

MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING* DALAM MENGEMBANGKAN JIWA KEWIRAUSAHAAN GENERASI MUDA DI KOTA BOGOR

Sri Nurlaily¹, Ani Safitri²

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor

Email: srinurlaily@gmail.com¹, anisabogor@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan model konseptual *ekperiential learning* yang efektif untuk memberlajarkan dalam proses pendidikan dan latihan untuk meningkatkan jiwa wirausaha. Metode penelitian yang digunakan adalah hadap masalah, dengan menganalisis permasalahan yang dihadapi peserta pembelajaran kewirausahaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model konseptual *ekperiential learning* merupakan model yang efektif untuk membelajarkan karena dapat memunculkan serta meningkatkan jiwa wirausaha peserta didik, sehingga tujuan pembelajara dapat tercapai. Model konseptual ini berdasarkan hasil identifikasi masalah dari pesera didik kemudian dilakukan analisis permasalahan dengan metode hadap masalah dan pendekatan berbasis kontekstual. Model ini dapat memotivasi dan mengetahui masalah yang dihadapi peserta didik, sehingga dapat diselesaikan bersama tutor membuat produk sesuai dengan potensi dan kondisi pasar serta memilih sendiri bidang yang disukainya seperti: kriya, jasa atau produk lainnya yang disesuaikan dengan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki.

Kata kunci: *Experiential Learning*, Kewirausahaan

1. LATARBELAKANG

Pada hakekatnya pembangunan yang sedang dilaksanakan di Indonesia adalah membangun manusia seutuhnya. Dalam kenyataannya di Indonesia pengangguran merupakan masalah klasik yang terjadi di negara berkembang berdasarkan survey Badan Pusat Statistik (BPS) tingkat pengangguran terbuka pada Februari 2016 mencapai 7,02 juta orang atau 5,5%. Tingkat pengangguran tertinggi adalah lulusan sekolah menengah kejuruan dengan persentase 9,84%. Berbagai krisis ekonomi yang menerjang beberapa

negara di wilayah Eropa dan Amerika memberikan dampak buruk terhadap kondisi diatas, mengingat sebagian besar investor asing berasal dari negara-negara tersebut di atas yang pada akhirnya mengurangi tingkat investasi di negeri ini.

Pemerintah melalui Departemen Pendidikan dan Kebudayaan maupun Departemen lainnya telah banyak menggulirkan berbagai program yang mendorong terciptanya wirausaha-wirausaha baru melalui berbagai program pendidikan dan pelatihan dimasyarakat, baik itu masyarakat

perdesaan maupun masyarakat perkotaan. Melalui Departemen Pendidikan dan Kebudayaan khususnya melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal diselenggarakan berbagai program berbasis kewirausahaan, antara lain: program Kewirausahaan Usaha Mandiri untuk Keaksaraan Fungsional, program Kewirausahaan Desa dan Kewirausahaan Perkotaan untuk Kejar paket B dan C dan lain sebagainya, program Desa Vokasi, Program Bantuan Kursus dan Keterampilan Kreatif, Program Pendidikan Kewirausahaan Masyarakat dan sebagainya.

Dewasa ini banyak ditemui berbagai program pendidikan kewirausahaan khususnya yang dilaksanakan swadaya oleh masyarakat tidak dapat berjalan sesuai dengan harapan, mulai dari penyimpangan pengelolaan program sampai pada ketidak sesuaian proses pembelajaran dalam pelatihan kewirausahaan yang dilaksanakan. Dampaknya dapat dilihat dari output, outcome maupun impact dari program itu sendiri. Sekian banyak program pendidikan kewirausahaan yang dilaksanakan oleh pemerintah, tapi masih banyak juga masyarakat yang belum mampu mengimplementasikan hasil pelatihan tersebut dalam kehidupan kesehariannya. Sebagian besar dari mereka tetap kembali pada aktivitas semula pasca program pendidikan kewirausahaan dilaksanakan, tanpa adanya perbaikan aktivitas ekonomi yang mampu

menunjang kehidupannya untuk mencapai tingkat kehidupan yang lebih baik.

Masalah diatas antara lain disebabkan oleh penyelenggara program yang tidak memasukkan muatan kompetensi-kompetensi penunjang kewirausahaan dalam kurikulum penyelengaran program yang mereka laksanakan dan lebih banyak menitik beratkan pada muatan kompetensi keterampilan dengan hanya memberikan materi-materi keterampilan tertentu yang dapat mereka pergunakan untuk bekerja, hal ini tentu sangat bertentangan dengan esensi pendidikan yang dikemukakan oleh John Dewey: Warga belajar tidak hanya disiapkan agar siap bekerja, tapi juga bisa menjalani hidupnya secara nyata sampai mati. Warga belajar haruslah berpikir dan pikirannya itu dapat berfungsi dalam hidup sehari-hari. Kebenaran adalah gagasan yang harus dapat berfungsi nyata dalam pengalaman praktis. (John Dewey, 1859 – 1952 dalam Syaohih, 2008).

Model pembelajaran experiential learning merupakan model pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, dimana warga belajar mengalami apa yang mereka pelajari. Melalui model ini, warga belajar tidak hanya belajar konsep materi belaka karena dalam hal ini, warga belajar dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk dijadikan suatu pengalaman. Hasil pembelajaran *experiential learning* tidak hanya menekankan

pada aspek kognitif , tetapi juga subjektif dalam proses belajar.

2. KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Model pembelajaran merukan pilihan-pilihan siswa dalam berpikir yang berhubungan dengan orang lain dan tipe-tipe khusus dari pengalaman dan lingkungan ruang kelas (Ralph,1999:40). Pengertian gaya belajar menurut Nasution (2005:94) adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang siswa dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir dan memecahkan soal. Tidak semua individu mengikuti cara yang sama. Gaya belajar berkaitan erat dengan pribadi individu yang dipengaruhi oleh pendidikan dan riwayat perkembangannya.

Experiential Learning adalah suatu proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai juga sikap melalui pengalamannya secara langsung. *Experiential learning* ini lebih bermakna ketika pembelajar berperan serta dalam melakukan kegiatan. Pembelajar memandang kritis suatu kegiatan dan mendapatkan pemahaman serta menuangkannya dalam bentuk lisan atau tulisan sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Isah Cahyani, 7). *Experiential Learning* menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk

menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran. *Experiential Learning* memberikan pembelajar wawasan pengetahuan konsep-konsep dan pengalaman nyata yang akan membangun keterampilan melalui penugasan-penugasan nyata. Filosofi gaya belajar *Experiential Learning* didasarkan pada pandangan John Dewey,1938 :*there is an intimate and necessary relation between the processes of actual experience and education.*

Penggunaan model gaya belajar *Experiential Learning* didasarkan pada pemikiran bahwa: a) pembelajar dalam belajar akan lebih baik ketika mereka terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar. Individu akan lebih merasa bermakna apabila apa yang dipelajarinya dapat terlibat secara langsung dalam sebuah aktivitas belajar, b)adanya perbedaan-perbedaan secara individu dalam hal gaya yang disukai. Setiap individu memiliki gaya belajar yang disukainya yang berbeda dengan individu yang lain, c) ide-ide dan prinsip-prinsip yang dialami dan ditemukan pembelajar lebih efektif dalam pemerolehan bahan ajar. Individu secara spontan dapat menemukan ide-ide dan prinsip karena mereka belajar secara langsung, d) komitmen peserta dalam belajar akan lebih baik ketika mereka mengambil tanggungjawab dalam proses belajar mereka sendiri. Individu memiliki keyakinan dalam belajarnya sebagai

akibat dari pengalaman langsung, e) belajar pada hakekatnya melalui suatu proses. Proses merupakan hal yang penting dalam belajar daripada hasil, karena inidividu memiliki makna dari belajarnya.

Experiential Learning dari Kolb didasarkan pada teori John Dewey yang menekankan pada kebutuhan pengalaman pada kegiatan belajar, juga dengan teori Kurt Lewin yang menekankan pada pentingnya keaktifan seseorang dalam belajar serta John Piaget tentang inteligensi sebagai hasil interaksi antara pribadi dengan lingkungan

B. Model Gaya Belajar *Experiential Learning*

Gaya belajar *experiential learning*. Kolb dibentuk dua deskripsi bipolar. Deskripsi bipolar pertama pada posisi vertikal berupa pengalaman konkret (*feeling*, belahan atas) konseptualisasi abstrak (*thinking*, belahan bawah) yang berpotongan dengan deskripsi bipolar kedua yang berposisi horisontal, yaitu melakukan (*doing*, sebelah kiri), mengamati (*watching*, sebelah kanan), sehingga pada dua garis berpotongan tegak lurus tersebut membentuk empat model kuadran.

Empat posisi pada dua dimensi pada gambar tersebut menggambarkan empat gaya belajar atau proses belajar. Individu mempunyai kecenderungan empat kutub gaya yaitu: kutub perasaan /*feeling* (*Concrete Experience*), kutub pemikiran/*thinking* (*Abstract Conceptualization*), kutub penga-

matan/ *watching* (*Reflective Observation*), dan kutub tindakan/*doing* (*Active Experimentation*).

Kutub *feeling* individu belajar melalui perasaan dengan menekankan segi-segi pengalaman konkret, lebih mementingkan relasi dengan sesama dan kepekaan terhadap perasaan orang lain. Individu cenderung lebih terbuka dan mampu beradaptasi terhadap perubahan yang dihadapinya dalam proses belajarnya.

Kutub *thinking*, individu belajar melalui pemikiran dan lebih terfokus pada analisis logik dari ide-ide, perencanaan sistematis, dan pemahaman intelektual dari situasi atau kejadian yang dihadapi. Individu akan mengandalkan perencanaan sistematis serta mengembangkan teori dan ide untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam proses belajarnya.

Kutub *watching*, individu belajar melalui pengamatan, penekanannya mengamati sebelum menilai, menyimak suatu perkara dari berbagai perspektif, dan selalu menyimak makna dari hal-hal yang diamati. Individu akan menggunakan pikiran dan perasaannya untuk membentuk opini/pendapat dalam proses belajarnya.

Kutub *doing*, individu belajar melalui tindakan, cenderung kuat dalam segi kemampuan melaksanakan tugas, berani mengambil risiko, dan mempengaruhi orang lain lewat perbuatannya. Individu akan

menghargai keberhasilannya dalam menyelesaikan pekerjaan, pengaruhnya pada orang lain, dan prestasinya dalam proses belajarnya.

1. Gaya Belajar Diverger

Gaya belajar diverger merupakan kombinasi dari perasaan dan pengamatan (*feeling and watching*), yaitu gaya belajar individu yang membentuk pengalaman belajar melalui menghayati sendiri secara konkret, kemudian mentransformasikan kedalam pengamatan reflektif.

2. Gaya Belajar assimilator

Gaya belajar assimilator merupakan kombinasi dari berpikir dan mengamati (*thinking and watching*), yaitu gaya belajar individu yang menangani pengalaman melalui konseptualisasi secara abstrak dan mentransformasi ke dalam pengamatan reflektif.

3 Gaya Belajar Konverger

Gaya belajar konverger merupakan kombinasi dari berpikir dan berbuat (*thinking and doing*), yaitu gaya belajar dengan membentuk pengalaman melalui konseptualisasi abstrak dan mentransformasi ke dalam eksperimentasi aktif.

4. Gaya Belajar Akomodator

Gaya belajar akomodator merupakan kombinasi dari perasaan dan tindakan (*feeling and doing*), yaitu gaya belajar yang menafsirkan pengalaman melalui menghayati

sendiri secara konkret dan mentransformasi pengalamannya ke eksperimentasi aktif.

C. Kewirausahaan

Kewirausahaan merupakan sikap mental dan jiwa yang selalu aktif atau kreatif berdaya, bercrepta, berkarsa dan bersaahaja dalam berusaha dalam rangka meningkatkan pendapatan dalam kegaitan usahanya atau kiprahnya. Seorang yang memiliki jiwa dan sikap wirausaha selalu tidak puas dengan apa yang telah dicapainya. Dari waktu-ke waktu, hari demi hari, minggu demi minggu selalu mencari peluang untuk meningkatkan usaha dan kehidupannya.

Norman M. Scarborough dan Thomas W. Zimmerer (1993:5) mengemukakan definisi wirausaha sebagai berikut : “ An entrepreneur is one who creates a new business in the face of risk and uncertainty for the perpose of achieving profit and growth by identifying opportunities and assembling the necessary resources to capitalize on those oportunities”.

Menurut Dan Steinhoff dan John F. Burgess (1993:35) wirausaha adalah orang yang mengorganisir, mengelola dan berani menanggung resiko untuk menciptakan usaha baru dan peluang berusaha. Secara esensi pengertian entrepreneurship adalah suatu sikap mental, pandangan, wawasan serta pola pikir dan pola tindak seseorang terhadap tugas-tugas yang menjadi tanggungjawabnya dan selalu

berorientasi kepada pelanggan. Atau dapat juga diartikan sebagai semua tindakan dari seseorang yang mampu memberi nilai terhadap tugas dan tanggungjawabnya.

Pada hakekatnya kewirausahaan adalah sifat, ciri, dan watak seseorang yang memiliki kemauan dalam mewujudkan gagasan inovatif kedalam dunia nyata secara kreatif. Berdasarkan konsep diatas, secara ringkas kewirausahaan dapat didefinisikan sebagai sesuatu kemampuan kreatif dan inovatif (create new and different) yang dijadikan kiat, dasar, sumber daya, proses dan perjuangan untuk menciptakan nilai tambah barang dan jasa yang dilakukan dengan keberanian untuk menghadapi risiko.

Dari segi karakteristik perilaku, wirausaha (entepreneur) adalah mereka yang mendirikan, mengelola, mengembangkan, dan melembagakan perusahaan miliknya sendiri. Wirausaha adalah mereka yang bisa menciptakan kerja bagi orang lain dengan berswadaya. Berikut merupakan karakteristik kewirausahaan:

1. Motif Berprestasi Tinggi

Para ahli mengemukakan bahwa seseorang memiliki minat berwirausaha karena adanya motif tertentu, yaitu motif berprestasi (achievement motive). Menurut Gede Anggan Suhanda (dalam Suryana, 2003:32) Motif berprestasi ialah suatu nilai sosial yang menekankan pada hasrat untuk mencapai yang terbaik guna mencapai kepuasan secara

pribadi. Faktor dasarnya adalah kebutuhan yang harus dipenuhi. Seperti yang dikemukakan oleh Maslow (1934) tentang teori motivasi yang dipengaruhi oleh tingkatan kebutuhan, sesuai dengan tingkatan pemuasannya, yaitu kebutuhan fisik (physiological needs), kebutuhan akan keamanan (security needs), kebutuhan harga diri (esteem needs), dan kebutuhan akan aktualisasi diri (self-actualiazation needs).

Kebutuhan berprestasi wirausaha terlihat dalam bentuk tindakan untuk melakukan sesuatu yang lebih baik dan lebih efisien dibandingkan sebelumnya. Wirausaha yang memiliki motif berprestasi pada umumnya memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Suryana, 2003 : 33-34)

- a Ingin mengatasi sendiri kesulitan dan persoalan-persoalan yang timbul pada dirinya.
- b Selalu memerlukan umpan balik yang segera untuk melihat keberhasilan dan kegagalan.
- c Memiliki tanggung jawab personal yang tinggi.
- d Berani menghadapi resiko dengan penuh perhitungan.
- e Menyukai tantangan dan melihat tantangan secara seimbang. Jika tugas yang diembannya sangat ringan, maka wirausaha merasa kurang tantangan, tetapi ia selalu menghindari tantangan

yang paling sulit yang memungkinkan pencapaian keberhasilan sangat rendah.

2. Selalu Perspektif

Seorang wirausahawan hendaknya seorang yang mampu menatap masa dengan dengan lebih optimis. Melihat ke depan dengan berfikir dan berusaha. Usaha memanfaatkan peluang dengan penuh perhitungan. Orang yang berorientasi ke masa depan adalah orang yang memiliki persepektif dan pandangan kemasa depan. Karena memiliki pandangan jauh ke masa depan maka ia akan selalu berusaha untuk berkarsa dan berkarya (Suryana, 2003:23). Kuncinya pada kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru serta berbeda dengan yang sudah ada.

3. Memiliki Kreatifitas Tinggi

Menurut Theodore Levit, kreativitas adalah kemampuan untuk berfikir yang baru dan berbeda. Menurut Levit, kreativitas adalah berfikir sesuatu yang baru (*thinking new thing*), oleh karena itu enurutnya kewirausahaan adalah berfikir dan bertindak sesuatu yang baru atau berfikir sesuatu yang lama dengan cara-cara baru. Menurut Zimmerer dalam buku yang ditulis Suryana (2003 : 24) mengungkapkan bahwa ide-ide kreativitas sering muncul ketika wirausaha melihat sesuatu yang lama dan berfikir sesuatu yang baru dan berbeda.

Oleh karena itu kreativitas adalah menciptakan sesuatu dari yang asalnya tidak ada (*generating something from nothing*).

Inovasi adalah kemampuan untuk menerapkan kreativitas dalam rangka memecahkan persolan-persolan dan peluang untuk meningkatkan dan memperkaya kehidupan (*inovation isthe ability to apply creative solutions to those problems ang opportunities to enhance or to enrich people's live*). "Sometimes creativity involves generating something from nothing. However, creativity is more likely to result in colaborating on the present, in putting old things together in the new ways, or in taking something away to create something simplrer or better". Dari definisi diatas, kreativitas mengandung pengertian, yaitu :

- a. Kreativitas adalah menciptakan sesuatu yang asalnya tidak ada.
- b. Hasil kerjasama masa kini untuk memperbaiki masa lalu dengan cara baru.
- c. menggantikan sesuatu dengan sesuatu yang lebih sederhana dan lebih baik.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini dirancang dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Dengan uji terbatas dilakukan pada mahasiswa program studi Pendidikan Luar Sekolah dan Teknologi Pendidikan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor yang melaksanakan pendidikan kewirausahaan sebanyak 10 orang, 5

mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah dan 5 mahasiswa Teknologi Pendidikan .

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi pendahuluan dilakukan pada pembelajaran kewirausahaan yang dilaksanakan program studi Pendidikan luar sekolah dan teknologi pendidikan di Universitas Ibn Khaldun Bogor. Pembelajaran sesuai dengan silabus dan RPS (Rencana Pembelajaran Semester) pada semester ganjil. Pembelajaran dilaksanakan dengan perbandingan 30% teori dan 70% praktek.

Uji coba terbatas dilakukan di Universitas Ibn Khaldun Bogor pada prodi Pendidikan Luar Sekolah dan Teknologi Pendidikan, mahasiswa semester ganjil di dapatkan hasil sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan yaitu memperkirakan yang akan dilakukan pada tahap pelaksanaan, yang dalam hal ini perkuliahan pendidikan kewirausahaan. Dosen sebagai tenaga pendidik menyiapkan silabus dan RPS yang sudah memuat tujuan, materi, sumber belajar, metode, media, sarana dan evaluasi. Rumusan tujuan diperlukan untuk menentukan apa yang akan dicapai, sehingga tujuan ini dijadikan acuan dalam menentukan pelaksanaan terutama dalam menentukan materi. Pokok materi ditentukan oleh dosen pengampu mata kuliah pendidikan kewirausahaan.

Mahasiswa dapat termotivasi dengan melibatkan mereka dalam merencanakan pembelajaran, menurut Srinivasan (1977:25–55) dapat diajukan tiga macam pendekatan, yaitu : (1) pendekatan yang berpusat pada masalah, (2) pendekatan proyekatif, dan (3) pendekatan aktualisasi diri. Perencanaan bidang kewirausahaan yang akan digarap melibatkan dosen dan mahasiswa, kemudian bersama-sama menyusun penjadwalan serta strategi berwirausaha yang efektif dan efisien.

2. Pelaksanaan

Pembelajaran dilakukan kepada mahasiswa, yang berarti merupakan pembelajaran andragogi, dimana mahasiswa sudah memiliki konsep diri dan kesiapan belajar. Model pembelajaran merupakan pilihan-pilihan siswa dalam berpikir yang berhubungan dengan orang lain dan tipe-tipe khusus dari pengalaman dan lingkungan ruang kelas (Ralph,1999:40). Pelaksanaan pembelajaran pendidikan kewirausahaan dimulai dengan memberikan pemahaman tentang teori-teori serta kajian ilmiah lainnya tentang kewirausahaan. Kemudian dilanjutkan dengan penugasan praktek lapangan dengan membagi tugas untuk melaksanakan kegiatan berwirausaha sesuai dengan kompetensi masing-masing.

Seyogyanya sebagai mahasiswa dapat memunculkan ide-ide atau gagasan yang kreatif dan inovatif untuk berwirausaha. Menurut Zimmerer ada tujuh langkah proses

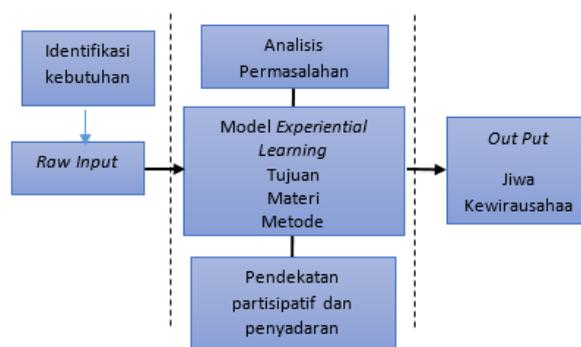
berpikir kreatif dalam kewirausahaan, yaitu: 1) Persiapan (*Preparation*); 2) Penyelidikan (*Investigation*); 3) Transformasi (*Transformation*); 4) Penetasan (*Incubation*); 5) Penerangan (*Illumination*); 6) Pengujian (*Verification*); dan 7) Implementasi (*Implementation*). Jika langkah proses berpikir kreatif tersebut dilakukan, maka memungkinkan peserta didik dapat lebih sukses dan menjiwai bidang usahanya.

3. Evaluasi

Tujuan evaluasi yaitu untuk melihat efektifitas dan efisiensi pelaksanaan model pembelajaran *experiential learning* yang telah direncanakan dan dilaksanakan, sehingga dapat diketahui apakah pendidikan kewirausahaan menggunakan model *experiential learning* tersebut dapat berjalan dengan lancar, efektif, berhasilguna bagi peserta didik atau tidak. Evaluasi ini dilakukan dengan laporan hasil wirausaha, dan wawancara. Adapun evaluasi keseluruhan dilaksanakan sesuai dengan peraturan akademik Universitas Ibn Khaldun Bogor dengan penilaian dari unsur kehadiran, tugas, ujian tengah semester dan ujian akhir semester.

Berdasarkan hasil serta pembahasan tentang *experiential learning* pada mata kuliah kewirausahaan yang belum menghasilkan jiwa wirausaha kepada mahasiswa, berikut merupakan model *experiential learning* yang dapat diterapkan agar peserta didik tidak hanya

memahami teori kewirausahaan tetapi juga memiliki jiwa kewirausahaan.



Gambar 1 Model Konseptual *Experiential Learning*

Model konseptual *experiential learning* ini dimulai dengan identifikasi kebutuhan dengan tahapan: assessment, analisis lalu teridentifikasi kebutuhan peserta didik, kemudian raw input (dari mahasiswa yang mengikuti mata kuliah pendidikan kewirausahaan), analisis permasalahan, model *experiential learning* dengan pendekatan partisipatif dan penyadaran sehingga menghasilkan mahasiswa yang memiliki jiwa kewirausahaan.

Mahasiswa sebagai orang dewasa memiliki karakter yang berbeda dengan anak-anak. Belajar orang dewasa atau pembelajaran orang dewasa harus berorientasi pada akitivitas, yaitu aktivitas yang bermakna atau bermanfaat untuk mendidik dengan melakukan pembelajaran pada anaknya yang telah dilakukan selama ini.

Interaksi antara sumber belajar dan mahasiswa dilakukan dalam suasana yang nyaman, mereka dihargai seperti teman,

sebagai orang dewasa yang telah mempunyai pengalaman dan telah mempunyai konsep diri. Juga ketika mereka belajar bersama, mereka diharapkan akan lebih siap, sebab dari awal mereka sudah diajak berpartisipasi untuk mengungkapkan kebutuhan belajarnya.

Dalam kegiatan pembelajaran, sumber belajar bertindak sebagai pembimbing, fasilitator atau narasumber, yang bersikap partisipatif dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam hal yang bersifat praktek langsung di lapangan bagaimana memberikan rangsangan-rangsangan pada anak.

Pada tahap perencanaan ini akan diimplementasikan mengenai mengidentifikasi kebutuhan belajar, sosialisasi program pembelajaran kepada mahasiswa, menyusun materi pembelajaran, memilih dan menentukan metode, media, dan alat pembelajaran.

Kegiatan mengidentifikasi kebutuhan belajar dapat dilakukan dengan cara mengekspresikan apa yang dirasakannya dalam pertemuan langsung pada kelompok diskusi atau ketika wawancara informal saat peneliti anjang sono. Setelah diinventarisasi, maka secara umum akan terlihat kebutuhan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan kewirausahaan.

Selanjutnya merumuskan materi dimulai dari pokok – pokok materi. Pokok–pokok materi sebenarnya sudah terungkap ketika menginventarisir kebutuhan, sehingga saat itu pokok–pokok materi sudah didiskusikan dan

mencari kesepakatan pokok materi yang mana yang dibutuhkan, untuk dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi. Kesepakatan pokok–pokok materi ini dapat memudahkan mahasiswa untuk menyerap materi ketika implementasi program pembelajaran tersebut dilakukan, karena mahasiswa membutuhkannya.

Metode pembelajaran merupakan salah satu unsur yang penting diperhatikan oleh dosen, karena sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran, dengan tujuan materi itu dapat diserap, dipahami, dan akhirnya dapat diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran anak usia dini di rumah oleh orang tuanya, dan menjadi mahasiswa. Metode pembelajaran yang dapat dipilih yaitu metode ceramah pendek dan responsi, metode diskusi dan selanjutnya mahasiswa praktek langsung. Selanjutnya diperlukan pula alat dan evaluasi yang akan dipakai dalam pembelajaran.

Media merupakan alat untuk merepresentasikan masalah yang dihadapi, yang biasanya sangat samar, dan berfungsi sebagai perantara dalam proses refleksi. Agar dapat memicu terjadi proses refleksi, Freire memberikan saran: (a) media harus mewakili situasi yang akrab dengan mahasiswa, sehingga mereka dapat dengan mudah mengenali situasinya; (b) inti tema tidak terlalu jelas dan kabur (c) disusun secara terpadu, di mana tema – temanya saling mengait dalam

satu keutuhan. Di samping itu, media harus dapat menimbulkan situasi kontradiktif, yaitu antara ekspektasi dan kenyataan.

Setelah perencanaan yaitu pengorganisasian menyangkut seluruh komponen yang terlibat dalam fasilitas pendukung lainnya, berupa *man, money, material, method*, dan *market*. Hal ini menyangkut pengorganisasian penyelenggara dan tim kolaborasi. Mahasiswa diorganisir dalam bentuk kelompok belajar dan setiap kelompok maksimal enam orang yang terdiri dari ketua, sekretaris dan bendahara selebihnya merupakan anggota, yang disertai pembagian tugas berdasarkan konsensus mahasiswa dengan difasilitasi oleh pendidik/dosen.

Evaluasi pembelajaran untuk melihat efektifitas dan efisiensi pelaksanaan model *experiential learning* yang telah direncanakan dan dilaksanakan, sehingga dapat diketahui apakah program tersebut dapat berjalan dengan lancar, efektif, berhasilguna bagi mahasiswa atau tidak. Evaluasi ini dilakukan dengan wawancara.

Model pembelajaran ini diharapkan akan dapat terealisasi secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang relevan, yaitu: Pendekatan penyadaran (*Conscientization approach*), pendekatan hadap masalah, Pendekatan berbasis pengalaman kontekstual, serta Kenyamanan iklim belajar.

Experiential learning menekankan pada keinginan kuat dari dalam diri warga belajar untuk berhasil dalam belajarnya. Motivasi ini didasarkan pula pada tujuan yang ingin dicapai dan model belajar yang dipilih. Model *experiential learning* memberi kesempatan kepada warga belajar untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan apa yang mereka ingin kembangkan, dan bagaimana cara mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut.

5. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

1) Kesimpulan

1. Kondisi obyektif di lapangan penyelenggaraan pembelajaran dalam mengembangkan jiwa kewirausahaan generasi muda belum berdasarkan kebutuhan peserta didik, sehingga peserta didik melakukan proses pembelajaran sebagai partisipan yang kurang aktif karena bukan berdasarkan kebutuhan mereka, dan motivasi atau motif peserta didik yang beragam dalam mengikuti pembelajaran kewirausahaan. Kemudian setelah dilaksanakannya proses pembelajaran tidak dilakukan evaluasi secara menyeluruh, juga tidak adanya pendampingan sehingga peserta belum sepenuhnya memiliki jiwa wirausaha.

2. Model konseptual *experiential learning* diawali dengan proses identifikasi kebutuhan calon peserta didik, kemudian adanya masukan kualitas dari peserta didik kemudian dilakukan analisis masalah dengan menggunakan metode hadap masalah selanjutnya dilakukan proses pembelajaran lalu dievaluasi dengan menggunakan hadap masalah untuk menghasilkan peserta didik yang memiliki jiwa wirausaha.

2) Rekomendasi

1. Hendaknya melibatkan peserta didik dalam menentukan tujuan pembelajaran, dikarenakan peserta didik adalah orang dewasa yang sudah memahami dan mengetahui kebutuhan belajarnya
2. Adanya evaluasi berkala ketika memberikan tugas praktek lapangan
3. Adanya proses *training* sebelum peserta didik benar-benar diberikan tugas ke lapangan
4. Adanya pendampingan sampai peserta didik dianggap mampu untuk mengurus usahanya sendiri.
5. Peserta didik hendaknya merasa tertantang dan termotivasi untuk mencoba hal baru, seperti berwirausaha

6 DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Adams.(1992). *Kolb's "Experiential Learning Model"*. ditulis Suryana (2003). dengan judul buku "Entrepreneurship And The New Venture Formation
- Kolb, David A. (1984). *Experiential Learning*. New Jersey : Prentice Hall, Inc. Englewood Cliffs.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung; Remaja. Rosdakarya.
- Nasution. (2005). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara.
- Siagian, Salim. (1999). *Peranan Kewirausahaan Pengembangan Koperasi, Usahawan*. No.07 THXXVIII Juli
- Suryana, (2003). *Kewirausahaan, Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Jakarta: PT.Salemba Empat.
- www.dal.ca/~oidt/taguide/Kolb.html.
Diupdate 4 April 2017, pukul22.00 wib
- Zimmerer(1996:7), *Enterpreneurship and the new venture formation*. New Jersey: Prentice International Inc.
- www.nwlink.com/~donclark/hrd/Kolb.html.
Diakses pada 4 April 2017, pukul22.30 wib
- <http://wilderdom.com/experiential/elc/ExperientialLearningCycle.html#introduc>.
Diakses pada 4 April 2017, pukul22.50 wib