

ANALISIS METODE PEMBELAJARAN MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN PADA STMIK STIKOM INDONESIA

^aWayan Eny Mariani, ^b I Gusti Ayu Anom

^{a,b}STMIK STIKOM INDONESIA

^aenymariani@stiki-indonesia.ac.id

ABSTRACT

Analisis Metode Pembelajaran Mata Kuliah Kewirausahaan Pada Stmik Stikom Indonesia. Penanaman konsep kewirausahaan salah satunya dapat dilakukan melalui pendidikan kepada generasi muda. Pendidikan tinggi merupakan jenjang terakhir dari pendidikan formal. Pendidikan tinggi turut berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang lebih berkualitas. STMIK STIKOM Indonesia merupakan sekolah tinggi berbasis teknologi informasi yang menyelenggarakan mata kuliah kewirausahaan untuk menanamkan konsep kewirausahaan pada mahasiswanya. Semakin baik penyelenggaraan pendidikan kewirausahaan akan mampu memperbesar minat mahasiswa STMIK STIKOM Indonesia untuk berwirausaha setelah menyelesaikan pendidikan tingginya. Maka diperlukan suatu analisis mengenai efektivitas penyelenggaraan pendidikan kewirausahaan di STMIK STIKOM Indonesia yang nantinya akan dapat berperan dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa STMIK STIKOM Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif di mana penelitian dilakukan pada kondisi natural dari objek yang diteliti. Metode pembelajaran yang telah berjalan dianalisis dengan metode *logic model* untuk dapat mengetahui efektivitas pelaksanaan perkuliahan kewirausahaan di STMIK STIKOM Indonesia. Tahap pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari pembuatan *logic model* perkuliahan kewirausahaan yang sedang berjalan, evaluasi kesesuaian proses dengan *outcome* yang diharapkan, dan pemilihan metode pembelajaran. Hasil penelitian menemukan bahwa penerapan metode pembelajaran mata kuliah kewirausahaan yang telah berjalan telah menumbuhkan minat berwirausaha mahasiswa STMIK STIKOM Indonesia dan metode pembelajaran mata kuliah kewirausahaan yang telah berjalan belum memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempraktikkan berbisnis di dunia nyata.

Kata kunci : Kewirausahaan, Metode Pembelajaran, *Logic Model*, Minat Berwirausaha

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki potensi sumber daya manusia yang sangat besar. Data statistik tahun 2018 menunjukkan jumlah angkatan kerja pada Agustus 2018 sebanyak 131,01 juta orang. Angka ini mengalami peningkatan sebesar 2,95 juta orang dibanding Agustus 2017 (Badan Pusat Statistik RI, 2018). Hal ini mengindikasikan bahwa Indonesia memerlukan lapangan pekerjaan yang besar untuk dapat menampung angkatan kerja yang jumlahnya terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Penciptaan lapangan pekerjaan dapat digalakkan dengan meningkatkan minat masyarakat untuk berwirausaha. Kewirausahaan memberikan

dampak yang serius pada pertumbuhan ekonomi, penciptaan lapangan kerja, sumber-sumber inovasi dan produktivitas (Urbano dan Aparicio, 2015). Kewirausahaan telah dianggap sebagai hal yang esensial untuk pembangunan dan pertumbuhan ekonomi (Fayolle dan Linan, 2013; Karimi et al., 2014). Pemahaman mengenai konsep kewirausahaan perlu dikembangkan sejak usia dini sehingga pola pikir generasi muda tidak hanya sebatas bekerja pada perusahaan-perusahaan milik pemerintah ataupun swasta, tapi mulai berpikir untuk memiliki usaha sendiri yang nantinya akan ikut membangun perekonomian Indonesia.

Penanaman konsep kewirausahaan salah satunya dapat dilakukan melalui pendidikan kepada generasi muda. Pendidikan tinggi merupakan jenjang terakhir dari pendidikan formal. Pendidikan tinggi turut berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang lebih berkualitas. Bekal pendidikan kewirausahaan yang tepat akan mempengaruhi mahasiswa untuk menjadi seorang wirausahawan (Mumtaz et al., 2012). Pendidikan kewirausahaan sedang mengalami kondisi transisi baik pada tingkat konsep (model baru pendidikan kewirausahaan) dan tingkat teknologi yaitu e-Learning, perangkat seluler, jaringan pembelajaran, jaringan kewirausahaan (Welsh et al, 2016). Pendidikan kewirausahaan adalah metode yang efisien untuk membekali siswa dengan pengetahuan yang diperlukan tentang kewirausahaan (Mumtaz et al., 2012; Turker dan Selcuk, 2009). Turker dan Selcuk (2009) berpendapat bahwa pendidikan kewirausahaan adalah sumber daya untuk memperoleh pengetahuan tentang kewirausahaan. Moriano et al. (2012) yang melakukan studi lintas budaya juga mengemukakan bahwa pendidikan kewirausahaan akan memberikan pengetahuan untuk berwirausaha. Menurut Aprilianty (2010), pengetahuan kewirausahaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berwirausaha siswa SMK Rumpun Pertanian di Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan memiliki pengaruh terhadap minat berwirausaha para generasi muda.

STMIK STIKOM Indonesia merupakan sekolah tinggi berbasis teknologi informasi yang memiliki dua program studi yaitu Program Studi Teknik Informatika dan Program Studi Sistem Komputer. STMIK STIKOM Indonesia telah berdiri sejak tahun 2008 dan kini memiliki mahasiswa aktif berjumlah 3.413 orang. STMIK STIKOM Indonesia turut serta dalam mengembangkan jiwa kewirausahaan pada generasi muda melalui mata kuliah kewirausahaan. Mariani dan Anom (2018) menemukan bahwa pengetahuan kewirausahaan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat berwirausaha mahasiswa STMIK STIKOM Indonesia. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin baik penyelenggaraan pendidikan kewirausahaan akan mampu memperbesar minat mahasiswa STMIK STIKOM Indonesia untuk berwirausaha setelah menyelesaikan pendidikan tingginya. Untuk dapat meningkatkan jumlah lulusan STMIK STIKOM Indonesia yang menjadi wirausaha, maka perlu dilakukan kajian mengenai efektivitas penyelenggaraan pendidikan kewirausahaan di STMIK STIKOM Indonesia yang nantinya akan dapat berperan dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa STMIK STIKOM Indonesia. Dengan mengupayakan meningkatnya minat mahasiswa STMIK STIKOM Indonesia untuk berwirausaha diharapkan dapat mengurangi tingkat pengangguran yang terjadi di Indonesia. Berikutnya akan disajikan kajian literatur, metode penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

KAJIAN LITERATUR

Terdapat dua teori yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu teori kewirausahaan dan *logic model*.

Kewirausahaan

Menurut Fahmi (2014), kewirausahaan adalah suatu ilmu yang mengkaji tentang pengembangan dan pembangunan semangat kreativitas serta berani menanggung resiko terhadap yang dilakukan demi mewujudkan hasil karya tersebut.

Menurut Kasmir (2011), kewirausahaan adalah seorang atau sekelompok orang mengeluarkan sejumlah uang untuk membeli sejumlah barang, kemudian barang tersebut dipajang di suatu lokasi tertentu untuk dijual kembali pada konsumennya. Atau seorang membeli sejumlah barang kemudian diolah atau diproses lalu disajikan dalam bentuk makanan di suatu lokasi untuk dinikmati konsumennya. Atau seseorang membeli berbagai bahan baku, diolah dan diproses menjadi barang tertentu kemudian diperjual-belikan ke berbagai daerah yang membutuhkan.

Menurut Suherman (2010), kewirausahaan adalah semangat, sikap, perilaku dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha dan atau kegiatan yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi dan produksi baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik dan atau memperoleh keuntungan yang lebih besar.

Pendidikan kewirausahaan dipandang sebagai metode karena merupakan serangkaian praktik dibandingkan dengan proses; metode sebagai fase belajar versus langkah-langkah untuk menyelesaikan; kreatif versus prediksi; fokus pada aksi versus fokus pada perencanaan; belajar sebagai investasi versus belajar untuk pengembalian yang diharapkan; dan kompetitif kolaboratif (Neck et al., 2014).

Logic Model

Logic model merupakan teori tentang hubungan sebab-akibat di antara berbagai komponen dari suatu program: sumber daya dan kegiatan-kegiatannya, keluarannya, serta dampak jangka pendek dan hasil jangka panjang (Devine, 1999). Teknik analisis dengan meneliti logika program ini sering disebut *logic model* program atau program *logic*. Analisis logika program berguna untuk mendapatkan pemahaman dan pencapaian kesepakatan serta untuk mengetahui secara rinci tujuan program, baik secara mikro maupun makro (Kellog, 2004). *Logic model* dapat digunakan sebagai alat untuk melakukan perencanaan atas program yang akan dilaksanakan (Kellog, 2004). Di samping itu *logic model* juga dapat digunakan untuk melakukan evaluasi atas program atau kegiatan yang telah selesai maupun yang sedang berjalan serta program yang masih dalam tahap perencanaan. *Logic model* dibuat secara singkat dan jelas, sehingga dengan hanya melihat alat ini garis besar isi keseluruhan program sudah dapat diketahui (Frechtling, 2007). *Logic model* ini dibuat saat program direncanakan. *Logic model* sebaiknya selalu diperbaiki dan diperbaharui pada setiap perubahan yang terjadi pada suatu program, agar tetap menjaga keterkaitan sebab akibat di antara berbagai komponen dari suatu program (Kellog, 2004).

Tahapan Logic Model

Penyusunan dari *logic model* mencakup :

1. Menentukan indikator dan sasaran kinerja yang mencakup masukan, keluaran, hasil, manfaat dan dampak program ;
2. Hubungan kausal antara indikator-indikator tersebut ;
3. Asumsi yang mengikuti tujuan di setiap tingkatan, yaitu faktor-faktor luar yang tidak dapat dikontrol oleh program itu sendiri, tetapi dapat mempengaruhi tercapainya tujuan program.

Menurut Frechtling (2007) terdapat beberapa komponen dalam *logic model*, yaitu :

1. *Input*, yaitu komponen yang diperlukan sistem.
2. *Process*, yaitu komponen dalam sistem yang mengubah *input* menjadi *output*.
3. *Output*, yaitu komponen yang dihasilkan sistem.
4. *Outcome*, yaitu komponen akibat yang dipengaruhi oleh relasi logis *input*, *process*.

Pengembangan dan Penerapan Logic Model

Pengembangan *Logic Model* diawali dengan kajian pustaka, analisis konten, diskusi mendalam, membandingkan dengan urgensinya dalam penelitian, rancangan model, pengembangan instrumen, seminar awal sebagai validasi instrumen. Sesudah direvisi kemudian siap diterapkan dalam penelitian (Saludung, 2011). Sanders & Sullins (2006: 12-18) menggambarkan *logic model* dengan enam komponen yaitu *inputs*, *activities*, *output*, *initial outcomes*, *intermediate outcomes*, *ultimate outcomes*. Berdasarkan komponen tersebut dirancanglah pertanyaan evaluasi yang mengarahkan kegiatan program. Frechtling (2007) mengembangkan *logic model* dengan komponen: *input*, *process*, *output* dan *outcomes*. Komponen *logic model* menurut Saludung (2011) yaitu:

1. *Situations* (situasi): Kebutuhan, investasi, gejala dan permasalahan, stakeholder pasangan; dengan prioritas: pertimbangkan misi/visi/nilai, mandat/tugas/perintah, sumber daya, dinamika tenaga lokal, kolaborator, kompetisi, dampak yang kuat.
2. *Inputs* (masukan): Apa yang menjadi modal: dosen, karyawan, waktu, berdasarkan hasil penelitian awal, material, peralatan, teknologi, partner/pasangan. Meliputi sumber daya, kontribusi serta investasi untuk menjadi masukan ke dalam program.
3. *Activities* (kegiatan): Aktivitas dan prioritas: aktivitas apa yang akan dilakukan, kegiatan dapat berbentuk: *workshop*, *meeting*, pelayanan, pengembangan produk kurikulum, sumber daya, pelatihan, bimbingan, penilaian, memberi kemudahan, pasangan, media, target jangkauan: partisipan, klien, perantara, pembuat keputusan, pemakai, dan kepuasan.
4. *Outputs* (hasil): hasil dari aktivitas, layanan, *event* dan produk yang dicapai seseorang sebagai partisipan, atau yang menjadi target jangkauan.
5. *Outcomes* (dampak dan manfaat): terjadinya perubahan secara individual, kelompok, masyarakat, organisasi, dan sistem, meliputi: 1). *initial outcomes*, 2). *intermediate outcomes*, dan 3). *ultimate outcomes*.
6. *External Factors*: faktor eksternal yang bervariasi dan saling terkait yang mempengaruhi kegiatan program dimana program dilaksanakan.

METODE

Alur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif di mana penelitian dilakukan pada kondisi natural dari objek yang diteliti. Menurut Sugiono (2013), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Peneliti membuat

gambaran mengenai objek yang diteliti melalui pengamatan pada objek penelitian, meneliti kata-kata dari responden pada saat wawancara dan melakukan studi pada situasi yang diamati. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran mata kuliah kewirausahaan terhadap minat berwirausaha di STMIK STIKOM Indonesia. Metode pembelajaran yang telah berjalan dianalisis dengan metode *logic model* untuk dapat mengetahui efektivitas pelaksanaan perkuliahan kewirausahaan di STMIK STIKOM Indonesia. Pada penelitian Saludung (2011) menggunakan *Logic Model* untuk menganalisis situasi, permasalahan, dan kebutuhan mahasiswa dan alumni agar termotivasi untuk berwirausaha. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran mata kuliah kewirausahaan.

Teknik Pengumpulan Data

Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini meliputi rekapan nilai dari mahasiswa STMIK STIKOM Indonesia yang telah menempuh mata kuliah kewirausahaan, data silabus mata kuliah kewirausahaan, RPS, beserta metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah kewirausahaan. Teknik pengumpulan dan pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan tiga cara yaitu:

1. Observasi, yaitu melakukan pengamatan langsung untuk mendapatkan data penelitian. Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan langsung dan tidak langsung pada kegiatan pembelajaran pada mata kuliah kewirausahaan.
2. Wawancara, yaitu suatu cara pengumpulan data dengan jalan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah kewirausahaan dan dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan.
3. Dokumentasi, yaitu cara pengumpulan data dengan mengambil data-data silabus maupun RPS yang berupa laporan, catatan, atau arsip yang sudah ada.

Pengolahan Data

Tahap pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan *logic model* perkuliahan kewirausahaan yang sedang berjalan. Hal ini dilakukan untuk dapat mengetahui kondisi proses belajar mengajar yang sudah berjalan selama ini pada mata kuliah kewirausahaan di STMIK STIKOM Indonesia. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan dalam mata kuliah kewirausahaan juga dapat diketahui pada tahapan ini.
2. Evaluasi kesesuaian proses dengan *outcome* yang diharapkan. Pada proses ini dilakukan perbandingan proses pembelajaran yang sudah berjalan dengan tujuan yang tercantum pada silabus dan RPS. Tahapan ini dilakukan untuk dapat melihat apabila terdapat ketidaksesuaian antara proses pembelajaran dengan tujuan perkuliahan yang tercantum dalam silabus dan RPS.
3. Pemilihan metode pembelajaran. Pada proses ini dilakukan analisis untuk menentukan metode pembelajaran ideal yang sebaiknya diterapkan dalam menyelenggarakan perkuliahan kewirausahaan di STMIK STIKOM Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Statistik Deskriptif

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil wawancara dengan dosen dan mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah kewirausahaan.

Jumlah dosen pengampu kewirausahaan yang diwawancarai adalah tujuh orang. Kuisisioner mengenai survey metode pembelajaran mata kuliah kewirausahaan disebarkan ke seluruh kelas kewirausahaan di STMIK STIKOM Indonesia. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa yang mengikuti kelas kewirausahaan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 540 orang. Jumlah kuisisioner yang kembali adalah 254 kuisisioner.

Metode Pembelajaran Mata Kuliah Kewirausahaan

Hasil wawancara dengan para dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan STMIK STIKOM Indonesia pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Metode Pembelajaran Mata Kuliah Kewirausahaan

No.	Metode Pembelajaran	Materi Perkuliahan	Materi Presentasi
1	Metode Ceramah, Metode Diskusi, Metode Pemecahan Masalah (Problem Based Learning)	Passion bisnis, peluang dan tantangan persaingan	Bisnis model
2	Metode Latihan Keterampilan	Design thinking dan bussines model canvas	Design thinking dan bussines model canvas
3	Metode Ceramah, Metode Diskusi	Bisnis model generation (canvas) dan konsep usaha.	Business plan & Business Model Canvas
4	Metode Diskusi, Metode Latihan Keterampilan, Metode Pemecahan Masalah (Problem Based Learning)	Bussiness model canvas dan design thinking	Tidak ada Presentasi
5	Metode Pemecahan Masalah (Problem Based Learning)	BMG (Business Model Generation) atau bisnis model kanvas dan Design Thinking	Business model generation atau bisnis model kanvas
6	Metode Ceramah, Metode Diskusi, Metode Demonstrasi, Metode Percobaan, Metode Latihan Keterampilan, Metode Pemecahan Masalah (Problem Based Learning)	Bisnis model canvas, design thinking (ekspolasi, identifikasi, ideasi, visualisasi, evaluasi)	Dasar dan pengertian kewirausahaan serta model canvas bisnis yang mahasiswa buat

No.	Metode Pembelajaran	Materi Perkuliahan	Materi Presentasi
7	Metode Ceramah, Metode Diskusi, Metode Demonstrasi, Metode Percobaan, Metode Latihan Keterampilan, Metode Pemecahan Masalah (Problem Based Learning)	Penerapan bisnis model kanvas dan design thinking	Penerapan model bisnis kanvas sesuai ide usahanya

Metode pembelajaran yang paling banyak digunakan pada perkuliahan kewirausahaan adalah metode ceramah dan metode pemecahan masalah. Metode ceramah merupakan metode konvensional di mana dosen memberikan materi dengan cara menjelaskan atau ceramah di kelas dan mahasiswa mendengarkan pemaparan dosen sambil mencatat hal-hal penting yang disampaikan oleh dosen. Kelebihan metode ini adalah memberikan kesempatan pada dosen untuk menguasai kelas dengan baik, mudah untuk mempersiapkan dan menerapkannya di kelas, memberikan kesempatan pada dosen untuk menyampaikan materi secara teoritis dan praktis yang diikuti dengan pengalaman-pengalaman di dunia nyata, dan dapat diikuti oleh mahasiswa dengan jumlah yang besar sehingga lebih efisien waktu. Kekurangan metode ini adalah dapat menyebabkan kebosanan pada mahasiswa sehingga mahasiswa tidak benar-benar menyimak dan mengikuti perkuliahan dengan maksimal. Selain itu, dengan metode ceramah, mahasiswa menjadi pasif karena tidak terlibat dalam proses belajar mengajar. Materi-materi yang disampaikan akan mudah terlupakan dan tidak diserap dengan baik oleh mahasiswa.

Metode pemecahan masalah atau *problem based learning* merupakan suatu metode pembelajaran di mana para mahasiswa diberikan kesempatan untuk menemukan solusi atas suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi perkuliahan. Metode ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk secara aktif dan mandiri mencari, mempelajari, dan menemukan informasi atau data yang diperlukan untuk menyusun suatu konsep, atau pemecahan masalah. Metode ini membuat mahasiswa ikut aktif dalam perkuliahan dan memungkinkan mahasiswa untuk dapat menyerap materi-materi perkuliahan dengan lebih maksimal karena mereka tidak hanya mendengarkan ceramah mengenai teori-teori, namun juga ikut mencari secara mandiri untuk dapat menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan.

Metode ceramah tepat untuk digunakan dalam menyampaikan teori-teori dasar mengenai kewirausahaan, *business model canvas*, dan *design thinking*. Pengajaran dengan metode ceramah dianggap membantu mahasiswa untuk memberikan pengetahuan dasar mengenai teori-teori dasar kewirausahaan sebelum mereka harus mencari tahu lebih lanjut dan mengaplikasikan pada bisnis yang akan mereka pelajari dan direncanakan untuk mereka buat sesuai dengan perencanaan bisnis yang mereka miliki. Metode pemecahan masalah tepat untuk mempraktikkan secara langsung teori-teori dasar kewirausahaan untuk diterapkan dalam proses praktik kewirausahaan di mana mahasiswa dipandu untuk menciptakan suatu ide bisnis dan membuat kerangka model bisnis yang akan mereka jalankan.

Pada perkuliahan kewirausahaan, secara umum setiap dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menggali ide bisnis melalui materi *design thinking* dan mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan ide bisnis melalui materi *business model canvas*. Antusiasme mahasiswa mengikuti perkuliahan kewirausahaan juga sudah cukup baik berdasarkan hasil wawancara dengan para dosen pengampu. Mahasiswa juga diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai hal yang kurang jelas selama perkuliahan dan mempresentasikan ide bisnis yang mereka miliki. Penyampaian ide bisnis yang telah diberikan kepada mahasiswa, tidak diikuti dengan pemberian kesempatan untuk mempraktikkan bisnis yang telah mereka rancang. Ide bisnis yang telah mereka gali dan rancang masih hanya sekedar rencana yang belum terlaksanakan.

Respon Mahasiswa Terhadap Metode Pembelajaran Mata Kuliah Kewirausahaan

Hasil kuisisioner mahasiswa yang mengambil mata kuliah kewirausahaan STMIK STIKOM Indonesia pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Respon Mahasiswa mengenai Mata Kuliah Kewirausahaan

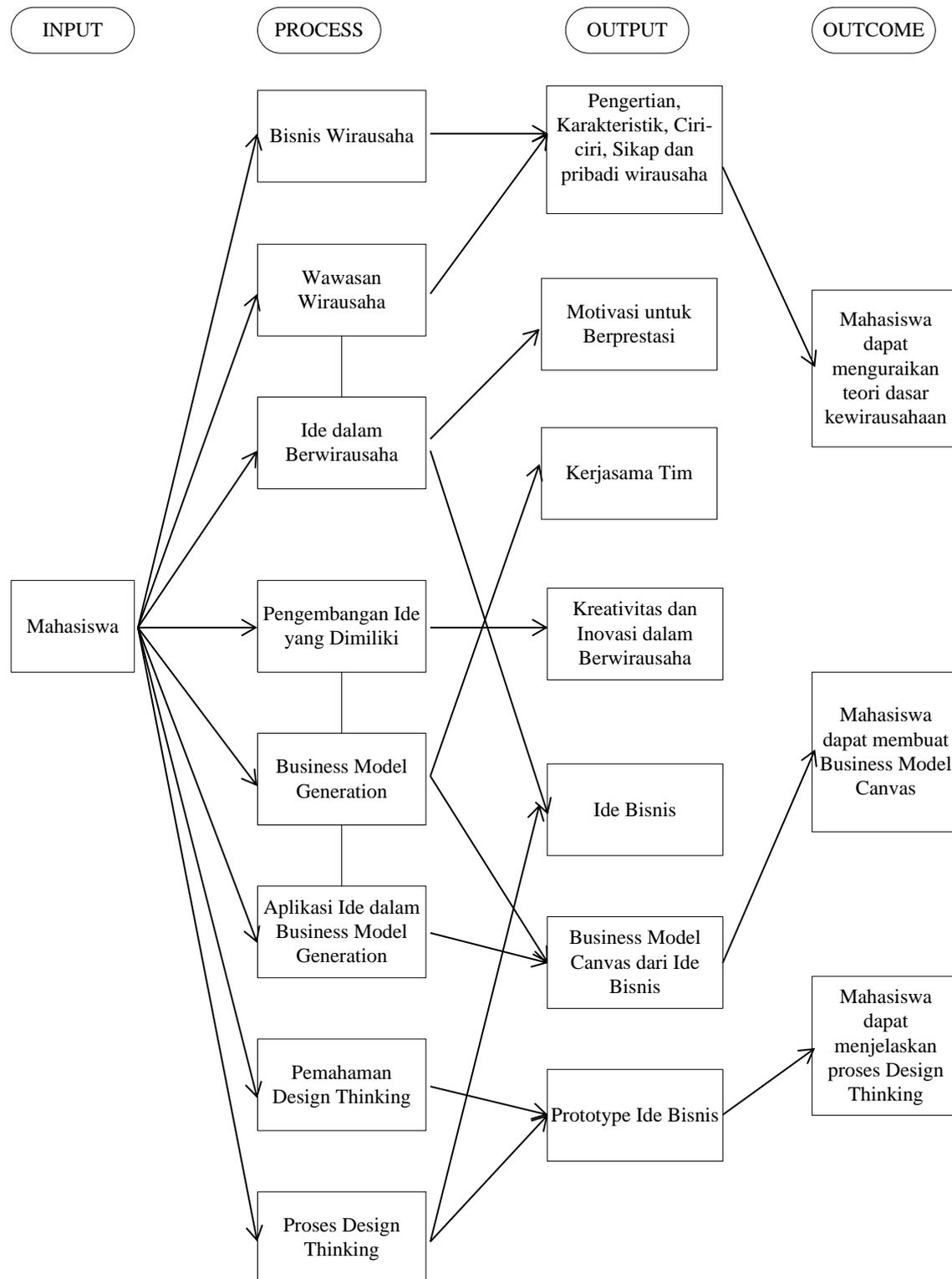
Pernyataan	%
Saya sedang/sudah menempuh mata kuliah kewirausahaan.	100
Mata kuliah kewirausahaan memberikan pengetahuan tentang menggali ide bisnis.	99.6
Pada perkuliahan kewirausahaan, saya diberikan kesempatan untuk mengemukakan ide bisnis yang ingin saya jalankan.	97.6
Mata kuliah kewirausahaan memberikan saya pengetahuan mengenai cara memulai suatu bisnis.	99.2
Materi yang diberikan selama perkuliahan kewirausahaan memberikan saya pengetahuan mengenai bagaimana mengelola bisnis sendiri.	98.8
Mata kuliah kewirausahaan membuat saya ingin memulai bisnis sendiri.	91.8
Mata kuliah kewirausahaan memberikan kesempatan kepada saya untuk mempraktekkan bagaimana berwirausaha.	89.0
Mata kuliah kewirausahaan memberikan teori-teori tentang berwirausaha.	99.2
Mata kuliah kewirausahaan memberikan informasi terkini mengenai kondisi bisnis dunia dan Indonesia pada khususnya.	87.1
Mata kuliah kewirausahaan memberikan kesempatan untuk mempelajari bagaimana suatu bisnis kecil dan menengah menjalankan bisnisnya.	97.3
Cara pengajaran dosen membuat saya ingin berwirausaha.	87.5
Dosen memberikan kesempatan kepada saya untuk bertanya mengenai hal yang tidak saya pahami selama perkuliahan.	98.0

Hasil kuisioner menunjukkan bahwa 99.6% mahasiswa yang sedang menempuh perkuliahan kewirausahaan berpendapat bahwa mata kuliah kewirausahaan memberikan pengetahuan bagaimana menggali ide-ide bisnis. Sebanyak 97.6% mahasiswa berpendapat bahwa perkuliahan kewirausahaan telah memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengemukakan ide bisnis yang ingin dijalankan. Sebanyak 99.2% mahasiswa berpendapat mata kuliah kewirausahaan memberikan pengetahuan mengenai cara memulai suatu bisnis. Sebanyak 98.8 % mahasiswa berpendapat bahwa mata kuliah kewirausahaan memberikan pengetahuan tentang bagaimana mengelola bisnis sendiri. Sebanyak 91.8% mahasiswa berpendapat bahwa mata kuliah kewirausahaan membuat mereka ingin memulai bisnis sendiri. Sebanyak 89 % mahasiswa berpendapat bahwa mata kuliah kewirausahaan memberikan kesempatan kepada mereka untuk mempraktekkan bisnis. Sebanyak 99.2% mahasiswa berpendapat bahwa mata kuliah kewirausahaan memberikan teori-teori tentang berwirausaha. Sebanyak 87.1% berpendapat bahwa mata kuliah kewirausahaan memberikan informasi terkini mengenai kondisi bisnis dunia dan Indonesia pada khususnya. Sebanyak 97.3% menyatakan bahwa mata kuliah kewirausahaan memberikan kesempatan untuk mempelajari bagaimana suatu bisnis kecil dan menengah menjalankan bisnisnya. Sebanyak 87.5% mahasiswa menyatakan bahwa cara pengajaran dosen membuat mereka ingin berwirausaha. Sebanyak 98% menyatakan bahwa dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan memberikan kesempatan kepada mereka untuk bertanya mengenai hal yang tidak dipahami selama perkuliahan.

Hasil kuisioner secara umum menunjukkan bahwa mahasiswa beranggapan bahwa mata kuliah kewirausahaan telah memberikan mereka pengetahuan-pengetahuan kewirausahaan yang terdiri dari menggali ide bisnis, cara memulai suatu bisnis, dan cara mengelola bisnis. Hasil kuisioner menunjukkan 91.8% mahasiswa berpendapat bahwa mata kuliah kewirausahaan membuat mereka ingin memulai bisnis sendiri, maka dapat disimpulkan bahwa mata kuliah kewirausahaan merupakan faktor pendorong mahasiswa memiliki minat untuk berwirausaha.

Existing Logic Model Mata Kuliah Kewirausahaan

Pengembangan *logic model* mata kuliah kewirausahaan dilakukan dengan kajian pustaka pada teori-teori kewirausahaan, RPS dan silabus mata kuliah kewirausahaan, dan analisis konten hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan dan mahasiswa yang sedang mengambil mata kuliah kewirausahaan.



Gambar 1. Existing Logic Model

Pengembangan logic model ini berdasarkan kondisi perkuliahan yang sesungguhnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kondisi belajar mengajar pada mata kuliah kewirausahaan yang telah berjalan, tujuan penyelenggaraan mata kuliah kewirausahaan, serta metode pengajaran yang digunakan dalam proses penyelenggaraan mata kuliah kewirausahaan. Selanjutnya dilakukan evaluasi kesesuaian antara proses pelaksanaan kuliah kewirausahaan dengan outcome yang

telah dirancang. Proses ini membandingkan antara proses pembelajaran mata kuliah kewirausahaan yang telah berjalan dengan tujuan (outcome) yang tercantum pada RPS mata kuliah kewirausahaan. Setelah pelaksanaan proses evaluasi, kegiatan berikutnya adalah pemilihan metode pembelajaran ideal yang sebaiknya diterapkan dalam proses pembelajaran mata kuliah kewirausahaan. Proses selanjutnya adalah pembuatan logic model rekomendasi. Model ini dibuat untuk dapat menarik kesimpulan atas metode pembelajaran yang ideal untuk direkomendasikan saat pembelajaran mata kuliah kewirausahaan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Evaluasi Kesesuaian Proses dengan Outcome

Pada kurikulum yang telah berlangsung, mahasiswa sebagai input dalam *logic model* diharapkan memiliki pemahaman mengenai hal-hal yang menjadi output dari mata kuliah kewirausahaan, yaitu memahami pengertian, karakteristik, ciri-ciri, sikap dan pribadi wirausaha, memiliki motivasi untuk berprestasi dan mampu bekerjasama dalam tim, memiliki kreativitas dan inovasi dalam berwirausaha, memiliki ide bisnis, membuat *business model canvas* dari ide bisnisnya dan membuat *prototype* dari ide bisnis yang dimiliki. Hasil ini diharapkan dapat dicapai dengan proses pemberian materi-materi yang berkaitan dengan output mata kuliah kewirausahaan, yaitu bisnis wirausaha, wawasan wirausaha, ide dalam berwirausaha, pengembangan ide yang dimiliki, *business model generation*, aplikasi ide dalam *business model generation*, pemahaman dan proses *design thinking*.

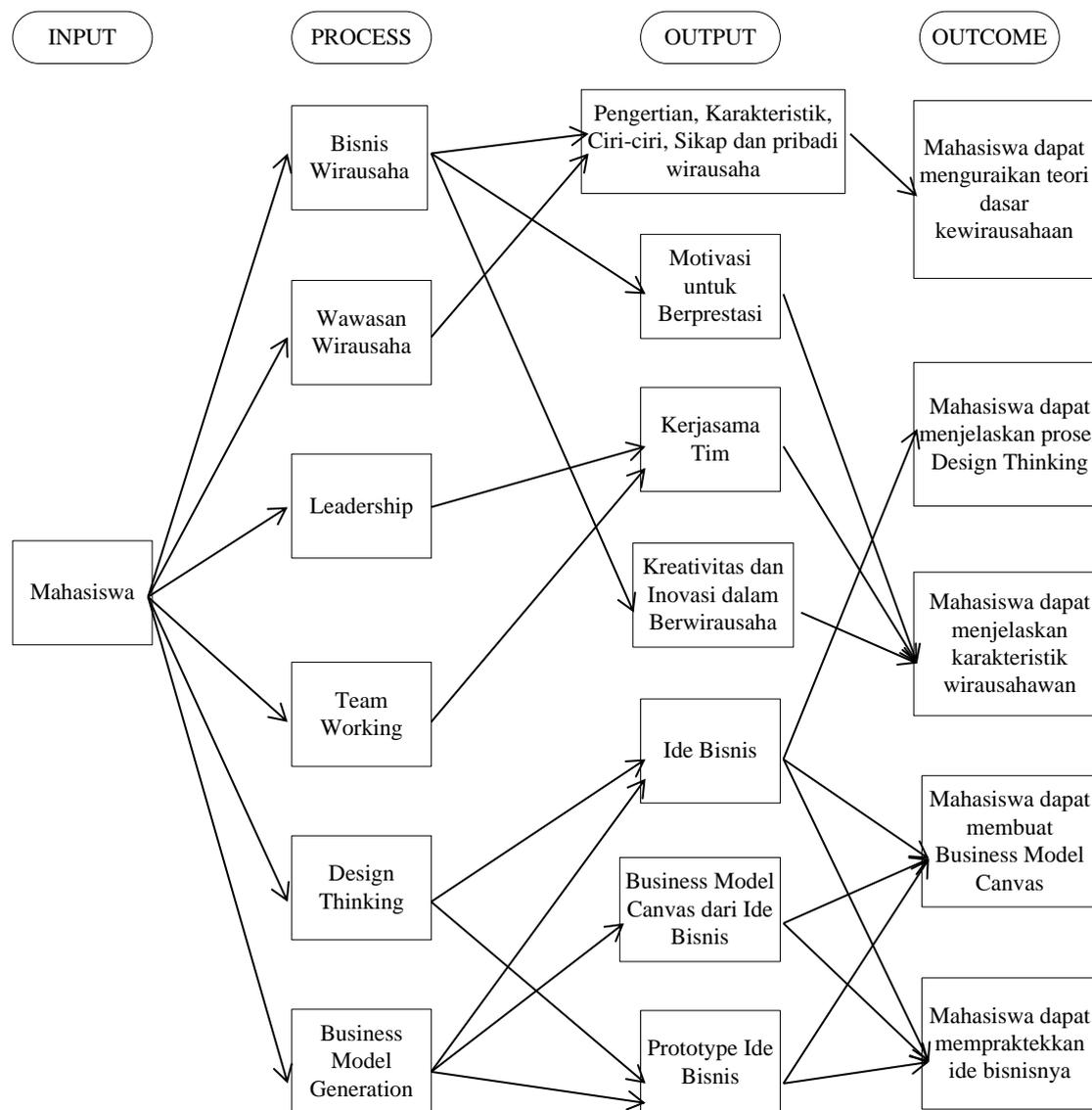
Tujuan pertama dari pelaksanaan mata kuliah kewirausahaan ini adalah mahasiswa dapat memahami dan menguraikan teori dasar kewirausahaan. Pencapaian tujuan ini dinilai dengan melakukan evaluasi output. Evaluasi hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pertama yaitu pengertian, karakteristik, ciri-ciri, sikap dan pribadi wirausaha. Proses untuk pencapaian output ini adalah bisnis wirausaha dan wawasan wirausaha. Pada pembelajaran mata kuliah kewirausahaan yang telah berlangsung, proses ini dilakukan dengan metode pengajaran ceramah yang diberikan dosen kepada mahasiswa. Proses ini juga diselengi dengan sesi tanya jawab dan diskusi sesuai dengan topik yang dibahas. Dosen memaparkan materi bisnis wirausaha dan wawasan wirausaha, memberikan beberapa contoh yang relevan dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang dipahami dengan jelas. Proses ini sudah menunjukkan bahwa mahasiswa mampu memahami dan menguraikan teori dasar kewirausahaan.

Tujuan kedua pelaksanaan mata kuliah kewirausahaan adalah mahasiswa dapat membuat *business model canvas* atas ide bisnis yang dimiliki. Evaluasi hasil belajar yang sesuai dengan tujuan kedua yaitu *business model canvas* dan ide bisnis. Proses untuk mencapai output ini adalah *business model generation* dan aplikasi ide dalam *business model generation*. Pada pelaksanaan perkuliahan kewirausahaan yang telah berjalan, proses ini dilakukan dengan metode pengajaran ceramah untuk memaparkan teori *business model generation* dan kesempatan praktik langsung membuat *business model canvas* atas ide bisnis yang dimiliki mahasiswa. Selanjutnya, mahasiswa mendapat kesempatan untuk mempresentasikan *business model canvas* yang telah dibuat dari ide bisnisnya di kelas. Dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa lain untuk menyampaikan pertanyaan dan sedikit diskusi atas ide bisnisnya, kemudian dosen memberikan pandangan dan masukan mengenai teknik presentasi dan *business model canvas* atas ide bisnis yang dimiliki mahasiswa. Proses ini sudah menunjukkan bahwa mahasiswa mampu memahami dan membuat *business model canvas* atas ide bisnis yang dimiliki.

Tujuan ketiga pelaksanaan mata kuliah kewirausahaan adalah mahasiswa dapat menjelaskan proses *design thinking*. Evaluasi hasil belajar yang sesuai dengan tujuan yang ketiga yaitu *prototype* ide bisnis. Proses untuk mencapai output ini adalah pemahaman *design thinking* dan proses *design thinking*. Pada pelaksanaan proses pembelajaran mata kuliah kewirausahaan yang telah berjalan, penyampaian materi *design thinking* dilakukan dengan metode ceramah. Pemaparan teori *design thinking* diikuti dengan praktik proses *design thinking* yang dilakukan dengan mengamati sebuah bisnis yang sudah berjalan, menelusuri proses bisnis, menemukan permasalahan dalam proses bisnis tersebut, merumuskan solusi, kemudian membuat *prototype* atas solusi yang dibuat. Solusi tersebut kemudian dipresentasikan di kelas untuk dinilai oleh sesama rekan mahasiswa dan dosen. Proses ini sudah menunjukkan bahwa mahasiswa sudah memahami proses *design thinking* dengan membuat *prototype* atas solusi permasalahan yang ditemui pada bisnis yang diamati dan mampu menjelaskan prosesnya dalam presentasi kelas, namun mahasiswa belum berkesempatan untuk membuat *prototype* dari ide bisnis yang dimiliki.

Rekomendasi Logic Model Mata Kuliah Kewirausahaan

Hasil wawancara dengan para dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan mendapatkan beberapa rekomendasi untuk mata kuliah kewirausahaan. Secara umum, para dosen berpendapat mata kuliah kewirausahaan sebaiknya memberikan kesempatan kepada para mahasiswa untuk mempraktikkan secara langsung bagaimana menjalankan suatu usaha. Pemaparan teori-teori kewirausahaan dapat dilakukan di awal untuk membekali mereka dalam mempraktikkan ide bisnis yang dimiliki. Selanjutnya, mahasiswa ditugaskan untuk menggali ide bisnis dengan metode *design thinking* dan membuat *business model canvas* dari ide bisnis yang dimiliki. Mahasiswa kemudian ditugaskan untuk membangun dan menjalankan suatu bisnis berdasarkan ide yang telah mereka gali dan *business model canvas* dari ide bisnis tersebut.



Gambar 2. Recommended Logic Model

Pengembangan *logic model* ini berdasarkan masukan dari para dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan, di mana sebaiknya pada proses penyelenggaraan mata kuliah kewirausahaan, mahasiswa diberikan kesempatan untuk mempraktekkan secara langsung bagaimana menjalankan suatu bisnis berdasarkan ide bisnis yang telah mereka gali sendiri. Selain itu, pada perkuliahan kewirausahaan juga diberikan beberapa materi tambahan seperti *leadership* dan *teamworking* yang diharapkan akan menunjang dalam pelaksanaan praktik kewirausahaan yang dijalankan oleh mahasiswa.

SIMPULAN

1. Penerapan metode pembelajaran mata kuliah kewirausahaan yang telah berjalan telah menumbuhkan minat berwirausaha mahasiswa STMIK STIKOM Indonesia.
2. Penerapan metode pembelajaran dan teori-teori di RPS telah dijalankan oleh para dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan.

3. Metode pembelajaran mata kuliah kewirausahaan yang telah berjalan belum memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempraktikkan berbisnis di dunia nyata.

REFERENSI

- Aprilianty, Eka. 2012. Pengaruh Kepribadian Wirausaha, Pengetahuan Kewirausahaan, dan Lingkungan terhadap Minat Berwirausaha Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 2, Nomor 3, November 2012: 311-324.
- Fahmi, Irham. 2014. *Kewirausahaan Teori Kasus dan Solusi*. Bandung: Alfabeta.
- Fayolle, A., & Liñán, F., 2013. The Future of Research on Entrepreneurial Intentions. *Journal of Business Research* 67(5),663–666.
- Frechtling, Joy. A. 2007. *Logic Modeling Program Evaluation*. (1st ed). Jossey – Bass. United State of Amerika. John Wiley & Sons. Inc.
- Karimi, S., Biemans, H. J. A., Lans, T., Mulder, M. & Chizari, M., 2014. The Impact of Entrepreneurship Education: A Study of Iranian Students' Entrepreneurial Intentions and Opportunity Identification. *Journal of Small Business Management*.
- Kasmir. 2011. *Kewirausahaan, Edisi revisi 6*. Jakarta: Rajawali Persada.
- Kellog, WK. (2004). *Logic Model Development Guide*. Michigan : Battle Creek
- Mumtaz, B.A.K, Munirah, S., & Halimahton, K. 2012. The Relationship between educational support and entrepreneurial intentions in Malaysian Higher Learning Institution, *Procedia - Social and Behavioral Sciences*,69, 24: 2164-2173.
- Moriano, J. A., Gorgievski, M., Laguna, M., Stephan, U., & Zarafshani, K., 2012. A cross-cultural approach to understanding entrepreneurial intention. *Journal of Career Development*, 39(2), 162-185
- Neck, H. M., & Greene, P. G. (2011). Entrepreneurship education: Known worlds and new frontiers. *Journal of Small Business Management*, 49, 55–70.
- Saludung, Jokebet. 2011. Pengembangan dan Penerapan Logic Model pada Program Pembelajaran Penguatan Vocational Life Skills Berbasis Wirausaha. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 18, Nomor 1, April 2011:1-10.
- Sanders, J.R. & Sullins, C.D. 2006. *Evaluating School Programs: An educator's*. (3rd ed.). California: A SAGE Publications. Sanders & Sullins (2006).
- Suherman, Eman. 2010. *Desain Pembelajaran Kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta.

- Turker, D., & Selcuk, S.S. 2009. Which factors affect entrepreneurial intention of university students?. *Journal of European Industrial Training*. 33(2),142 – 159.
- Urbano,D., & Aparicio, S. 2015. Entrepreneurship capital types and economic growth: International evidence, *Technological Forecasting and Social Change*.
- Welsh, Dianne H.B., Tullar, William L., Nemati, Hamid. 2016. Entrepreneurship education: Process, Method, or both?. *Journal of Innovation & Knowledge* 1, March 2016:125-132.