lebih memiliki *streetmart* daripada *booksmart*. Maksudnya, seorang wirausaha lebih mengutamakan untuk belajar dari pengalaman (*streetmart*) dibandingkan belajar dari buku dan pendidikan formal (*booksmart*). Pandangan ini masih perlu dibuktikan kebenarannya. Jika pendapat tersebut benar maka secara tidak langsung usaha-usaha yang dilakukan untuk mendorong lahirnya jiwa kewirausahaan lewat jalur pendidikan formal pada akhirnya sukar untuk berhasil.

Silberman (1987) memberi sanggahan terhadap pendapat ini. Menurutnya, masalah pendidikan sangat penting bagi keberhasilan kewirausahaan. Dia menyatakan bahwa sumber kegagalan pertama dari seorang wirausaha adalah karena dia lebih mengandalkan pengalaman. Sedangkan sumber kegagalan kedua adalah jika seorang wirausaha hanya bermodalkan pendidikan tetapi miskin pengalaman lapangan. Oleh karena itu perpaduan antara pendidikan dan pengalaman adalah faktor utama yang menentukan keberhasilan wirausaha. Berkaitan dengan hal itu, Paulina dan Ida (1997) menyatakan bahwa dibandingkan dengan tenaga lain, tenaga terdidik Strata Satu (S1) memiliki potensi lebih

besar untuk berhasil menjadi seorang wirausaha dengan alasan mereka memiliki kemampuan penalaran yang telah berkembang dan wawasan berpikir yang lebih luas.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa seorang wirausaha yang berpotensi sukses adalah mereka yang mengerti kegunaan pendidikan untuk menunjang kegiatan serta bersedia belajar meningkatkan pengetahuan. Dalam hal ini, lingkungan pendidikan dimanfaatkan oleh wirausaha sebagai sarana untuk mencapai tujuan. Pendidikan disini berarti pemahaman suatu masalah yang dilihat dari sudut keilmuan atau teori sebagai landasan berpikir.

MASALAH PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN

Perguruan tinggi sebagai sebuah sistem pendidikan, memiliki arti strategis untuk mengembangkan sumber daya manusia Indonesia, khususnya yang sedang berkarya dan belajar di perguruan tinggi. Mengambil posisi strategis ini, Fakultas Ekonomi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya (UKWMS), program studi manajemen, mulai tahun 2000 telah menempatkan matakuliah kewirausahaan dalam kurikulumnya. Meskipun secara relatif dapat dinyatakan terlambat, dibandingkan Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia (UI), Universitas Gadjah Mada (UGM), dan Universitas Merdeka Malang (UMM), keputusan strategis ini adalah penting.

Dalam sistem pendidikan, berbagai cara telah dikembangkan oleh pakar pendidikan kewirausahaan untuk meningkatkan baik motivasi maupun pencapaian hasil belajar. Namun penerapannya di lapangan belum seperti yang diharapkan. Banyak dosen kewirausahaan dalam pembelajarannya masih kurang bervariasi dalam menggunakan metode pembelajaran. Pada umumnya metode yang digunakan membawa situasi kelas menjadi tegang karena menuntut mahasiswa untuk berkonsentrasi penuh secara terus menerus dari awal sampai akhir pembelajaran. Akibatnya cukup melelahkan sehingga sering terlontar bahwa pembelajaran kewirausahaan itu membosankan.

Salah satu alasan sedikitnya yang bersedia dalam menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi disinyalir karena menuntut pemikiran, persiapan dan pengelolaan kelas yang relatif sulit, sehingga dengan beban kerja dosen yang umumnya cukup padat maka beberapa metode pembelajaran yang pada dasarnya dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam perkuliahan kewirausahaan kurang begitu diakrabi atau dihadirkan di ruang kelas.

Di samping itu, perkuliahan kewirausahaan sebagai salah satu bentuk kegiatan pembelajaran orang dewasa belum berjalan seperti yang diharapkan. Ciri-ciri proses belajar pendidikan orang dewasa, yaitu dosen dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berinisiatif dan mengendalikan proses belajar, bersifat demokratif,

menghargai dan menempatkan mahasiswa sebagai manusia dewasa yang mandiri dan bertanggung-jawab kurang berkembang.

Dalam hal ini, asumsi mahasiswa sebagai orang dewasa belum sepenuhnya benar. Beberapa hal ketidak-dewasaannya, misal kedisiplinan, tidak bertanggung-jawab pada tugas, tidak terlibat dalam diskusi, masih ditemukan. Untuk itu, dosen sebagai penanggung-jawab proses belajar perlu terlibat dalam pembangunan diri mahasiswa dalam proses pendewasaan. Terlibat untuk mengupayakan atau mendorong “keras” sehingga memperoleh ilmu secara lebih dan mendalam.

Selain itu, hasil evaluasi perkuliahan (Angket Penilaian Mahasiswa, 2004) masih memiliki masalah. Dari temuan angket dan hasil wawancara informal dengan ketua kelas, ketua kelompok dan beberapa mahasiswa peserta, pelaksanaan kuliah belum efektif. Karena perkuliahan belum melibatkan pengalaman pelaku usaha, baik melalui kunjungan lapangan atau kuliah tamu untuk mendekatkan mahasiswa dengan lingkungan riil dunia wirausaha. Meskipun hal tersebut telah diminimalkan dengan penugasan wawancara, secara berkelompok, dengan para pelaku usaha (wirausahawan).

Berawal dari fenomena tersebut, penulis mencoba mengembangkan suatu pendekatan pembelajaran kewirausahaan Metode *Problem Based Learning* (PBL), Metode *Experience Learning* (MECL) dan Metode *Experiential Learning* (METL). Pendekatan ini merupakan hasil rekomendasi *workshop* metode pembelajaran kewirausahaan perguruan tinggi (Lupiyoadi, 2003) yang relevan dengan pendidikan orang dewasa. Dengan dilaksanakannya program *Semi-Que V, Project Implementation Plan*, tahun ke-2, melalui kegiatan *Teaching Grant* kuliah kewirausahaan (2004), metode baru tersebut dilaksanakan. Hal ini merupakan titik tolak penting untuk mengevaluasi metode pembelajaran dan sekaligus memperbaiki metode pembelajaran selama ini.

Diharapkan dengan penerapan metode baru, akan tercipta suasana belajar yang tidak terlalu menegangkan. Selain itu, tidak begitu banyak membutuhkan persiapan dan pemikiran yang kompleks. Lebih dari itu, akan dapat dideskripsikan sebuah aktivitas pembelajaran yang berpusat pada kegiatan mahasiswa (*student center*), identifikasi hambatan pembelajarannya. Selanjutnya, hasil tersebut akan berkontribusi bagi mahasiswa, dosen, dan Fakultas Ekonomi Unika Widya Mandala Surabaya dalam upaya peningkatan dan pengembangan mutu proses serta hasil belajar matakuliah kewirausahaan.

METODE PEMBELAJARAN: *PROBLEM BASED, EXPERIENCE* DAN *EXPERIENTIAL LEARNING*

Untuk memperoleh hasil yang maksimal, dosen dalam pembelajarannya harus dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan sekaligus membuat mahasiswa berpartisipasi aktif. Melalui penerapan Metode *Problem Based Experience* dan *Experiential Learning* dalam perkuliahan diharapkan hasil tersebut dapat terpenuhi. Berikut ini beberapa konsep pembelajaran atas dasar metode tersebut. Konsep dasar ini akan dibagi 6 hal; (1) kuliah kewirausahaan sebagai pendidikan orang dewasa, (2) mahasiswa sebagai pusat belajar, (3) arti proses belajar, (4) metode *Problem Based Learning*, (5) metode *Experience Learning*, (6) metode *Experiential Learning*.

Kuliah Kewirausahaan Sebagai Pendidikan Orang Dewasa

Kegiatan kuliah kewirausahaan di perguruan tinggi termasuk kategori pendidikan orang dewasa. Pada pendidikan anak-anak akan berlangsung dalam bentuk asimilasi, identifikasi dan peniruan. Pendidikan anak-anak adalah proses pemberian dasar-dasar pengetahuan, pembentukan sikap mental dan moral. Berbeda dengan pendidikan anak-anak, pendidikan orang dewasa ini (pembelajaran kewirausahaan) akan lebih menitikberatkan pada peningkatan kehidupan mereka, memberikan keterampilan, dan kemampuan memecahkan problem-problem yang mereka alami dalam hidup mereka dan masyarakat (Paulina dan Ida, 1997).

Dalam pembelajaran orang dewasa, Pikes (1992) menyebutkan beberapa ciri orang dewasa. Beberapa ciri tersebut adalah; (1) umumnya orang dewasa tidak akan membantah suatu pendapat asal selaras dengan pemahaman dan pengalamannya sendiri, (2) dalam belajar orang dewasa cenderung ingin cepat, mudah dan praktis karena pada umumnya mereka sibuk dengan pekerjaan dan tanggung jawabnya sehingga hampir selalu merasa kekurangan waktu, (3) keberhasilan proses pembelajaran orang dewasa umumnya harus selaras dengan faktor *fun* dan *enjoyment* yang mereka peroleh dalam pelaksanaan pelatihan dan pengembangannya, (4) di sisi lain, sebenarnya orang dewasa adalah mahluk yang cerdas dan cepat belajar asal kebutuhan itu datang dan tumbuh dari kebutuhannya sendiri, (5) karena tingkat pengetahuan dan pengalamannya, umumnya orang dewasa juga mampu belajar melalui proses analogi.

Sehubungan dengan ciri-ciri tersebut, dapat disimpulkan bahwa agar efektif dan efisien salah satu alternatif pola dan proses pembelajaran bagi orang dewasa sebaiknya dilakukan melalui pendekatan *Problem Based Learning*, *Experience Learning* dan *Experiential Learning*.

Dalam konsep di atas, proses pembelajaran dapat dilaksanakan melalui empat tahapan sebagai berikut; (1) adanya suatu aktivitas, para peserta terlibat secara fisik, intelektual, maupun emosional dalam upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan yang diperlukan, (2) adanya proses diskusi, para peserta tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga dapat belajar berkelompok sehingga akan lebih memperkaya dan menambah aspek kedalaman pemahaman aspek yang sedang dipelajari, (3) adanya proses perenungan, secara individual, para peserta didorong untuk menginternalisasikan konsep, pengetahuan dan keterampilan yang baru saja diperoleh, (4) adanya proses rancangan tindak lanjut, proses ini berguna untuk melatih dan menyempurnakan proses belajar berbagai keahlian yang baru didapatkan peserta.

Mahasiswa Sebagai Pusat Belajar

Aspek penting dalam pembelajaran orang dewasa mahasiswa bukan cuma “*passive recipient*” atau penerima pasif, namun sebagai *active actor*, atau individu yang berperan aktif dalam pembelajaran. Suatu pembelajaran dimana mahasiswa banyak melakukan aktivitas, mereka menggunakan otaknya untuk mengkaji ide-ide, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari dikenal sebagai pendekatan *Student Active Learning*.

Student Active Learning (SAL) telah didefinisikan oleh beberapa ahli sebagai berikut, Silberman (1996) misalnya, menjelaskan bahwa suatu pembelajaran dikatakan aktif apabila para mahasiswa banyak melakukan aktivitas. Mereka menggunakan otaknya untuk mengkaji ide-ide, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Sementara itu, Glasgow (1996) menekankan bahwa SAL terjadi apabila pembelajar atau mahasiswa dengan penuh semangat mengambil tanggung-jawabnya yang lebih besar bagi pembelajarannya sendiri. Mereka mengambil peran yang lebih dinamis dalam memutuskan apa yang mereka harus ketahui, apa yang harus mampu mereka lakukan, dan bagaimana mereka mencapainya.

Chickering dan Gamson (1987) menjelaskan bahwa SAL bukanlah olah raga tontonan. Para mahasiswa dalam belajar tidak hanya sekedar duduk di kelas mendengarkan dosen, menghafalkan tugas-tugas yang diberikan dan menemukan jawabannya. Lebih dari itu, mereka mendiskusikan apa yang mereka pelajari, menulis tentangnya, menghubungkan dengan pengalaman yang dimiliki, dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, para mahasiswa mendapat kesempatan untuk mengintegrasikan informasi, konsep dan atau keterampilan baru ke dalam struktur kognitif atau skemata yang mereka miliki melalui merumuskan, memeriksa sendiri, dan mempraktekannya.

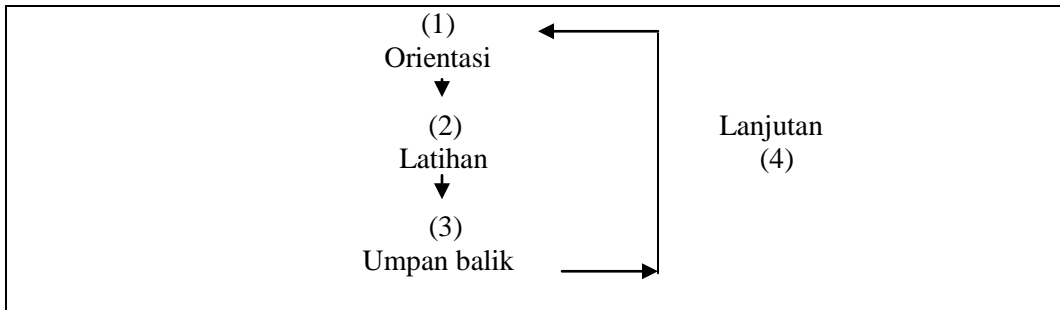
Berdasarkan pengertian di atas, diperoleh benang merah yang relatif sama, yakni menolak model interaksi kelas yang berpusat pada dosen (*teacher center*). Model

interaksi kelas yang bercirikan dosen banyak memberi ceramah, penjelasan, maupun uraian kepada mahasiswa. Sementara itu, mahasiswa duduk tenang, mendengarkan ceramah dosen, mengingat dan menghafal informasi yang diberikan. Untuk itu, pembelajaran kewirausahaan di perguruan tinggi perlu dilihat sebagai pendidikan orang dewasa dengan pendekatan mahasiswa aktif.

Proses Belajar

Belajar adalah menjalani suatu proses dari tidak tahu ke sudah tahu, tidak mampu ke sudah mampu, tidak hafal ke sudah hafal, tidak terampil ke sudah terampil, tidak mengerti ke sudah mengerti dan tidak menguasai ke sudah menguasai. Proses ini terdiri atas beberapa tahap atau langkah.

Utomo dan Kees (1994:36-37) menyatakan bahwa proses belajar memiliki 4 tahap; (1) mahasiswa berorientasi terhadap unsur-unsur ilmu terpenting, termasuk cara-cara penalaran yang khas pada bidang itu, (2) mahasiswa berlatih untuk melakukan kegiatan bernalar itu, melalui kaitannya satu dengan yang lain, (3) mahasiswa mendapat kesadaran tentang hasil belajar yang telah ia capai, (4) mahasiswa melanjutkan proses belajar dengan cara orientasi latihan dan pemeriksaan. Proses pembelajaran kewirausahaan diusahakan untuk mengikuti berikut.



Gambar 1
Empat Tahap Proses Belajar

Metode *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai suatu konteks bagi mahasiswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan ketrampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Dalam hal ini, digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi dalam situasi berorientasi masalah,

termasuk didalamnya belajar bagaimana belajar. Menurut Ibrahim dan Nur (2000:2), “pengajaran berbasis masalah” dikenal dengan nama lain *Problem Based Teaching*.

Pada *Problem-Based Learning*, pendekatan pembelajaran menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi mahasiswa untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran. Dalam hal ini mahasiswa terlibat dalam penyelidikan untuk pemecahan masalah yang mengintegrasikan keterampilan dan konsep dari berbagai isi materi pelajaran. Pendekatan ini mencakup pengumpulan informasi yang berkaitan dengan pertanyaan, mensintesis, dan mempresentasikan penemuannya kepada orang lain.

Peran dosen dalam pembelajaran berbasis masalah adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog. Pembelajaran berbasis masalah tidak dapat dilaksanakan tanpa dosen yang memungkinkan terjadinya pertukaran ide secara terbuka di lingkungan kelas. Secara garis besar pembelajaran berbasis masalah terdiri dari menyajikan kepada mahasiswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan.

Metode *Experiential Learning*

Inti pembelajaran dengan metode ini adalah menarik pengalaman dari berbagai cara, yang telah didesain sedemikian rupa atau diskenariokan berdasarkan sasaran belajarnya. Bentuknya meliputi; *Playing, Games, Simulation, Observation, Writing Task, Project*, melalui tindakan, pengalaman, umpan balik dan refleksi pada apa yang mereka pelajari. Belajar ditekankan kepada penggalian (ekplorasi), penemuan (*discovery*), dan penciptaan (*invention*).

Metode *Experience Learning*

Inti pembelajaran dengan metode ini adalah menarik pengalaman dari berbagai pelaku bisnis atau mereka yang telah secara langsung melakukan kegiatan usaha. Penarikan pengalaman dapat dilakukan dengan wawancara terstruktur dan *sharing* pengalaman melalui *testimony* pelaku usaha. Pengalaman ini, selanjutnya akan dipadukan pendidikan formal, dan perpaduan tersebut akan menentukan keberhasilann wirausaha.

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN

Matakuliah kewirausahaan bertujuan untuk membekali mahasiswa akan nilai dan keterampilan (*skill*) dan perilaku berwirausaha, khususnya pada aspek kreasi-inovasi, ide dan peluang, keberanian terhadap risiko serta aspek perencanaan dalam usaha kecil. Pada akhir perkuliahan diharapkan mereka dapat menyusun perencanaan usaha.

Pokok bahasan kuliah ini meliputi; (1) konsep dasar kewirausahaan I; *cash flow quadrant*, makna dan obyek wirausaha, (2) konsep dasar kewirausahaan II; karakteristik dan nilai hakiki, sikap dan kepribadian, (3) profil sukses dan peran kewirausahaan, (4) menggali gagasan dan peluang usaha, (5) faktor penyebab kegagalan usaha kecil dan komponen bisnis sukses, (6) strategi pemilihan bidang usaha yang tepat, (7) wawancara, aspek-aspek kewirausahaan, (8) menyusun rencana bisnis yang efektif, (9) analisis *break event point* (BEP) dan *cash flow*, (10) penilaian kelayakan usaha kecil, (11) kuliah tamu, *sharing*, potret perjalanan usaha, (12) presentasi perencanaan usaha: komprehensif.

Metode pembelajaran kuliah kewirausahaan adalah perpaduan berbagai metode; kuliah (tatap muka kelas), metode *Problem Based Learning* (PBL), metode *Experience Learning* (MECL) dan metode *Experiential Learning* (METL). Metode tersebut dapat dirinci secara detail sebagai berikut; (1) aktivitas tutorial (perkuliahan) dilakukan saat tatap muka (3 SKS) untuk menjelaskan konsep dan teknik yang ada, (2) *problem based learning* (PBL) dengan menggunakan contoh kasus, studi kasus, latihan, sebagai bahan belajar atau diskusi kelas, (3) penugasan kelompok dan individu termasuk penugasan WEB, (4) audio visual, dalam perkuliahan akan dilaksanakan pemutaran VCD, dalam hal ini dibantu LCD Projector dengan Laptop, (5) *experience learning* dengan penugasan wawancara, dan kuliah tamu, (6) *experiential learning* dengan menggunakan games dan simulasi atau permainan bisnis.

Berbagai metode di atas akan digunakan untuk mencapai sasaran belajar pendidikan orang dewasa. Pilihan metode tergantung pokok bahasan yang dibahas. Dalam Rencana Kerja Belajar Mengajar (RKBM) akan ditunjukkan bagaimana kaitan topik atau pokok bahasan, tujuan instruksional umum, uraian, metode yang dipilih dalam proses pembelajaran dan sumber bacaan yang disiapkan (modul). Berikut ini contoh penerapan perpaduan metode pembelajaran pada pokok bahasan kuliah kewirausahaan.

Tabel 1
Contoh Penerapan

Pokok bahasan	Metode <i>Problem Based Learning</i>						
	Contoh kasus	Studi kasus	Latihan	Diskusi lain	Tugas kelompok	Tugas individu	Audio
Konsep dasar kewirausahaan I	Kasus: usaha teh sosro dan kosmetik Ratu Ayu	X	Berpotensialkah Saya sebagai wirausaha?	X	X	X	X
Konsep dasar kewirausahaan II	X	Kasus: Bruno-Pablo	Belajar mandiri	Manfaat, kerugian berwirausaha	Present. kasus Bruno-Pablo	X	X
Profil sukses & peran kewirausahaan	X	Tenaga terdidik dilatih wiraswasta /profil wirausaha	X	X	Present. kasus tenaga terdidik; Profil	X	VCD

Lanjutan

Pokok bahasan	Experience		Experiential			Poin-poin kunci
	Wawancara	Kuliah tamu	Games	Simulasi	Renungan	
Konsep dasar kewirausahaan I	X	X	Permainan tanda tangan: perubahan mindset	X	Orang terpilih	Menjalani hidup dengan cara lain, tidak seperti umumnya, kemandirian
Konsep dasar kewirausahaan II	X	X	X	X	Perjuangan sejati	Menuju keberhasilan dituntut persyaratan dan karakteristik tertentu
Profil sukses dan peran kewirausahaan	X	X	X	X	Uang; menerima dan memberi	Agar berani memulai usaha, melihat modelnya: ide, pemicunya, implementasinya dan pertumbuhan

Adapun mekanisme proses belajar, berdasarkan Utomo dan Kees (1994) dalam upaya memberikan kesempatan untuk berlatih dan menerapkan materi dan cara-cara ilmu (teknik), untuk pokok bahasan tertentu telah disiapkan latihan. Untuk latihan, sudah tersedia dalam *Buku Reader*. Sedangkan, umpan balik latihan tersebut, ada dua kemungkinan cara; (1) selama latihan, (2) melalui penyelesaian soal dan tes.

PENILAIAN DAN JENIS TUGAS

Berbeda dengan penilaian metode pembelajaran sebelumnya, penilaian dengan metode pembelajaran ini melibatkan segenap aktivitas mahasiswa. Artinya, aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran juga ikut diberi nilai. Jadi, penilaian meliputi; (1) hasil ujian tertulis, (2) nilai tugas. Nilai tugas meliputi 3 unsur, yaitu; tugas kelompok, tugas individu dan nilai aktivitas. Berikut ini, rumus penilaian yang digunakan;

Sistem Penilaian

NAS (Nilai Total): 40% STS+60% SAS

STS: 40% UTS+60% Tugas

SAS: 40% UAS+60% Tugas

Keterangan:

- UTS: Ujian Tengah Semester
- UAS: Ujian Akhir Semester
- STS: Skor Tengah Semester
- SAS: Skor Akhir Semester
- NAS: Nilai Akhir Semester

Rencana Tugas

Mengingat bahwa tugas merupakan unsur penting dalam penilaian, untuk pelaksanaan ditetapkan beberapa ketentuan sebagai berikut; (a) dosen menyediakan *Buku Reader* dan kasus/tugas (buku kerja), (b) tanpa ikut ujian, tidak akan lulus, (c) tiga kali kesempatan presentasi tidak siap, tidak dapat nilai A, (d) tugas kunjungan lapangan dan kuliah tamu (jika ada) adalah mutlak, (e) komposisi nilai tugas; (1) tugas kelompok dengan bobot 40%, (2) tugas pribadi dengan bobot 40%, (2) keaktifan dengan bobot 20%.

Adapun rencana jumlah dan jenis tugas sebagai berikut; untuk UTS, jumlah tugas ada 4 buah, sedangkan untuk UAS ada 3 buah. Jenis tugas ujian tengah semester adalah sebagai berikut;

Tugas	Tema
Kelompok 1	Kasus: Pablo dan Bruno
Kelompok 2	Kasus: tenaga terdidik dilatih wirausaha Kasus: auto biografi wirausaha
Individu 1 Individu 2	Visualisasi aktivitas masa depanmu, Pemilihan bidang usaha

Sementara itu, jenis tugas ujian akhir semester sebagai berikut;

Tugas	Tema
Kelompok.1	Wawancara wirausaha
Kelompok 2	Perencanaan usaha
Individu	Kuliah tamu

Dalam perkuliahan dibentuk organisasi kelas; ada Ketua dan Wakil Ketua Kelas, selanjutnya dibentuk kelompok, terdiri antara 2-5 anggota dan tiap kelompok ditentukan Ketua Kelompok. Ketua/Wakil Kelas bersama Ketua Kelompk bertanggung-jawab dalam pengumpulan tugas tersebut. Khusus, tugas UTS dan UAS dikumpulkan kepada Ketua Kelas, terdiri; (1) lembar rekapan pengerjaan kelompok dan (2) dilampiri hasilnya.

EVALUASI DAN PEMBAHASAN

Hasil evaluasi proses pembelajaran akan dijelaskan berdasarkan pengolahan data nilai Matakuliah Kewirausahaan mulai semester gasal 2002/2003 sampai dengan semester genap 2004/2005. Keenam periode tersebut dibagi menjadi dua periode yaitu sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran yang baru. Dalam hal ini, metode pembelajaran baru diterapkan pada semester gasal 2004/2005. Berikut ini data hasil statistik deskriptif dan hasil perbandingan nilai antar semester.

Tabel 2
Statistik Deskriptif Nilai Matakuliah Kewirausahaan

Periode	Semester	N	Mean	Standar Deviasi	Standar Error	95% Cfd. intrv. Means		Min.	Max.
						Lower Bound	Upper Bound		
Sebelum Penerapan	Gasal 2002	165	3.345	.5483	.0427	3.261	3.430	.0	4.0
	Genap 2002	97	3.649	.6173	.0627	3.525	3.774	.0	4.0
	Gasal 2003	153	3.310	.3848	.0311	3.249	3.372	2.0	4.0
	Genap 2003	87	3.638	.5482	.0588	3.521	3.755	1.0	4.0
Sesudah Penerapan	Gasal 2004	198	3.359	.3189	.0227	3.314	3.403	2.5	4.0
	Genap 2004	101	3.455	.3398	.0338	3.388	3.523	2.5	4.0
	Total	801	3.424	.4726	.0167	3.392	3.457	.0	4.0

Secara deskriptif terlihat bahwa dari semester ke semester rata-rata nilai mahasiswa bersifat fluktuatif. Pada semester genap, nilai matakuliah cenderung lebih baik. Hal ini disebabkan karena mahasiswa yang mengambil matakuliah kewirausahaan adalah mahasiswa yang memiliki nilai IPK lebih baik sehingga dapat menenpuh matakuliah penawaran (yang hanya ditawarkan pada semester gasal/ semester 7). Sementara itu, standar deviasi nilai cenderung semakin kecil, yang berarti semakin homogen setelah penerapan teknik pembelajaran ini.

Tabel 3
Hasil Uji Perbedaan

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	12.851	5	2.570	12.322	.000
Within Groups	165.830	795	.209		
Total	178.680	800			

Hasil uji perbedaan menunjukkan adanya perbedaan nilai yang signifikan untuk tiap periode/ semester. Namun perbedaan tersebut perlu dicermati lebih lanjut.

Tabel 4
Statistik Deskriptif Perbedaan Rata-rata Nilai Matakuliah Kewirausahaan

	Semester	N	Mean	Standar Deviasi	Standar Error Mean
GRADE	Gasal 2003/2004	153	3.310	.3848	.0311
	Gasal 2004/2005	198	3.359	.3189	.0227

Tabel 5
Hasil Uji Perbedaan

		Equal Variances Assumed	Equal Variances Not Assumed	
Levene's Test for Eq.Variance	F	7.246		
	Sig.	.007		
t-test for Eq. Means	t	-1.281	-1.250	
	df	349	292.614	
	Sig. (2-tailed)	.201	.212	
	Mean Diff.	-.048	-.048	
	Std. Error Diff.	.0376	.0385	
	95% Cdf. Intrv. of the Diff.	Lower	-.1220	-.1239
		Upper	.0258	.0276

Tabel 4 dan 5 menganalisis perbedaan rata-rata nilai matakuliah kewirausahaan apabila dibandingkan antar semester yang sama, sebelum dan sesudah penerapan teknik pembelajaran yang baru. Semester yang diperbandingkan adalah semester gasal 2003/2004 (sebelum penerapan) dan semester Gasal 2004/2005 (saat penerapan). Rata-rata nilai pada semester gasal 2003/2004 adalah 3.310 dengan standar deviasi 0.3848; sedangkan pada semester gasal 2004/2005 adalah 3.359 dengan standar deviasi 0.3189. Rata-rata nilai pada semester gasal 2004/2005 mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan periode yang sama setahun sebelumnya, namun perbedaannya tidak signifikan.

Beberapa hal lainnya dengan penerapan *Metode Problem Based Learning (PBL)*, *Metode Experience Learning (MECL)* dan *Metode Experiential Learning (METL)* dalam pembelajaran kewirausahaan di Fakultas Ekonomi Unika Widya Mandala adalah sebagai berikut:

- a) Diciptakannya suasana belajar yang santai dan menyenangkan. Hal ini dilakukan dengan cara dosen berusaha memberi motivasi belajar dan perhatian. Mahasiswa didorong terus untuk sebanyak mungkin mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan berlatih bersama pada kasus dan soal yang disediakan. Mahasiswa dalam satu kelompok, harus saling belajar dalam menyiapkan tugas yang dipresentasikan.
- b) Pada umumnya mahasiswa memberikan apresiasi positif terhadap model pembelajaran dengan metode ini. Walaupun tugasnya berat, namun mereka senang sebab nilai ujian pada dasarnya merupakan rekaman aktivitas dia sendiri.
- c) Mahasiswa dapat berlatih dengan *self assesment* melalui latihan, games, simulasi, tugas kelompok atau individu dengan kasus yang ada. Mahasiswa aktif belajar mengemukakan pendapat, belajar mandiri dan bekerjasama. Ketua Kelas, Ketua Kelompok berlatih mengkoordinir temannya sekelas.
- d) Dosen lebih siap dalam memberi perkuliahan karena tersedianya *Buku Reader* dan *Buku Kerja*, Rencana Kerja Belajar Mengajar (RKBM), Kontrak Belajar dan Sarana-prasarana belajar yang jelas dan baik.

Adapun masalah-masalah yang dihadapi dalam penerapan metode pembelajaran baru adalah sebagai berikut:

- a) Masih ditemukan beberapa ketidak-dewasaan mahasiswa yang menjadikan beberapa pokok bahasan tidak memperoleh hasil maksimal. Bentuk ketidak-dewasaan yang terjadi berupa; (a) ketidak-disiplinan dalam pengerjaan tugas kelompok, dalam arti pembuatan transparansi dilakukan di kelas, sehingga saat masuk kelas, tidak siap sepenuhnya, (b) tidak terlibat dalam diskusi, artinya mahasiswa yang aktif tidak merata. Hal ini menghambat proses belajar.
- b) Obyek mata kuliah kewirausahaan juga berkaitan dengan nilai dan perilaku. Penilaian aspek tersebut juga tidak mudah, mengingat aspek tersebut sulit diukur.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan perkuliahan kewirausahaan di perguruan tinggi merupakan salah satu bentuk pendidikan orang dewasa. Tujuan utama pendidikan ini adalah membantu setiap mahasiswa sebagai seorang dewasa untuk mengembangkan diri melalui pendidikan, tepatnya proses belajarnya. Kegiatan belajar mengajar (pembelajaran) pendidikan orang dewasa menempatkan mahasiswa sebagai orang dewasa bukan cuma “penerima pasif” namun lebih sebagai individu yang berperan aktif.

Pembelajaran aktif merupakan paradigma pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai pusat perhatian dan perlakuan di kelas. Dalam paradigma ini tidak berarti peran guru dipinggirkan. Guru tetap memegang peranan penting terutama dalam rancangan pembelajaran dan pemberian fasilitasi demi tercapainya pembelajaran aktif di kelas. Tanpa adanya peran aktif dosen dalam dua hal tersebut, pembelajaran aktif, dalam hal ini kewirausahaan, hanya berhenti sebagai slogan belaka semata.

Untuk keberhasilan penerapan program matakuliah ini harus ada dukungan terlebih dahulu dari berbagai materi sebagai berikut; 1) tersedianya Renkontruksi Rencana Kerja Belajar Mengajar (RKBM), 2) matakuliah kewirausahaan, kegiatan satu semester, bobot 3 SKS, 3) tersedianya *Buku Reader* matakuliah kewirausahaan, 4) tersedianya Buku Kerja Mahasiswa dengan berdasarkan penerapan metode kewirausahaan dan 5) pedoman wawancara, 6) tersedianya pembicara tamu sesuai dengan rencana.

Adapun beberapa saran untuk pengembangan metode pembelajaran lebih lanjut adalah; 1) perlu dibedakan kurikulum kewirausahaan (tepatnya Garis Besar Program Guruan) antara Fakultas Ekonomi - Non Ekonomi, Fakultas Ekonomi Manajemen dan Akuntansi, Program Studi Manajemen yang memasukan ada mata kuliah studi kelayakan atau tidak, 2) mengingat aspek kewirausahaan begitu luas, dan dapat menimbulkan penafsiran beragam, sebaiknya perlu pembakuan yang tidak kaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Chickering dan Gamson. 1987. *Seven Principle for Good Practise in Undergraduate Education* (on line). AAHE Bulletin. (March).
- Glasgow. 1996. *Doing Science* (on line) dalam what is Active Learning. (Error! Bookmark not defined), diakses (Januari 06).
- Ibrahim, M. & Mohamad Nur. 2000. *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. Pusat Sains dan Matematika Sekolah Program Pasca Sarjana UNESA. University Press. Surabaya.
- Lupiyoadi. 2003. *Workshop Metode Pengajaran Kewirausahaan di Perguruan Tinggi*. Laboratorium Studi Manajemen (LSM) Fakultas Ekonomi UI. Jakarta.
- Paulina dan Ida. 1997. *Pendidikan Orang Dewasa: Mengajar di Perguruan Tinggi Bagian Dua*. Program Applied Approach PAU-PPAI. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Pikes, W. Robert. 1994. *Creative Training Techniques Handbook*. Lake Wood Publication. Minneapolis-Minnesota.

- Sinar Harapan. 2003. *Mencetak Wirausaha Baru, Isu Menonjol di APEC*. [Http://www.Sinar Harapan.co.id/ekonom/usaha/2004, \(4/8/05\)](http://www.SinarHarapan.co.id/ekonom/usaha/2004,(4/8/05)).
- Silberman, Mel. 1996. *Active Learning: 101 strategies to Teach Any Subject*. A Simon & Schuster Company. Massachusetts.
- Utomo, Tjipto dan Kees Ruijter. 1994. *Peningkatan dan Pengembangan Pendidikan*. PT Gramedia. Jakarta.
- Zimmerer, Thomas W & Scarborough M. 1998. *Essential of Entrepreneurship and Small Business Management*. Prentice Hall. New Jersey.