

# MEMBANGUN PENGETAHUAN WIRAUUSAHA MAHASISWA MELALUI PAIKEM GEMBROT

Suranto<sup>1</sup>

<sup>1</sup> (Teknik Industri – Fakultas Teknik - Universitas Muhammadiyah Surakarta)  
Jl. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura 57102 Telp 0271 717417  
Email : ranto\_ums@yahoo.com

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini mengetahui pengaruh model PAIKEM GEMBROT terhadap daya serap kognitif, afektif dan psikomotorik wirausaha mahasiswa. Penelitian ini menghasilkan manfaat implementasi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot (PAIKEM GEMBROT) terhadap daya serap pengetahuan (kognitif, afektif dan psikomotorik) mahasiswa di program studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Ujicoba lapangan melalui penerapan PAIKEM GEMBROT dalam inkubator kewirausahaan sebagai peningkatan pengetahuan wirausaha mahasiswa. Pengambilan subyek data dipilih secara *simple random sampling* sebanyak 20 mahasiswa untuk menguji validitas, reliabilitas angket, dan 30 mahasiswa penelitian analisis data. Pengumpulan data melalui angket, observasi, dan wawancara. Metode analisis menggunakan regresi untuk mengetahui pengaruh variabel PAIKEM GEMBROT terhadap variabel pengetahuan wirausaha mahasiswa. Model pembelajaran bersifat PAIKEM GEMBROT (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot) didalamnya terdapat partisipatif interaktif, *game* dan *mastery learning*. Pelaksanaan pembelajaran bersifat *learning is fun* sebagai pendekatan pembelajaran peningkatan kemampuan afektif dan kognitif, sedangkan *doing* dan *empowering* sebagai strategi pemberdayaan peningkatan pengetahuan psikomotorik wirausaha mahasiswa. *Doing* dan *empowering* yang diterapkan, membangun pengetahuan wirausaha melalui jenis usaha menulis naskah dan memasarkan naskah buku ilmiah populer. Teknik analisis data menggunakan uji t, disimpulkan bahwa ada pengaruh secara signifikan implementasi PAIKEM GEMBROT terhadap pengetahuan wirausaha mahasiswa. Peningkatan pengetahuan wirausaha mahasiswa secara kognitif, afektif dan psikomotorik dapat ditempuh melalui inkubator kewirausahaan berbasis PAIKEM GEMBROT.

Kata kunci : mental, wirausaha, inkubator, paikem gembrot

## PENDAHULUAN

Menghasilkan lulusan berdaya saing, berkompeten dan mandiri merupakan harapan bagi lembaga pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan tidaklah mudah seperti membalikkan telapak tangan, diperlukan suatu perencanaan, peraturan, anggaran, tenaga pendidik, sarana dan prasarana yang memadai. Lulusan mandiri, memiliki kemampuan daya serap maksimal, mampu berkarya, dalam belajar (kognitif), memiliki pengetahuan dan rasa senang dalam belajar (afektif) serta mampu menghasilkan karya (psikomotorik) merupakan harapan bagi calon lulusan untuk lebih siap diaplikasikan setelah lulus (Suranto, 2009).

Permasalahan di atas, tentu membutuhkan strategi dan perencanaan berupa model yang tepat bagi aktivitas pembelajaran di kelas. Kegiatan belajar mengajar pada model ini menggunakan obyek mata kuliah kewirausahaan. Kewirausahaan diharapkan tidak aspek afektif, kognitif semata, tetapi penyeimbangan pada aspek psikomotorik. Banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar, prinsipnya pengembangan model pembelajaran bertujuan menciptakan situasi belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien, menyenangkan, bermakna, dan mengaktifkan peran mahasiswa.

Metode Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif dan Menyenangkan, Gembira dan Berbobot (PAIKEM GEMBROT), dalam pelaksanaan kurikulum sesuai Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Menjadi kunci dalam pembelajaran ini adalah kreativitas dan inovasi pendidik dalam menciptakan suasana kelas agar mahasiswa mampu memproduksi gagasan, membangun makna baru dari pengetahuan awal yang sudah dimiliki mahasiswa. Mahasiswa sebagai subjek belajar tidak mengkonsumsi gagasan tetapi memproduksi gagasan dalam proses pembelajaran yang

difasilitasi oleh pendidik. Pendidik sebagai fasilitator hendaknya dapat memfasilitasi terwujudnya pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, gembira dan berbobot (Depdiknas, 2003), (Depdiknas, 2005).

Menurut Muhammad Nur (2011), (Sudjatmiko, 2003) PAIKEM GEMBROT dapat didefinisikan sebagai metode pendekatan belajar mengajar yang bersifat aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot. Pembelajaran Aktif dimaksudkan dalam proses pembelajaran harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Pembelajaran Inovatif adalah proses pembelajaran yang memunculkan ide-ide baru (inovasi) positif yang lebih baik dari mahasiswa sehingga memunculkan kreativitas dan mendorong mahasiswa agar lebih berpartisipasi dalam pembelajaran. Pembelajaran Kreatif adalah selain pendidik kreatif dalam variasi metode mengajar dan membuat alat peraga, mahasiswa juga diajak dan diberi kesempatan untuk merancang/membuat sesuatu serta menuliskan ide atau gagasannya. Pembelajaran Efektif adalah tercapainya suatu kompetensi merupakan dasar yang utama dalam membuat suatu rancangan pembelajaran (Udin, 2003). Muhammad Nur (2011) bahwa pembelajaran menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga mahasiswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya tinggi. Pembelajaran Gembira adalah pembelajaran yang menimbulkan rasa gembira yang bisa diluapkan, mahasiswa lebih termotivasi dan merindukan untuk belajar kembali, dimana pembelajaran gembira bisa menstimulasi cara kerja otak mahasiswa menjadi lebih baik. Pembelajaran berbobot merupakan pembelajaran yang memenuhi semua materi yang terdapat dalam pokok bahasan, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar. *Learning is fun* merupakan kunci yang diterapkan dalam pembelajaran inovatif. Jika mahasiswa sudah menanamkan hal ini maka tidak akan ada lagi mahasiswa yang pasif di kelas.

Tujuan penelitian ini mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran PAIKEM GEMBROT terhadap kemampuan daya serap pengetahuan tentang wirausaha mahasiswa. PAIKEM GEMBROT merupakan metode pembelajaran yang diharapkan mampu membangun penguasaan pengetahuan, keterampilan mahasiswa, agar mahasiswa memiliki penguasaan materi (afektif, kognitif dan psikomotorik) yang baik. Hal ini bermanfaat agar mahasiswa memiliki rasa senang, nyaman, semangat, pengetahuan yang luas, motivasi tinggi, pantang menyerah dan bermental pekerja keras, teliti, mandiri, tidak mudah tergantung pada pihak lain, disiplin dan mampu menghasilkan karya nyata dalam wirausaha. Adapun karya nyata yang dihasilkan dalam pembelajaran kewirausahaan ini adalah membuat naskah buku ilmiah populer, berupa naskah buku bidang *life skill*, pengayaan dan referensi. Hal ini didukung melalui program model inkubator kewirausahaan (IK) yang diberi akronim dengan nama IK S\_RANTO PNBI memiliki makna: S (*Students attractiveness*: menjadi daya tarik mahasiswa, wirausaha berupa penulisan buku menjadi pilihan usaha mahasiswa dan menjadi salah satu bekal), R (*Responsive*: mahasiswa memiliki keinginan untuk berwirausaha, diawali dari kemampuan yang dimiliki), A (*Academic atmosfer*: suasana akademik yang kondusif menunjang kegiatan pembelajaran kewirausahaan), N (*Non capital/without high cost*: tidak menggunakan biaya/modal program yang besar), T (*Transparancy*: keterbukaan pada kemajuan dan pengetahuan kewirausahaan), O (*Opportunity*: menciptakan dan memanfaatkan setiap peluang usaha yang ada), PNBI adalah Penulisan Naskah Buku Ilmiah.

Penerapan PAIKEM GEMBROT pada mahasiswa ditunjukkan Gambar-1 dan Gambar-2, mahasiswa melakukan tindakan berwirausaha menulis naskah buku ilmiah yang dibimbing oleh pendamping (mentor).



Gambar-1. Mahasiswa berdiskusi dalam PAIKEM GEMBROT mendukung aspek afektif dan kognitif (Suranto, 2012)



Gambar-2. Mahasiswa melakukan praktek penulisan naskah buku ilmiah populer (aspek psikomotorik) (Suranto, 2012)

Pembelajaran menggunakan konsep pendampingan melalui *doing* dan *empowering*, mahasiswa melakukan tindakan langsung membuat naskah buku ilmiah dan pemberdayaan mahasiswa, setelah naskah selesai dihasilkan, naskah tersebut dipasarkan ke berbagai penerbit dan percetakan. Hal ini bentuk membangun pengetahuan wirausaha mahasiswa untuk berkarya, menghasilkan produk dan menjual naskah (pemasaran).

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian kuantitatif digunakan sebagai pendekatan ilmiah dalam penelitian, menggunakan subyek 20 mahasiswa untuk menguji validitas dan reliabilitas angket dari 28 soal item butir variabel X (PAIKEM GEMBROT) dan 30 soal item butir variabel Y (daya serap kemampuan wirausaha mahasiswa), diambil secara *simple random sampling*. Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Teknik Informatika, pada bulan Januari 2012 sebanyak 30 mahasiswa. Metode pengambilan data menggunakan angket, uji validitas dan uji reliabilitas menggunakan rumus *alpha cronbath* (Santosa, 2001), persamaan regresi digunakan untuk mengetahui berapa besarnya pengaruh PAIKEM GEMBROT terhadap kemampuan pengetahuan wirausaha mahasiswa.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada program studi Teknik Informatika di Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Diketahui bahwa variabel X, sebagai variabel bebas yaitu model PAIKEM GEMBROT sebagai metode pembelajaran, pelatihan, *game*, praktek pembelajaran kewirausahaan, dan variabel Y, sebagai variabel terikat, yaitu pengetahuan kemampuan wirausaha mahasiswa yang meliputi ciri: memiliki kemampuan afektif (pengetahuan rasa senang), kognitif (pengetahuan teori), psikomotorik (pengalaman dan mampu kerja), memiliki mental mandiri, kreatif dan inovatif, percaya diri, ulet dan tekun, tidak mudah menyerah, kerja keras, teliti, mandiri, kemampuan dan keterampilan tidak mudah tergantung pihak lain dalam berwirausaha (Suranto, 2012).

Berdasarkan analisis data, pengolahan menggunakan *software* SPSS versi 17.00, bahwa metode pembelajaran PAIKEM GEMBROT mampu mempengaruhi daya serap pengetahuan bidang wirausaha mahasiswa, hal ini ditunjukkan Tabel-1 dan Tabel-2.

Tabel – 1 Model Summary

Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.969(a)	.940	.917	1057522.14

- a. Predictors: (Constant), PG\_X  
 b. Dependent Variable: Daya\_serapY

Tabel – 2 Coefficients

Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	13324642.0	3585814		3.716	.006
	PG_X	16.721	2030	.777	8.236	.000

- a. Dependent Variable: Daya\_serapY

Diketahui bahwa besarnya persamaan regresi  $Y=13324642.0+16.721X$  artinya semakin baik dan efektif penerapan PAIKEM GEMBROT diterapkan maka penguasaan (daya serap) mahasiswa dalam membangun pemahaman wirausaha mahasiswa semakin baik pula. Uji-t juga memiliki nilai *significan*, t hitung > t tabel ( $8.236 > 2.042$ ), dan ada pengaruh *significant* dari nilai  $0.000 < 5\%$ , dengan demikian ada pengaruh signifikan PAIKEM GEMBROT terhadap kemampuan daya serap mahasiswa dalam pemahaman pembelajaran kewirausahaan. Besarnya pengaruh PAIKEM GEMBROT terhadap kemampuan daya serap belajar wirausaha 91.7%, Besarnya nilai pengaruh tidak maksimal, ada kemungkinan faktor lain yang mampu mempengaruhi daya serap mahasiswa dalam pembelajaran kewirausahaan, misalnya: pembelajaran berbasis kompetensi, magang berwirausaha, kuliah kerja usaha, dll.

## KESIMPULAN

Disimpulkan bahwa metode pembelajaran PAIKEM GEMBROT yang meliputi partisipatif interaktif, *learning is fun* melalui *game* wirausaha, *mastery learning* mempengaruhi secara signifikan terhadap daya serap (kemampuan pengetahuan afektif, kognitif dan psikomotorik) mahasiswa dalam wirausaha mahasiswa. Besarnya pengaruh metode PAIKEM GEMBROT terhadap pembentukan pengetahuan wirausaha mahasiswa sebesar 0.917 atau 91.7%.

## SARAN

Menghasilkan lulusan berdaya saing tidak hanya mementingkan aspek afektif dan kognitif semata, akan tetapi aspek psikomotorik harus diperhatikan. Pembelajaran yang mengedepankan psikomotorik akan menghasilkan lulusan yang berdaya saing, lulusan memiliki mental usaha, mental terampil, mental pekerja yang baik, mental mandiri, selayaknya penyelenggara pendidikan menjalankan dan mengoptimalkan pentingnya metode belajar yang tepat.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada mahasiswa program studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dijadikan responden penelitian ini. Bpk Agus Mulyanto. M.Kom yang memberikan ijin dan memberikan kesempatan pada peneliti mengampu mata kuliah kewirausahaan di program studi tersebut.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Depdiknas. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Depdiknas. 2005. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Jakarta.
- Muhammad Nur. 2011. *Pembelajaran paikem gembrot*. Multi Kreasindo. Jakarta.
- Santoso, Singgih. 2001. *Analisis Multivariat*. PT. Alex Mediatindo. Jakarta.
- Sudjatmiko. 2003. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Suranto. 2009. *Pendidikan Berbasis Life Skill*. PT. Aneka Ilmu Semarang.
- Suranto. 2012. *Active learning Peningkatan Kemampuan Daya Serap Pengetahuan Wirausaha Mahasiswa*. Seminar nasional, Sabtu: 3 Nopember, SNAST. IST AKPRIND, Yogyakarta.
- Suranto. 2012. *Dokumentasi Pembelajaran PAIKEM GEMBROT, tidak diterbitkan*. Fakultas Sainstek UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Udin S. Winataputra. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.