

**MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING* UNTUK KEWIRAUSAHAAN PADA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

Rino Sardanto

Program Studi Manajemen Universitas Nusantara PGRI Kediri
rinosardanto@unpkediri.ac.id

Bambang Agus Sumantri

Program Studi Manajemen Universitas Nusantara PGRI Kediri
putrawonorejo80@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui penerapan metode experiential learning pada mata kuliah Kewirausahaan pada program studi manajemen. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif lapangan dengan pendekatan deskriptif analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode experiential learning merupakan model pembelajaran yang sesuai dengan mata kuliah Kewirausahaan karena mahasiswa mengalami sendiri bagaimana berwirausaha. Mahasiswa belajar dari pengalaman, belajar dari yang diamati, dirasakan dan didengar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan metode experience learning mahasiswa menjadi aktif karena keterlibatan mahasiswa, meningkatkan Keterlibatan mahasiswa, meningkatkan pengetahuan berdasarkan pada pengalaman yang diperoleh, serta mampu mengeksplorasi ide untuk menjadi pengalaman. Peningkatan soft skills mahasiswa di kelas atau di luar kelas, hal ini dapat dilihat pada aspek kerjasama, kepemimpinan, dan inisiatif serta komunikasi yang lebih baik.

Abstract

The purpose of this study is to investigate the implementation of experiential learning method on entrepreneurship. The study is descriptive field qualitative research. The result of the study is experiential learning enables students to create and experience this passion for themselves. The students are able to learn, see, feel, listen based on their experience. It is also an effort to increase their soft skills such as team work, leadership, initiative and communication in class or out of class.

Keyword: Experiential Learning, Kewirausahaan

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi memiliki peranan penting dalam mempersiapkan lulusannya yang terampil, berdaya saing baik ditingkat regional, nasional dan internasional, memiliki *hard skills* dan *soft skills* sesuai dengan kebutuhan dunia industri sejalan dengan tujuan pendidikan tinggi. Secara idealis, lulusan perguruan tinggi memiliki harapan dapat memanfaatkan ilmu pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh selama studi untuk menekuni suatu profesi sebagai pilihannya. Namun faktanya lulusan perguruan tinggi setelah menyelesaikan perkuliahan memiliki dua pilihan yang pertama yaitu menjadi pegawai baik

karyawan swasta, BUMN dan pegawai negeri sedangkan kedua menjadi wirausaha dengan membuka usaha sesuai dengan bidang keilmuan yang dipelajari selama perkuliahan sejalan dengan penelitian Indarti dan Rostiani (2008).

Berkenaan hal tersebut diatas, peranan perguruan tinggi sangat besar dalam mendorong pertumbuhan wirausaha melalui pendidikan kewirausahaan (Tama, 2010). Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Zimmerer (2008), bahwa faktor pendorong pertumbuhan wirausaha baru di suatu negara tergantung pada peranan perguruan tinggi dalam menyelenggarakan pendidikan kewirausahaan. Perguruan Tinggi bertanggung jawab dalam mendidik dan

memberikan kemampuan berwirausaha sebagai karir pilihan kepada lulusan untuk mengurangi masalah pengangguran terdidik. Mata kuliah kewirausahaan akan membentuk karakter lulusan memiliki mental, jiwa kemandirian, ulet, memiliki pengetahuan dan ketrampilan yang terasah serta mampu menghadapi persaingan secara global. Untuk itu diperlukan metode yang sesuai untuk pengajaran kewirausahaan yaitu pembelajaran *experiential learning*. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Baharudin dan Wahyuni (2006: 165) menyatakan *experiential learning* merupakan tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami yang perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri. Sedangkan menurut Majid (2014:181) *experiential learning* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan ketrampilan melalui pengalamannya secara langsung. Model pembelajaran *experiential learning* Kolb dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Kemampuan Pembelajar dalam Proses Metode *Experiential Learning*

Kemampuan	Uraian	Pengutamaan
<i>Concrete Experience</i> (CE)	Pembelajar melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru	Perasaan
<i>Reflection Observation</i> (RO)	Pembelajar mengobservasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari berbagai segi	Melihat
<i>Abstract Conceptualization</i> (AC)	Mahasiswa menciptakan konsep konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sehat	Berpikir
<i>Active Experimentation</i> (AE)	Mahasiswa menggunakan teori untuk memecahkan masalah-masalah	Berbuat

	dan mengambil keputusan	
--	-------------------------	--

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif lapangan dengan pendekatan deskriptif analisis. Peneliti dalam mengumpulkan data dengan cara menggunakan:

- Observasi. Peneliti menggunakan teknik observasi non partisipatif dimana peneliti mengamati kegiatan pembelajaran dengan strategi *experiential learning* tanpa terlibat dalam kegiatan sehari-hari. Peneliti mengamati kondisi lingkungan, keadaan sarana dan prasarana serta mengamati proses pembelajaran implementasi strategi *experiential learning* pada mata kuliah Kewirausahaan pada program studi Manajemen.
- Teknik interview/ wawancara. Peneliti menggunakan wawancara terstruktur dimana peneliti menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dalam pengumpulan dari narasumber. Peneliti menggunakan dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan sebagai narasumber tentang penerapan strategi *experiential learning* dan perwakilan mahasiswa untuk memberikan tanggapan berkaitan dengan implementasi strategi *experiential learning*.
- Teknik dokumentasi. Dokumen-dokumen yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah teori-teori berkaitan dengan *experiential learning*, rencana pembelajaran dan hasil penilaian.

Teknik analisa data

Peneliti menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman yang melalui tahapan sebagai berikut:

- Data *Reduction* (reduksi data) Sugiyono (2014:338) menyatakan reduksi ialah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Data yang telah direduksi memberikan gambaran yang jelas dan

mempermudah peneliti dalam pengumpulan data dan mencarinya bila diperlukan.

2. *Data Display* (Penyajian Data) Peneliti menyajikan data dalam bentuk uraian atau cerita rinci para informan sesuai dengan ungkapan atau pandangan mereka apa adanya (termasuk hasil observasi) tanpa ada komentar, evaluasi dan interpretasi. Peneliti menyajikan data yang telah diseleksi dan disederhanakan dengan menggunakan kategorisasi agar mempermudah penggolongan, selanjutnya hasil klasifikasi dideskripsikan, diterjemahkan dan dianalisa untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan penelitian.
3. *Conclusion Drawing* (Penarikan Kesimpulan) Kesimpulan diperoleh dari bukti-bukti yang valid dan konsisten maka akan mendapatkan kesimpulan yang kredibel. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya tidak jelas sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

Uji Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji keabsahan data (uji kredibilitas) dengan cara sebagai berikut:

1. Triangulasi

Teknik triangulasi meliputi:

- a. Triangulasi sumber. Peneliti dalam hal ini melakukan pengecekan data dengan cara menanyakan hal yang sama kepada narasumber yang berbeda. Data yang diperoleh dari narasumber dideskripsikan kemudian dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan serta melakukan kesepakatan atau menyesuaikan dengan narasumber.
- b. Triangulasi Teknik
Peneliti dalam triangulasi teknik menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Peneliti mendiskusikan dengan narasumber apabila memperoleh data yang tidak sesuai saat menggunakan ketiga teknik. Hal ini dilakukan untuk

kepastian mana data yang benar, bahkan semuanya benar tetapi ada perbedaan sudut pandang terhadap data tersebut. Peneliti melakukan wawancara untuk mencari data berkaitan dengan pembelajaran Kewirausahaan, implementasi *experiential learning* pada pembelajaran Kewirausahaan, setelah memperoleh data dari wawancara maka dilanjutkan dengan observasi pada proses pembelajaran, suasana kelas, kondisi dosen pengampu dan mahasiswa, selanjutnya peneliti menggunakan teknik dokumentasi dengan melihat silabus, kontrak perkuliahan serta rancangan pembelajaran Kewirausahaan.

- c. Triangulasi waktu. Triangulasi waktu merupakan cara menguji kredibilitas data dengan pengecekan melalui wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu dan situasi yang berbeda. Peneliti melakukan observasi pada saat perkuliahan Kewirausahaan sedangkan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah dapat dilakukan sebelum atau sesudah perkuliahan bahkan keesokan harinya karena ada kesibukan lain. Peneliti melakukan wawancara dengan mahasiswa disaat istirahat perkuliahan.
2. Perpanjangan pengamatan
Pengertian perpanjangan pengamatan dengan memperpanjang durasi waktu untuk tinggal atau terlibat pada kegiatan yang menjadi sasaran penelitian.
3. Peningkatan ketekunan
Peneliti dapat melakukan pengecekan ulang apakah data yang ditemukan salah atau benar, selain itu peneliti dapat mendeskripsikan data yang akurat dan sistematis tentang apa yang diamati.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

1. Persiapan model *experiential learning*

Dalam mempersiapkan pembelajaran dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan telah dibentuk *team teaching* yang bertujuan adanya persamaan tujuan pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan Ketua Program Studi dan dosen pengampu mata kuliah telah dibentuk *team teaching*. *Team teaching* menyusun RPP bersama-sama berdasarkan pada kebutuhan menjadi seorang pengusaha dan kebutuhan mahasiswa.

2. *Concrete experience*

Berdasarkan pada observasi yang dilakukan pada tanggal 5 April s/d 31 Mei 2017 serta hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahap ini biasanya dosen menanyakan apakah ada kesulitan berkenaan dengan materi yang terdahulu. Pada Kewirausahaan, mahasiswa diminta untuk membuat rencana bisnis yang akan mereka bangun. Selanjutnya mahasiswa diminta untuk membuat protipe usahanya baik jasa atau produksi. Mahasiswa diminta mempresentasikan bisnis plan dan protipe produk. Mahasiswa harus mampu menjual produk yang mereka buat. Penjualan dapat dilakukan secara online atau offline. Mahasiswa menjual produknya di pameran yang diselenggarakan oleh Fakultas Ekonomi, *car free day*. Semua kegiatan yang dilakukan harus didokumentasikan. Semua kegiatan yang telah dilakukan dipresentasikan serta ada umpan balik serta kritik yang membangun dari dosen pengampu dan mahasiswa.

Hasil dari wawancara dengan mahasiswa menyatakan bahwa mereka sangat senang memperoleh pengalaman baru dalam menjalankan bisnis, seperti cibiran dari rekan sejawat, mengalami penolakan dari konsumen serta complain dan antara hasil penjualan dan fisik uang tidak sama. Mereka benar-benar merasakan sesuatu yang baru dalam menjalankan bisnis sehingga mereka

menganggap ada tantangan terbaru. Hal ini dipertegas dengan hasil wawancara dengan dosen pembimbing dimana mahasiswa diawal pemberian tugas banyak keluhan, setelah melakukan kegiatan ini, mahasiswa antusias saat menceritakan pengalamannya. Berkenaan ini, dosen pengampu memberikan motivasi berkaitan dengan bagaimana mengawali berwirausaha.

3. *Reflection Observation*

Pembelajaran Kewirausahaan dilakukan tidak hanya didalam ruangan tetapi mahasiswa juga melakukan observasi ke lapangan. Mahasiswa diajak untuk melakukan kunjungan ke perusahaan, sehingga mereka memiliki gambaran usaha yang dirintis dari awal dan sukses. Kunjungan perusahaan yang telah dilakukan seperti ke Batik Mirota Jogja, Bakpia Pathok, Tenun Ikat Medali Mas. Mahasiswa juga diajak melakukan kunjungan usaha yang pernah jatuh dan bangkit kembali.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu menyatakan mahasiswa diberikan kesempatan melakukan observasi dilapangan dan hasilnya mereka sajikan (berdasarkan obeservasi pada tanggal 5 April s/d 31 Mei 2017)

4. *Abstract Conceptualization*

Berdasarkan observasi pada tanggal 16 s/d 29 Maret 2017, merupakan pertemuan awal untuk perkuliahan Kewirausahaan dimana dosen pengampu memberikan pemahaman tentangnya berwirausaha. Diawal perkuliahan semangat untuk berwirausaha sangat tinggi tetapi tidak tahu bagaimana cara memulainya dan pengelolaannya. Hal ini bisa menjadi kelebihan mahasiswa dalam semangat dan karakter berwirausaha.

Pendekatan yang dilakukan dengan membahas bagaimana cara memunculkan ide, bagaimana merencanakan bisnis, cara mengelola bisnis, bagaimana cara mengevaluasi kinerja bisnis. Selain itu mereka juga dibekali dengan teknik presentasi, teknik menjual dan bernegosiasi.

Pada tahap konseptualisasi, pembelajaran

yang dilakukan dengan *role play*, diskusi.

5. *Active Experimentation*

Berdasarkan observasi pada tanggal 5 Mei s/d 8 Juli 2017, mahasiswa membuat keputusan menjalankan bisnisnya berdasarkan perencanaan bisnis yang dibuat sebelum melaksanakan kegiatan. Keputusan diserahkan kepada mahasiswa untuk mengembangkan idenya, dosen pengampu tidak diperkenankan mencampuri atau memaksakan kehendaknya. Dosen hanya sebagai fasilitator.

Pada tahap ini mahasiswa menghadapi berbagai keluhan mulai dari pelayanan, kemasan, produk.

6. Evaluasi pelaksanaan model pembelajaran *Experiential Learning*

Evaluasi dilakukan untuk memperbaiki langkah-langkah selanjutnya. Evaluasi juga dapat melihat perubahan tingkah laku yang telah dilakukan selama kegiatan belajar.

Evaluasi dilakukan secara langsung ataupun melalui uji kemampuan. Ujian kewirausahaan saat ini masih menguji aspek kognitif.

B. Pembahasan

1. Persiapan model *experiential learning*

Pembuatan RPP yang dilakukan oleh dosen pengampu menjadikan keberhasilan pembelajaran dapat dicapai. RPP yang dibuat telah disesuaikan dengan kebutuhan menjadi seorang wirausaha.

2. *Concrete Experience*

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, tahapan ini sudah relevan dengan teori Kolb. Mahasiswa diminta membuat kelompok bisnis untuk melakukan pengalaman nyata. Mahasiswa melakukan observasi berkaitan kebutuhan pasar, setelah mendapatkan ide, mahasiswa menulis dalam perencanaan bisnis. Ide usaha harus diuji dengan cara *test market* dimana mahasiswa mendapatkan masukan dari dosen, rekan sejawat, calon konsumen dan pengunjung stand. Mahasiswa dapat langsung memperoleh pengalaman dalam

berwirausaha dengan mengikuti pameran, berjualan di *car free day*. Tiap minggu tiap kelompok melaporkan hasil unjuk kerjanya untuk menjaga motivasi berwirausaha bagi mahasiswa. Di akhir semester mahasiswa mempresentasikan hasil unjuk kerjanya dengan harapan mereka dapat mengetahui resiko yang dihadapi untuk bisnis yang sedang dijalani serta memperoleh masukan-masukan dari dosen dan rekan sejawat.

Berdasarkan pada penelitian ini, mahasiswa telah mendapatkan pengalaman langsung berwirausaha dengan merasakan, melihat dan dapat menceritakan tentang pengalaman berwirausaha.

3. *Reflection observation*

Berdasarkan penelitian dapat diketahui bahwa mahasiswa telah melakukan observasi yang diikuti dengan proses mencari jawaban dan memikirkan mengapa ini terjadi. Mahasiswa wajib menyampaikan refleksinya kepada dosen setiap minggu kepada dosen disertai dengan refleksi kegiatan yang sudah dilakukan, kendala yang dihadapi, apa yang dilakukan bila target tidak tercapai. Hal ini sudah sesuai dengan teori Kolb, dimana mereka dapat merefleksikan pengalaman yang sudah didapatkan.

4. *Abstract Conceptualization*

Berdasarkan pada penelitian, pada tahapan ini sudah sesuai dengan teori Kolb dimana penerapan dilakukan dengan diskusi maupun *role play*. Mahasiswa sudah berpikir induktif untuk merumuskan atau generalisasi dari peristiwa yang dialami, walaupun kejadian yang diamati dan dialami berbeda-beda namun memiliki komponen yang sama sehingga dapat dijadikan sebagai dasar membuat aturan (SOP)

5. *Active experience*

Dosen memberikan arahan dan petunjuk dengan tujuan untuk memberikan pemahaman pembelajaran melalui tahap-tahap atau berproses yang dapat diterapkan dalam kehidupan berbisnis. Mahasiswa sudah dapat menggunakan teori untuk memecahkan masalah yang

dihadapi, hal ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan pada tahapan ini sudah sesuai dengan teori Kolb.

6. Evaluasi pelaksanaan model pembelajaran *Experiential Learning* Evaluasi yang dilakukan tiap minggu oleh dosen dapat membantu memperbaiki kekurangan dari pembelajaran. Sedangkan evaluasi kepada mahasiswa secara bersama untuk mengetahui kemampuan dari afektif, kognitif dan psikomotorik. Dari hasil evaluasi tersebut, metode ini dapat membantu mahasiswa mencapai tujuan belajar yang maksimal.

Kesimpulan

Metode *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang sesuai dengan mata kuliah Kewirausahaan karena mahasiswa mengalami sendiri bagaimana berwirausaha. Mahasiswa belajar dari pengalaman, belajar dari yang diamati, dirasakan dan didengar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan metode *experience learning* mahasiswa menjadi aktif karena keterlibatan mahasiswa, meningkatkan pengetahuan berdasarkan pada pengalaman yang diperoleh, serta mampu mengeksplorasi ide untuk menjadi pengalaman.

Peningkatan *soft skills* mahasiswa di kelas atau di luar kelas, hal ini dapat dilihat pada aspek kerjasama, kepemimpinan, dan inisiatif serta komunikasi yang lebih baik.

Keterbatasan penelitian ini tidak meneliti pengaruh *experiential learning* terhadap bisnis yang sudah dijalani mahasiswa.

Daftar Pustaka

- Baharudin dan Wahyuni, Esa Nur. 2006. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta Ar-ruzz Media
- Indriati, N & Rostiani. 2008. *Intensi kewirausahaan mahasiswa, studi perbandingan antara Indonesia, Jepang dan Norwegia*. Jurnal Ekonomika dan Bisnis Indonesia. Volume 23 No 4.
- Majid, Abdul. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. PT Rosdakarya
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta, Bandung,
- Tama, Angki Adi. 2010. "Analisis Faktor-faktor yang Memotivasi Mahasiswa Berwirausaha". Jurnal. Tersedia di <http://eprints.undip.go.id> , diunduh pada 10 Juni 2016.
- Zimmerer, T.W., & Scarborough, N.M., (2008). *Essential of Entrepreneurship and Small Business Management*, Edition 5. New Jersey: Pearson Prentice Hall.