

## **PENDEKATAN EXPERIENTIAL LEARNING DALAM PERKULIAHAN KEWIRASAHAAN DI PERGURUAN TINGGI UNTUK MENGHADAPI ASEAN ECONOMIC COMMUNITY (SUATU KAJIAN TEORETIS)**

**Dumiyati**

*FKIP Unirow Tuban*

*dumiyatis@yahoo.co.id*

### **Abstrak**

Dalam upaya memasuki pasar global ASEAN 2015, kebutuhan akan kemampuan SDM yang kompetitif dan daya saing produk (barang dan jasa) tak bisa ditunda lagi. Peran lembaga pendidikan tinggi menjadi sangat penting dalam mencetak SDM yang memiliki kemampuan adaptif, kreatif, inovatif, kritis dan memiliki kemampuan memecahkan masalah melalui Pendidikan kewirausahaan. Kritikan yang sering muncul bahwa kuliah kewirausahaan di Perguruan tinggi cenderung teoretis, belum kontekstual dan kurang memberikan pengalaman nyata berwirausaha. Untuk itu perlu menerapkan pola pembelajaran kewirausahaan yang konkret berdasarkan masukan empiris dan pengalaman langsung (*experiential learning*) untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan yang bermakna.

Kata kunci: experiential learning, pendidikan kewirausahaan, perguruan tinggi

### **PENDAHULUAN**

*ASEAN Economic Community (AEC)* adalah upaya bersama untuk mencipta integrasi ekonomi regional pada tahun 2015, dengan tujuan mewujudkan kawasan ekonomi ASEAN yang stabil, makmur dan berdaya saing tinggi dengan pembangunan ekonomi yang merata yang ditandai dengan penurunan tingkat kemiskinan dan perbedaan sosial ekonomi. Kesepakatan pelaksanaan AEC diikuti oleh 10 negara anggota ASEAN yang memiliki total penduduk 600 juta jiwa. Sekitar 43% jumlah penduduk itu berada di Indonesia. Artinya, pelaksanaan AEC ini sebenarnya akan menempatkan Indonesia sebagai pasar utama baik untuk arus barang maupun arus investasi.

Tak ada satu pun negara yang bisa menghindar diri dari globalisasi. Konsekuensinya, mau tidak mau setiap negara akan masuk dalam pusaran dinamika dunia, baik dinamika budaya, politik, keamanan, termasuk dalam pusaran ekonomi global. Kondisi ini tentunya akan menjadi suatu keharusan bagi Indonesia untuk terus bekerja keras dan bersaing dengan negara lain seperti Thailand, Vietnam, Filipina, Brunei darussalam, dan Malaysia jika ingin bertahan. Upaya memasuki pasar global ini, sebagai faktor utama adalah kemampuan SDM yang berdaya saing dan daya saing produk (barang dan jasa) Indonesia dalam berkompetisi perlu diperkuat. Dalam hal ini peran lembaga pendidikan tinggi menjadi sangat penting.

Ketika pendidikan tinggi terlibat menyambut datangnya pasar tunggal ASEAN 2015, sejatinya adalah mempersiapkan sumber daya manusia yang terampil, peka dan kritis. Terampil bekerja, peka permasalahan dan kritis dalam berperan. Ketiga kecakapan ini mutlak hadir dalam pasar tunggal ASEAN. Dalam menghadapi tantangan tersebut

pendidikan wirausaha secara formal maupun non formal memiliki peranan yang signifikan. Pendidikan wirausaha mempersiapkan sumberdaya manusia untuk mandiri, melatih keberanian bersaing, dan mempersiapkan keunggulan-keunggulan diri dan produk.

Pentingnya peran perguruan tinggi dalam mencetak SDM yang memiliki kemampuan bersaing dan memiliki jiwa wirausaha dikemukakan oleh Zimmerer (2009: 12), menyatakan bahwa faktor pendorong pertumbuhan kewirausahaan di suatu negara terletak pada peranan universitas melalui penyelenggaraan pendidikan kewirausahaan. Pihak universitas bertanggung jawab dalam mendidik dan memberikan kemampuan wirausaha kepada para lulusannya dan memberikan motivasi untuk berani memilih berwirausaha sebagai karir mereka.

Pihak perguruan tinggi perlu menerapkan pola pembelajaran kewirausahaan yang konkret berdasarkan masukan empiris untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan yang bermakna agar dapat mendorong semangat mahasiswa untuk berwirausaha (Yohnson 2003, Wu & Wu, 2008). Persoalannya pendekatan pembelajaran konkret yang bagaimanakah yang dapat meningkatkan kompetensi lulusan, mampu meningkatkan kesejahteraan hidup dan pengakuan eksistensi diri, menjadi manusia yang berpartisipasi aktif dan siap menghadapi realitas secara kritis. Kecakapan dan kompetensi yang dimiliki akan menjadi pisau analisis sekaligus jalan keluar terhadap problematika yang dihadapi.

Pendidikan tinggi memiliki peran penting, dan tantangan yang dihadapi adalah bagaimana menyiapkan manusia Indonesia yang *qualified* dan *marketable*, sehingga tidak terpinggirkan dalam arus pasar tunggal. Pengembangan kurikulum pendidikan kewirausahaan yang diterapkan pada perguruan tinggi, merupakan salah satu alternatif untuk menghasilkan sarjana yang berjiwa wirausaha. Pentingnya implementasi pendidikan kewirausahaan dan pengalaman kewirausahaan dikemukakan oleh Vesper dkk (Vesper & McMullan, 1988; Kourilsky & Carlson, 1997; Gorman *et al.*, 1997; Rasheed, 2000). Secara teori diyakini bahwa pembekalan pendidikan dan pengalaman kewirausahaan pada seseorang dapat meningkatkan potensi seseorang untuk menjadi wirausahawan. Beberapa penelitian menunjukkan hasil yang mendukung pernyataan tersebut (Kourilsky & Walstad, 1998; Gerry *et al.*, 2008). Sejumlah aktivitas belajar telah dilakukan pada mata kuliah ini yaitu tentang teori-teori kewirausahaan, praktek lapangan kewirausahaan. Dengan melakukan aktivitas itu semua, diharapkan dapat membuat para mahasiswa mendorong untuk menjadi wirausaha yang sesungguhnya setelah mereka lulus.

Pada kenyataannya masih banyak kritik yang diberikan pada perkuliahan kewirausahaan di perguruan tinggi, antara lain: penyajian materi yang cenderung teoretis dan menekankan pada aspek kognitif, belum kontekstual, kurangnya kegiatan praktek wirausaha, kurangnya sarana dan prasarana untuk melatih keterampilan wirausaha seperti inkubator bisnis. Hal ini diperkuat oleh penelitian Koesworo dan Triwijayanti (2006), bahwa pelaksanaan kuliah belum efektif. Karena perkuliahan belum

melibatkan pengalaman pelaku usaha, baik melalui kunjungan lapangan atau kuliah tamu untuk mendekatkan mahasiswa dengan lingkungan riil dunia wirausaha. Meskipun hal tersebut telah diminimalkan dengan penugasan wawancara, secara berkelompok, dengan para pelaku usaha (wirausahawan)

Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan model pembelajaran bersifat *student centered*, proses pembelajaran yang lebih menekankan pada kemampuan penalaran, memberikan pengalaman langsung pada mahasiswa yaitu *experiential learning*. *Experiential Learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengaktifkan mahasiswa dalam proses belajar mengajar untuk membangun pengetahuan dan ketrampilan melalui pengalamannya secara langsung. Dalam model ini menggunakan pengalaman katalisator untuk menolong mahasiswa mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran.

Makalah ini akan membahas: konsep model *Experiential Learning*, dasar pemikiran penggunaan *experiential learning*, mengapa *experiential learning* sesuai untuk pendidikan kewirausahaan, prosedur dan tahapan penerapannya, faktor apa saja yang menjadi pendukung dan penghambat penerapan *Experiential Learning* pada perkuliahan kewirausahaan, serta solusi untuk mengantisipasi hambatannya.

## **PEMBAHASAN**

### **Konsep Model Experiential Learning**

*Experiential learning theory* (ELT), yang kemudian menjadi dasar model pembelajaran *experiential learning*, dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an. Model ini menekankan pada sebuah model pembelajaran yang holistik dalam proses belajar. Dalam *experiential learning*, pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar. Penekanan inilah yang membedakan ELT dari teori-teori belajar lainnya. Istilah “*experiential*” di sini untuk membedakan antara teori belajar kognitif yang cenderung menekankan kognisi lebih daripada afektif. Dan teori belajar behavior yang menghilangkan peran pengalaman subjektif dalam proses belajar (Kolb, 1999).

*Experiential learning* dapat didefinisikan sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri. Tujuan dari model ini adalah untuk mempengaruhi mahasiswa dengan tiga cara, yaitu; 1) mengubah struktur kognitif mahasiswa, 2) mengubah sikap, dan 3) memperluas keterampilan-keterampilan yang telah ada. Ketiga elemen tersebut saling berhubungan dan memengaruhi secara keseluruhan, tidak terpisah-pisah, karena apabila salah satu elemen tidak ada, maka kedua elemen lainnya tidak akan efektif.

*Experiential learning* menekankan pada keinginan kuat dari dalam diri mahasiswa untuk berhasil dalam belajarnya. Motivasi ini didasarkan pula pada tujuan yang ingin dicapai dan model belajar yang dipilih. Keinginan untuk berhasil tersebut dapat meningkatkan tanggung jawab mahasiswa terhadap perilaku belajarnya dan mereka akan merasa dapat mengontrol perilaku tersebut.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, menunjukkan adanya orientasi belajar aktif bagi mahasiswa/*student centered*. Hal ini sangat berbeda bila dibandingkan dengan cara konvensional dalam perkuliahan yang lebih berorientasi pada *teacher centered*. Berikut ini disajikan perbedaan antara *experiential learning* dan *content based learning*.

Tabel 1. Perbedaan mendasar antara *experiential learning* dengan cara tradisional

<i>Experiential Learning</i>	<i>Tradisional Content-based Learning.</i>
Aktif	Pasif
Bersandar pada penemuan individu	Bersandar pada keahlian mengajar
Partisipatif, berbagai arah	Otokratis, satu arah
Dinamis dan belajar dengan melakukan	Terstruktur dan belajar dengan mendengar
Bersifat terbuka	Cakupan terbatas dengan sesuatu yang baku
Mendorong untuk menemukan sesuatu	Terfokus pada tujuan belajar yang khusus

Sumber: Daryanto (2013:45).

Tabel di atas menunjukkan bahwa metode *experiential learning* tidak hanya memberikan wawasan pengetahuan konsep-konsep saja. Namun, juga memberikan pengalaman yang nyata (belajar dengan melakukan) yang akan membangun keterampilan melalui penugasan-penugasan nyata. Selanjutnya, metode ini akan mengakomodasi dan memberikan proses umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan dengan apa yang seharusnya dilakukan.

### Dasar Pemikiran Penggunaan *Experiential Learning*

Pendekatan *Experiential Learning* didasarkan pada beberapa pendapat sebagai berikut:

1. pembelajar dalam belajar akan lebih baik ketika mereka terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar,
2. adanya perbedaan-perbedaan secara individu dalam hal gaya yang disukai,
3. ide-ide dan prinsip-prinsip yang dialami dan ditemukan pembelajar lebih efektif dalam pemerolehan bahan ajar,
4. komitmen peserta dalam belajar akan lebih baik ketika mereka mengambil tanggung jawab dalam proses belajar mereka sendiri, dan
5. belajar pada hakikatnya melalui suatu proses.

*Experiential learning* menunjuk pada pemenuhan kebutuhan dan keinginan mahasiswa. Kualitas belajar *experiential learning* mencakup: keterlibatan mahasiswa secara personal, berinisiatif, evaluasi oleh mahasiswa sendiri dan adanya efek yang membekas pada mahasiswa.

### Mengapa *Experiential Learning* sesuai untuk Pendidikan Kewirausahaan?

Ciputra (2009), berpendapat bahwa wirausaha dapat terbentuk karena 3 hal, yaitu: terlahir dalam lingkungan wirausaha; hidup dalam lingkungan wirausaha; dan dididik menjadi wirausaha. Lupiyoadi (2007) mempercayai bahwa sikap kewirausahaan

pada realitasnya dapat dibentuk melalui proses pembelajaran. Belajar dari pengalaman negara maju dan proyek pembelajaran yang dilakukannya, Cieslik (2004), mengambil kesimpulan bahwa: kewirausahaan tidak saja dapat diajarkan pada jenjang pendidikan sarjana, tetapi juga dapat diajarkan pada jenjang master, dan bahkan pada jenjang doktor dari semua jurusan. Secara khusus dia menyatakan bahwa: *...Entrepreneurship not only for business, but is also for non-business students (i.e., engineering, hard sciences, medical, and arts).*

Dalam hal ini Akbar (2007) juga berpendapat bahwa sifat-sifat kewirausahaan dapat dimiliki oleh siapa saja dan apapun profesi. Suyono (2009) setuju bahwa wirausaha dapat dibentuk melalui proses pendidikan, namun demikian juga diakui bahwa untuk membentuk budaya wirausaha memang merupakan hal yang tidak mudah. Masalah cukup serius yang dihadapi dalam membentuk budaya wirausaha, atau melahirkan wirausaha baru dari kalangan perguruan tinggi menurut Motik (2007) dalam Siswoyo (2009) adalah: pertama *mindset* lulusan perguruan tinggi yang masih sebagai pencari kerja bukan pencipta lapangan pekerjaan; kedua lemahnya kurikulum kewirausahaan, dan; ketiga masih minimnya daya dukung pemerintah terhadap kesempatan berwirausaha.

Sejalan dengan yang disampaikan oleh Motik, dalam Siswoyo (2009) mengambil tiga kesimpulan penting terhadap kondisi pendidikan kewirausahaan di perguruan tinggi, yaitu: sebagian besar lulusan perguruan tinggi lebih siap sebagai pencari kerja daripada pencipta lapangan pekerjaan; kurikulum kewirausahaan yang diberikan kurang sesuai dengan bidang keilmuan, dan; perlu dukungan lembaga penyelenggara secara memadai.

Aspek kewirausahaan yang menekankan pada *Knowledge* (pengetahuan), *Skills* (ketrampilan), dan *Attitude* (sikap), atau sering disingkat KSA, menurut Albornoz (2008) dapat diajarkan melalui proses pendidikan, namun demikian tidak semua aspek kewirausahaan dapat diajarkan dengan perspektif pembelajaran yang sama. Alasan inilah yang memperkuat pentingnya model *experiential learning* (pengalaman langsung) dalam perkuliahan kewirausahaan.

Hasil penelitian Riyanti (2007) menunjukkan bahwa pemberian praktek langsung yang disesuaikan dengan bidang keahlian mahasiswa memudahkan mahasiswa melakukan *transfer of knowledge*, oleh karenanya praktek langsung perlu diberikan porsi yang lebih banyak dalam proses pendidikan kewirausahaan. *Transfer of knowledge*, menurut Kellet (2006) adalah pengembangan latihan-latihan intuitif yang dapat berlangsung dalam situasi yang ditetapkan, yang dapat memberikan ketrampilan-ketrampilan dan dapat digunakan berkreasi dalam usahanya sendiri.

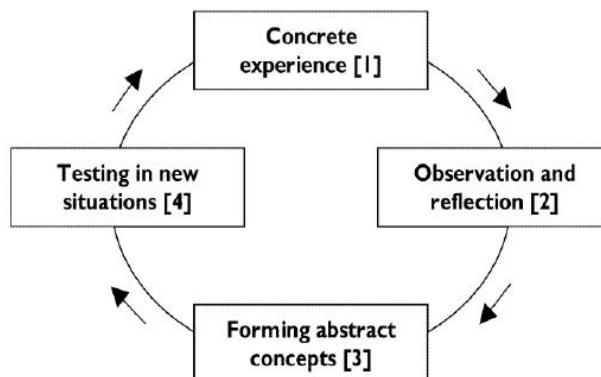
Terkait dengan perlunya praktek langsung, Kellet (2006: 10) berpendapat bahwa: *People develop skills, expertise and social contacts from their work, often as Employees gaining experience, understanding and know-how of how an industry works. This learning is social and relational, gained from interpersonal participation through discovery and experience. It is often functional, technical and problem solving in nature, finding out how*

things are done through the failures and experiences and mentoring of the more experienced.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, menunjukkan bahwa penekanan-penekanan pada pentingnya fasilitasi dalam proses pendidikan kewirausahaan yang melibatkan kegiatan praktik langsung yang realistik, direkomendasikan oleh beberapa peneliti.

### Langkah-Langkah Penerapan Pendekatan *Experiential Learning* dalam Perkuliahan

Prosedur pembelajaran dalam *experiential learning* terdiri dari 4 tahapan, yaitu; 1) tahapan pengalaman nyata, 2) tahap observasi refleksi, 3) tahap konseptualisasi, dan 4) tahap implementasi. Tahapan ini sering disebut Model Kolb bahwa *experiential learning* "consists of four elements namely, concrete experience, observation and reflection, the formation of abstract concepts and testing in new situations" (Bhat, 2001), dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Siklus *Experiential Learning*  
Sumber: Kolb, A.D. & Boyatzis, R.E. (1999:39)

Dalam tahapan di atas, proses belajar dimulai dari pengalaman konkret yang dialami seseorang. Pengalaman tersebut kemudian direfleksikan secara individu. Dalam proses refleksi seseorang akan berusaha memahami apa yang terjadi atau apa yang dialaminya. Refleksi ini menjadi dasar konseptualisasi atau proses pemahaman prinsip-prinsip yang mendasari pengalaman yang dialami serta prakiraan kemungkinan aplikasinya dalam situasi atau konteks yang lain (baru). Proses implementasi merupakan situasi atau konteks yang memungkinkan penerapan konsep yang sudah dikuasai.

Kemungkinan belajar melalui pengalaman-pengalaman nyata kemudian direfleksikan dengan mengkaji ulang apa yang telah dilakukannya tersebut. Pengalaman yang telah direfleksikan kemudian diatur kembali sehingga membentuk pengertian-pengertian baru atau konsep-konsep abstrak yang akan menjadi petunjuk bagi terciptanya pengalaman atau perilaku-perilaku baru. Proses pengalaman dan refleksi dikategorikan sebagai proses penemuan (*finding out*), sedangkan proses konseptualisasi dan implementasi dikategorikan dalam proses penerapan (*taking action*).

Menurut *experiential learning theory*, agar proses belajar mengajar efektif, seorang mahasiswa harus memiliki 4 kemampuan (Nasution dalam Baharudin dan Esa, 2010:167).

Tabel 2. Kemampuan Mahasiswa Dalam Proses Belajar *Experiential Learning*

Kemampuan	Uraian	Pengutamaan
<i>Concrete Experience</i> (CE)	Mahasiswa melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru	<i>Feeling</i> (perasaan)
<i>Reflection Observation</i> (RO)	Mahasiswa mengobservasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari berbagai segi	<i>Watcing</i> (mengamati)
<i>Abstract Conceptualization</i> (AC)	Mahasiswa menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sehat	<i>Thinking</i> (berpikir)
<i>Active Experimentation</i> (AE)	Mahasiswa menggunakan teori untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan	<i>Doing</i> (berbuat)

Sumber: (Baharudin dan Esa, 2010:167)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang memperhatikan atau menitikberatkan pada pengalaman yang akan dialami mahasiswa. Mahasiswa terlibat langsung dalam proses belajar dan mahasiswa mengkonstruksi sendiri pengalaman-pengalaman yang didapat sehingga menjadi suatu pengetahuan.

Model pembelajaran semacam ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif. Lebih lanjut, Hamalik menyatakan bahwa pembelajaran berdasarkan pengalaman memberi seperangkat atau serangkaian situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh dosen (Hamalik,2001). Cara ini mengarahkan para mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman lebih banyak melalui keterlibatan secara aktif dan personal, dibandingkan bila mereka hanya membaca suatu materi atau konsep. Dengan demikian, belajar berdasarkan pengalaman lebih terpusat pada pengalaman belajar mahasiswa yang bersifat terbuka dan mahasiswa mampu membimbing dirinya sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa penerapan model *experiential learning* dapat membantu mahasiswa dalam membangun pengetahuannya sendiri (Depdiknas, 2002). Seperti halnya model pembelajaran lainnya, dalam menerapkan model *experiential learning*, dosen harus memperbaiki prosedur agar pembelajarannya berjalan dengan baik. Hamalik (2001), mengungkapkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *experiential learning* adalah sebagai berikut:

1. Dosen merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) yang memiliki hasil-hasil tertentu.
2. Dosen harus bisa memberikan rangsangan dan motivasi.

3. Mahasiswa dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok-kelompok kecil/keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman.
4. Para mahasiswa ditempatkan pada situasi-situasi nyata, maksudnya mahasiswa mampu memecahkan masalah dan bukan dalam situsi pengganti. Contohnya, di dalam kelompok kecil, mahasiswa mengungkap teknik dan kendala-kendala pemasaran berdasarkan hasil praktek pemasaran, bukan menceritakan konsep hasil kajian teoretis saja.
5. Mahasiswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut.
6. Keseluruhan kelas menceritakan kembali tentang apa yang ada di lingkungan sehubungan dengan mata kuliah tersebut untuk memperluas pengalaman belajar dan pemahaman mahasiswa dalam melaksanakan pertemuan yang nantinya akan membahas bermacam-macam pengalaman tersebut.

Selain beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *experiential learning*, dosen juga harus memperhatikan metode belajar melalui pengalaman, yaitu meliputi tiga hal di bawah ini.

1. Strategi belajar melalui pengalaman berpusat pada mahasiswa dan berorientasi pada aktivitas.
2. Penekanan dalam strategi belajar melalui pengalaman adalah proses belajar, dan bukan hasil belajar.
3. Dosen dapat menggunakan strategi ini dengan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

### **Faktor-Faktor Pendukung Model *Experiential Learning***

Faktor pendukung merupakan faktor-faktor yang turut mengoptimalkan penerapan model *experiential learning* antara lain: (a) penyajian masalah yang lebih jelas dan rinci oleh dosen sesuai dengan tujuan perkuliahan, (b) partisipasi mahasiswa yang lebih aktif dalam pembelajaran, dan (c) suasana pembelajaran yang menyenangkan, santai, dan bertanggung jawab dalam bentuk diskusi. Hal ini sesuai dengan pendapat Raharjo, bahwa metode-metode yang sesuai dengan model *experiential learning* adalah 1). Demonstrasi, 2). Tanya jawab, 3). Diskusi, 4). Kerja kelompok, 5). Curah pendapat (*brain storming*), 6). *Micro teaching*

### **Faktor-Faktor Penghambat Model *Experiential Learning***

Sedangkan faktor penghambat pelaksanaan pembelajaran *Experiential Learning* adalah (a) waktu yang kurang efektif dan efisien, (b) kesulitan mahasiswa dalam melakukan adaptasi terhadap metode *Experiential Learning*, (c) Kurangnya kemampuan mahasiswa dalam memahami tugas yang harus dilakukan, dan (d) kurangnya rasa percaya diri mahasiswa dalam melaksanakan aktivitas *Feeling* (perasaan), *Watching* (mengamati), *Thinking* (berpikir), *Doing* (berbuat) untuk memperoleh kemampuan

*Concrete Experience (CE), Reflection Observation (RO), Abstract Conceptualization (AC), Active Experimentation (AE).*

Untuk mengantisipasi kelemahan tersebut maka: (1) Dosen: Hendaknya menerapkan metode *Experiential Learning* agar menciptakan suasana belajar yang nyaman, dan disesuaikan dengan perencanaan yang telah disusun dan waktu yang telah disediakan, (2) Bagi Kaprodi hendaknya memotivasi dosen-dosen untuk dapat menggunakan metode-metode pembelajaran yang efektif bagi mahasiswa, merintis suatu wadah inkubator bisnis (3) Mahasiswa hendaknya lebih berani dalam mengemukakan pendapat maupun argumen ketika metode pembelajaran berlangsung, dan meningkatkan kemampuan inkuiiri dan bereksplorasi untuk memperoleh pengalaman langsung.

## **SIMPULAN**

Pendidikan tinggi memiliki peran penting dalam menyiapkan manusia Indonesia yang berkualitas dan *marketable*, kreatif, inovatif dan memiliki kemampuan *probem solver*, sehingga dapat bersaing dalam menghadapi pasar bebas ASEAN 2015. Upaya yang dilakukan perguruan tinggi dengan mengembangkan kurikulum pendidikan kewirausahaan.

Namun demikian juga diakui bahwa untuk membentuk budaya wirausaha memang merupakan hal yang tidak mudah. Oleh karenanya penyelenggaraan kurikulum perlu didukung dengan pendekatan *experiential learning* meliputi tahapan-tahapan *Concrete Experience (CE), Reflection Observation (RO), Abstract Conceptualization (AC), Active Experimentation (AE)*. Tahapan pembelajaran dengan pemberian praktek langsung yang disesuaikan dengan bidang keahlian mahasiswa memudahkan mahasiswa melakukan *transfer of knowledge*, mengaplikasikan teori wirausaha yang telah dikuasai, memperkuat sikap dan keterampilan wirausaha. Oleh karenanya praktek langsung perlu diberikan porsi yang lebih banyak dalam proses pendidikan kewirausahaan dan pelatihan mahasiswa melalui inkubator bisnis.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Akbar, S. (2007). *Pembelajaran Nilai Kewirausahaan dalam Perspektif Pendidikan Umum (Prinsip-prinsip dan Vektor-vektor Percepatan Proses Internalisasi Nilai Kewirausahaan)*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Albornoz, C. A. (2008). Toward A Set of Trainable Content on Entrepreneurship Education: A Review of Entrepreneurship Research From Educational Prospective. *J. Technol. Manag. Innov. 2008. Volume 3, Special Issue 1: 86-98.* (online)([www.jotmi.org/index.php/GT/article/viewFile/rev5/131-](http://www.jotmi.org/index.php/GT/article/viewFile/rev5/131-)),diakses tanggal 6 April 2014.
- Baharuddin dan Esa, N W. (20100. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Cieslik, J. (2004). *University Conferences -Level Entrepreneurship Education In Poland.* (online) ([www.upm.ro/proiecte/EEE/\\_/papers/S604.pdf](http://www.upm.ro/proiecte/EEE/_/papers/S604.pdf)), diakses tanggal 20 Maret 2014.

- Ciputra. (2009). *Ciputra Quantum Leap. Entrepreneurship mengubah Masa Depan Bangsa dan Masa Depan Anda*. Cetakan ke 4. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Daryanto.(2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung : Yrama Widya
- Gerry. C.; Susana. C. & Nogueira. F.(2008). Tracking Student Entrepreneurial Potential: Personal Attributesand the Propensity for Business Start-Ups after Graduationin a Portuguese University. *International Research Journal Problems and Perspectivesin Management*, 6(4): 45-53.
- Gorman, G., Hanlon, D. & King, W. (1997). Some Research Perspectives on Entrepreneurship Education, Enterprise Education and Education for Small Business Management: A Ten-Year Literature Review. *International Small Business Journal*, 15(3): 56-77.
- Kellet, S. (2006). *A Picture of Creative Entrepreneurship: Visual Narrativein Creative Entreprise Education*. (online) ([http://www.ncge.com/files/biblio\\_1002.pdf](http://www.ncge.com/files/biblio_1002.pdf)), diakses tanggal 4 April 2013.
- Koesworo, Y., dan Triwijayanti, A. (2006). Penerapan Metode Problem based, Experience dan Experiential Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Kuliah Kewirausahaan. *Jurnal Ekuitas* Vol.10 No.2 Juni 2006: 246 – 262, ISSN 1411-0393
- Kolb, A.D. & Boyatzis, R.E. (1999). Experiential Learning Theory, Previous Research and New Direction. CaseWestern Reserve University. online pada: [<http://www.d.umn.edu/~kgilbert/educ5165-731/Readings/experiential-learning-theory.pdf>]
- Kourilsky, M.L. & Walstad, W.B. (1998). Entrepreneurship and Female Youth: Knowledge, Attitudes, Gender Differences and Educational Practices. *Journal of Business Venturing*, 13(1): 77-88.
- Kourilsky, M.L. & Carlson, S.R. (1997). Entrepreneurship Education for Youth: A Curricular Perspective, in Sexton, D.L. & Sanlow, R.W. (Eds.), *Entrepreneurship 2000* (page 193-213). Chicago: Upstart Publishing.
- Lupiyoadi, R. (2007). *Entrepreneurship – from mind set to strategy*. Edisi 3. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Rasheed, H.S. (2000). *Developing Entrepreneurial Potential in Youth: The Effects of Entrepreneurial Education and Venture Creation*, (<http://USASEB2001proceedings063>, diakses 3 April 2014).
- 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\\_listofunescointheneuroneducation.doc](http://www.unesco.or.id/images/pub/89_listofunescointheneuroneducation.doc)), diakses 16 maret 2012.
- Siswoyo, B B. (2009). Pengembangan Jiwa Kewirausahaan di Kalangan Dosen dan Mahasiswa. *Jurnal ekonomi bisnis* | tahun 14 | nomor 2 | juli 2009. Hal. 114-123. (online) ([fe.um.ac.id/wp-content/uploads/.../bambang\\_banu4.pdf](http://fe.um.ac.id/wp-content/uploads/.../bambang_banu4.pdf)), diakses tanggal. 20 Mei 2011.
- Suyono, H. (2009). *Membangun Budaya Kewirausahaan Entrepreneurship*. Makalah disampaikan pada Penandatanganan kerjasama antara Yayasan Damandiri dengan Universitas Ciputra Jakarta – 7 Februari 2011

- Vesper, K.H. & McMullan, W.E. (1988). Entrepreneurship: Today Courses, Tomorrow degrees?. *Entrepreneurship Theory and Practice*, 13(1): 7-13.
- Wu, S. & Wu, L. (2008). The Impact of Higher Education on Entrepreneurial Intentions of University Students in China. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, 15(4): 752-774.
- Yohnson. (2003). Peranan Universitas dalam Memotivasi Sarjana Menjadi Young Entrepreneurs. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 5(2): 97-111.
- Zimmerer, T.W., & Scarborough, N.M., (2008). *Essential of Entrepreneurship and Small Business Management*, Edition 5. New Jersey: Pearson Prentice Hall.