



**JURNAL NUSANTARA APLIKASI MANAJEMEN BISNIS**  
**Vol. 2. No. 2. Oktober 2017**

**CONTENTS**

PENGARUH SHIFT KERJA TERHADAP TINGKAT KELELAHAN KERJA DAN DAMPAKNYA TERHADAP KINERJA OPERATOR PRODUKSI ARV PT KIMIA FARMA (PERSERO) Tbk. UNIT PLANT JAKARTA

**Nurul Auliya**  
**Rinandita Wikansari**  
**(Politeknik APP Jakarta)**

PENGARUH BUDAYA ORGANISASI DAN MOTIVASI KERJA TERHADAP KINERJA KARYAWAN DENGAN KOMITMEN ORGANISASI SEBAGAI VARIABEL MODERASI PADA STEKOM SEMARANG

**Haryo Kusumo**  
**(Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer)**

MENINGKATKAN CUSTOMER RELATIONSHIP CONCEPTUAL MODEL OF CUSTOMER KNOWLEDGE MANAGEMENT (CKM)

**Robby Andika Kusumajaya**  
**(Sekolah Tinggi Elektronik dan Komputer)**

IS THERE ANY IMPACT OF SOCIAL MEDIA ON ACADEMIC PERFORMANCE? (An Empirical Study From College Student In Jakarta)

**Bagus Nurcahyo**  
**Renny Nur'ainy**  
**Riskayanto**  
**(Universitas Gunadarma)**

PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS PENGALAMAN PADA PROGRAM STUDI MANAJEMEN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

**Rino Sardanto**  
**Bambang Agus Sumantri**  
**(Universitas Nusantara PGRI Kediri)**

ANALISIS PERAMALAN PERMINTAAN PRODUK NATA DE COCO UNTUK Mendukung PERENCANAAN DAN PENGENDALIAN PRODUKSI DALAM SUPPLY CHAIN DENGAN MODEL CPFR (COLLABORATIVE PLANNING, FORECASTING, AND REPLENISHMENT)

**Lina Saptaria**  
**Nurhidayati**  
**(Universitas Islam Kediri)**

PEMANFAATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN MENINGKATKAN PESERTA DIDIK PADA (MA) MADRASAH ALIYAH IBROHIMIYAH DEMAK

**Febryantahanuji**  
**(Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer PAT)**

ANALISIS IMPLEMENTASI BALANCE SCORECARD SEBAGAI ALAT PENGUKURAN KINERJA PADA SMP KRISTEN PETRA KEDIRI (STUDI KASUS DI SMP KRISTEN PETRA KEDIRI)

**Amat Pintu Batu**  
**(Universitas Nusantara PGRI Kediri)**



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

P-ISSN:2549-5291  
E-ISSN: 2528-0929

**JURNAL NUSANTARA APLIKASI MANAJEMEN BISNIS  
Vol. 1. No. 2. Oktober 2016**

**CONTENTS**

PENGARUH SHIFT KERJA TERHADAP TINGKAT KELELAHAN KERJA DAN DAMPAKNYA TERHADAP KINERJA OPERATOR PRODUKSI ARV PT KIMIA FARMA (PERSERO) Tbk. UNIT PLANT JAKARTA

**Nurul Auliya  
Rinandita Wikansari  
(Politeknik APP Jakarta)**

PENGARUH BUDAYA ORGANISASI DAN MOTIVASI KERJA TERHADAP KINERJA KARYAWAN DENGAN KOMITMEN ORGANISASI SEBAGAI VARIABEL MODERASI PADA STEKOM SEMARANG

**Haryo Kusumo  
(Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer)**

MENINGKATKAN CUSTOMER RELATIONSHIP CONCEPTUAL MODEL OF CUSTOMER KNOWLEDGE MANAGEMENT (CKM)

**Robby Andika Kusumajaya  
(Sekolah Tinggi Elektronik dan Komputer)**

IS THERE ANY IMPACT OF SOCIAL MEDIA ON ACADEMIC PERFORMANCE? (An Empirical Study From College Student In Jakarta)

**Bagus Nurcahyo  
Renny Nur'ainy  
Riskayanto  
(Universitas Gunadarma)**

PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS PENGALAMAN PADA PROGRAM STUDI MANAJEMEN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

**Rino Sardanto  
Bambang Agus Sumantri  
(Universitas Nusantara PGRI Kediri)**

ANALISIS PERAMALAN PERMINTAAN PRODUK NATA DE COCO UNTUK Mendukung PERENCANAAN DAN PENGENDALIAN PRODUKSI DALAM SUPPLY CHAIN DENGAN MODEL CPFR (COLLABORATIVE PLANNING, FORECASTING, AND REPLENISHMENT)

**Lina Saptaria  
Nurhidayati  
(Universitas Islam Kediri)**

PEMANFAATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN MENINGKATKAN PESERTA DIDIK PADA (MA) MADRASAH ALIYAH IBROHIMIYAH DEMAK

**Febryantahanuji  
(Sekolah Tinggi Elektronik dan Komputer PAT)**

ANALISIS IMPLEMENTASI BALANCE SCORECARD SEBAGAI ALAT PENGUKURAN KINERJA PADA SMP KRISTEN PETRA KEDIRI (STUDI KASUS DI SMP KRISTEN PETRA KEDIRI)

**Amat Pintu Batu  
(Universitas Nusantara PGRI Kediri)**

## KETENTUAN PENULISAN JURNAL

1. **Substansi Artikel.** Artikel yang diserahkan merupakan tulisan ilmiah dengan desain kuantitatif maupun kualitatif berupa : studi pustaka, studi empiris, ataupun studi kasus, sebagai hasil pengembangan Ilmu Ekonomi dan Bisnis. Artikel yang disumbangkan adalah artikel orisinal yang belum pernah dipublikasikan di media lain dan menggunakan pustaka acuan mutakhir, proporsi terbitan 10 tahun terakhir 80 %.
2. **Gaya penulisan.** Artikel ditulis dengan bahasa Indonesia atau bahasa Inggris yang baku. Artikel memuat judul, nama penulis beserta keterangan dan alamat kerja yang jelas. Penulisan abstrak dibatasi maksimum sampai 300 kata, untuk artikel berbahasa Indonesia, abstrak ditulis dalam bahasa Inggris dan sebaliknya, disertai dengan kata kunci (*keyword*). Bagian utama artikel ditulis dengan sistematika: Pendahuluan, Tujuan Penelitian, Tinjauan Teori, Metodologi, Analisis dan Pembahasan, Kesimpulan, Saran, Daftar Pustaka. Setiap judul baik sub judul tulisan perlu diberikan **Huruf Tebal**. Penyajian Gambar, tabel, dan bagan dan pendukung lain harus disertai dengan nomor urut, judul, dan sumber yang konsisten.

### Contoh Daftar Pustaka

Andrew Winton and Yerramilili, Y. (2008); *Entrepreneurial Finance: Bank versus venture capital*; journal of Financial Economics, Vol. 88, Issue 1, Published by Elsevier.

Riani,Lilia Pasca.(2015);[http://www.acadmia.edu/12475116/FINANCIAL\\_LITERACY\\_DAN\\_INOVASI\\_PENGRAJIN\\_LOGAM\\_DIWILAYAH\\_KEDIRI\\_RAYA.pdf](http://www.acadmia.edu/12475116/FINANCIAL_LITERACY_DAN_INOVASI_PENGRAJIN_LOGAM_DIWILAYAH_KEDIRI_RAYA.pdf). diakses tanggal 10 Agustus 2015.

Tjiptono,Fandy.(2011); *Pemasaran Jasa*;Bayumedia Publishing,Yogyakarta

3. **Seleksi Artikel.** Artikel yang masuk ke redaksi akan diseleksi dan direview oleh anggota dewan redaksi dan dikembalikan untuk diperbaiki dan atau dilengkapi. Artikel yang tidak dimuat tidak dikembalikan. Artikel yang dimuat merupakan hal redaksi dan dapat ditampilkan dalam media lain untuk akademik. Isi artikel diluar tanggung jawab redaksi.
4. **Penyerahan Artikel.** Artikel yang akan dimuat dapat dikirm/diserahkan berupa print-out ketikan dan dalam bentuk file Microsoft Word yang bisa dibuka dengan baik. Artikel dicetak pada kertas A4, spasi ganda, huruf dengan Times New Roman 12, jumlah halaman 10 – 30 halaman.

Alamat Redaksi:

Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis

Prodi Manajemen

Fakultas Ekonomi Universitas Nusantara PGRI Kediri

Jln. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri 64112

Telepon (0354) 771576, Fax (0354) 774776

Email: [jurnal\\_nusamba@unpkediri.ac.id](mailto:jurnal_nusamba@unpkediri.ac.id)

**Prodi Manajemen**

**Fakultas Ekonomi – Universitas Nusantara PGRI Kediri**

**JL. KH. Achmad Dahlan 76 Kediri – Telepon 0354 771576**

**<http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/manajemen/index>**

**Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis**  
**Program Studi Manajemen**  
**Fakultas Ekonomi Universitas Nusantara PGRI Kediri**

Tim Jurnal :

Pelindung :  
Dr Subagyo  
Penanggung Jawab :  
Ema Nurzainul Hakimah, MM  
Pemimpin Editor :  
Dr. Lilia Pasca Riani  
Editor :  
Diah Ayu Septi Fauzi, MM

Mitra Bestari :  
Prof. Saurabh Mittal (Asia Pasific Institute of Management)  
Dr. Sentot Imam Wahjono, MM.(Universitas Muhammadiyah Surabaya)  
Galuh Mira Saktiana, M.Sc (Universitas Tarumanagara Jakarta)  
Dr. Finnah Fourqoniah (Universitas Mulawarman Samarinda)

Alamat Redaksi:  
Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis  
Prodi Manajemen  
Fakultas Ekonomi Universitas Nusantara PGRI Kediri  
Jln. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri 64112  
Telepon (0354) 771576, Fax (0354) 774776  
Email: jurnal\_nusamba@unpkediri.ac.id

# DAFTAR ISI

PENGARUH SHIFT KERJA TERHADAP TINGKAT KELELAHAN KERJA DAN DAMPAKNYA TERHADAP KINERJA OPERATOR PRODUKSI ARV PT KIMIA FARMA (PERSERO) Tbk. UNIT PLANT JAKARTA - **Nurul Auliya, Rinandita Wikansari (Politeknik APP Jakarta). Hal 66 - 74**

PENGARUH BUDAYA ORGANISASI DAN MOTIVASI KERJA TERHADAP KINERJA KARYAWAN DENGAN KOMITMEN ORGANISASI SEBAGAI VARIABEL MODERASI PADA STEKOM SEMARANG **Haryo Kusumo(Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer). Hal 75 - 86**

MENINGKATKAN CUSTOMER RELATIONSHIP CONCEPTUAL MODEL OF CUSTOMER KNOWLEDGE MANAGEMENT (CKM) - **Robby Andika Kusumajaya (Sekolah Tinggi Elektronik dan Komputer. Hal 87 - 100**

IS THERE ANY IMPACT OF SOCIAL MEDIA ON ACADEMIC PERFORMANCE? (An Empirical Study From College Student In Jakarta)- **Bagus Nurcahyo,Renny Nur'ainy,Riskayanto (Universitas Gunadarma). Hal 101-116**

PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS PENGALAMAN PADA PROGRAM STUDI MANAJEMEN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI- **Rino Sardanto, Bambang Agus Sumantri (Universitas Nusantara PGRI Kediri). Hal 117 -129**

ANALISIS PERAMALAN PERMINTAAN PRODUK NATA DE COCO UNTUK MENDUKUNG PERENCANAAN DAN PENGENDALIAN PRODUKSI DALAM SUPPLY CHAIN DENGAN MODEL CPFR (COLLABORATIVE PLANNING, FORECASTING, AND REPLENISHMENT)- **Lina Saptaria, Nurhidayati(Universitas Islam Kadiri). Hal 130 -141**

PEMANFAATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN MENINGKATKAN PESERTA DIDIK PADA (MA) MADRASAH ALIYAH IBROHIMIYAH DEMAK- **Febryantahanuji (Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer PAT). Hal 142 – 148**

ANALISIS IMPLEMENTASI BALANCE SCORECARD SEBAGAI ALAT PENGUKURAN KINERJA PADA SMP KRISTEN PETRA KEDIRI (STUDI KASUS DI SMP KRISTEN PETRA KEDIRI)- **Amat Pintu Batu (Universitas Nusantara PGRI Kediri). Hal 149 - 163**



**Redaksi Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis**  
**Prodi Manajemen**  
**Fakultas Ekonomi – Universitas Nusantara PGRI Kediri**  
JL. KH. Achmad Dahlan 76 Kediri – Telepon 0354 771576

**PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS PENGALAMAN 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

*Abstract*

*The aim of the research is to describe the implication of entrepreneurial learning based on the experience in Management program study. This research uses qualitative approach. Data collection techniques used observation, interview and documentation. The data were analyzed using reduction, data presenting and conclusion. The result of the research shows that the experiential learning makes the students have their own experience based on knowledge, what is seen, heard and felt. Intrapersonal ability such as cultivate self-confidence, ability to overcome problems, independence and responsible and critical thinking increases*



**JURNAL NUSANTARA  
APLIKASI MANAJEMEN  
BISNIS (NUSAMBA)**

[http://ojs.unpkediri.ac.id/index  
.php/manajemen/index](http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/manajemen/index)

E-ISSN : 2528-0929

P-ISSN : 2549 - 5291

Diterima: 15 Oktober 2017

Revisi : 30Oktober 2017

Disetujui: 31 Oktober 2017

**Abstrak**

*Tujuan penelitian untuk mendiskripsikan pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan berbasis pengalaman pada program studi Manajemen. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian adalah dosen dan mahasiswa. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisa yang digunakan adalah reduksi, penyajian dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman membuat mahasiswa mempunyai pengalaman sendiri berdasarkan pada pengetahuan, apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Kemampuan intrapersonalnya seperti menumbuhkan rasa percaya diri, kemampuan untuk mengatasi masalah, kemandirian serta bertanggung jawab dan pemikiran kritis meningkat.*

*Keywords: Pembelajaran kewirausahaan, experiential learning*

## Pendahuluan

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).

Setiap tahun jumlah lulusan sarjana meningkat, lebih cenderung memilih pekerjaan swasta atau negeri tetapi tidak diimbangi kualitas dan relevansi dengan pasar kerja menyebabkan tidak terserap pada dunia kerja (Rosana, dkk.2012). Berkaitan dengan ini, BPS menyebutkan bahwa jumlah pengangguran dikalangan lulusan perguruan tinggi mengalami peningkatan signifikan dari 8,35% pada tahun 2013 sedangkan pada tahun 2015 sebanyak 11,97% (BPS.2016). Berdasarkan hal tersebut, perguruan tinggi harus meningkatkan daya saing lulusannya untuk menjadi *job creator* bukan menjadi *job seeker*. Bila menjadi *job seeker*, maka perguruan tinggi harus menyiapkan lulusannya menjadi intrapreneur sehingga menjadi pegawai yang inovatif dan kompetitif.

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.

Program Studi Manajemen Universitas Nusantara PGRI Kediri telah mempersiapkan mahasiswa dan lulusannya untuk menjadi wirausaha baru melalui mata kuliah kewirausahaan dan praktek kewirausahaan yang memiliki tujuan memberikan wawasan berwirausaha sekaligus dapat menangkap peluang bisnis sesuai dengan ketrampilan dan keahlian yang dimiliki mahasiswa. Mahasiswa yang memiliki ide kreatif dapat mengembangkan melalui bisnis "start up" dengan membuat rencana bisnis dan wajib mempraktekannya selama 3 bulan. Mahasiswa bahkan alumni yang telah menempuh matakuliah kewirausahaan dan praktek kewirausahaan hanya sedikit yang melanjutkan bisnis yang telah dibuat saat perkuliahan. Mahasiswa hanya berorientasi pada nilai kelulusan mata kuliah, tanpa melihat aspek berkesinambungan bisnis yang dirintis. Produk yang dihasilkan kebanyakan berupa makanan dan minuman hasil modifikasi serta masih belum berorientasi pada kebutuhan pasar.

Berdasarkan penelitian terdahulu (Ahmad:2003 & Wardoyo:2012) menyatakan bahwa minat lulusan untuk berwirausaha masih rendah hanya kisaran 19%- 40% , penyebab dari hal tersebut adalah selama perkuliahan kewirausahaan cenderung pada teoritis dan aspek kognitif, kurangnya praktek kewirausahaan, tidak adanya inkubator bisnis sebagai tempat melatih ketrampilan kewirausahaan. Oleh karenanya perlu adanya model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan mahasiswa serta mengurangi dominasi peranan dosen. Pembelajaran yang berkualitas akan mempengaruhi hasil pembelajaran dan aktivitas belajar mahasiswa. Faturrahman (2015) menyatakan bahwa pembelajaran adalah cara mempengaruhi emosi, intelektual dan spiritual untuk belajar atas dasar kemauan sendiri pada setiap orang. Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut dengan menggunakan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Colin dan Wilson (2006) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) dapat membangun pengetahuan,



ketrampilan dan sikap melalui pengalaman yang bermanfaat bagi mahasiswa.

Dengan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Implementasi pembelajaran *experiential learning* pada mata kuliah praktek kewirausahaan program studi Manajemen Universitas Nusantara PGRI Kediri”.

## KAJIAN PUSTAKA

Zimmerer dalam Kasmir (2006:96), kewirausahaan diartikan sebagai “suatu proses penerapan kreativitas dan inovasi dalam memecahkan persoalan dan menemukan peluang untuk memperbaiki kehidupan (usaha)”

Menurut Suryana dan Bayu (2010:24), arti kewirausahaan dimaknai sebagai berikut :

Kewirausahaan merupakan kemampuan kreatif dan inovatif yang di jadikan dasar, kiat, dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses, adapun inti dari kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*Creat New and Different*) melalui berfikir kreatif untuk menciptakan peluang.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kewirausahaan merupakan proses kreativitas dan inovasi dengan memanfaatkan sumber daya yang ada untuk menciptakan peluang yang memiliki nilai pembeda.

Alberti, Sciascia dan Poli (2004) menyatakan bahwa pendidikan kewirausahaan merupakan struktur formal dari kompetensi kewirausahaan yang menggabungkan konsep, ketrampilan, dan mental seorang individu sebagai proses memulai usaha yang bertujuan pada pencapaian tujuan.

Ememe, Ezeh, dan Ekemezia (2013) menyampaikan pendidikan kewirausahaan lebih fokus pada pembentukan karakter peserta didik dalam bertanggung jawab pada diri sendiri, memiliki tujuan hidup yang kreatif dengan memanfaatkan peluang serta dapat mengatasi masalah dalam kehidupan sosial.

Menurut Krueger dan Brazeal (1994) menyatakan bahwa pendidikan kewirausahaan dapat meningkatkan pengetahuan dasar kewirausahaan, membangun rasa percaya diri, serta efikasi diri.

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan kewirausahaan dapat dilakukan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas yang bertujuan pembentukan karakter dengan penekanan pada bertanggung jawab, fokus, memiliki daya saing meliputi kreativitas, inovasi, inisiatif dan cepat mengambil keputusan, serta dapat

menciptakan peluang serta resiko yang mengiringi dan dapat mengatasi masalah.

Menurut Kolb (1984: 41) *defines experiential learning is the process whereby knowledge is created through the transformation of experience. Knowledge results from the combination of grasping and transforming experience.*

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.

Menurut Majid (2014:181) *experiential learning* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan ketrampilan melalui pengalamannya secara langsung.

Berdasarkan pengertian diatas dapat diartikan bahwa *experiential learning* merupakan pemerolehan pengetahuan dan ketrampilan berdasarkan pada pengalaman yang diperoleh oleh pembelajar.

Proses pembelajaran model *experiential learning* Kolb seperti yang disampaikan Eveline dan Siregar (2010:35) meliputi:

1. Tahap pengalaman konkret. Proses belajar dimulai dari pengalaman konkret yang dialami peserta didik. Pada tahap ini, seorang peserta didik diupayakan ikut terlibat dalam suatu kejadian, dimana peserta didik belum mengerti bagaimana dan mengapa suatu kejadian harus terjadi seperti itu.
2. Tahap observasi refleksi. Pengalaman konkret tersebut kemudian direfleksikan secara individu. Dalam proses refleksi, para peserta didik akan berusaha memahami apa yang terjadi atau apa yang dialami. Pada tahap ini, peserta didik secara bertahap dapat melakukan pengamatan secara aktif terhadap kejadian, serta mulai memikirkan dan memahaminya.
3. Tahap konseptualisasi atau berpikir abstrak. Proses refleksi merupakan dasar proses konseptualisasi atau proses pemahaman prinsip-prinsip yang mendasari pengalaman yang dialami serta perkiraan kemungkinan aplikasinya dalam situasi atau konteks yang lain (baru).
4. Tahap pengalaman aktif atau penerapan. Proses implementasi merupakan situasi dan konteks yang memungkinkan penerapan konsep yang sudah dikuasai.

Menurut Majid (2014: 36) dalam proses belajar mengajar yang efektif dengan menggunakan metode *experiential learning* maka siswa harus memiliki kemampuan yang akan dijelaskan pada tabel 1 dibawah ini:

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

**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	Berbuat

**METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif lapangan (*field research*). Menurut J. Moleong (2002:3) menyatakan “penelitian kualitatif ini dapat dipandang sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati”.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif analisis, karena bertujuan mendeskripsikan serta menganalisis masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran serta memberikan dengan sistematis dan cermat fakta-fakta aktual dan sifat populasi tertentu serta hubungan antar fenomena yang diselidiki (Margono, 2004:8).

Peranan pengumpulan data dalam penelitian merupakan proses terpenting agar data yang diambil dapat membantu peneliti dalam memecahkan permasalahan yang diteliti.

Peneliti dalam mengumpulkan data dengan cara menggunakan:

1. Teknik observasi

Observasi dilakukan dengan memperhatikan dan mengamati dengan teliti dan sistematis sasaran perilaku yang ditujukan untuk mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis (Herdiansyah, 2012:131). Peneliti menggunakan teknik observasi non partisitif 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 Praktek Kewirausahaan pada program studi Manajemen.

2. Teknik interview/ wawancara

Prastowo (2010:146) menyebutkan bahwa wawancara merupakan teknik pengumpulan

data yang berupa pertemuan dua orang atau lebih secara langsung untuk bertukar informasi dan ide dengan tanya jawab secara lisan sehingga dapat dibangun makna dalam suatu topik tertentu.

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*.

3. Teknik dokumentasi

Arikunto (2010:201) menyebutkan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, arsip dan dokumen yang berkaitan dengan masalah penelitian.

Dokumen-dokumen yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah teori-teori berkaitan dengan *experiential learning*, rencana pembelajaran dan hasil penilaian.

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

1. Triangulasi

Sugiyono (2014:372) menyatakan bahwa triangulasi dalam pengujian kredibilitas bisa diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dan berbagai cara serta berbagai waktu. Teknik triangulasi meliputi:

a. Triangulasi sumber

Sugiyono (2014:372) menyebutkan bahwa triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui berbagai 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

Sugiyono (2014:373) menyatakan lebih jauh bahwa triangulasi teknik untuk

menguji kredibilitas data dengan melakukan pengecekan data kepada narasumber yang sama tetapi tekniknya yang berbeda. 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 praktek kewirausahaan, implementasi *experiential learning* pada pembelajaran praktek 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 praktek kewirausahaan.

c. Triangulasi waktu

Sugiyono (2014:373) mengatakan bahwa 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 praktek 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

Sugiyono (2014:369) memberikan pengertian perpanjangan pengamatan dengan memperpanjang durasi waktu untuk tinggal atau terlibat pada kegiatan yang menjadi sasaran penelitian.

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

1. 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.

Analisa data dimulai dengan menelaah seluruh data yang terkumpul dari berbagai sumber seperti wawancara, pengamatan yang dilakukan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi dan dokumen resmi. Data yang banyak tersebut kemudian dibaca, dipelajari dan ditelaah. Peneliti menyortir data dengan cara memilah mana data yang menarik, penting dan berguna sedangkan data yang tidak dipakai ditinggalkan.

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.

Sebagaimana yang disampaikan oleh Sugiyono (2014:341) menyebutkan bahwa dalam penelitian kualitatif untuk penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya.

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)

Lebih lanjut, Sugiyono (2014:345) menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif diharapkan adalah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. 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.

Nusantara PGRI Kediri, dosen pengampu telah menggunakan model pembelajaran *experiential learning*. Model pembelajaran ini dapat mengaktifkan mahasiswa dan menggunakan pengalaman yang dimiliki untuk diikuti sertakan dalam pembelajaran.

Keaktifan mahasiswa saat pembelajaran praktek kewirausahaan tergolong cukup baik dan tertib, keaktifan mereka meningkat dari partisipasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Strategi yang diterapkan oleh dosen pengampu berorientasi pada aktivitas sehingga menempatkan mahasiswa sebagai subjek (*students centered*) dimana mereka tidak hanya sebagai penerima dan pendengar, tetapi mahasiswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran sehingga mereka memiliki pengalaman belajar. Hal ini diulas oleh dosen pengampu mata kuliah:

“Keaktifan mahasiswa dalam mata kuliah yang saya ampu sekitar 80%, ini disebabkan saya menerapkan *experiential learning* (sambil menutup laptop). Mengapa ini saya lakukan... (sambil menghela nafas) karena saya ingin mahasiswa itu mempunyai pengalaman dalam menjalankan bisnis walaupun masih tahap awal. Biasanya sebelum memberikan materi, saya memutar film tentang motivasi dan bisnis, supaya mereka termotivasi untuk mempunyai usaha. Setelah memutar film, saya mendiskusikan dengan mereka berkaitan dengan apa yang telah mereka tonton. Dengan demikian mereka mau berpikir, berdiskusi dan mampu memecahkan studi kasus yang saya berikan. Memang sih, masih ada mahasiswa yang tidak memperhatikan, mereka asik dengan *smartphon*nya tetapi kalau begini saya biasanya langsung memberi pertanyaan sebagai umpan balik. Mahasiswa dapat menjawab atau tidak, saya tetap memberinya masukan secara halus yang membangun berkaitan dengan sikapnya selama pembelajaran. Ayo ikut kelas saya supaya tahu kondisi dilapangannya bagaimana pembelajaran *experiential learning* (sambil berdiri dan mengambil ranselnya). Saya sampaikan juga keaktifan dalam pembelajaran merupakan salah satu criteria penilaian saya, ini membuat mereka termotivasi untuk aktif. (wawancara dengan dosen pengampu pada tanggal 23 Maret 2017 di ruang dosen Program Studi Manajemen).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang mahasiswa yang mengikuti perkuliahan praktek kewirausahaan menyatakan sebagai berikut:

“Di awal perkuliahan dosen menjelaskan kontrak perkuliahan seperti apa yang harus dilakukan selama perkuliahan, menjelaskan tugas yang harus dikerjakan dan kapan harus dikumpulkan (Sambil

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Dalam pelaksanaan pembelajaran praktek kewirausahaan yang berbobot 3 SKS pada kelas 3E pada Program Studi Manajemen Universitas

memanggil Mak 'e' (sebutan yang jaga kantin) untuk memesan teh hangat). Diawal perkuliahan dosen memutar video berkaitan dengan proses mendirikan usaha sampai bagaimana pengelolaannya. Perkuliahan seperti ini yang saya suka karena saya bisa lihat langsung tidak hanya diceramahi bisa bosan, hehehehe (tertawa lebar sambil mengangkat bahunya). Kadang yang membuat kesal itu ada mahasiswa yang ngobrol saat perkuliahan (wajahnya menampilkan kekesalan sambil mengangkat bahu dan kedua tangannya), bahkan mainan HP kalau yang laki-laki main COC sedangkan yang cewek biasanya buka instgram. Dosen bila menjelaskan sambil berjalan bahkan memutar kelas, sehingga kadang ada mahasiswa yang berhenti sesaat saat dosen memutar kelas. Kalau diskusi kadang teman-teman tidak serius hanya guyonan (bercanda) bahkan ada yang dimintai pendapat malah menjawab ngikut aja, waduh kalau kayak gini bagaimana diskusi bisa berkembang (sambil minum dua tegukan dan menaruhnya kembali di meja) (hasil wawancara dengan mahasiswa di kantin Bunda tanggal 24 Maret 2017 jam 12.00).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dalam proses pembelajaran praktek kewirausahaan "Rata-rata keaktifan mahasiswa cukup baik, hal ini bisa terlihat antusias mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Mahasiswa lebih banyak terlibat dalam pembelajaran karena dosen sebagai fasilitator sedangkan mahasiswa sebagai subyek dimana mereka dituntut menjadi pembelajar aktif. Mahasiswa ikut berpartisipasi dalam diskusi serta memainkan peran. Mahasiswa mendengarkan, memperhatikan, menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh dosen. Mereka juga aktif dalam mengeluarkan ide dan pendapat saat berdiskusi, melakukan tanya jawab saat berdiskusi, dan bermain peran seperti layaknya mengelola perusahaan. Dosen memberikan pertanyaan tambahan bagi mahasiswa yang kurang aktif sehingga dapat memancing mereka untuk lebih aktif. Bagi mahasiswa yang malas belajar dan tidak aktif dalam diskusi, dosen memberikan pemahaman bahasanya kerja kelompok merupakan salah satu soft skills yang harus dimiliki oleh lulusan perguruan tinggi karena umumnya lamaran pekerjaan mencantumkan mampu bekerja sama dengan tim". Hasil observasi tanggal 16 Maret 2017 di ruang K1 jam 09.50-12.00)

Dosen harus mempertimbangkan strategi yang tepat dalam proses belajar mengajar terutama praktek kewirausahaan. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa dengan menggunakan strategi

*experiential learning*. Dimana strategi ini berorientasi pada aktivitas mahasiswa agar aktif dan memiliki kemampuan memahami materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dari yang tidak tahu menjadi tahu selain itu, dapat mengubah sikap yang lebih baik dan mahasiswa memiliki penambahan ketrampilan melalui pengalaman langsung sehingga membuat pembelajaran menjadi berkesan dan penuh makna bagi mahasiswa. Hal ini seperti diungkapkan oleh dosen pengampu mata kuliah sebagai berikut:

"Strategi *experiential learning* merupakan salah satu dosen untuk membangun pengetahuan dan ketrampilan melalui pengalamannya secara langsung sehingga mahasiswa dapat memahami materi yang diberikan. Perubahan sikap yang lebih baik dan memperluas ketrampilan dibandingkan dulu. Belajar itu tidak hanya menjelaskan konsep saja tetapi mereka harus dilibatkan secara langsung dalam proses sehingga bagi mereka akan menjadi suatu pengalaman. Hasil pembelajaran tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, pengetahuan yang didapatkan merupakan perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman. Partisipasi mahasiswa menjadi aktif karena strategi berorientasi pada aktivitas sehingga dapat mengingat apa yang telah didapatkan, yang diakhir pembelajaran menjadi bermakna dan berkesan". (Hasil wawancara dengan dosen tanggal 24 Maret 2017 di kantin Koperasi Harapan Mulya jam 13.00)

Sebelum pembelajaran dimulai, dosen telah melakukan persiapan matang agar pembelajaran menjadi optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen sebagai berikut:

"Persiapannya sebelum perkuliahan adalah menyusun program pembelajaran, merumuskan tujuan yang akan dilaksanakan, merencanakan program pembelajaran serta menyusun langkah-langkah metode pembelajaran agar pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan. Semua penyusunan pembelajaran berdasarkan pada pengalaman dalam menjalankan bisnis dan kebutuhan mahasiswa". (Hasil wawancara dengan dosen tanggal 24 Maret 2017 di kantin Koperasi Harapan Mulya jam 13.00)

Penerapan strategi penerapan *experiential learning* melalui 3 (tiga) tahapan dalam proses pembelajaran meliputi perencanaan, pelaksanaan dan penilaian (evaluasi). Dalam perencanaan dosen membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan merancang pembentukan kelompok. Pada tahap pelaksanaan yaitu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi *experiential learning* serta pada tahap penilaian

(evaluasi) dosen mengevaluasi mahasiswa melalui aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh dosen pengampu mata kuliah sebagai berikut:

“Proses pembelajaran dengan menggunakan metode *experiential learning* meliputi sebagai berikut:

“Dalam tahap perencanaan yang dilakukan adalah mengidentifikasi kebutuhan belajar, permasalahan dan prioritas masalah serta mengelompokkan materi sesuai dengan pengalaman mahasiswa. Oleh karena itu dosen perlu membuat seperangkat alat pengajaran, merancang pembelajaran dengan menggunakan *role play* sehingga mereka merasakan seperti melakukan aktivitas yang nyata dan pembentukan kelompok. Pada tahap pelaksanaan dengan melibatkan mahasiswa sebagai subyek dengan menciptakan iklim yang kondusif dalam pembelajaran. Iklim kondusif meliputi tingkat kehadiran mahasiswa pada tiap kegiatan pembelajaran. Adanya peningkatan hubungan antara dosen dan mahasiswa dengan komunikasi yang seajar. Peran dosen sebagai fasilitator dengan tugas membimbing dan membantu dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Pada tahap penilaian (evaluasi) ditekankan pada aspek afektif, tetapi dalam evaluasi pembelajaran meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik”. (Hasil wawancara dengan dosen tanggal 27 Maret 2017 di kantin Koperasi Harapan Mulya jam 11.00).

Adapun implementasi model *experiential learning* dalam praktek kewirausahaan sebagai berikut:

#### 1. Langkah-langkah pembelajaran

##### a. Kegiatan awal

- 1) Dosen mengucapkan salam
- 2) Dosen memeriksa kehadiran mahasiswa, apabila ada mahasiswa yang tidak hadir, dosen menanyakan penyebab ketidakhadiran kepada mahasiswa penanggungjawab matakuliah (PJM). Dosen juga memberikan apersepsi dengan bertanya kepada mahasiswa, “Apakah sudah mempunyai ide usaha untuk praktek kewirausahaan?. Apersepsi merupakan bentuk stimulus terhadap kegiatan yang akan dilakukan saat praktek kewirausahaan.
- 3) Dosen membagikan materi praktek kewirausahaan.
- 4) Dosen menjelaskan tujuan pembelajaran dengan bahasa yang

biasa dipakai oleh mahasiswa sehingga mereka dapat terbawa suasana pembelajaran.

- 5) Dosen memotivasi mahasiswa agar dalam menjalankan bisnis *start up* harus bersungguh dan tidak berorientasi pada nilai, karena bila hanya menjalankan bisnis karena tugas, mereka tidak akan mendapatkan pengalaman atau tantangan dalam menjalankan bisnisnya. Dosen berharap bisnis yang dijalankan dapat berkesinambungan sehingga mereka dapat membiayai kehidupan sehari-hari dengan menjalankan bisnis, serta menjadikan suatu kebanggaan bagi mereka. Mereka dapat menceritakan pengalamannya kepada orang-orang dilingkungan terdekat.

#### b. Kegiatan inti

##### 1) Eksplorasi

Eksplorasi yang dilakukan dosen pengampu dengan menanyakan tentang pendirian usaha baru. Apa yang dirasakan saat akan memulai usaha?. Setelah mahasiswa bersemangat untuk menjawab, lalu dosen pengampu menjelaskan mengapa perasaan itu muncul saat memulai usaha serta memberikan contoh-contoh pengusaha yang sukses dan tidak sukses sekaligus mengapa semua bisa terjadi, mahasiswa juga diminta memberikan contoh disekitar lingkungan mereka. Dosen memutar video tentang perjalanan bisnis seorang tokoh, supaya dapat terinspirasi. Dalam pembelajaran, mahasiswa aktif dilibatkan dalam pembelajaran.

##### 2) Elaborasi

Dosen menjelaskan bagaimana cara memulai usaha yang dimulai dari ide usaha sampai bagaimana mengelola usaha, dosen meminta mahasiswa membentuk kelompok yang terdiri dari 6 anggota untuk mempraktekkan dalam *role play*.

Setiap kelompok mendapatkan tugas yang sama yaitu membuat perencanaan bisnis yang akan

dilakukan selama praktek kewirausahaan. Dosen

menyiapkan lembar kerja untuk menyusun perencanaan bisnis.

Terlihat semua anggota kelompok antusias mendiskusikan perencanaan bisnis. Walaupun ada sebagian yang bermalas-malasan untuk berdiskusi dengan kelompok. Bahkan ada yang sibuk bermain *smartphone*. Dosen memberikan pengertian untuk mahasiswa yang tidak terlibat dalam diskusi kelompok.

3) Konfirmasi

Pada tahap konfirmasi dosen melakukan Tanya jawab dengan mahasiswa mengenai hal-hal yang belum dipahami dalam penyusunan perencanaan bisnis. Dosen memberikan penjelasan dan meluruskan kesalahpahaman dalam diskusi dengan memberikan penguatan materi.

c. Kegiatan akhir

Kegiatan akhir dalam pembelajaran dosen mengajak mahasiswa membuat kesimpulan dari materi yang dipelajari, serta melakukan penilaian terhadap kegiatan yang dilakukan mahasiswa serta memberi motivasi untuk lebih memperhatikan.

(Hasil observasi pada tanggal 22 Maret 2017 di ruang K1 pada jam 09.50)

**Pembahasan**

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *experiential learning* dapat membantu mahasiswa untuk memperoleh pengalaman yang telah dilakukan sehingga mereka dapat membangun kembali teori/ilmu berdasarkan pada pengetahuan sendiri diperoleh dari kegiatan yang dilakukan. Hamilton dan Klebba (2011:5) menyatakan bahwa model pembelajaran *experiential learning* berguna untuk meningkatkan kemampuan kritis dengan ditunjukkan melalui kemampuan kognitif yang meningkat dari tahap terendah yaitu mengingat sampai pada tahap tertinggi yaitu menciptakan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *experiential learning* melalui tahapan sebagai berikut:

- 1) Tahap persiapan dengan melakukan a). Analisis silabus berdasarkan pada standar kompetensi kelulusan (SKL), kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD); b). Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP); c). Memilih strategi pembelajaran serta alat dalam pembelajaran yang relevan; d). Membuat instrument evaluasi;

Dalam tahapan ini, dosen terlihat telah merencanakan serangkaian kegiatan yang dapat meningkatkan minat mahasiswa serta mahasiswa dapat terlibat secara langsung dengan antusias. Dalam pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran terlihat penekanan pada proses bukan hasil tetapi setiap proses ada pencapaian kompetensi selain itu terdapat pencapaian *softskills* dengan harapan mahasiswa kelak dapat menjalankan peran dan tanggung jawab di pekerjaan, keluarga dan masyarakat. Dosen telah membuat dan menyiapkan alat peraga dan media pembelajaran seperti video serta menjelaskan secara rinci manfaat media yang digunakan sebagai gambaran langkah-langkah yang harus dilakukan.

Model pembelajaran *experiential learning* dapat terlihat pada Rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

- a) Tujuan pembelajaran memuat kemampuan mahasiswa dalam mengekstrasi prinsip dari pengalamannya, mengungkapkan apa yang dirasakan, menyajikan hasil analisis dan dapat menggunakan serta merancang.
- b) Pemilihan materi berdasarkan topik yang dirancang dalam bentuk praktek sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai, pelaksanaan praktek dilengkapi dengan penuntun serta didukung dengan sumber bacaan yang sesuai dan disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang ada.

- c) Rekonstruksi teori dan praktek diurutkan berdasarkan pada proses dan kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
  - d) Peran dosen sebagai fasilitator, dimana fasilitator lebih banyak diterapkan untuk kepentingan pendidikan orang dewasa (*andragogi*). Fasilitator berfungsi dalam memetakan taksonomi mata kuliah, merancang pembelajaran, membuat peserta pembelajaran aktif dalam siklus belajar, memfasilitasi dalam proses pembelajaran, menjembatani antara teori dan pengalaman dan terakhir melakukan evaluasi.
  - e) Peserta pembelajaran terlebih dahulu mencari informasi (mencari tahu), berperan aktif dengan percaya diri dalam proses pembelajaran, melibatkan semua aspek diri dan mengikuti kaidah atau aturan yang telah ditetapkan.
- 2) Tahap proses pembelajaran dimulai dengan adanya komitmen antara dosen dan mahasiswa berkaitan dengan aturan dan disiplin perkuliahan yang disampaikan pada awal perkuliahan, menumbuhkan motivasi dan menjelaskan dinamika pada tiap kelompok, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi untuk mengurangi kejenuhan pada mahasiswa, memberikan kesempatan mahasiswa untuk mengimplementasikan apa yang telah menjadi ide usaha dengan melakukan pendampingan sehingga terjadi pembelajaran bermakna. Penciptaan lingkungan kelas dapat mengarahkan mahasiswa untuk meningkatkan proses berpikir kognitif yang lebih baik.
- 3) Tahap Evaluasi  
 Pada tahap evaluasi, metode penilaian yang dipakai sesuai dengan ketentuan dari Fakultas Ekonomi sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{2 P + 4 T + 2 \text{UTS} + 2 \text{UAS}}{10}$$

Keterangan:

P = Presensi (kehadiran tatap muka kelas)

T = Rata-rata dari keseluruhan kegiatan terstruktur dan kegiatan mandiri mahasiswa.

UTS = Hasil Ujian Tengah Semester

UAS = Hasil Ujian Akhir Semester

Unsur penilaian kehadiran lebih ditekankan dengan menggunakan pendekatan penilaian *soft skills* meliputi:

- 1) Percaya diri
- 2) Kedisiplinan
- 3) Kerjasama dalam tim
- 4) Tanggung jawab
- 5) Mengambil Inisiatif dan
- 6) Berani mengambil keputusan

Rencana pembelajaran mata kuliah kewirausahaan telah dilakukan secara rinci melalui tahapan yang tersebut diatas. Dalam hal ini terlihat adanya relevansi antara program pembelajaran dan aktifitas pembelajaran.

Pembelajaran *experiential learning* memiliki karakter dimana peserta didik terlibat secara penuh dengan pembelajaran yang relevan, selain itu secara individu dibangun rasa tanggung jawab terhadap pembelajaran pribadi masing-masing. Keterlibatan merupakan hasil dari keterkaitan peserta didik dengan aktifitas yang mereka lakukan seperti pada pembelajaran kewirausahaan. Peserta mengikuti perkuliahan tidak hanya diberi motivasi dan materi yang disampaikan dengan metode ceramah tetapi juga mempraktikkan mulai menyusun proposal perencanaan bisnis, mengelola dan membuat produksi, strategi penjualan sampai pada tahap penjualan produk. Keterlibatan peserta didik secara aktif akan menumbuhkan rasa percaya diri, kemampuan untuk mengatasi masalah, kemandirian serta penguatan diri. Penerapan pembelajaran harus mengandung fleksibilitas dimana tergantung pada pengaturan baik cara maupun keadaan, proses pembelajaran dan tipe pengalaman pembelajaran. Bagi peserta didik yang minim pengalaman maka pendekatan pembelajaran lebih difokuskan pada pengembangan pengalaman. Pada pembelajaran dewasa dapat dilakukan dengan mengkaitkan pengalaman intelektual yang relevan dan perkembangan diri dengan teori dan penelitian empiris. Pembelajaran yang dilakukan telah bersifat responsif terhadap kebutuhan peserta apabila terjadi responsif yang lemah maka keterlibatan



dan kepercayaan serta tanggung jawab akan menurun sehingga dapat mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran memiliki tujuan pengembangan diri yang merujuk ada kesadaran diri, perubahan kognitif dan afektif dan pola perilaku dalam konteks untuk menyelesaikan masalah. Dalam pembelajaran, ada mahasiswa yang pasif untuk mengikuti perkuliahan, untuk itu dosen membangun sikap responsif untuk siap mengikuti sesi pembelajaran melalui *building learning commitment* atau sering disebut *ice breakings*. Ketika masuk materi pembelajaran dosen memberikan bingkai kepada mahasiswa mengenai tujuan dari mengapa harus mempelajari hal ini, lalu dilanjutkan dengan pemberian materi pembelajaran.

Pada tahap pengalaman konkret, mahasiswa telah diberikan konsep kewirausahaan supaya ada pemahaman bagaimana berwirausaha dengan melalui diskusi serta mempresentasikan rencana bisnis mengurangi kegagalan dalam pelaksanaan menjalankan bisnis.

Tahap selanjutnya adalah observasi refleksi dimana mahasiswa bersama dosen menganalisa apa yang bisa dilakukan, apa yang boleh tetapi tidak bisa dilakukan, apa yang bisa tetapi tidak boleh dilakukan, apa yang bisa tetapi tidak boleh dilakukan. Dalam kegiatan ini dengan melihat film berkaitan apa saja yang biasa terjadi dalam menjalankan bisnis serta mahasiswa dibekali etika bisnis sehingga mahasiswa dapat merefleksikan kegiatan dengan melalui diskusi setelah melihat film.

Pada tahap pengalaman konkret dimana mahasiswa membuat merek, kemasan serta membuat promosi yang dipresentasikan didepan kelas untuk mendapatkan masukan berkaitan dengan bisnis yang dilakukan. Dalam pelaksanaan ini, terlihat mahasiswa aktif memberikan masukan yang membangun. Penyaji menerima masukan dengan melakukan perubahan dengan mempertimbangkan segi ekonomis, pemasaran dan produksi.

Pada tahap akhir model pembelajaran *experiential learning* adalah pengalaman aktif atau penerapannya, dimana mahasiswa memperoleh pengalaman nyata dalam menjalankan bisnisnya seperti yang direncanakan dalam perencanaan bisnis dengan segala konsekuensi sebagai wirausaha *start up*. Dalam pelaksanaan kegiatan ini, mahasiswa membuat laporan kegiatan yang didokumentasikan. Mahasiswa juga langsung

mendapatkan pengalaman dalam melayani konsumen, menanggapi keluhan konsumen, pengelolaan keuangan dan berbisnis dengan beretika. Pada tahap ini dilakukan penilaian pada penerapannya (proses) sehingga mahasiswa memperoleh pengalaman dalam menjalankan bisnis.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ernst (2013: 36) dimana tingkat penguasaan materi pada mahasiswa akan meningkat jika dosen mendesain dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis keaktifan mahasiswa yang dapat meningkatkan daya pikir kritis terhadap permasalahan yang ditemukan. Penerapan *experiential learning* dapat mendorong mahasiswa aktif membaca dan memahami konsep berwirausaha serta mengaplikasikan perencanaan bisnis dan dapat menganalisis kebijakan dalam pengambilan keputusan dalam bisnis, mensintesis informasi, semua ini berujung pada bagaimana memberikan solusi pemecahan masalah saat menjalankan bisnis ada permasalahan. Pembelajaran model *experiential learning* merupakan pembelajaran yang berbasis pada pengalaman mahasiswa sehingga dosen sebagai fasilitator dalam pembelajaran dengan memberikan masukan-masukan terhadap langkah-langkah yang dilakukan tanpa melakukan pemaksaan kepada mahasiswa untuk mengikuti arahan dan atau opini. Mahasiswa mendapatkan pengalaman bagaimana menjalankan usaha, memiliki mental seorang wirausaha, mempunyai pemikiran jangka panjang apa yang harus dilakukan berkaitan dengan persaingan global serta antisipasinya. Penelitian ini sejalan dengan pendapat Burnard (1989: 14) menyebutkan bahwa pembelajaran *experiential learning* dapat tercapai dengan memperhatikan *action, reflection, phenomenological, subjective human experience serta human experience as a source of learning*. Dalam penelitian ini ditemukan fakta untuk mengaplikasikan *experiential learning* ditemukan kendala dikarenakan masih ada pola pikir di kalangan mahasiswa yang menganggap mata kuliah kewirausahaan sebagai mata kuliah pelengkap untuk menempuh jenjang S1, hal ini dapat dilihat pada kegiatan pembelajaran, dimana ditemukan adanya ketidakseriusan mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran seperti bermain HP, tidak aktif dalam diskusi dikarenakan pembentukan kelompok berdasarkan pada pilihan mahasiswa sendiri.

Dosen terlihat menemui kesulitan dalam mencari pola atau strategi untuk mengubah pola pikir mahasiswa untuk terlibat dalam pembelajaran sehingga berdampak pada penilaian. Penilaian mata kuliah kewirausahaan seharusnya berdasarkan pada perilaku mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan bisnis yang tertulis di rencana bisnis.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *experiential learning* dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. Mahasiswa berperan aktif terhadap semua kegiatan sesuai dengan tahapan-tahapan di perencanaan bisnis yang telah dibuat oleh mahasiswa dalam kelompok.

Mahasiswa memperoleh dan memahami pengetahuan yang berdasarkan dari pengalaman pribadi, belajar dari apa yang dilakukan, dilihat, didengar dan dirasakan terhadap kegiatan yang dijalankan selama menjalankan bisnis.

Aspek ketrampilan konseptual, kepemimpinan, manajemen, sosial, menjual lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah dan diskusi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Basrie. 2003. *Survei sikap mahasiswa serta bagaimana cara memotivasi mahasiswa untuk menjadi wirausahaan*. Jurnal Manajemen dan Akuntansi.7-14
- Alberti, F., Sciascia, S. dan Poli, A. 2004. *Entrepreneurship Education: Notes On An Ongoing Debate. Proceeding of The 14<sup>th</sup> Annual IntEnt Conference*. University of Napoli Federico II. Italy. 4-7 July 2004. Diunduh diakses 20 Februari 2017.
- Anzwar, Saifudin. 1998. *Metode Penelitian*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Baharuddin dan Esa, N W. 2010. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Beaudin, BartP.& Quick, Don.1995. *Experiential learning: Theoretical Underpinnings*. Colorado: HI-CAHS
- Burnad, P. 1989. *Teaching Interpersonal Skills: A Handbook of Experiential Learning For Health Professionals*. London: Chapman & Hall
- Colin. Mason dan Norin. Arshed. *Teaching Entrepreneurship to University Students Through Experiential Learning A Case Study*. Industry & Higher Education. Vol 27. No 6 Desember 2013.PP 449-463.doi:10.5367/ihe.2013.0180. Diunduh tanggal 12 Januari 2017.
- Dumiyanti. 2015. *Pendekatan Experiential Learning dalam Perkuliahan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi untuk Menghadapi Asean Economic Community* (Suatu Kajian Teoritis). Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Pendidik dalam Dinamika Kurikulum Pendidikan di Indonesia pada Era MEA. Hal 87-97. Yogyakarta. FE Universitas Negeri Yogyakarta.
- Emme, O.N., Ezeh, S.C., dan Ekemezia, C.A. 2013. *The Role of Head Teacher in The Development of Entrepreneurship Education in Primary School*. Journal of Social Sciences and Humanities. 2 (01): 242-249.
- Ernst, Jeremy V. 2013. *Impact of Experiential Learning on Cognitive Outcome in Technology and Engineering Teacher Preparation*. Journal of Technology Education. halaman 31
- Eveline Dan Siregar. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Ghalia Indonsia.
- Fathurrahman. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media
- Herdiansyah, Haris. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta. Salemba Humanika.
- Indriati, N & Rostiani.2008. *Intensi kewirausahaan mahasiswa, studi perbandingan antara Indonesia, Jepang dan Norwegia*. Jurnal Ekonomika dan Bisnis Indonesia.Volume 23 No 4.
- J. Moleong, Lexy. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung. Remaja Rosda Karya.

- Kasmir. 2009. *Kewirausahaan*. Jakarta. Raja Grafindo.
- Krueger, N dan Brazeal, D. 1994. *Entrepreneurial Potential and Potential Entrepreneurs*. Entrepreneurship Theory & Practice. 192. 91-104.
- Kolb. David A. 2014. *Experiential learning theory bibliography 1971-2001*. Boston, Ma: McBer and Co. [Http://trgmcbcr.haygroup.com/Products/learning/bibliography.htm](http://trgmcbcr.haygroup.com/Products/learning/bibliography.htm)
- Kolb. David A. 2014. *Experiential learning: Experience as the source of learning and Development*. New York. Prentice Hall
- Lupiyoadi, R. (2007). *Entrepreneurship – from mind set to strategy*. Edisi 3. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia
- Majid, Abdul. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. PT Rosdakarya.
- Margono, S. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Mulyani, Endang. 2014. “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Projek Pendidikan Kewirausahaan untuk Meningkatkan Sikap, Minat, Perilaku Wirausaha, dan Prestasi Belajar Siswa SMK”, dalam *Cakrawala Pendidikan*, XXXIII (1), hlm.50-61
- Peraturan Pemerintah. 2010. Peraturan Pemerintah Nomor 17 tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
- Prastowo, Andi. 2010. *Menguasai Teknik-Teknik Koleksi Data Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta. Diva Press..
- Rahmawan, Ginanjar dan Ardyan, Elia. 2016. *Pendekatan Experiential Learning pada Pembelajaran Kewirausahaan di STIE Surakarta*. Prosiding Seminar Nasional dan Call For Papers RIEE. Hal 235-243. Malang. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang.
- Riyanti, BPD. (2007). *Metode Experiential Learning Berbasis Pada Peningkatan Rasa Diri Mampu, Kreatif & Berani Beresiko dalam pembelajaran Kewirausahaan untuk SMK* (Online) ([www.unesco.or.id/images/pub/89\\_listofunescointhefewsoneducation.doc](http://www.unesco.or.id/images/pub/89_listofunescointhefewsoneducation.doc)), diakses 2 Januari 2017.
- Rosana, D., Suwarna, & Tiarani, V.A.2012. *Five Strategies of Entrepreneurship Learning untuk menghasilkan real entrepreneur (Model Pendidikan Entrepreneurship)*. *Cakrawala Pendidikan*, 31 (1); 82-96
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Suryana, Yuyus dan Bayu, Kartib. 2010. *Kewirausahaan, Pendekatan Karakteristik Wirausahawan Sukses*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group
- Suyono, H. 2009. *Membangun Budaya Kewirausahaan Entrepreneurship*. Makalah disampaikan pada Penandatanganan kerjasama antara Yayasan Damandiri dengan Universitas Ciputra Jakarta – 7 Februari 2011
- Tama, Angka Andi. 2010. Analisis Faktor-Faktor yang Memotivasi Mahasiswa Berwira Usaha. Tersedia di <http://eprints.undip.go.id>, diunduh pada 10 Juni 2016.
- Wardoyo. 2012. *Pengaruh pendidikan dan karakteristik kewirausahaan terhadap intense berwirausaha mahasiswa pada perguruan tinggi swasta di Jakarta*. Jakarta. Paper dipresentasikan pada Seminar Nasional Kewirausahaan dan Inovasi Bisnis. Universitas Tarumanegara.
- Zimmerer, T.W., & Scarborough, N.M., (2008). *Essential of Entrepreneurship and Small Business Management*, Edition 5. New Jersey: Pearson Prentice Hall.