

PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS PARTISIPATIF INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEBERDAYAAN *TENANT*

Suranto

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

*Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran kewirausahaan berbasis partisipatif interaktif guna meningkatkan keberdayaan tenant (peserta didik). Model pembelajaran kewirausahaan berbasis partisipatif interaktif dengan pembinaan pendamping dengan cara fasilitasi dan pembinaan yang dikembangkan secara terintegrasi dan berlapis. Struktur model pembelajaran ini terdiri dari : 1) pendampingan/pengajar, 2) tenant (peserta didik) dan, 3) pembelajaran kewirausahaan. Di dalam validasi model ini, data di ambil secara random dari 70 tenant (peserta didik) yang telah mendapat pendampingan pembelajaran kewirausahaan partisipatif interaktif di dua program studi. Instrumen yang dipergunakan dalam pengumpulan data penelitian ini dengan angket. Metode yang di gunakan dalam uji coba lapangan adalah eksperimen semu dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (pretest-postest control group design). Subjek uji coba sebanyak 30 tenant di dua program studi yang telah memperoleh pembelajaran kewirausahaan partisipatif interaktif. Jumlah sampel ditentukan dengan Nomogram Harry King yang diambil secara random. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, angket dan observasi. Teknik analisis data penerapan model yang digunakan adalah AKANOVA. Kecenderungan perilaku tenant (peserta didik) dalam pembelajaran kewirausahaan dalam meningkatkan keberdayaan diamati secara periodik. Pengambilan data untuk mengukur kecenderungan perilaku keberdayaan tenant adalah observasi, dan trend analysis dari 8 tenant. Hasil validasi penerapan model dengan nilai probability (p) 0.0866, Goodness of fit model (GFI) 0.8240, Adjusted Goodness of Fit Index (AGFI) 0.8822, Comparative Fit Index (CFI) 0.9228 dan Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA) 0.0297. Angka tersebut memiliki makna bahwa model pembelajaran kewirausahaan berbasis partisipatif interaktif dapat diterapkan di lapangan. Hasil penerapan model pembelajaran kewirausahaan berbasis partisipatif interaktif sebagai model, terbukti efektif meningkatkan keberdayaan tenant. Hasil kecenderungan tersebut meningkat sesuai formula $Y_t = 3,236 + 0,276 * t$.*

Kata kunci : *pembelajaran partisipatif interaktif, kewirausahaan, keberdayaan tenant*

A. Pendahuluan

Mencermati realita yang ada di Indonesia saat ini, para lulusan pendidikan terutama pendidikan kejuruan baik di tingkat menengah maupun pendidikan tinggi belum menunjukkan mental atau pribadi seperti yang menjadi tujuan pendidikan kejuruan, artinya masih terdapat lulusan pendidikan kejuruan yang bekerja belum mandiri atau berharap pada pihak lain. Masih banyak lulusan yang belum berkiprah dalam dunia kerja secara mandiri, bahkan masih banyak lulusan sekolah kejuruan atau

pendidikan kejuruan yang menganggur. Berdasarkan data dari BPS (2009) (Istiningsih : 2010), bahwa angkatan kerja di Indonesia 113,83 juta, dijelaskan bahwa tingkat pengangguran didominasi oleh SMK dan Diploma. Untuk lulusan SMK sebanyak 14,59%, angka ini lebih besar dibandingkan lulusan SMA sebanyak 14,50%. Sedangkan untuk diploma sebesar 13,66%, dan lebih banyak dibandingkan lulusan Sarjana 13,08%.

Kalau kita cermati, ketidakberhasilan mencetak lulusan yang mandiri, bukan dikarenakan tidak tercapainya *skill* atau keterampilan teknis semata. Hal ini terbukti bahwa lulusan pendidikan kejuruan di Indonesia banyak yang bekerja di negara lain atau di luar negeri. Padahal lulusan pendidikan kejuruan di Indonesia layak bekerja secara mandiri. Lalu apa yang menjadi permasalahan bahwa lulusan pendidikan kejuruan tidak atau belum mampu mandiri?

Berdasarkan uraian di atas, dapat diasumsikan bahwa permasalahan terletak pada mental peserta didik. Mental yang dimaksudkan adalah mental berwirausaha, mental untuk mandiri. Menurut Istiningsih (2010) mental berwirausaha dapat diuraikan di antaranya adalah : keberanian, percaya diri, mandiri, pantang menyerah, ulet, terampil, dan lain sebagainya yang sejenis. Dengan kata lain mental berwirausaha adalah mental yang positif yang mendukung terjadinya usaha secara mandiri.

Inti permasalahan, mengapa pendidikan kejuruan di Indonesia tidak mampu menjadikan peserta didik memiliki mental berwirausaha. Diasumsikan metode atau strategi yang digunakan dalam pembelajaran kurang tepat, sehingga orientasi menjadikan peserta didik mandiri tidak tercapai.

Berbagai metode pembelajaran di Indonesia telah banyak dikembangkan oleh para pakar pendidikan. Di era saat ini, di mana masyarakat telah mengalami perubahan, tentu menuntut pula adanya perubahan paradigma dalam metode, teknik maupun strategi pembelajaran. Model pembelajaran lama seperti *delivery system*, model bank, model ceramah dan lainnya yang sejenis yang sifatnya memberi atau menyuapi peserta didik sudah tidak relevan lagi.

Sebagai negara yang demokratis, tentu model pembelajaran yang dikembangkan di Indonesia adalah model pembelajaran yang memerdekakan peserta didik. Merdeka dalam pengertian memiliki kebebasan untuk berpikir dan bertindak. Diharapkan dengan memiliki kebebasan, peserta didik akan memiliki kemampuan berpikir kreatif, berani dan mandiri. Lalu model pembelajaran seperti apakah yang dapat mencapai tujuan di atas? Peneliti berasumsi bahwa model yang partisipatif interaktif akan mampu menjadikan peserta didik memiliki mental kewirausahaan seperti yang disebutkan di atas.

Istilah partisipatif dan istilah interaktif, sudah tidak asing lagi bagi masyarakat di berbagai bidang. Tidak terkecuali, bidang pendidikan juga sangat familiar dengan istilah ini. Menurut Djamarah (2000) istilah partisipatif sering digunakan sebagai sebuah teknik atau metode pembelajaran. Sedangkan istilah interaktif digunakan sebagai suatu dinamika proses pembelajaran. Istilah interaktif dalam pendidikan bukan merupakan metode pembelajaran. Istiningasih (2010) menjelaskan secara sederhana diartikan sebagai suatu peran aktif dalam proses pembelajaran. Partisipasi dari peserta didik berarti peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan istilah Interaktif dalam proses pembelajaran biasanya diartikan sebagai suatu hubungan antar manusia.

Inti proses pembelajaran sebenarnya adalah terjadinya interaksi antara peserta didik (*tenant*) dengan bahan ajar dan pengajar. Belajar adalah membangun ilmu, dengan demikian peserta didik mampu membangun ilmu dan mampu melakukan konsepsualisasi. Melihat pentingnya model ini untuk diaplikasikan, maka menjadi sesuatu yang urgen untuk dilakukan penelitian terkait dengan metode atau teknik pembelajaran yang mampu menjadikan peserta didik aktif, kreatif dan mandiri sehingga memiliki keberdayaan.

B. Teori

1. Pengertian Pembelajaran Partisipatif Interaktif

Pembelajaran partisipatif dapat diartikan sebagai upaya pendidik untuk mengikutsertakan peserta didik (*tenant*) dalam kegiatan pembelajaran dalam tahap perencanaan program, pelaksanaan program dan penilaian program. Partisipasi pada tahap perencanaan adalah keterlibatan peserta didik dalam kegiatan mengidentifikasi kebutuhan belajar, permasalahan atau potensi yang tersedia dan hambatan dalam pembelajaran (Istiningsih : 2010). Partisipasi dalam tahap pelaksanaan program kegiatan pembelajaran adalah keterlibatan peserta didik dalam menciptakan iklim yang kondusif untuk belajar. Dimana salah satu iklim yang kondusif untuk kegiatan belajar adalah pembinaan hubungan antara peserta didik, peserta didik (*tenant*) dengan pendidik sehingga tercipta hubungan kemanusiaan yang terbuka, akrab, terarah, saling menghargai, saling membantu dan saling belajar (Istiningsih : 2010), (Mulyasa : 2004) (Djamarah, 2000).

Menurut Usman (2000), Sudjana (1989) proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian proses pembelajaran merupakan interaksi semua komponen atau unsur yang terdapat dalam pembelajaran yang satu sama lain saling berhubungan dalam sebuah rangkaian untuk mencapai tujuan. Menurut Istiningsih (2010) pembelajaran interaktif membantu individu untuk memahami peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap dan nilai yang mendasari sehingga pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, diskusi dan sekaligus menjadi komunikator yang baik.

2. Pembelajaran Kewirausahaan

Sudjana (2004) menjelaskan kewirausahaan adalah sikap dan perilaku wirausaha. Wirausaha adalah orang yang inovatif, inisiatif, antisipatif, pengambil resiko dan berorientasi laba. Berdasarkan Instruksi Presiden (Suherman : 2008)

kewirausahaan diartikan sebagai 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 mendapat keuntungan yang besar.

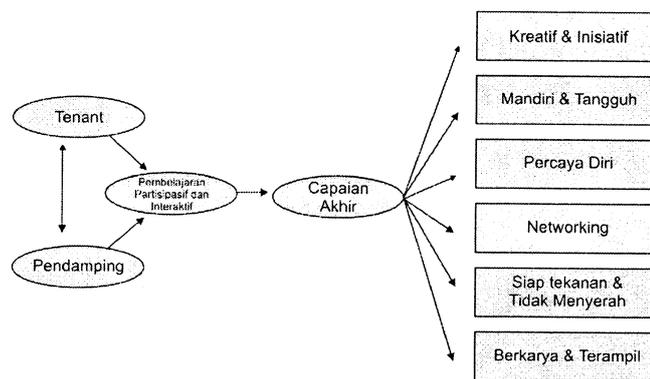
Pemberian mata pelajaran kewirausahaan dimaksudkan untuk memberikan nilai lebih kepada para lulusan, agar mereka bisa membuka lapangan pekerjaan sendiri atau menjadi seorang *entrepreneur* muda kelak jika telah menyelesaikan pendidikan. Dengan pembelajaran kewirausahaan diharapkan tumbuh (Qomarun : 2000) ; a) sikap perilaku bisnis sejak dini bagi peserta didik, b) semangat keberdayaan, kemandirian, tangguh, kuat, berdiri sendiri, penggali potensi diri, bakat, dan kecerdasan peserta didik. c) semangat dan sikap, perilaku, kemampuan usaha di kalangan peserta didik yang handal dan unggul. d) semangat profesionalisme diri peserta didik agar tidak mengandalkan orang lain dan mampu menggali kecerdasan demi kemakmuran hidupnya.

3. Keberdayaan

Tujuan akhir dalam kegiatan pembelajaran ini nantinya adalah keberdayaan atau pemberdayaan *tenant*. Pemberdayaan bertujuan menjadikan peserta didik (*tenant*), calon wirausahawan memiliki daya untuk melakukan usaha atau bisnisnya. Pemberdayaan dalam hal ini adalah mengkapasitasi peserta didik (*tenant*), calon wirausahawan. Dalam pembelajaran kewirausahaan ini, pendamping dan metode pembelajaran partisipatif interaktif dimaknai sebagai strategi. Strategi ini merupakan suatu metode untuk di ujikan sebagai cara pemberdayaan calon wirausahawan agar lebih berdaya. Sehingga keberdayaan nantinya mampu mengangkat harkat manusia dalam hal perekonomian dalam rangka peningkatan mutu hidupnya.

4. Konsep Model

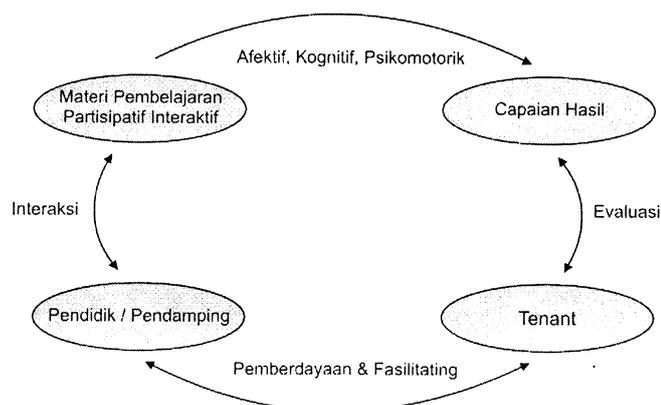
Pengembangan model merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan (Sugiyono : 2010), (Soenarto : 2006) (Istiningsih : 2008). Model pengembangan dalam penelitian ini berupa model konseptual dan teoritik. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis, yang menyebutkan komponen produk, menganalisis secara rinci, menunjukkan hubungan antar komponen secara rinci yang akan dikembangkan. Sedangkan secara teoritik artinya model yang menggambarkan kerangka pikir yang didasarkan ada teori yang relevan dan didukung oleh data empirik. Berdasarkan kajian, maka paradigma penelitian ini digambarkan dalam gambar – 1.



Gambar -1. Paradigma Penelitian

5. Desain model

Di dalam pengembangan model, maka dibutuhkan desain model yang akan dikembangkan. Desain model sesuai dengan gambar – 2 :



Gambar- 2. Desain Model Penelitian

Di dalam penelitian ini terdapat empat unsur sebagai konsep pembelajaran Interaktif-Partisipatif. Keempat unsur tersebut adalah sebagai berikut : (1) materi belajar (kurikulum), yang merupakan unsur utama dalam proses pembelajaran. (2) Pendidik (pendamping), merupakan unsur yang dituntut mampu memahami keadaan peserta didik. (3) *Tenant* (peserta didik) yang harus di bina, di bimbing, diarahkan dan dilayani untuk lebih maju dan berdaya. (4) Capaian hasil adalah tujuan akhir dalam penelitian ini, yaitu keberdayaan mental peserta didik sehingga lulusan mampu berdaya dalam arti memiliki mental lebih baik tentang : kreatif & inisiatif, mandiri & tangguh, percaya diri, *networking*, siap tekanan dan tidak menyerah, berkarya dan terampil.

C. Analisis Data

Di dalam penelitian menguji validasi model terlebih dahulu, kemudian uji coba keterterapan model. Validasi model digunakan untuk mengukur *goodness of fit* model yang dikembangkan. Uji keterterapan model untuk menguji efektifitas model dan observasi kecenderungan perilaku *tenant*. Validasi model menggunakan teknik CFA (*Confirmatory Factor Analysis*) karena diasumsikan model telah tersusun dan terstruktur. Analisis ini bertujuan untuk menguji apakah model pembelajaran partisipatif interaktif yang dikembangkan mampu meningkatkan keberdayaan *tenant*.

1. Data Validasi Model

Data validasi model awal (original) dalam rangka melakukan *goodness of fit test*, diambil dari peserta didik yang telah mendapat mata kuliah kewirausahaan.

Tabel-1. Data Validasi Model Awal

No	Indek	Cut Of Value	Hasil (Makna)
1	P	> 0.05	0.0089 (tidak terpenuhi)
2	GFI	> 0.80	0.4695 (tidak terpenuhi)
3	AGFI	> 0.80	0.4038 (tidak terpenuhi)
4	CFI	> 0.80	0.1610 (tidak terpenuhi)
5	RMSEA	< 0.80	0.0985 (tidak terpenuhi)

Sumber : data yang diolah

Pada tabel -1. bahwa angka parameter model yang diuraikan diatas, dapat dikatakan masih buruk atau *goodnes of fit test* belum tercapai. Dengan demikian perlu dilakukan revisi terhadap desain model yang dikembangkan. Beberapa cara dilakukan dalam validasi model, yaitu dengan peninjauan ulang instrumen yang digunakan, atau peninjauan responden penelitian, atau indikator variabel yang digunakan. Di dalam penelitian ini 70 responden, dimana konsep SEM responden 5-10 indikator (10x6 indikator) = 60 orang, masih sisa 10 orang sebagai antisipasi data angket yang tidak kembali, kemudian merujuk kembali konsep yang dibangun oleh peneliti. Setelah dilakukan pendalaman, maka dilakukan penyebaran angket kembali dan di dapatkan hasil sesuai tabel-2.

Tabel-2. Data Validasi Model Hasil Revisi

No	Indek	Cut Of Value	Hasil (Makna)
1	P	> 0.05	0.0866 (terpenuhi)
2	GFI	> 0.80	0.8240 (terpenuhi)
3	AGFI	> 0.80	0.8822 (terpenuhi)
4	CFI	> 0.80	0.9228 (terpenuhi)
5	RMSEA	< 0.80	0.0297 (terpenuhi)

Sumber : data yang diolah

Berdasar data dalam tabel-2, dapat dimaknai bahwa lima parameter model yang dikembangkan telah mencapai "*goodness of fit test*" artinya model dapat dapat diterima untuk dilakukan uji coba lapangan.

2. Uji Coba Model di Lapangan

Data tentang pengujian penggunaan model pembelajaran kewirausahaan berbasis partisipatif interaktif menggunakan metode *quasy eksperimen design*, model *non equivalent control group*. Dalam *quasy experiment* terdapat kelompok eksperimen dan kontrol, pengambilan sampel dilakukan secara purposive yaitu kelompok yang mendapat model pembelajaran kewirausahaan berbasis partisipatif interaktif pendampingan dan kelompok yang tidak mendapat perlakuan pembelajaran partisipasi

interaktif pendampingan. Hasil uji efektifitas model terhadap keberdayaan dan profesionalisme *tenant* ditunjukkan dalam tabel – 3.

Tabel-3. Hasil uji efektifitas model terhadap keberdayaan *tenant*

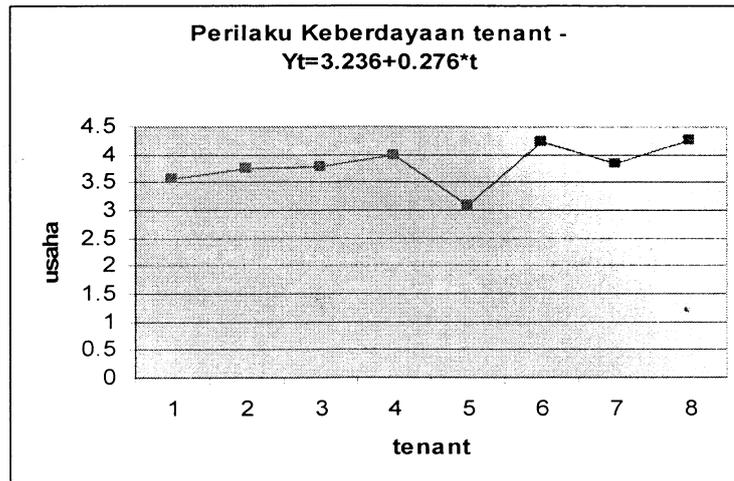
Kegiatan	N	Rata-rata	SD	F hitung	df	F tabel	Signifikansi
Eksperimen	30	11.06	1.453	5,238	1	3,034	0.019 signifikansi
Kontrol	30	10.23	1.429				

Sumber : data yang di olah

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen 11,06 dan kelompok kontrol 10,23, ini berarti nilai kelompok lebih tinggi dibandingkan dengan nilai kelompok kontrol. Harga F hitung = 5,238 dan F tabel 4,1700, derajat signifikansi 0.019 dengan nilai $P < 5\%$, jadi kesimpulannya model *pembelajaran kewirausahaan berbasis partisipatif interaktif* dapat meningkatkan keberdayaan *tenant*. Data keberdayaan merupakan data komposit dari indikator : 1, Keterampilan teknis, 2. Kesadaran berwirausaha, 3. Motivasi berusaha, 4. Kelebihan diri, 5. Kekurangan diri, 6. Akses ke pihak lain, 7. *Networking*.

3. Kecenderungan Perilaku *Tenant*

Kemampuan *tenant* dalam melakukan usaha mandiri dalam pembuatan hasil karya nyata ditinjau keberdayaan yang di wakili perilaku *tenant* tentang kreatifitas nyata dalam membuat produk nyata. Perubahan kemampuan *tenant* dalam melakukan usaha sebagai akibat dari model pembelajaran kewirausahaan berbasis partisipatif interaktif yang diamati secara periodik dari waktu ke waktu, pengamatan ini disebut observasi. Hasil observasi di catat, selanjutnya diperoleh data kualitatif dan kuantitatif. Adapun grafik kecenderungan keberdayaan dalam melakukan usaha riil yang diamati pada 8 *tenant* yang telah lulus adalah sesuai gambar-3.



Gambar-3. Observasi Keberdayaan Tenant

Berdasarkan gambar-3 diatas, dapat dideskripsikan bahwa *tenant* mengalami peningkatan keberdayaan dari rata-rata 8 *tenant* (X) dan rata-rata kemampuan usaha mandiri (Y) mengalami kenaikan. Berdasarkan data tersebut disimpulkan bahwa kecenderungan kemampuan *tenant* dalam meningkatkan keberdayaan (6 indikator) meningkat awal skor 3,01 dalam kategori sedang, keadaan akhir *tenant* menjadi 4,54. dengan demikian kecenderungan *tenant* menjadi lebih berdaya telah terbukti dengan adanya pembelajaran partisipatif interaktif kewirausahaan, besarnya perubahan kemampuan *tenant* adalah $Y_t=3,236+0,276*t$.

D. Kesimpulan

Berdasar hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kewirausahaan berbasis partisipatif interaktif mampu meningkatkan keberdayaan *tenant*, hal ini dilihat dari keefektifan kerja model dan kecenderungan perilaku *tenant* setelah mengikuti kuliah kewirausahaan.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen 11,06 dan kelompok kontrol 10,23, ini berarti nilai kelompok lebih tinggi dibandingkan dengan nilai kelompok kontrol. Harga F hitung = 5,238 dan F tabel 4,170, derajat signifikansi 0.019 dengan nilai $P < 5\%$. jadi kesimpulannya model pembelajaran

kewirausahaan berbasis partisipatif interaktif dapat meningkatkan keberdayaan *tenant*. Hasil penerapan model pembelajaran kewirausahaan berbasis partisipatif interaktif sebagai model, terbukti efektif meningkatkan keberdayaan *tenant*. Hasil kecenderungan tersebut meningkat sesuai formula $Y_t=3,236+0,276*t$.

Daftar Pustaka

- Djamarah, Bahri, Syaiful. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukati.*, PT Rineka Cipta. Jakarta
- Istiningsih, 2010, *Technopreneurship Sebagai Pemberdayaan dan Pendampingan Petani*, Makalah Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Istiningsih. 2008. *Model Pendampingan Berbasis Among Dalam Penyuluhan Pertanian Padi Organik di Sleman Yogyakarta*. Disertasi, PPs Doktor. UNY Yogyakarta.
- Istiningsih. 2010. *Proposal Model Pembelajaran Interaktif Partisipatif Berorientasi Wirausaha*. UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Mulyasa, E. 2004. *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Qomarun, 2000. *BPK Kewirausahaan*. Jurusan Arsitektur. FT. UMS. Surakarta.
- Soenarto. 2006. *Metodologi Penelitian dan Pengembangan Kejuruan*. Materi Kuliah Doktor. UNY Yogyakarta.
- Sudjana S., D. 2004. *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Falah Production. Bandung
- Sudjana, Nana dan Ibrahim, 1989. *Penelitian Pendidikan*. Sinar Baru. Bandung
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Suherman. Eman. 2008. *Desain Pembelajaran Kewirausahaan*. Alfabeta. Bandung.
- Usman, Uzer. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Remaja Rosda Karya. Bandung