

PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN DENGAN PEMODELAN WIRAUSAHA

Wiedy Murtini

FKIP UNS Surakarta Jl. Ir. Sutami, 36A Surakarta
e-mail: idik_53@yahoo.co.id

Abstract: Entrepreneurship Education with Entrepreneurs Modelling. The main objective of the study was to develop a model of the entrepreneurship education programs at the universities. It includes describing; (a) the success stories of entrepreneurs in handling their business who were chosen as the model for the educational program, (b) the entrepreneurship course outline based on the chosen successful entrepreneurs, and (c) validate the entrepreneurship course design being developed. After doing some try-outs, the course outline and materials were revised. The implementation of the model has shown significant increase in the tendency of the students to develop their entrepreneurship after they take the respective course using the model.

Abstrak: Pendidikan Kewirausahaan dengan Pemodelan Wirausaha. Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan model pendidikan kewirausahaan di universitas yang mencakup; (a) kisah sukses wirausaha dalam menangani bisnis mereka yang dipilih sebagai model untuk program pendidikan, (b) silabus kewirausahaan berdasarkan wirausaha sukses yang dipilih, dan (c) memvalidasi desain program kewirausahaan yang sedang dikembangkan. Setelah melakukan beberapa *try-out*, garis besar program pembelajaran/kurikulum, silabus dan instrumen pembelajaran direvisi. Model pendidikan ini telah terbukti meningkatkan kemauan belajar KWU yang signifikan yang ditunjukkan dengan adanya kecenderungan berwirausaha mahasiswa lebih tinggi dibandingkan pada saat sebelum mengikuti kuliah atau belajar KWU di Universitas.

Kata Kunci: desain pembelajaran, kewirausahaan, pemodelan, wirausaha

Model yang ingin dicontoh untuk dikembangkan dalam pendidikan kewirausahaan (KWU) adalah mengacu pada "*success story*" tokoh-tokoh atau figur wirausaha (WU) Usaha Kecil dan Menengah (UKM). UKM dipilih karena memudahkan bagi mahasiswa untuk melaksanakannya. Model desain pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan pemodelan WU UKM sukses, diharapkan selain dapat mengatasi kendala untuk mendatangkan praktisi WU di kelas secara langsung, juga dapat dipakai sebagai motivator, dan inspirator bagi mahasiswa yang ingin berwirausaha nantinya.

Di samping itu, ada pendapat bahwa proses *entrepreneurship* termasuk didalamnya proses *entrepreneurship* sebagai seni, dan proses *entrepreneurship* sebagai ilmu pengetahuan (Jack & Anderson 1999). Konsekuensinya, dalam mengajarkan pendidikan *entrepreneurship* seorang pendidik harus memadukan kedua aspek tersebut, yaitu membekali ilmu pengetahuan tentang *entrepreneurship* dan juga mengajarkan

seni *entrepreneurship* yang diperoleh dari pengalihan pengalaman dari para wirausaha yang telah sukses dalam mengelola bisnisnya. Sebagai seni, wirausaha adalah, "*the art is seen as more problematic; it is experiential, founded in innovation and novelty but based on heuristic practice*" (Jack & Anderson, 1999:111).

Mengacu teori pembelajaran sosial, yang dikembangkan oleh Bandura (1977) dengan konsep pemodelan (*modelling*) dan diperkuat dengan Hergenhahn (1982) dengan teori penguatan (*reinforcement*), pendapat Suryana (2003) dengan konsep dasar KWU yang diawali dengan proses imitasi dan duplikasi, kemudian berkembang menjadi proses pengembangan, dan berakhir pada proses inovasi yang disebut dengan tahap KWU, pemodelan WU sukses dipilih untuk mengawali (*the first step*) upaya penumbuhan jiwa WU pada para mahasiswa dengan melalui proses imitasi, duplikasi, dan modifikasi model yang dicontohkan.

Tujuan penelitian pengembangan ini ialah (1) mendeskripsikan pelaksanaan program pembelajaran Pendidikan KWU (PKWu) di Perguruan Tinggi (PT), (2) mendeskripsikan model WU UKM sukses dalam mengelola usaha, (3) tersusunnya draf awal atau prototipe desain pembelajaran PKWu di PT dengan pemodelan WU UKM sukses, (4) validasi teoretik prototipe desain pembelajaran PKWu di PT dengan pemodelan WU UKM sukses, (5) rekonstruksi prototipe desain pembelajaran PKWu dengan pemodelan WU UKM sukses, (6) melakukan uji coba prototipe desain pembelajaran PKWu dengan pemodelan WU UKM sukses, (7) revisi prototipe untuk tersusunnya model empirik desain pembelajaran PKWu di PT dengan pemodelan WU UKM sukses berdasarkan hasil ujicoba, yang dapat disarankan bagi upaya pengembangan PKWu dan UKM di masa depan.

Kontribusi pengembangan desain pembelajaran PKWu dengan pemodelan WU UKM sukses ini adalah (1) bagi dosen, pemanfaatan model praktisi WU sukses dapat berperan untuk menjembatani kesenjangan antara ilmu pengetahuan dan seni KWU, (2) dapat membantu tercapainya sasaran pembelajaran KWU, yaitu untuk mendorong tumbuhnya jiwa dan motivasi berwirausaha sebagai aktivitas awal (*the first step*) bagi mahasiswa yang berminat menjadi WU baru yang handal, (3) peran praktisi WU sukses dapat membantu terjadinya proses alih pengalaman dan mendekatkan dunia WU secara nyata kepada mahasiswa, sekaligus berperan sebagai inspirator dan motivator untuk menumbuhkan jiwa dan minat berwirausaha, (4) peran praktisi model WU sukses dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu KWU, (5) model pengembangan desain pembelajaran PKWu ini diharapkan dapat membantu memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran dan pengembangan budaya KWU di Perguruan Tinggi.

METODE

Model pengembangan yang dipilih untuk mengembangkan desain pembelajaran PKWu di PT ini mengadopsi dan memodifikasi model desain pembelajaran Kemp, Morrison & Ross (1994) disesuaikan dengan teori pembelajaran sosial yang dikembangkan Bandura (1977). Hasil tahap pertama (penelitian eksploratif) ini berupa abstraksi draf awal prototipe desain pembelajaran PKWu di PT. Data yang terkumpul dalam penelitian tahap pertama, dari hasil studi eksplorasi terhadap pelaksanaan pendidikan kewirausahaan di beberapa PT dan terhadap pengelolaan beberapa UKM sukses, berupa catatan lapangan, hasil

observasi dan wawancara mendalam serta studi dokumentasi dipandang sebagai jenis data kualitatif.

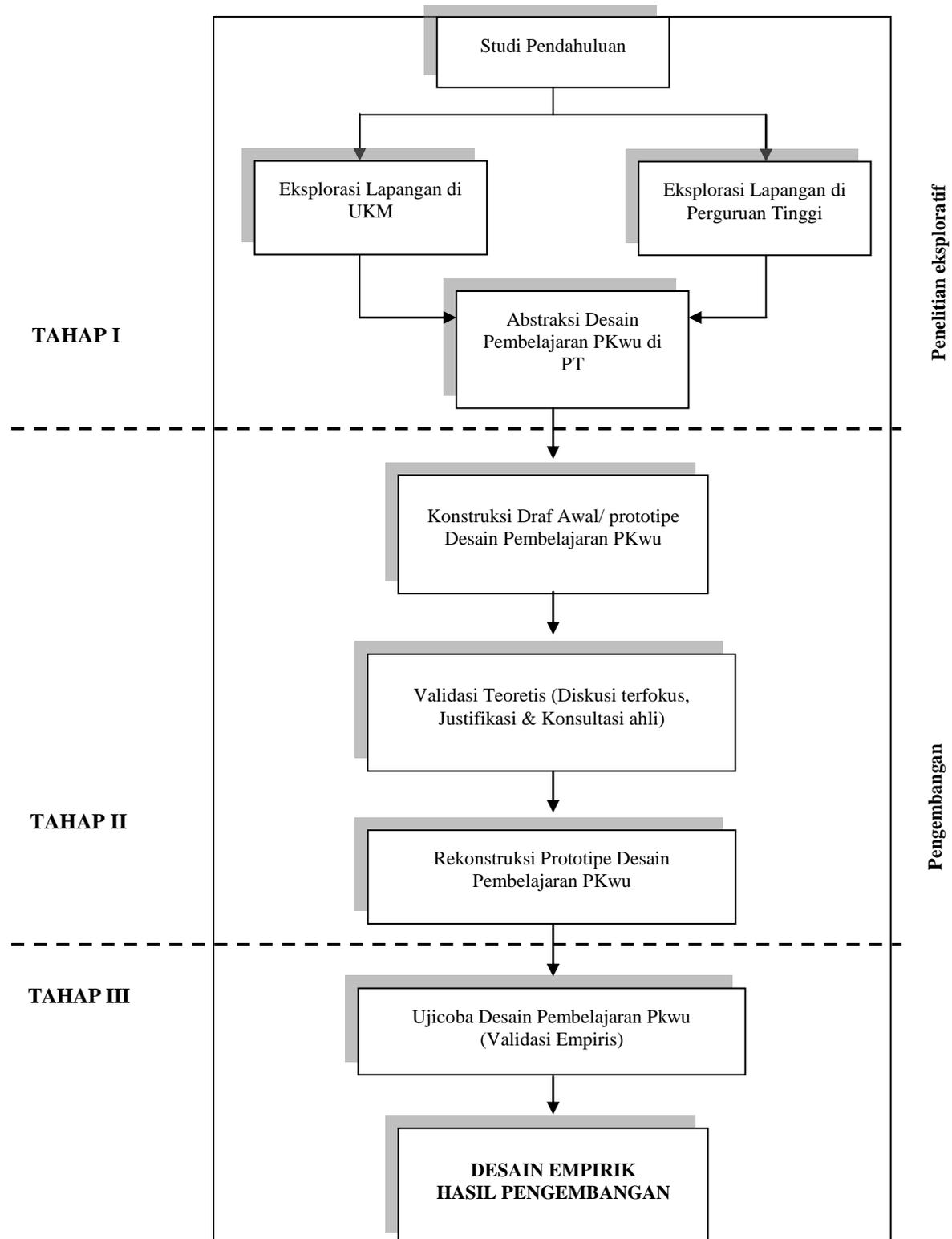
Pada tahap kedua (studi pengembangan), peneliti berupaya untuk mengembangkan model konseptual dan menyusunnya menjadi konstruksi draf awal prototipe desain pembelajaran PKWu di PT. Draf awal prototipe desain pembelajaran PKWu ini yang merupakan produk tahap pengembangan. Langkah berikutnya dilakukan validasi teoretik terhadap konstruksi draf awal prototipe desain pembelajaran melalui diskusi, justifikasi, dan konsultasi dengan ahli (*expert judgement*) untuk mendapatkan program pembelajaran yang diinginkan. Tujuan yang dicapai pada tahap validasi ini adalah merekonstruksi draf awal prototipe desain pembelajaran PKWu berdasarkan hasil validasi teoretik dan hasilnya adalah draf kedua dari desain pembelajaran PKWu yang siap akan diuji coba secara terbatas. Ujicoba terbatas dilakukan di kelas KWU, dengan peserta didik mahasiswa yang mengambil mata kuliah kewirausahaan. Langkah ujicoba ini merupakan tahap akhir dari proses pengembangan desain pembelajaran PKWu dalam penelitian ini. Pendekatan ujicoba terbatas ini pada dasarnya dirancang dalam bentuk kuasi eksperimen dengan pendekatan "*single group pre-post test design*". Data dari studi eksperimen semu dipandang sebagai data kuantitatif.

Ujicoba terbatas juga dimaksudkan sebagai bentuk validasi empirik desain pembelajaran PKWu yang dikembangkan. *Pre-test* dipakai untuk mengetahui bekal awal belajar yang dikuasai dari peserta didik, sedangkan *post-test* dipakai untuk mengetahui hasil proses pembelajaran PKWu setelah pembelajaran dengan program PKWu yang dikembangkan. Ujicoba terbatas juga dimanfaatkan untuk mengkaji tingkat kelayakan program pembelajaran yang dirancang, keterlaksanaan, keterbacaan materi ajar, kendala-kendala penerapannya di lapangan, dan kesesuaian paparan model dengan tingkat ketercapaian sasaran pembelajaran. Kemajuan belajar diperoleh dari perbandingan prestasi kelompok ujicoba dalam mengerjakan *pre* dan *post-test* yang diuji menggunakan uji t.

Subjek ujicoba dalam penelitian ini adalah mahasiswa strata satu program studi Pendidikan Sastra Indonesia dan Daerah, FKIP UNS yang mengambil mata kuliah kewirausahaan. Sampel kelas diambil secara purposif, yaitu kelas atau rombongan belajar yang sudah terbentuk secara administratif dalam pola pendaftaran ulang mahasiswa pada semester berjalan. Alasan pemilihan UNS sebagai tempat ujicoba; (1) UNS merupakan salah satu dari dua PT (selain ITS) yang ditunjuk oleh pemerintah sebagai pilot proyek pengembangan budaya kewirausahaan (*RED BIC*, 1994), dan telah berpengalaman melaksanakan kuliah

umum (MKU) wajib kewirausahaan bagi mahasiswa sejak 1995, (2) peneliti sebagai salah satu pengampu mata kuliah Kewirausahaan di UNS, sehingga memudahkan untuk melakukan ujicoba.

Secara keseluruhan, proses penelitian dilukiskan dalam bentuk kerangka pemikiran Gambar 1.



Gambar 1. Proses Pengembangan Desain Pembelajaran Pendidikan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi dengan Pemodelan WU UKM Sukses

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Tahap I (Eksploratif)

Dari hasil studi eksploratif dipilih tiga model wirausaha sukses yang memenuhi kriteria pemodelan. Selain itu ditemukan beberapa faktor internal berupa karakteristik kepribadian yang dimiliki oleh WU UKM sukses, dan faktor-faktor eksternal yang ikut menyumbang atau mendukung tumbuhnya keinginan/motivasi untuk menjadi WU sukses. Dari studi eksploratif ini juga ditemukan beberapa kompetensi pokok yang harus dimiliki oleh WWU UKM sukses serta *personal skill* yang dibutuhkan para calon WU sukses agar supaya tetap *survive* menjalankan usahanya.

Berdasarkan hasil kajian dan analisis kebutuhan di lapangan seperti yang dialami oleh para WU model, serta kajian dari berbagai kurikulum di beberapa PT dalam maupun luar negeri, dicoba disusun kurikulum PKWu untuk PT.

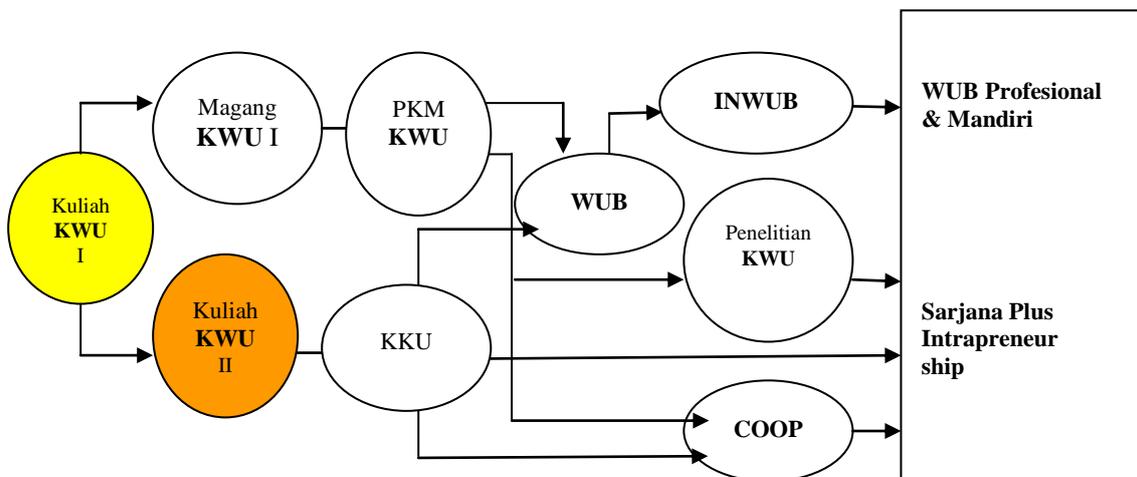
Kurikulum pendidikan KWU pada tingkat dasar (perkuliahan tahap awal) yang disajikan dengan waktu ekuivalen 2 atau 3 SKS, meliputi tes evaluasi diri berupa tes kecenderungan mahasiswa untuk berwirausaha. Tes ini diberikan pada tatap muka pertama dimana diasumsikan mahasiswa belum mengenal karakteristik WU serta untuk mengetahui bekal awal yang dimiliki mahasiswa dalam materi KWU; kemudian diikuti pemahaman tentang pentingnya KWU dan permasalahan-permasalahan yang menghambat tumbuh-kembangnya jiwa dan budaya wirausaha di Indonesia, serta menjelaskan pola pengembangan budaya KWU di Perguruan Tinggi.

Materi Pendidikan KWU juga mencakup pemahaman konsep entrepreneur, entrepreneurship dan ka-

rakteristik entrepreneur serta kompetensi yang harus dimiliki, bersumber dari buku teks, slide dan film *succses story* serta buku literatur lainnya. Mahasiswa diarahkan untuk memunculkan dan mengembangkan ide bisnis yang potensial, menilai dan evaluasi peluangnya serta menganalisis peluang pasar, dengan tujuan untuk membelajarkan para mahasiswa di dalam mengembangkan ide-ide dan mengetahui peluang, menangkap dan memanfaatkannya untuk memenuhi kebutuhan pasar. Selain itu, Pendidikan KWU juga mencakup pemahaman tentang etika bisnis dalam berwirausaha dan permasalahannya, pemahaman tentang berbagai tipe bisnis yang mungkin bisa dilakukan pada tahap awal oleh wirausahawan baru, pemahaman tentang pengelolaan bisnis UKM dilapangan, mengidentifikasi permasalahan dan tantangan bisnis serta bagaimana mengelola krisis agar tetap bertahan, dan akhirnya membuat Rencana Usaha dan melakukan Studi Kelayakan Usaha (SKU).

Hasil Penelitian Tahap II (Tahap Pengembangan)

Temuan produk penelitian ini berupa draft awal/prototipe desain pembelajaran PKWu dan refleksi proses pengembangannya di perguruan tinggi (PT) sebagai suatu sistem. Refleksi pengembangannya untuk memposisikan atau menentukan dimana posisi desain pembelajaran PKWu (kuliah KWU I), dan kalau mungkin bisa dilanjutkan dengan kuliah KWU II, yang dikembangkan oleh peneliti dalam diagram/skema model pengembangan dari PKWu di PT yang dikembangkan oleh Dikti (Gambar 2), dan gambaran proses pembelajaran PKWu di PT dengan pemodelan WU UKM sukses, yang didesain di sini, dapat ditunjukkan dalam Gambar 3.



Gambar 2. Konsep Model Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi dengan Pemodelan WU UKM Sukses

Konsep desain pembelajaran PKWu di Perguruan Tinggi di sini, dimulai dari pembekalan teori dan pembentukan keterampilan serta kemampuan untuk menggali potensi yang ada pada diri mahasiswa maupun potensi lingkungan untuk menemukan, memperoleh dan memanfaatkan peluang yang ada untuk berwirausaha. Bekal awal ini dalam konsep yang disusun oleh Dikti dituangkan dalam bentuk kuliah KWU. Kuliah KWU diharapkan akan merupakan inisiasi penumbuhan dan penanaman jiwa KWU.

Konsep KWU di Perguruan Tinggi yang dididkan di sini pada dasarnya dipakai untuk mendorong tumbuhnya kemauan dan jiwa untuk bersedia memulai usaha dengan jalan melalui proses awal imitasi, duplikasi, dan modifikasi usaha. Proses imitasi, duplikasi, dan modifikasi ini dapat dilakukan oleh mahasiswa yaitu pada saat ketika mengerjakan tugas akhir perkuliahan berupa praktek wirausaha yang dilakukan secara berkelompok yang sudah dirancang sebelumnya, misalnya diakomodasi dalam acara “bazar kampus”, atau “pasar wirausaha kampus”. Atau, proses imitasi, duplikasi dan modifikasi ini bisa dilakukan setelah melaksanakan kegiatan Magang KWU. Dari pengalaman yang diperoleh selama Magang KWU, mahasiswa akan memperoleh ide tentang sesuatu hal yang positif untuk ditiru dalam membuat rancangan bisnis/usahanya. Kegiatan ini bisa disalurkan dan mendapat bimbingan dari Program Kreativitas Mahasiswa Kewirausahaan (PKM KWU), agar dapat menjadi wirausaha baru yang menghasilkan karya kreatif yang dapat bermanfaat bagi masyarakat dan memperoleh nilai komersial.

Pada tahap imitasi, duplikasi dan modifikasi, diawali dengan proses pembelajaran pada kegiatan perkuliahan KWU. Sesuai dengan tujuan dari kegiatan perkuliahan ini adalah, untuk memberi pengenalan mahasiswa terhadap KWU dan mendidik mahasiswa untuk menjadi calon WU baru. Proses pembelajaran didesain tidak hanya sekedar perkuliahan verbalistik, tetapi juga memberi gambaran tentang *success stories* WU dengan menayangkan rekaman kisah suksesnya melalui media LCD maupun VCD atau mendatangkan model WU sukses, melalui bacaan literatur tentang kisah WU sukses, dan melakukan observasi langsung ke lapangan untuk melihat dan mengamati secara lebih dekat pengelolaan bisnis UKM yang sukses. Dengan cara ini diharapkan akan memberikan inspirasi, dan munculnya ide dan keinginan atau dorongan untuk berwirausaha. Kegiatan berdiskusi dengan nara sumber WU sukses yang didatangkan ke kampus, atau beranjangsana/kuliah lapangan akan memberikan wawasan pengetahuan yang lebih luas dan menarik bagi mahasiswa. Dengan mengeta-

hui kendala dan kegagalan-kegagalan yang dialami para WU sukses, diharapkan mahasiswa dapat memetik pengalaman tersebut sebagai bahan pembelajaran untuk tidak mengulangi kesalahan yang sama. David Rae & Mary Carswell (2000) menyebutkan bahwa, cara belajar dan bekerja dalam bidang entrepreneurial membutuhkan perhatian yang sangat besar. Pembelajaran adalah sesuatu hal yang sangat penting untuk efektivitas berwirausaha. Sebuah pendekatan naratif terhadap sejarah kehidupan (*life story*) wirausaha dianggap sebagai suatu metoda penelitian yang valid dan produktif untuk memfasilitasi pembelajaran entrepreneurship.

Dengan rancangan perkuliahan seperti itu, berbagai tugas perkuliahan kemudian disiapkan dan diminta diselesaikan mahasiswa. Pada tahap awal ini, tugas perkuliahan difokuskan untuk mengenal, mengidentifikasi, dan menginternalisasi berbagai faktor dan karakteristik setiap model WU sukses yang ditampilkan atau dibaca dari klipng maupun buku kisah-kisah WU sukses. Kemudian, mahasiswa diminta pula untuk membandingkan dua atau tiga WU yang sukses memajukan usahanya dengan bidang usaha berbeda, baik dilihat dari tingkat kesuksesannya dan jenis tantangan atau kendala pengembangan usahanya (Wiedy, 2004). Alasannya adalah, pada prinsipnya tingkat kesuksesan suatu usaha diukur dari tercapai atau tidaknya tujuan yang telah ditetapkan. Sementara itu, tujuan yang ditetapkan oleh suatu usaha bermacam-macam. Oleh karena itu, tolok ukur kesuksesan yang digunakan juga bermacam-macam.

Pembekalan pengetahuan berupa teori-teori tentang pengembangan ide-ide untuk meraih peluang bisnis perlu diberikan agar dari ide-ide yang berkembang dapat dituangkan dalam dalam berwirausaha perlu diberikan agar mahasiswa mengetahui dan memahami serta dapat melaksanakan kegiatan bisnis yang beretika apabila sudah menjadi WU nantinya. Pengetahuan tentang bagaimana mengelola pertumbuhan dan krisis bisnis sangat diperlukan bagi calon wirausaha baru, karena inti dari semangat KWU adalah adanya pertumbuhan bisnis dan kemampuan untuk mengelola bentuk perencanaan bisnis yang akan dikembangkannya nanti. Demikian juga pemahaman tentang etika dan perilaku berwirausaha dengan baik. Akhirnya, mahasiswa diminta melakukan dan menyusun laporan studi kelayakan usaha yang sangat berguna nantinya untuk dikembangkan menjadi suatu rancangan usaha yang mungkin dia kembangkan melalui model imitasi atau duplikasi serta modifikasi usaha sukses dari beberapa contoh yang dibahas dan dikaji selama perkuliahan. Apabila alokasi waktu memungkinkan, mahasiswa diberi ke-

sempatan untuk merealisasikan rancangan usahanya dilapangan dengan melaksanakan praktek berwira-usaha. Dari sini diharapkan mahasiswa telah memiliki benih-benih KWU dari upaya membayangkan dirinya menjadi sosok WU yang dicontohkan. Model imitasi ini tidak berarti sama persis dengan model yang dicontohkan tetapi bisa terinspirasi dengan meniru misalnya, bahan bakunya, modelnya, teknologinya, strategi bersaingnya, produknya, yang kemudian dikembangkan sendiri sesuai dengan ide kreatif yang ditemukannya dalam upaya meningkatkan efisiensi dalam bentuk pelayanan yang lebih baik atau keuntungan yang lebih besar (modifikasi). Sedangkan duplikasi adalah membuat kembarannya, yaitu bisa dengan cara sistem waralaba.

Dengan mengenal dan mengamati keberhasilan para model WU UKM yang sukses, mahasiswa diarahkan untuk mengetahui nilai-nilai, perilaku dan kompetensi apa saja yang harus dipunyai oleh seorang WU, agar sukses dalam usahanya dan kemudian mahasiswa diminta mendiskusikannya. Temuan penelitian Henderson & Robertson (1999) tentang sikap remaja di London terhadap karir kewirausahaan menunjukkan bahwa, pada umumnya pandangan yang positif terhadap entrepreneurship terhambat karena kekurangan dalam mengenali peran model, sedikitnya peran media di dalam mengekspose peran para entrepreneur, dan kekurangan dorongan semangat dari orang-orang yang berpengaruh terhadap pilihan karir seperti para guru dan spesialis bimbingan karir. Namun demikian walaupun perkuliahan di universitas mempunyai keterbatasan, tetapi dapat berperan dalam memberikan pengetahuan yang berguna untuk terlibat dalam tantangan menjadi seorang entrepreneur dan mendorong pengembangan keterampilan serta kepercayaan diri.

Tahap kedua, pengembangan PKWu dilakukan dengan tujuan menyuburkan tunas-tunas pemahaman terhadap jiwa KWU yang telah mulai tumbuh dalam diri mahasiswa. Pada tahap ini, pengenalan terhadap dunia usaha dan jiwa juangnya diperkaya dengan lebih mendekatkan mahasiswa kepada dunia usaha yang sebenarnya dan bukan hanya pengenalan melalui tayangan rekaman *'success stories'* tetapi juga melalui terjun langsung dalam kegiatan usaha yang diminatinya. Pada tahap ke dua ini, ada dua jalur yang merupakan alternatif yang bisa dipilih yaitu jalur Program Kegiatan Magang KWU dan jalur Kuliah KWU Lanjutan.

Program Kegiatan Magang, akan memberikan bekal pengetahuan dan pengalaman nyata dalam mengelola usaha dilapangan. Dengan mengikuti kegiatan magang, mahasiswa yang ingin menjadi WU baru

diharapkan akan mempunyai bekal yang cukup dalam teori maupun praktek. Sehingga sesudah menyelesaikan kegiatan magang, sudah dapat membuat rencana bisnis yang akan dikembangkan nantinya. Kemudian, mahasiswa diarahkan untuk mengikuti program layanan dan bimbingan yang disediakan dalam PKM untuk KWU. Dengan demikian mahasiswa diharapkan akan lebih terarah dalam menghasilkan karya kreatifnya yang benar-benar bermanfaat dan dapat menghasilkan nilai komersial serta siap untuk *"to start a new business"* menjadi Wirausaha Baru (WUB). Yang dimaksud 'usaha baru' ini adalah bisa dalam bentuk 'kloning' atau imitasi atau duplikasi, dan modifikasi dari usaha tempat dia magang, misalnya, bisnis waralaba atau bisnis lain yang betul-betul baru yang merupakan hasil ide mereka yang diperoleh ketika Magang atau Kuliah Kerja Usaha di lapangan. Konsep waralaba dipilih karena ini dipandang sebagai bentuk pengembangan dunia usaha kecil dan menengah. Dalam pandangan peneliti, beberapa kesalahan strategi pengembangan UKM adalah kecenderungan untuk membuat UKM menjadi usaha besar (UB), padahal mungkin lebih tepat dengan menumbuhkembangkan WU baru yang tetap dalam kategori UKM, baik bergerak dalam usaha sejenis maupun berkembang ke usaha lain yang dia kuasai. Apabila pilihan ini yang ditempuh, maka mahasiswa magang di tempat usahanya dapat menjadi mitra usaha dalam membentuk jaringan (*networking*) usaha sejenis dengan pengusaha asli menjadi pemilik modal utama atau *sharing* modal, atau dengan perjanjian waralaba, bila usahanya dapat diklaim menjadi khas milik pengusaha asli. Pertumbuhan usaha baru ini dapat dilihat sebagai penambahan jumlah unit usaha dan tenaga kerja yang terlibat, sehingga munculnya UKM ini diharapkan akan dapat menyerap tenaga kerja lebih banyak dan sekaligus memperbaiki ekonomi rakyat dan memberi kesempatan mahasiswa peserta perkuliahan KWU tahap kedua memiliki kesempatan berpraktek usaha.

Kuliah KWU lanjutan dilaksanakan dengan tujuan untuk memperdalam keterampilan manajerial yang menyangkut pengelolaan pemasaran, produksi, sumberdaya manusia, keuangan, sistem informasi, dan membuat rencana bisnis sangat ditekankan. Dalam konsep perkuliahan tahap kedua ini, dipersiapkan bagi mahasiswa calon WU baru yang ingin mendalami KWU dengan mengambil Program Kuliah Kerja Usaha (KKU), karena untuk bisa berperan dan membantu mitra usaha membutuhkan basis pengetahuan dan keterampilan yang cukup memadai. Untuk pendekatan ini memang bukan tanpa masalah, seandainya jumlah mahasiswa menjadi sangat banyak. Jalan keluarnya adalah, pengembangan PKWu pada tahap

kedua ini menjadi pilihan, tentunya dengan tujuan memberi peluang mahasiswa yang betul-betul berniat terjun ke dunia usaha untuk menjadi Wirausaha Baru (WUB).

Hasil Tahap ketiga (Tahap Akhir)

Pengembangan pendidikan pada tahap ketiga dari keseluruhan konsep PKWu ini selain untuk memunculkan calon *wirausaha baru yang tangguh, profesional dan mandiri* juga dipersiapkan bagi calon *sarjana plus intrapreneurship*. Untuk calon WU baru yang profesional dan mandiri, diarahkan untuk mengikuti bimbingan dan layanan konsultasi maupun pelatihan-pelatihan dan layanan berbagai informasi bisnis dari Unit Inkubator Bisnis. Bagi calon sarjana plus intrapreneurship, akan diarahkan untuk mendapatkan bantuan penelitian KWU yang disediakan oleh Pusat Pengembangan KWU Universitas. Dengan demikian pada tahap perkuliahan ke dua yang dilanjutkan dengan kegiatan KKU ini adalah menyiapkan mahasiswa menjadi sarjana profesional yang mandiri dan berjiwa WU. Direktorat PKPPM Ditjen Dikti Depdiknas bekerjasama dengan Badan Usaha dan Universitas membuat program COOP (*Cooperative Academic Education*) untuk membantu menyalurkan dan memberi dukungan dana bagi mahasiswa yang ingin melakukan KKU selama tiga sampai enam bulan *full-day* di sebuah Badan Usaha yang ditentukan dalam MOU. Dengan adanya program ini akan memberikan alternatif jalan yang lain bagi mahasiswa untuk menjadi sarjana profesional yang mandiri dan berjiwa WU. Agar program COOP ini bisa terarah dengan baik perlu persyaratan dan seleksi bagi mahasiswa yang akan mengikutinya, yaitu mahasiswa sudah pernah mengikuti kuliah KWU dan magang KWU atau KKU sehingga ketika mereka berada ditempat praktek kerja di tempat Badan Usaha yang ditunjuk, sudah tidak canggung lagi untuk melaksanakan tugas dan menyumbangkan pemikiran-pemikiran yang dibutuhkan bagi Badan Usaha tersebut.

Model pendekatan yang lain, untuk mengarahkan dan menyalurkan ide bisnis mahasiswa adalah, mengadakan kompetisi "*Business Plan*" pada para mahasiswa yang menghadirkan para WU baik di tempat dia magang maupun KKU, dan WU sukses lain di daerah, pihak perguruan tinggi/universitas, serta pemda setempat untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan kompetisi ini. Diharapkan dengan adanya kompetisi ini akan memotivasi dan menggerakkan mahasiswa untuk memunculkan ide-ide inovatifnya untuk memulai berwirausaha dan selain itu juga untuk menarik minat para pendukung dana dan para inves-

tor, para pengambil kebijakan, untuk ikut membantu melancarkan proses pendirian usaha baru tersebut. Dalam kegiatan ini Unit Pengembangan Kreativitas Mahasiswa (PKM) untuk KWU berperan aktif untuk membantu kelancaran pelaksanaannya. Henderson & Robertson (1999) menyarankan sebuah jenjang untuk mengembangkan keterampilan entrepreneurship dengan melalui pendidikan, termasuk; (1) mengembangkan keterampilan bisnis diantara anak remaja (misalnya mini enterprise); (2) lebih mendukung skema "*young enterprise*" untuk umur antara 15-19 tahun; (3) memasukkan keterampilan komersial dalam pelatihan guru; (4) memperkenalkan klub-klub entrepreneur kepada universitas.

Dalam kaitan dengan pengembangan PKWu tahap ketiga ini, posisi Inkubator Bisnis dan Konsultasi Bisnis dan Penempatan Kerja yang digagas Ditjen Dikti dapat berperan lebih aktif terutama berkaitan dengan membantu pencarian modal awal dengan lembaga keuangan yang memang mempersiapkan diri untuk membantu munculnya WU baru. Yang terakhir ini memerlukan kebijakan serius dari pemerintah dalam mendorong dan menggerakkan ekonomi rakyat yang banyak bergerak di bidang UKM.

Dalam tahap ketiga ini, WU baru yang sudah mulai tumbuh, dikembangkan lebih lanjut dan diharapkan muncul suatu inovasi dalam berusaha. Setelah mahasiswa mulai memahami seluk-beluk pengelolaan dan pelaksanaan kegiatan KWU, mereka siap memulai usaha 'mandiri' atau bermitrakan WU tempat mereka magang atau ber-KKU dahulu. Apabila konsep waralaba dipilih, misalnya mengambil contoh konsep waralaba usaha restoran, semisal rumah makan Wong Solo, Lekker Crape, Es Teler 77, bakso "Cak Eko", Tela Krezz, dan sebagainya. Dalam pengembangannya, WU baru mungkin membutuhkan pemahaman strategi pengelolaan lebih lanjut. Untuk mendukung kegiatan PKWu ini Inkubator Bisnis dan Kegiatan Konsultasi Bisnis benar-benar dapat berperan sentral. Apabila mahasiswa yang sudah memulai menjadi WU baru ingin berkreasi dan berinovasi lebih lanjut, dapat didorong untuk membuka usaha sejenis di tempat lain, bekerjasama dengan pengusaha kecil lainnya atau bersama teman mahasiswa lainnya yang memiliki minat yang sama. Kemudian, di waktu yang tepat mereka dapat mengembangkan usaha lain yang mendukung kegiatan usaha utamanya, misalnya apabila semacam kegiatan sejenis KFC dapat pula berusaha di bidang penyediaan bahan bakunya (ternak ayam) dan produk sampingannya (Wiedy, 2004). Oleh karena itu, Inkubator Bisnis harus berperan dalam pemberian bantuan pelayanan manajemen bisnis, seperti konsultasi dan riset

pemasaran, konsultasi masalah keuangan, memberikan layanan informasi pasar, *business networking*, permodalan, pelatihan dan pendidikan yang dibutuhkan untuk pengelolaan bisnis yang baik. Selain hal-hal tersebut pelayanan yang berkaitan dengan penerapan teknologi dan inovasi produk sangat diharapkan bagi para WU baru, maupun para pengusaha UKM. Dampak yang diharapkan, bagi para WUB dan pengusaha UKM tersebut akan lebih mampu mendatangkan keuntungan yang lebih besar karena munculnya gerai-gerai baru, di samping itu terjadi pemerataan ekonomi dalam masyarakat dengan meningkatnya pendapatan dan menyerap tenaga kerja.

Untuk mendukung rancangan Program Pengembangan PKWu pada tahap awal yaitu berupa kegiatan perkuliahan KWU memerlukan desain perangkat pembelajaran yang tepat, lengkap dan menarik. Desain perangkat pembelajaran PKWu pada tahap awal inilah yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini. Sedangkan materi yang perlu disiapkan untuk kuliah KWU tahap kedua, ditekankan pada pembekalan keterampilan-keterampilan yang mendukung calon WUB di dalam menjalankan dan mengelola usaha. Keterampilan fungsional ini meliputi keterampilan dibidang pengelolaan produksi dan pemasaran, mengelola keuangan, sistem informasi manajemen, penyusunan proposal/hasil studi kelayakan usaha dan keterampilan menggunakan teknologi komputer untuk mengakses data dan memasarkan produk lewat internet. Di samping itu, persyaratan pengampu tahap ini perlu diperjelas, misalnya untuk mengajar keterampilan manajemen diperlukan dosen yang ahli dibidangnya dan peran serta praktisi bisnis. Adapun produk desain untuk PKWu pada tahap kedua ini tidak akan disiapkan di sini, karena peneliti hanya memfokuskan pada tahapan penanaman dan penumbuhan jiwa WU yaitu pada tahap awal/perkuliahan. Karena tahap awal ini merupakan tahap yang menentukan untuk menanamkan dan menumbuhkan jiwa WU pada diri mahasiswa.

Konstruksi prototipe desain pembelajaran PKWu di PT, merupakan draf awal dari desain pembelajaran, yang disusun dalam bentuk satu set yang terdiri atas (1) kurikulum PKWu pada tingkat dasar yang disampaikan dengan ekuivalen dua atau tiga SKS, yang terdiri dari (a) karakteristik mata kuliah, (b) kompetensi dasar dan indikator pencapaian/deskriptor, (c) pokok bahasan/rincian perkuliahan; (2) silabus; (3) strategi pembelajaran, yang terdiri dari contoh petunjuk diskusi dan mengerjakan tugas; (4) evaluasi pembelajaran; (5) Media pembelajaran dalam bentuk slide untuk program power point atau transparansi dengan *overhead projector (OHP)*, *VCD*

Success Story Wirausahawan UKM, dan buku teks bahan ajar. Untuk evaluasi pembelajaran terdiri atas; (a) instrumen pre-test dan post-test kecenderungan berwirausaha, (b) lembar jawaban tes kecenderungan berwirausaha, (c) prosedur evaluasi yang mencakup contoh kisi-kisi strategi asesmen, (d) contoh *item specification* (spesifikasi butir soal) dan kloning soalnya, (f) contoh pedoman penyekoran tugas kelompok, (g) contoh lembar asesmen/penilaian tugas, (h) contoh penyekoran tugas mandiri, laporan observasi lapangan.

Gambaran proses pembelajaran PKWu di PT dengan pemodelan WU UKM sukses, yang didesain di sini, ditunjukkan dalam Gambar 3.

Hasil validasi teoretik terhadap draf awal atau prototipe, dengan teman sejawat dan ahli menghasilkan tanggapan/masukan sebagai bahan untuk merekonstruksi desain pembelajaran PKWu di PT dengan pemodelan WU UKM sukses. Hasil rekonstruksi prototipe desain pembelajaran yang telah dibuat, kemudian disusun dalam bentuk satu set rekonstruksi desain pembelajaran PKWu di PT, dengan pemodelan WU UKM sukses yang siap diujicoba, dengan tambahan sebagai berikut; sebagai ganti materi teori motivasi, pada setiap lembar tugas dan juga bahan ajar sengaja disisipkan kata-kata mutiara yang dibuat oleh para wirausahawan maupun tokoh sukses. Untuk materi kepemimpinan, dipraktekkan secara langsung dalam bentuk tugas kelompok dengan anggota akan berganti peran menjadi pemimpin kelompok. Setiap tugas kelompok akan diberi penilaian pada aspek rasa percaya diri untuk berani tampil/memimpin, kerjasama dalam kelompok, keterbukaan dalam menerima kritik dan saran, inisiatif, dan kemampuan untuk mengemukakan ide dan mempertahankan pendapat. Pembuatan media film pembelajaran "*success story*", skenario diperbaiki dengan mengurangi satu stage yaitu gambaran kehidupan keluarga sewaktu kecil hingga remaja dan memperpendek durasi film. Media pembelajaran berupa rancangan buku teks bahan ajar, sudah disempurnakan dengan menambah daftar isi, tujuan pada setiap bab, ringkasan, "*success story*" WU UKM model dan tambahan WU UKM sukses lain pada setiap akhir bab, untuk memotivasi pembaca/mahasiswa ditambahkan kata-kata mutiara dan *entrepreneur credo* di bagian-bagian yang diperlukan.

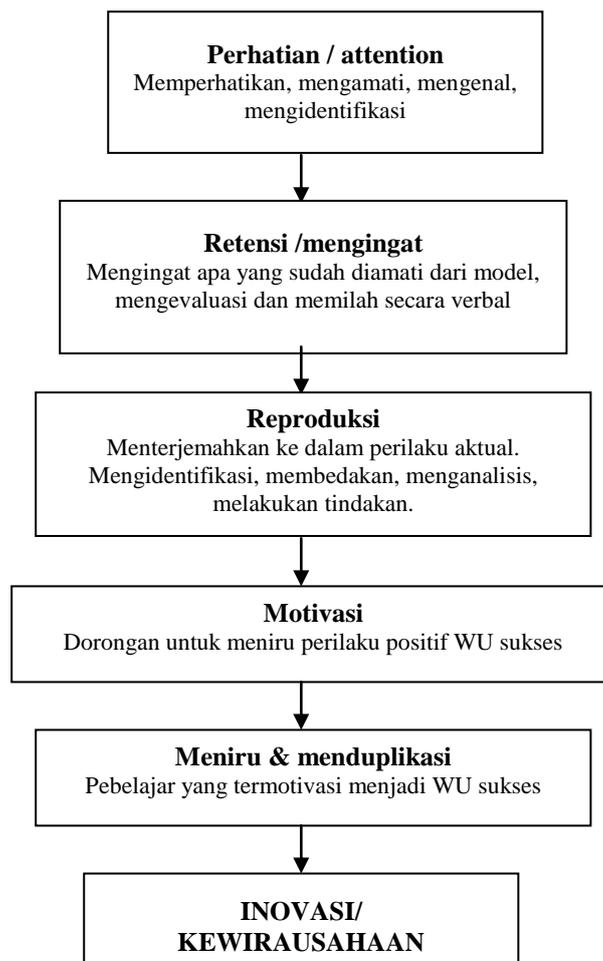
Hasil ujicoba dengan menggunakan pre-tes sebelum proses pembelajaran berlangsung, menunjukkan tingkat kecenderungan mahasiswa untuk berwirausaha pada awal sebelum mengikuti kuliah, rata-rata tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan skor perolehan, dua orang mempunyai kecenderungan untuk berwirausaha sangat tinggi, enam belas orang (64%)

cenderung tinggi dan tujuh orang (28%) mempunyai kecenderungan sedang. Peneliti tidak memperhatikan, sepuluh mahasiswa diantaranya adalah sudah mengulang mata kuliah, faktor latar belakang tempat tinggal (Solo) sebagai kota dagang dan banyak sentra industri UKM, serta latar belakang keluarga, berpengaruh terhadap tingkat kecenderungan berwirausaha. Hal ini memerlukan penelitian lebih lanjut.

Untuk pelaksanaan uji coba media film *success story* ditayangkan di depan kelas, dengan menggunakan LCD. Selain hal tersebut, peneliti menyiapkan slide pembelajaran dengan menggunakan program "power point", buku-buku serta kliping *success story* WU yang dihasilkan mahasiswa sebagai bahan diskusi.

Pelaksanaan kegiatan studi lapangan dengan melakukan kegiatan observasi ke beberapa UKM sukses, mengalami berbagai kendala antara lain waktu dan biaya. Solusi untuk tugas observasi lapangan diserahkan kepada mahasiswa dengan memilih sendiri UKM sukses mana yang dipilih, terutama yang

sesuai dengan minat mahasiswa untuk dikembangkan. Tugas diberikan secara berkelompok juga individu, dengan menyiapkan alat penilaian berupa format penilaian tugas observasi lapangan berkelompok dan individu. Hasil uji coba asesmen/penilaian tugas-tugas kelompok dengan menggunakan model penilaian teman sejawat (*peer assesment*) menunjukkan gejala keseriusan dalam mengerjakan tugas, karena antar sesama teman anggota kelompok saling menilai. Dari hasil pre dan pos-tes kecenderungan berwirausaha dari para mahasiswa, dengan menggunakan rumus t setali (atau rumus *t dependent samples*), harga t_{tabel} untuk taraf signifikansi 0,01 dan derajat kebebasan 24 ($t_{(0,01;24)} = 2,49$). Dapat disimpulkan bahwa hasil postes signifikan lebih tinggi dari hasil pretes. Dengan demikian, dari hasil uji t dengan *pre-post test design* menunjukkan adanya peningkatan kemauan belajar KWU yang signifikan yang ditunjukkan dengan adanya kecenderungan berwirausaha mahasiswa lebih tinggi dibandingkan pada saat sebelum mengikuti kuliah atau belajar KWU di universitas.



Gambar 3. Proses Pembelajaran PKWu di PT dengan Pemodelan WU UKM Sukses

SIMPULAN

Berdasarkan pengalaman para WU sukses, untuk menumbuhkembangkan karakter dan jiwa wirausaha memerlukan waktu yang cukup panjang, oleh karena itu perlu diperkenalkan, dimotivasi, dan ditanamkan sejak dini, yaitu dimulai sejak pendidikan yang ditanamkan dalam keluarga, yang menekankan tentang pentingnya kedisiplinan dan kemandirian. Pengenalan kisah-kisah perjalanan meraih sukses (*success story*) dari para wirausaha, bisa dilakukan kepada para siswa sejak tingkat sekolah dasar bahkan taman-kanak-kanak. Dari peran model yang menjadi tokoh cerita, diharapkan agar tumbuh keinginan, impian dan motivasi untuk menjadi wirausaha sukses seperti tokoh-tokoh yang telah dibacanya, dilihatnya, yang ingin direalisasikannya ketika sudah dewasa nanti. Kuatnya keinginan untuk sukses atau untuk berprestasi (*need for achievement*) akan menjadi "bahan bakar" yang akan mendorong dengan mudah kearah realisasi impiannya untuk menjadi wirausaha sukses.

DAFTAR RUJUKAN

- Bandura, A. 1977. *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs. Englewood Cliff, NY: Prentice Hall.
- Brown, C. 2000. *Entrepreneurial Teaching Guide*, December, 2000 Digest, Number 00-7, (on line), ([Http://www.celcee.edu](http://www.celcee.edu), diakses 24 Januari 2005).
- Coulter, M. 2003. *Entrepreneurship in Action*. Englewood Cliff, NY: Prentice Hall.
- De Faiote, D., Henry, C., Johnston, K., & vanDer Sijde, P. 2003. Education and Training for Entrepreneurs: A Consideration of Initiatives in Ireland and The Netherlands. *Education & Training Journal*, vol. 45. Iss. 8/9, pg.430, 9 pgs.
- Galloway, L., & Brown, W. 2002. Entrepreneurship Education at University: A Driver in The Creation of High Growth Firm? *Education & Training Journal*, Vol. 44, Iss. 8/9, pg. 398, 8 pgs.
- Henderson, R. & Robertson, M. 1999. Who Want to be an Entrepreneur ? Young Adult Attitudes to Entrepreneurship as a Career. *Education & Training*. London: 1999. Vol. 41, Iss.4/5; pg.236,10 pgs.
- Hergenhahn, B. R. 1982. *An Introduction to Theories of Learning*. Englewood Cliff, NY: Prentice Hall.
- Kaplan, J. M. 2001. *Getting Started in Entrepreneurship: A Practical in Depth Guide*. NY: John Wiley & Sons.
- Kemp, J.E., Morrison, G.R., & Ross, S.M. 1994. *Instructional Design: A Plan for Unit and Course Development*. CA: Fearon Publications.
- Lambing, P. A., & Kuehl, C. R. 2003. *Entrepreneurship*. Englewood Cliff, NY: Prentice Hall.
- Longenecker, J. G., Moore, C. W., & Petty, J. W. 2001. *Kewirausahaan: Manajemen Usaha Kecil. Buku I & II* (alih bahasa Thomson Learning Asia). Jakarta: Salemba Empat.
- Murtini, W. 2004. Pendidikan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi: Sebuah Gagasan Pemodelan Wirausaha Kecil dan Menengah Sukses. *Forum Pendidikan*, Vol. 29, No. 02, Agustus 2004, 141-155.
- Murtini, W. 2007. *Pengembangan Desain Pembelajaran Pendidikan Kewirausahaan dengan Pemodelan Wirausahawan UKM Sukses*. Disertasi tidak dipublikasikan. Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Rae, D. & Carswell, M. 2000. Using a Life-Story Approach in Researching Entrepreneurial Learning: The Development of a Conceptual Model and its Implications in the Design of Learning Experiences. *Education & Training*. Vol.42, Iss. 4/5; pg.220, 8 pgs.
- Suryana. 2003. *Kewirausahaan: Pedoman Praktis, Kiat, dan Proses Menuju Sukses*. Jakarta: Prehalindo.
- Tim KWU Kewirausahaan. 2003. *Buku Ajar Kewirausahaan*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Media pembelajaran yang berbentuk film atau video pembelajaran yang dikemas dalam CD berisi "success story" WU, slide bahan ajar dengan program *power point* dan buku teks KWU, disiapkan untuk mengakomodasi pebelajar dengan modal potensi penglihatan, pendengaran dan daya tangkap yang berbeda-beda. Selain media tersebut, untuk lebih memudahkan komunikasi antara dosen dan mahasiswa dalam menyampaikan informasi dan permasalahan yang dialami menyangkut kegiatan pembelajaran, digunakan media komunikasi pesan singkat (SMS) dan juga bisa melalui *e-mail*. Selain murah, efektif, juga disenangi oleh mahasiswa. Dengan produk desain pembelajaran PKwu ini, proses pembelajaran tidak hanya menekankan pada "learning what" tetapi juga "learning who with" dan "learning how to" sehingga dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa menjadi lebih nyata.