

PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS PEMBELAJARAN KOLABORATIF UNTUK INTERNALISASI KARAKTER WIRAUSAHA DI PENDIDIKAN TINGGI

Rizky Dwi Putri¹, Riza Megasari², Dian Rahmawati³, Syahrul Munir⁴

Economic Education Program, Faculty of Economics, State University Malang, Indonesia

rizky.dwi.fe@um.ac.id, riza.megasari.fe@um.ac.id, dian.rahmawati.fe@um.ac.id,

syahrul.munir.fe@um.ac.id

Abstract

Indonesia gets a demographic bonus over the period 2020-2035. As a development resource, the productive age group is required to have knowledge and skills so that they have competitiveness and can contribute to the economy. One of the efforts that can be done to improve the quality of Indonesian human resources is carried out by conducting entrepreneurship education for educated groups in higher education. The implementation of lesson study-based entrepreneurship education in this study shows positive results increasing interest and enthusiasm to create creative and innovative, competent and competitive people not only as entrepreneurs but also as intreprenuer when presented in Collaborative Learning, Project Based Learning, Problem Based Learning, and games that are not only able to internalize the character of entrepreneurship, but also the actualization of entrepreneurial knowledge and skills.

Keywords: entrepreneurship, collaborative learning, lesson study

History of Article:

Received : (30 Agustus 2018), Accepted : (19 September 2018), Publised : (09 Oktober 2018)

Citation:

Putri, R.D, dkk (2018) Pendidikan Kewirausahaan Berbasis Pembelajaran Kolaboratif Untuk Internalisasi Karakter Wirausaha Di Pendidikan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 151-159

© Universitas Negeri Malang

PENDAHULUAN

Proyeksi penduduk Indonesia tahun 2010–2035 memperlihatkan susunan usia penduduk yang memberikan harapan positif sebagai modal pembangunan. Indonesia mendapatkan bonus demografi, yaitu jumlah penduduk kelompok usia produktif yang semakin tinggi selama rentang waktu 2020–2035 dan mencapai puncaknya pada tahun 2030. Sebagai sumberdaya pembangunan, kontribusi usia produktif tersebut akan dirasakan dalam perekonomian apabila manusia produktif tersebut memiliki pengetahuan (*knowledge*) dan keterampilan (*skills*), kesehatan dan berperan dalam pekerjaan tertentu. Semakin tinggi jenjang pendidikan seseorang, seharusnya juga diiringi dengan semakin tingginya tingkat pendapatan. Namun kenyataan yang ada di Indonesia tidaklah demikian, salah satunya ditunjukkan dengan masih tingginya angka

pengangguran dari lulusan universitas yang naik 1,13 persen dibanding tahun sebelumnya yaitu sebesar 6,31 persen per Februari 2018 (BPS, 2018). Tingginya pengangguran lulusan perguruan tinggi selain disebabkan oleh tidak seimbangnya jumlah lapangan pekerjaan dan jumlah angkatan kerja juga disebabkan oleh kurangnya *link and match* antara keterampilan lulusan dengan kebutuhan tempat kerja, serta tingginya keinginan lulusan perguruan tinggi dalam memilih lapangan pekerjaan. Hal ini juga menjadi indikator bahwa pendidikan tinggi belum mampu mencetak mahasiswa yang tidak hanya kreatif dan inovatif, tetapi juga mampu keluar dari zona nyaman dan “merusak” keadaan yang ada secara kreatif agar menjadi lebih baik (Schumpeter, 1934 dalam de Klerk & Kruger, 2002).

Oleh karena itu, peran strategis pendidikan tinggi untuk menghasilkan lulusan yang siap memasuki dunia kerja harus diperkuat dengan pembanguan karakter lulusan yang kreatif, inovatif dan memiliki jiwa wirausaha. Mahasiswa maupun lulusan pendidikan tinggi berpotensi dan mampu mempekerjakan dirinya (*self employed*) dengan bekal kreativitas, inovasi serta karakter wirausaha. Penguatan peran tersebut dilakukan melalui pendidikan tinggi agar tercapai percepatan pembangunan karakter, minat dan budaya kewirausahaan serata menumbuhkembangkan bisnis pemula yang kuat untuk penciptaan kesempatan dan lapangan kerja baru. Peran perguruan tinggi sangat penting untuk menciptakan pemuda terdidik dengan etika dan watak yang mulia sesuai dengan amanat UU Sistem Pendidikan Nasional. Watak atau karakter yang lekat terhadap upaya pengurangan pengangguran yaitu kewirausahaan. Dengan demikian, menjadi sangat penting untuk menjadikan pendidikan kewirausahaan sebagai suatu kegiatan pembelajaran wajib di perguruan tinggi untuk mengubah *mindset* mahasiswa dengan pola pikir berburu pekerjaan menjadi pencipta pekerjaan atau pencipta peluang usaha. Upaya pengembangan kewirausahaan yang dimulai dari pendidikan tinggi telah dilakukan dengan berbagai cara dan kombinasinya.

Pendidikan kewirausahaan di perguruan tinggi telah difasilitasi oleh Dikti sejak tahun 1997 dengan melakukan integrasi pendidikan kewirausahaan dalam kurikulum maupun kegiatan kemahasiswaan. Adapun penawaran berbagai kegiatan yang dialukan oleh DIKTI yaitu Kuliah Kewirausahaan (KWU), Magang Kewirausahaan (MKU), Kuliah Kerja Usaha (KKU), Konsultasi Bisnis dan Penempatan Kerja (KBPK), dan Inkubator Wirausaha Baru (INWUB). Dalam perkembangannya, Dikti menawarkan program yang memfasilitasi mahasiswa untuk berkreasi dalam berbagai bidang melalui program kreativitas mahasiswa (PKM). Selanjutnya, sejak tahun 2009 Dikti menyediakan skim bagi mahasiswa yang berminat sebagai job creator melalui program mahasiswa wirausaha (PMW).

Namun, serangkaian pengembangan kewirausahaan yang dilakukan di Perguruan Tinggi masih terbatas ada program penumbuhan kesadaran kewirausahaan (*awarness*) maupun embrio wirausaha (*nascent*). Sehingga wirausaha mahasiswa menjadi sesuatu yang rentang terhadap ketidak-berlanjutan karena belum adanya keterkaitan antar pihak, kurangnya dukungan dari semua pihak, serta adanya tuntutan kualitas lulusan pendidikan tinggi yang berdaya saing. Proses pembelajaran dan penanaman karakter kewirausahaan yang tersistem dan terintegrasi dengan baik dalam kurikulum, kegiatan pembelajaran, maupun kegiatan kemahasiswaan sangat diperlukan dilaksanakan secara berkesinambungan dalam sebuah implementasi model pembelajaran merupakan tujuan utama dari penelian ini. Keberhasilan dalam menanamkan jiwa kewirausahaan akan menciptakan mahasiswa dan lulusan perguruan tinggi yang memiliki *spirit entrepreneurial* tampaknya memerlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif, sehingga mahasiswa tertarik untuk lebih mempelajari secara mendalam bagaimana menjadi seorang wirausaha ataupun menjadi *job seeker* yang berbeda dari yang lain secara positif,

memiliki kompetensi dan berdaya saing serta memiliki sikap intrapreneur yang tinggi untuk menjadi karyawan yang inovatif dan kompetitif. Berdasarkan penggalan pemahaman mahasiswa di awal perkuliahan diketahui bahwa mahasiswa masih belum memiliki pemahaman yang baik tentang konsep wirausaha tersebut sehingga membatasi keinginan mahasiswa untuk memiliki perilaku dan karakter wirausaha karena merasa bahwa lulusan nantinya hanya akan menjadi guru ekonomi. Padahal, karakter dan kompetensi wirausaha ditemukan pada hampir semua profesi dengan pelaku yang memiliki daya saing tinggi. Sebagaimana yang disampaikan oleh Manion (2001) bahwa wirausaha dapat ditemukan pada berbagai bidang/profesi, maka seseorang yang memiliki perilaku wirausaha dapat beraad pada perusahaan yang didirikan dan dikelola sendiri, sebagai *entrepreneur*, atau pada perusahaan/organisasi lainnya, sebagai *intrapreneur*. *Intrapreneur* adalah mereka yang bertanggungjawab untuk melakukan inovasi dalam organisasi. *Intrapreneur* membuat keputusan beresiko dengan menggunakan sumber daya perusahaan, sedangkan *entrepreneur* membuat keputusan beresiko dengan menggunakan sumber daya mereka sendiri (Antoncic dan Hirich, 2003).

Berdasarkan pada review penelitian pembelajaran kolaboratif, Slavin (1987) mengatakan, bahwa perilaku satu atau lebih anggota membawa berkah untuk kelompok. Kelompok bekerja berdasarkan dua aturan, pertama pendidik menawarkan penghargaan atau hukuman, kedua anggota kelompok menerapkan penghargaan atau hukuman tersebut satu dengan yang lainnya. Kelompok memotivasi peserta didik agar kelompoknya bekerja dengan baik. Konsep behavioristik yang lain adalah reinforcement, artinya peserta didik belajar tidak hanya untuk memperoleh penghargaan atau hukuman, tetapi juga melihat orang lain menerima penghargaan dan hukuman. Ciri-ciri khas pembelajaran kolaboratif yang berlandaskan psikologi behavioristik (Jacob et al., 1996) adalah: (1) menekankan motivasi ekstrinsik, (2) tugas-tugas pada tataran kognitif rendah, (3) memandang semua pebelajar secara seragam, (4) tidak menekankan sikap, prestasi belajar merupakan tujuan dan diukur dengan tes obyektif, (5) berorientasi pada hasil, (6) pendidik memutuskan apa yang akan dipelajari dan memberikan informasi untuk dipelajari oleh peserta didik.

Pemaparan artikel penelitian ini mencoba membentuk sosialisasi ilmiah tentang pentingnya pendidikan kewirausahaan dalam lingkungan pendidikan tinggi sebagai upaya untuk mempercepat munculnya wirausaha mahasiswa atau alumni sebagai *job seeker* yang memiliki kompetensi dan pengetahuan dan berkarakter wirausaha. Hal ini seiring dengan keinginan untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi Indonesia melalui penambahan wirausahawan Indonesia yang telah menembus target awal sebesar 3,1% dari total populasi pada tahun 2018 ini. Artikel ilmiah ini lebih menekankan pada hasil kajian peran lembaga pendidikan tinggi dalam proses integrasi pendidikan kewirausahaan ke dalam kurikulum, membentuk dan menanamkan watak dan karakter wirausaha serta implementasi pendidikan kewirausahaan di lingkungan kampus melalui model *Project Based Learning* (PJBL) berbasis kehidupan di Fakultas Ekonomi UM. Ini berfungsi sebagai implementasi dan penyempurnaan metode pembelajaran kewirausahaan bagi mahasiswa khususnya mahasiswa program studi (Prodi) S1 Pendidikan Ekonomi FE UM. Salah satu yang menjadi pertimbangan seperti apa yang telah dikemukakan dalam penelitian oleh Suwarni (2016) bahwa prestasi belajar dan praktik kewirausahaan berpengaruh yang signifikan terhadap minat berwirausaha.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berbasis *Lesson Study* (LS), pendekatan penelitian berupa deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan di kelas off AA Matakuliah Kewirausahaan (KWU), Prodi S1 Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Gedung E5 208B di Universitas Negeri Malang (UM) Tahun Ajaran Genap 2017/2018.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian meliputi perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Perangkat pembelajaran meliputi meliputi SAP, Lembar Kegiatan Mahasiswa. Instrumen pengumpulan data yang diperlukan pada penelitian ini meliputi wawancara dan catatan lapangan untuk memperoleh data awal, lembar keterlaksanaan pembelajaran *Project Based Learning* PjBL_LS oleh dosen model, catatan lapangan, lembar observasi internalisasi karakter *entrepreneur* maupun *intrapreneur*, instrumen lain yaitu soal post test siklus I dan II untuk mengetahui tingkat hasil belajar kognitif yang mana soal diberikan dalam tingkatan kognitif tingkat tinggi C3-C5, kemudian lembar instrumen *plan, do, see* untuk penilaian keterlaksanaan LS.

HASIL PENELITIAN

Hasil Pelaksanaan Siklus I

Tindakan pada siklus I diawali dengan penerapan pembelajaran kolaboratif dengan menggunakan metode simulasi dan permainan “Proyek *Real Estate*”. Pelaksanaan pembelajaran ini bertujuan untuk menanamkan karakter, pemahaman konsep dan keterampilan kewirausahaan. Siklus I dilaksanakan selama satu kali tatap muka (3 sks/3 js). Pada siklus I penerapan pembelajaran dilakukan dengan metode *colaborative* yang memuat dua kegiatan yaitu simulasi - permainan dan ceramah bervariasi.

Tahap *plan* dilaksanakan dengan menyusun rancangan pembelajaran sesuai dengan kondisi awal mahasiswa dan difokuskan pada penekanan karakter dan keterampilan seorang wirausaha. Berdasarkan rancangan yang dibuat, pelaksana kegiatan LS untuk *do* pada siklus I membutuhkan perlengkapan pembelajaran untuk kegiatan simulasi dan permainan “Proyek *Real Estate*” yang akan dilakukan meliputi kartu identitas untuk empat peran yaitu: kepala desa, sekretaris desa, bagian humas dan rakyat; *puzzle real estate*, power point materi, *timer digital*, lembar evaluasi mandiri dan mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas dan kinerja setiap mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Tahap *do* pada siklus I ini diawali dengan menyiapkan mahasiswa untuk bisa belajar dengan baik, kemudian mengajukan pertanyaan terkait materi yang akan disampaikan. Setelah menjelaskan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang akan dipelajari, dosen model menjelaskan kepada mahasiswa tentang metode pembelajaran yang akan dilakukan di kelas. Dosen model kemudian meminta mahasiswa untuk bergabung dengan kelompok yang telah dibentuk sejak awal perkuliahan selanjutnya menjelaskan aturan permainan dan meminta mahasiswa bekerjasama untuk mengkondisikan ruangan. Simulasi dilakukan dalam satu kali putaran selama 15 menit dan memberikan penjelasan dan penguatan internalisasi karakter dan keterampilan wirausaha. Kegiatan siklus I diakhiri dengan evaluasi kinerja mahasiswa dalam permainan dan pemahaman akan internalisasi karakter dan keterampilan wirausaha melalui tanya jawab.

Pada tahap *see*, tim LS mendiskusikan semua kegiatan yang telah dilaksanakan pada tahap *do* sesuai dengan pengamatan yang dilakukan oleh observer. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh observer, tahap *do* yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa mahasiswa tampak senang dan tertantang dengan simulasi dan permainan yang dilakukan. Meskipun masih terdapat beberapa kekurangan pada tahap *do* siklus I ini meliputi (1) Manajemen kelas yang dilaksanakan belum maksimal karena ruangan yang cukup kecil untuk simulasi dan pemanfaatan lorong di luar kelas untuk ruang komunikasi menyebabkan dosen mudah kurang bisa mengawasi mahasiswa yang beberapa kali tampak melakukan kecurangan dan rentan mengganggu kelas lain di sekitar; (2) Ada beberapa mahasiswa yang terlihat oleh observer belum mampu menerapkan keterampilan wirausaha terutama kemampuan komunikasi, negosiasi dan kerjasama dengan tim yang dapat dinilai dari karakter kepemimpinan.

Hasil Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan kegiatan siklus II lebih difokuskan pada aktualisasi dan habituasi karakter, pemahaman konsep dan keterampilan kewirausahaan melalui proyek kewirausahaan. Siklus II dilaksanakan dalam enam kali pertemuan dan dilaksanakan oleh satu orang dosen model yang bertugas untuk mengajar dan menjadi *coach* selama proyek dilaksanakan. Pada siklus II penerapan pembelajaran kolaboratif dilakukan melalui *Project Based Learning* (PJBL) – pameran, dan *sharing* serta tanya jawab.

Tahap *plan* diawali dengan perbaikan dan penyusunan satuan acara perkuliahan (SAP) yang difokuskan pada aktualisasi karakter dan keterampilan kewirausahaan melalui PJBL, ketepatan waktu, manajemen kelas dan manajemen waktu untuk penyampaian *business plan* masing-masing kelompok. Pada tahap ini, lembar evaluasi digunakan untuk menilai hasil kreasi dan kemampuan komunikasi mahasiswa untuk memaparkan *business plan* yang menarik bagi kelompok lain sebagai *audience*. PJBL dilaksanakan selama lima pertemuan dengan satu kali pertemuan untuk pelaksanaan pameran. Sepanjang kegiatan PJBL ini mahasiswa diminta untuk selalu *share* dan melaporkan setiap perkembangan dan masalah yang dihadapi serta upaya pemecahan masalah yang dilakukan oleh masing-masing tim untuk menjaga keberlangsungan usaha tersebut.

Tahap *see* dilaksanakan setelah selesai pelaksanaan perkuliahan, di mana para observer dan dosen model mengadakan refleksi dimana (1) dosen model telah cukup berhasil melakukan internalisasi karakter dan keterampilan wirausaha pada mahasiswa, salah satunya dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan berkomunikasi, dan karakter kewirausahaan serta tingkat kepekaan terhadap masalah dan peluang yang ada di sekitar; (2) Dosen model telah cukup berhasil untuk membangkitkan semangat berwirausaha dibuktikan dengan semangat dan keinginan yang kuat dari mahasiswa untuk melanjutkan usaha yang telah dimulai, serta semangat untuk mengikuti PMW; (3) Melalui PJBL mahasiswa mengetahui implementasi proses kewirausahaan, mulai dari keterampilan manajerial (*managerial skill*); keterampilan konseptual (*conceptual skill*); keterampilan memahami, mengerti, berkomunikasi dan berelasi (*human skill*), keterampilan merumuskan masalah dan mengambil keputusan (*decision making*), keterampilan mengatur dan menggunakan waktu (*time management skill*) dan keterampilan teknis lain secara spesifik.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pembelajaran Kolaboratif PJBL_LS di Prodi S1 Pendidikan Ekonomi FE UM Pada Mata Kuliah Kewirausahaan

Struktur tujuan kolaboratif dicirikan oleh jumlah saling ketergantungan yang begitu besar antar peserta didik dalam kelompok. Dalam pembelajaran kolaboratif, peserta didik mengatakan “*we as well as you*”, dan siswa akan mencapai tujuan hanya jika peserta didik lain dalam kelompok yang sama dapat mencapai tujuan mereka bersama (Arends, 1998; Heinich et al., 2002; Slavin, 1995; Qin & Johnson, 1995). Sebagai teknologi untuk pembelajaran (*technology for instruction*), pembelajaran kolaboratif melibatkan partisipasi aktif para peserta didik dan meminimisasi perbedaan-perbedaan antar individu yang rentan dan seringkali terjadi dalam bentuk konflik pribadi maupun antar kelompok. Pembelajaran kolaboratif telah menambah momentum pendidikan dari dua kekuatan yang bertemu, yaitu: (1) realisasi praktek, bahwa hidup di luar kelas memerlukan aktivitas kolaboratif dalam kehidupan di dunia nyata; (2) menumbuhkan kesadaran berinteraksi sosial dalam upaya mewujudkan pembelajaran bermakna. Selain itu, pembangunan karakter juga bisa diwujudkan dalam *collaborative learning* karena di dalam pembelajaran kolaboratif peserta didik dituntut untuk aktif melalui *learning by doing* sehingga mahasiswa belajar didasari motivasi intrinsik untuk saling bekerja sama dalam memecahkan permasalahan yang ada terutama untuk pemahaman materi dan studi kasus yang dapat dipelajari.

Pelaksanaan pembelajaran kolaboratif *Project Based Learning* (PJBL) berbasis LS dilakukan sebanyak dua siklus. Pada siklus I, pembelajaran dapat dilakukan dengan baik oleh dosen model yang menerapkan pembelajaran kolaboratif simulasi dan permainan “Proyek *Real Estate*” dengan tingkat keberhasilan sebesar 82,12%. Simulasi dan permainan ini memunculkan semangat mahasiswa untuk melakukan sebuah goal yaitu memenangkan permainan dengan berbagai strategi yang dilakukan oleh masing-masing tim. Hal ini sesuai dengan pengertian kewirausahaan yang didefinisikan sebagai semangat, perilaku dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha atau kegiatan yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka pelayanan yang lebih baik dan atau memperoleh keuntungan yang lebih besar (INPRES No. 4 Tahun 1995).

Dalam hal ini, permainan dalam tim yang terdiri dari empat peran tidak hanya mengajarkan mahasiswa untuk menginternalisasi karakter dan kompetensi sebagai *entrepreneur*, tetapi juga sebagai *intrapreneur*. Konsep ini penting untuk dipahami oleh mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Ekonomi, agar mahasiswa memahami bahwa wirausaha tidak harus selalu menciptakan usaha baru (*entrepreneur*), tetapi juga dapat menjadi yang terbaik dalam bagian sebuah kegiatan ekonomi (*intrapreneur*). Sebagai seorang lulusan sarjana pendidikan ekonomi, mahasiswa memiliki kesempatan yang sama sebagai *entrepreneur* maupun sebagai *intrapreneur* seperti yang disimulasikan dalam permainan “Proyek *Real Estate*”.

Sedangkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilakukan lebih dari satu kali pertemuan dengan berbagai pertimbangan. Pembelajaran kolaboratif pada siklus II dilakukan dengan model PJBL-LS dengan tingkat keberhasilan sebesar 85,42%. Karena pembelajaran berbasis proyek kewirausahaan dengan goal pameran hasil karya dan kreasi mahasiswa membutuhkan serangkaian proses yang cukup panjang, dimulai dengan implementasi kompetensi kewirausahaan melalui pembuatan *business plan*, dilanjutkan dengan kompetensi komunikasi dalam pemaparan *business plan* oleh masing-masing tim di hadapan audience (kelompok lain) untuk kemudian di kritisi dan dilakukan *sharing* terkait dengan produk kreasi dan inovasi tersebut. Rata-rata produk yang dihasilkan oleh mahasiswa adalah produk makanan. Dari perkuliahan berbasis proyek ini, mahasiswa diminta untuk mengaktualisasikan karakter, pengetahuan dan kompetensi kewirausahaan. Keberhasilan pelaksanaan praktek kewirausahaan ini diketahui dari semangat dan antusiasme mahasiswa untuk melaksanakan embrio usaha

tersebut. Kegiatan pameran juga tampak bahwa mahasiswa mampu melaksanakan aktualisasi karakter wirausaha yang disiplin, kreatif, inovatif, mampu bekerjasama dengan tim, jujur sehingga aktualisasi pengetahuan dan keterampilan wirausaha dapat dilakukan dengan maksimal. Rata-rata mahasiswa mampu mendapatkan keuntungan usaha sejak penjualan pada minggu pertama, ini diketahui dari laporan mingguan yang diminta oleh dosen untuk keuangan usaha yang dilaksanakan.

Dalam perjalanan praktek usaha ini, mahasiswa juga seringkali menghadapi masalah usaha baik dari dalam tim sendiri, maupun masalah lain di luar. Untuk masalah di dalam tim yang sering dihadapi oleh mahasiswa adalah kurangnya loyalitas salah satu anggota yang kemudian diselesaikan oleh ketua dengan memberikan teguran hingga keputusan kerjasama yang dilaporkan dalam laporan akhir praktek kewirausahaan. Sedangkan untuk masalah dari luar yang sering dihadapi lebih bermacam-macam, mulai dari penolakan calon konsumen yang dihadapi mahasiswa dengan profesional tetap tersenyum dan memepertimbangkan masukan yang diberikan oleh teman-teman dan calon konsumen tersebut. Masalah lain yang dihadapi yaitu tingkat kejenuhan konsumen akan produk yang diciptakan. Hal ini dihadapi tim pada pekan ke tiga pelaksanaan praktek kewirausahaan yang coba diselesaikan oleh tim tenant dengan cara membuat inovasi dan kreasi baru dari produk yang telah dibuat. Berdasarkan hasil *sharing* dan laporan akhir praktek usaha tersebut dapat menjadi indikator penilaian bahwa mahasiswa mampu mengaktualisasi karakter dan keterampilan kewirausahaan dengan baik.

Praktek Pendidikan Kewirausahaan Melalui Pembelajaran Kolaboratif PJBL_LS Untuk Internalisasi dan Aktualisasi Karakter Wirausaha

Secara keseluruhan sebenarnya tahapan yang diambil pada praktek pendidikan kewirausahaan masing-masing universitas memiliki kesamaan di mana diawali dengan penanaman karakter, pemberian pengetahuan dan keterampilan kewirausahaan, dan yang terakhir adalah aktualisasi dari nilai-nilai kewirausahaan tersebut. Hanya saja fokus dan model pembelajaran untuk pembentukan menjadi kategori entrepreneur seperti apa itu yang menjadikan perbedaan di masing-masing perguruan tinggi. Selain itu, pendidikan kewirausahaan yang baik dapat meningkatkan niat berwirausaha mahasiswa, terutama jika didukung dengan peningkatan *self efficacy* dan *locus of control* dapat meningkatkan jiwa kewirausahaan bagi mahasiswa (Adnyana, 2016).

Universitas Negeri Malang menetapkan mata kuliah kewirausahaan di semua fakultas yang ada, atau dengan beberapa pembaruan untuk masing-masing prodi dengan memasukkan materi kewirausahaan pada mata kuliah manajemen inovasi. Sebagai *the learning university*, UM dituntut untuk memberikan kontribusi yang optimal dalam mengatasi berbagai isu yang masih melekat dengan penerapan pendidikan kewirausahaan yaitu kualitas sumber daya manusia yang belum memadai untuk meraih kemampuan daya saing bangsa, serta penguasaan ipteks yang masih terbatas menyebabkan pertumbuhan ekonomi relatif rendah sehingga jumlah pengangguran dan kemiskinan meningkat. Hal ini sesuai dengan resntra UM sebagai *the learning university* untuk menjadi rujukan dalam pendidikan dan pembelajaran mampu mencetak mahasiswa menjadi manusia yang berdaya saing tinggi dan unggul (Renra UM, 2015-2019).

Hal ini yang juga dilakukan oleh dosen pengampu dengan menekankan satu aspek penting selain pemahaman materi kewirausahaan yang cukup luas terkait entrepreneur dan intrapreneur, juga lebih pada penanaman karakter wirausaha yang sangat diperlukan dalam dunia kerja. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Wiratno (2012) di mana pengangguran yang

banyak dari lulusan pendidikan tinggi salah satunya karena kurang sesuai kompetensi yang dimiliki mahasiswa dengan kebutuhan *stakeholder*. Diantaranya kompetensi wirausaha tersebut meliputi *academic knowledge, skill of thinking, management skill* dan *communication skill*. Disamping itu, dengan aktualisasi dan habituasi karakter wirausaha tersebut mahasiswa maupun lulusan diharapkan mampu memiliki keterampilan hidup (*life skill*) dan kemampuan beradaptasi serta kemampuan bersosialisasi (*soft skill*) terhadap lingkungan kerja. Hal lain yang juga penting dan dihabituasi oleh mahasiswa maupun alumni adalah memiliki kemauan belajar sepanjang hayat (*life-long education*) di mana hal ini sesuai dengan Universitas Negeri Malang sebagai *the learning university*.

Dosen model dalam LS yang sekaligus dosen pengampu matakuliah kewirausahaan memandang bahwa sangat penting untuk membentuk pola pikir dan karakter wirausaha pada mahasiswa, sehingga nantinya dalam proses mendalami dan melaksanakan keterampilan kewirausahaan, mahasiswa akan mampu melewati setiap prosesnya. Selain itu, mahasiswa juga memiliki daya saing yang cukup tinggi dibandingkan dengan lulusan yang sama, karena ketika seseorang memiliki karakter wirausaha, maka dia akan bertindak kreatif dan inovatif dalam setiap yang dikerjakan. Sehingga melalui pendidikan kewirausahaan yang diawali dengan pembentukan pola pikir dan internalisasi karakter kewirausahaan dilanjutkan dengan aktualisasi perilaku kreatif dan inovatif sesuai dengan keterampilan kewirausahaan, seseorang dapat berkreasi. Diantara kreasi yang dihasilkan oleh wirausaha meliputi *creation of wealth, enterprise, innovation, change, employment, value* dan *growth* (Morris, Lewis dan Sexton, 1994:22). Sehingga dalam bidang apapun seseorang dapat disebut sebagai wirausaha manakala memiliki kemampuan untuk menghasilkan kreasi (Susilaningsih, 2015).

KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa 1) Pelaksanaan pembelajaran kolaboratif PJBL_LS di Prodi S1 Pendidikan Ekonomi FE UM pada mata kuliah kewirausahaan dapat terlaksana dengan baik, diketahui dari hasil pelaksanaan siklus I dan Siklus II yang mengalami peningkatan. Selain itu, diketahui bahwa mahasiswa mampu memecahkan masalah terkait dengan praktek kewirausahaan yang dilaksanakan baik masalah internal tim tenant, maupun masalah dari luar; 2) Praktek pendidikan kewirausahaan melalui pembelajaran kolaboratif PJBL_LS untuk internalisasi dan aktualisasi karakter wirausaha dapat terwujud dengan baik yang dapat diketahui dari semangat dan antusiasme mahasiswa dalam tim tenant untuk melakukan kreasi dan melanjutkan usaha yang telah dimulai. Selain itu, mahasiswa juga memahami bahwa konsep kewirausahaan tidak hanya terbatas sebagai entrepreneur tetapi juga sebagai intrapreneur. Dalam hal ini, mahasiswa pendidikan ekonomi diharapkan mampu berkreasi dan berinovasi untuk menjadi pendidik yang berkompetensi dan berjiwa kewirausahaan sehingga memiliki daya saing yang tinggi.

REFERENSI

Adnyana, I Gusti Lanang Agung dan Ni Made Purnami (2016) *Pengaruh Kewirausahaan, Self Efficacy dan Locus of Control Pada Niat Berwirausaha*. E-Jurnal Manajemen Unud, Vol. 5, No.2, 2016: 1160-1188.

-
- Anggis, Eka Vasia (2015) *Penerapan Model Koopertif Jigsaw Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Mahasiswa Di Universitas Negeri Malang*. Jurnal: Gema Wiralodra Vol. VII No. 1 Juni 2015.
- Antoncic, B. and Hisrich, R.D. (2003), Clarifying the Intrapreneurship Concept, *Journal of Small Business and Enterprise Development*; 10 (1), pp 7-24.
- DeKlerk, G.J. and Kruger, S. (2002). *The driving force behind entrepreneurship: An exploratory perspective*. (Online) (http://www.kmu.unisg.ch/recontres/bond2002/F_04_deKlerl.pdf diakses 11 Maret 2010)
- Manion, Jo. (2001). Enhancing Career Marketability through Intrapreneurship. *Nurs Admin Q.*, 25(2), pp 5-10.
- Manion, Jo. (2001). Enhancing Career Marketability through Intrapreneurship. *Nurs Admin Q.*, 25(2), pp 5-10.
- Slavin, R. E (1995) *Cooperative learning*. Second edition. Boston: Allyn and Bacon.
- Susilaningih. 2015. *Pendidikan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi: Pentingkah untuk Semua Profesi?*. Prosiding Seminar Nasional 9 Mei 2015.
- Suwarni (2016) *Prestasi Belajar dan Praktik Kewirausahaan di Sekolah Mempengaruhi Minat Berwirausaha Siswa Setelah Lulus SMK*. Prosiding Seminar Nasional dan Call For Paper RIEE 2016 “Strategi Pembelajaran Kewirausahaan untuk Membentuk Wirausaha Tangguh dan Berdaya Saing Tinggi”.