

**Assessment Tingkat Motivasi Berprestasi Warga Belajar Program Pendidikan  
Kecakapan Hidup Dan Pengembangan Model Awal Pembelajaran Berbasis  
Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi (N-Ach) Kewirausahaan  
Warga Belajar Budidaya Jamur Tiram Di Propinsi  
Daerah Istimewa Yogyakarta**

Oleh:

**Iis Prasetyo**

Fakultas Ilmu Pendidikan - Universitas Negeri Yogyakarta

Hp. 081392121005 / email: [iis.prasetyo@uny.ac.id](mailto:iis.prasetyo@uny.ac.id)

**Abstraksi**

Salah satu faktor kepribadian yang mempengaruhi jiwa kewirausahaan seseorang adalah *achievement motivation (n-Ach)* yang dikemukakan oleh David D. McClelland, namun sejauh ini kurikulum dalam program pendidikan kecakapan hidup yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun lembaga swasta di Indonesia kurang memperhatikan materi peningkatan motivasi berprestasi, terutama dalam membentuk pribadi wirausaha yang tangguh. Tujuan dari tulisan ini adalah untuk memberikan hasil penilaian tingkat motivasi berprestasi (n-Ach) warga belajar program pendidikan kecakapan hidup dan menjelaskan hasil pengembangan model awal pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan motivasi berprestasi warga belajar program pendidikan kecakapan hidup.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif desain survey, dimana peneliti tidak bermaksud untuk membandingkan atau mencari hubungan antar variabel. Sampel penelitian adalah warga belajar program pendidikan kecakapan hidup pada LPTK Kepak Sayap DIY. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat motivasi berprestasi warga belajar program pendidikan kecakapan hidup masih lemah sehingga belum mencukupi sebagai prasyarat penunjang jiwa kewirausahaan sebagai modal utama keberlanjutan program setelah program ini selesai dilaksanakan. Penyusunan model awal pembelajaran berbasis masalah telah sampai pada tahap revisi setelah melalui uji validasi yang melibatkan empat orang tenaga ahli, hasil validasi memperkuat landasan filosofis maupun psikologis desain pembelajaran agar lebih humanis, berbasis pengalaman warga belajar dan pengetahuan dibentuk oleh warga belajar sebagai pembelajar orang dewasa.

*Keyword: Achievement Motivation, kewirausahaan, pendidikan kecakapan hidup, pembelajaran berbasis masalah.*

## A. Pendahuluan

Memperoleh pekerjaan adalah impian banyak warga negara setelah mereka mampu menyelesaikan suatu jenjang pendidikan tertentu, hal ini tentu bukanlah hal yang keliru karena mindset masyarakat saat ini ketika menyekolahkan anak-anaknya adalah untuk dapat bekerja. Namun satu hal yang tidak dapat dipungkiri saat ini adalah kesempatan kerja yang tersedia sangatlah terbatas dan tidak berbanding searah dengan jumlah lulusan pendidikan. Diperkirakan setiap tahunnya Indonesia memproduksi sekitar 300.000 sarjana dari 2.900 perguruan tinggi dan pada bulan Februari 2005 jumlah sarjana yang menganggur mencapai 385.400 orang, jumlah ini melonjak dua kali lipat empat tahun kemudian yaitu bulan Februari 2009 menjadi 626.600 orang (www.mediaindonesia.com, 2009).

Kesenjangan antara lapangan pekerjaan dan lulusan institusi pendidikan inilah yang mendorong semua pihak untuk berfikir lebih dalam mengenai upaya mengatasi masalah ini. bukanlah hal yang mustahil jika setiap tahun jumlah pengangguran selalu mengalami peningkatan karena ketidak linieran jumlah lapangan kerja dan lulusan institusi pendidikan.

Pengangguran merupakan hal yang kompleks, disamping sebagai akibat, pengangguran juga merupakan sebab dari masalah lainnya seperti tindak kriminal, kemiskinan, kemerosotan tingkat kesehatan, rendahnya tingkat pendidikan dan lain sebagainya, sehingga upaya untuk mengatasi masalah ini juga harus multi disiplin dan multi pendekatan. Bahkan pengangguran saat ini tidak hanya terjadi diperkotaan saja, melainkan sudah merambah ke daerah-daerah perdesaan di seluruh nusantara, yang memungkinkan pengangguran ini masuk dalam kategori masalah nasional yang harus segera diatasi agar tidak menjadi penghambat pembangunan.

Upaya mengatasi permasalahan pengangguran di atas, salah satu alternatifnya adalah mengembangkan program-program kewirausahaan bagi warga negara yang tidak memiliki pekerjaan. Mengutip pendapat dari David Mike Dallen seorang ahli ekonomi yang menyatakan bahwa suatu negara baru menjadi makmur bila jumlah *entrepreneurnya* paling sedikit dua persen dari jumlah penduduknya. Sebagai contoh Amerika Serikat pada tahun 1983 jumlah *entrepreneurnya* mencapai 2,14 persen, dan Singapura pada tahun 2005 jumlah *entrepreneurnya* mencapai 7,2 persen, sedangkan di Indonesia pada tahun 2006 baru mencapai 0,18 persen (www.kabar.in, 2009).

Sebagai penunjang program pengembangan kewirausahaan ini, pemerintah telah melakukan berbagai upaya termasuk diantaranya dalam kebijakan program pendidikan non formal melalui pendidikan kecakapan hidup (*life-skills*) yang saat ini sangat gencar diprogramkan oleh pemerintah dan dilaksanakan oleh lembaga-lembaga pemerintah maupun lembaga swadaya masyarakat. Namun dalam kenyataannya program-program tersebut dilaksanakan hanya sebatas pada proyek semata, sehingga tidak ada keberlanjutan setelah proyek pemerintah berhenti. Dari beberapa kasus yang berhasil ditemui di lapangan terkait dengan pelaksanaan program PNF tersebut, tidak sedikit lembaga penyelenggara yang melaksanakan program kecakapan hidup atau kewirausahaan tanpa melalui pembekalan pendidikan kewirausahaan terlebih dahulu dan cenderung berorientasi praktis, yang kemudian berdampak pada kemandekan dalam keberlanjutan program.

Makna Kecakapan Hidup menurut Kent Davis (2000:1) dalam (Fahrudin, 2009) bahwa kecakapan hidup merupakan sebuah "manual pribadi" bagi seseorang yang dapat membantu peserta didik belajar bagaimana memelihara tubuhnya, tumbuh menjadi dirinya, bekerjasama secara baik dengan orang lain, membuat keputusan yang logis, melindungi dirinya sendiri dan mencapai tujuan di dalam kehidupannya.

Makna kecakapan hidup (*life skills*) lebih luas dari keterampilan untuk bekerja, orang yang tidak bekerja misalnya ibu rumah tangga, orang yang telah pensiun atau anak-anak tetap memerlukan kecakapan hidup. Sebagaimana orang yang bekerja, mereka juga menghadapi berbagai masalah yang harus dipecahkan. Orang yang sedang menempuh pendidikanpun memerlukan kecakapan hidup, karena mereka tentu memiliki permasalahan sendiri.

Salah satu faktor kepribadian yang cukup berpengaruh terhadap jiwa kewirausahaan adalah motivasi berprestasi yang sering kali diabaikan oleh penyelenggara program pendidikan kecakapan hidup. Upaya peningkatan motivasi berprestasi dalam program pendidikan kecakapan hidup ini didasarkan pada asumsi penulis yang disimpulkan dari pendapat beberapa ahli seperti McClelland, Miner, Collins dan lainnya yang menyatakan adanya hubungan yang kuat antara motivasi berprestasi dan kewirausahaan. Dalam domain sifat-sifat kepribadian dan kewirausahaan, konsep motivasi berprestasi (n-Ach) telah mendapatkan banyak

perhatian. McClelland (1961) menyatakan bahwa individu yang tinggi dalam n-Ach lebih memungkinkan terlibat dalam kegiatan atau tugas yang memiliki tingkat tanggung jawab individu tinggi terhadap hasil, memerlukan keterampilan dan usaha individu, memiliki tingkat resiko yang moderat dan termasuk umpan balik yang jelas pada kinerja jika dibandingkan mereka yang tingkat n-Ach rendah (Shane et al, 2003).

Motivasi berprestasi (n-Ach) dikonseptualisasikan oleh Murray tahun 1938 dimana “*achievement people*” adalah orang yang selalu berusaha untuk meraih kesuksesan dalam berbagai situasi dimana kinerja dapat dievaluasi berdasarkan pada beberapa standar. McClelland dan koleganya pada tahun 1953 memandang bahwa n-Ach adalah motif yang bisa dipelajari seperti halnya motif sosial lainnya yang dihasilkan dari basis *reward and punishment*.

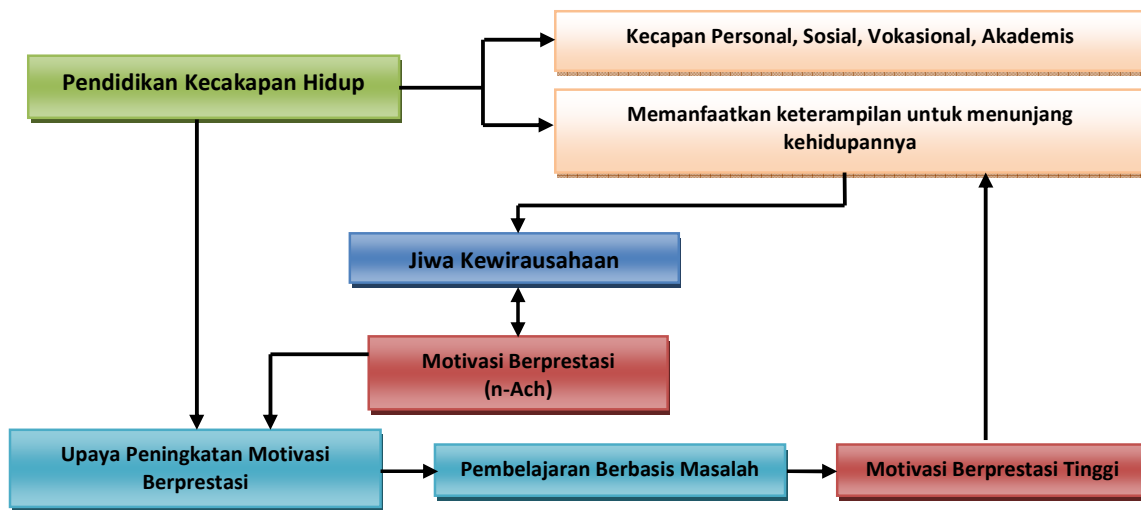
Teori tugas motivasi meramalkan bahwa seseorang dengan motivasi berprestasi tinggi akan tertarik pada kewirausahaan karena sifatnya yang melekat pada pekerjaan kewirausahaan (Miner, 1993 dalam Stewart & Roth, 2007). Teori seringkali membuktikan bahwa motivasi berprestasi mendasari komitmen dan ketekunan yang diperlukan untuk berwirausaha, didasarkan pada penilaian meta analisis yang dilakukan oleh Collins, Hanges dan Locke (2004) yang menyimpulkan bahwa motivasi berprestasi secara signifikan berhubungan dengan karir, pilihan dan kinerja kewirausahaan (Stewart & Roth, 2007).

*Need for Achievement* (n-Ach) adalah salah satu motif kebutuhan yang membedakan dari kebutuhan lainnya. *Need for Achievement* adalah pencapaian sesuatu yang sulit untuk menguasai, memanipulasi, atau mengorganisir sasaran fisik, manusia atau ide-ide, untuk mengerjakan secara cepat dan independen, untuk menyaingi atau melebihi orang lain, dan untuk meningkatkan hal-hal yang berkaitan dengan target (Pinder, 1984 dalam Ariani, 2008).

Motivasi berprestasi (n-Ach) dikonseptualisasikan oleh Murray tahun 1938 dimana “*achievement people*” adalah orang yang selalu berusaha untuk meraih kesuksesan dalam berbagai situasi dimana kinerja dapat dievaluasi berdasarkan pada beberapa standar. Atkinson (1957) menyebutkan: “*n-Ach is a combination of a motivational strength and situational variables, of relatively enduring characteristics of personality and variable contingencies arising from conditions of a society, jointly*

*determining behavior of entrepreneurs” (Krus & Rysberg, 1976)* yang artinya n-Ach adalah kombinasi dari kekuatan motivasional dan variabel situasi, yang merupakan karakteristik pribadi yang relatif kekal dan merupakan variabel kontingensi yang muncul dari kondisi masyarakat yang bersama-sama menentukan perilaku kewirausahaan.

Dari pendapat di atas, penulis berasumsi bahwa dalam program pendidikan kecakapan hidup materi pelatihan tidaklah hanya berupaya meningkatkan pengetahuan warga belajar mengenai keterampilan-keterampilan tertentu untuk menunjang kehidupan mereka, akan tetapi bagaimana warga belajar dapat memanfaatkan keterampilan-keterampilan tersebut dalam kegiatan usaha mandiri atau kewirausahaan sehingga dapat memperbaiki kondisi kehidupannya dimasa yang akan datang. Motivasi berprestasi sebagai salah satu faktor kepribadian yang dapat mempengaruhi jiwa kewirausahaan seseorang perlu mendapat perhatian setara dengan muatan-muatan keterampilan teknis yang harus dikuasai oleh warga belajar.



**Gambar 1. Perspektif Pendidikan Kecakapan Hidup, Kewirausahaan dan Motivasi Berprestasi**

Beberapa indikator yang menunjukkan kurangnya perhatian pengelola program pendidikan kecakapan hidup terhadap peningkatan aspek-aspek motivasional terutama motivasi berprestasi yang memiliki pengaruh signifikan terhadap jiwa kewirausahaan antara lain ditunjukkan oleh: Pengembangan media dan metode pembelajaran masih berfokus pada transfer pengetahuan teknis kecakapan hidup tertentu, output program lebih diarahkan pada keterampilan untuk

menghasilkan atau berbuat sesuatu, dampak yang terjadi adalah lulusan program kecakapan hidup tidak dapat bertahan ketika dihadapkan pada permasalahan di lapangan ketika mereka menerapkan keterampilan yang telah mereka peroleh, mudah menyerah dan tidak mampu memecahkan masalah.

Dari kondisi tersebut penulis berasumsi bahwa model pembelajaran dalam pendidikan kecakapan hidup perlu ditambahkan dengan muatan-muatan masalah yang berasal dari pengalaman mereka sebelumnya, sehingga salah satu model yang cukup sesuai adalah model pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran berbasis masalah yakni belajar berdasarkan suatu masalah (*problem*), yang berorientasi pada pengalaman peserta didik. Dalam PBL, pendidik dan peserta didik bersama-sama mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan-keterampilan dari satu atau lebih bidang ilmu untuk menyelesaikan suatu masalah (Jones, Rasmussen, & Moffitt, 1997 dalam Kristiyani, 2008). Prinsip dalam PBM adalah berpusat pada peserta didik (*student centered*), Dalam metode ini, pengajar bertindak sebagai mentor, yang akan mendampingi peserta didik untuk menyelesaikan suatu masalah.

So dan Kim (2009) mengembangkan "*the Collaborative Lesson Design*" untuk merancang paket pembelajaran berbasis masalah yang terintegrasi dengan berbagai macam informasi dan peralatan teknologi informasi. Ada tiga hal utama dalam pembelajaran berbasis masalah yang menjadi perhatian utama antara lain: *content, pedagogy dan technology*. Dengan kata lain dalam pembelajaran berbasis masalah komponen-komponen yang berpengaruh adalah isi pembelajaran berupa materi pengetahuan (*knowledge*) yang diberikan pada warga belajar, *pedagogy* atau cara mengajar dimana proses ini merupakan inti dari sebuah pendekatan pembelajaran dimana terjadi interaksi antara pendidikan dan peserta didik, teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran, dan terakhir adalah teknologi yang merupakan faktor penunjang utama dalam proses interaksi pembelajaran antara pendidikan dan peserta didik. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat memberikan dampak terhadap hasil pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif desain survey. Yang merupakan salah satu bentuk penelitian kuantitatif apabila peneliti tidak akan menguji satu variabel atau materi atau mungkin tidak tertarik dengan hubungan diantara variable melainkan berusaha untuk menggambarkan kecenderungan dalam sejumlah besar individu. Rancangan Survei adalah prosedur dalam penelitian kuantitatif di mana peneliti melaksanakan penelitian atau wawancara pada sejumlah kecil orang (sampel) kuesioner untuk mengidentifikasi kecenderungan dalam sikap, pendapat, perilaku, atau karakteristik dari sejumlah besar orang (populasi) (Creswell, 2008).

Populasi dalam penelitian ini adalah warga belajar program pendidikan kecakapan hidup di Propinsi D.I. Yogyakarta, sedangkan sampel penelitian adalah warga belajar program pendidikan kecakapan hidup yang diselenggarakan oleh LPTM Kepak Sayap Yogyakarta berjumlah 136 orang. Identifikasi kebutuhan dan perencanaan model pembelajaran dilaksanakan di LPTM Kepak Sayap.

Alat pengumpul data yang digunakan adalah angket, pedoman wawancara dan pedoman observasi. Setelah proses pengumpulan data dari lapangan selesai dilakukan, maka tahap berikutnya adalah tahap analisis. Unit analisis meliputi rerata capaian skor motivasi berprestasi yang dipertajam dengan mengkaji rerata setiap indikator sehingga diperoleh klasifikasi distribusi nilai berdasarkan standar relatif atau norm-referenced, dimana kedudukan seseorang selalu dihubungkan dengan kawan-kawannya dalam kelompok.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Assessment Motivasi Berprestasi Warga Belajar Program Pendidikan Kecakapan Hidup**

Assessment motivasi berprestasi warga belajar dilakukan dengan menyebarkan angket penilaian dengan skala likert yang terdiri dari 28 pertanyaan yang berhubungan dengan aspek motivasi berprestasi, dari 28 item pertanyaan, terdapat 13 item yang tidak valid sehingga digugurkan dan tidak diikuti dalam analisis. Berdasarkan perhitungan statistik diperoleh data bahwa rata-rata skor penilaian motivasi berprestasi warga belajar adalah 2,2626, dengan standar deviasi

sebesar 0,26630. Untuk menentukan skor indikator motivasi berprestasi tinggi yaitu dengan cara menambahkan skor rata-rata dengan 0,75 standar deviasi dan skor terendah dengan cara mengurangi nilai rata-rata dengan 0,75 standar deviasi. Sehingga diperoleh batas minimal skor tinggi adalah 2,4625, skor rendah adalah 2,0635 sedangkan skor sedang adalah diantara 2,0635 – 2,4625.

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan teknik *norm referenced* dapat diidentifikasi tiga kelas motivasi berprestasi, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Berdasarkan tiga kelas perbedaan tersebut teridentifikasi sebanyak 34 orang atau 25% dari 136 responden penelitian yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, sebanyak 77 orang atau 56,62% dalam kategori motivasi berprestasi sedang dan 25 orang atau 18,38% dalam kategori rendah.

Data di atas menunjukkan bahwa pada dasarnya program pendidikan kecakapan hidup sama sekali tidak memberikan dampak terhadap peningkatan motivasi berprestasi warga belajar, padahal keberlanjutan program pendidikan kecakapan hidup sangat ditentukan oleh jiwa kewirausahaan warga belajar dimana salah satunya sangat ditentukan oleh motivasi berprestasi.

Keluaran dari penilaian terhadap motivasi berprestasi ini tidak semata pada penentuan tingkat motivasi berprestasi warga belajar, akan tetapi juga untuk mengidentifikasi dan menganalisis komponen motivasi berprestasi yang masih dianggap lemah. Terdapat setidaknya empat komponen dalam motivasi berprestasi antara lain: analisis diri, pola berfikir prestasi, hubungan antar individu dan mengatasi hambatan motivasi.

## **2. Pengembangan Model Awal Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi**

Proses pengembangan model diawali dengan desain model awal yang dilanjutkan dengan proses validasi dimana proses validasi model awal pembelajaran berbasis masalah ini melibatkan 4 (empat) orang tenaga ahli yang terdiri dari satu orang ahli pendidikan luar sekolah, satu orang ahli kurikulum, satu orang ahli psikologi pendidikan dan satu orang praktisi pendidikan luar sekolah. Beberapa masukan yang diperoleh dari proses diskusi antara peneliti dengan tenaga ahli antara lain: struktur dan redaksi dalam desain konseptual harus bersifat operasional, tidak



terlalu konseptual agar mudah diimplementasikan, perlu ditambahkan asumsi serta landasan filosofis dan psikologis yang melatarbelakangi pengembangan model, rancangan pembelajaran harus memperlihatkan bahwa kegiatan belajar didasarkan pada kebutuhan warga belajar sebagai pembelajaran orang dewasa seperti (memfasilitasi warga belajar untuk berdiskusi, mengajak warga belajar menganalisis permasalahan dan memecahkan masalah, dan sebagainya). Berdasarkan masukan dari tenaga ahli tersebut, maka model awal yang telah divalidasi kemudian direvisi sebagai perbaikan desain model sebelumnya, berikut ini akan disajikan rancangan model konseptualn pembelajaran berbasis masalah.

#### **a. Landasan Konseptual Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi**

Landasan Filosofis yang mewarnai model pembelajaran berbasis masalah adalah Filosofi dari Paulo Freire, Humanisme dan Konstruktivisme.

*Freire's concepts of problematisation and dialogue are particularly relevant. From Freire's perspective the concept of dialogue is much more than a technique, it is an epistemological position that sees knowledge not as something static but rather something that is made and remade through dialogue* (Barret, 2005: 20).

Menurut konsep yang diajukan oleh Freire, guru berperan sebagai fasilitator untuk membantu peserta didik agar mereka belajar dengan cara berpikir dan bertindak di dalam dan terhadap dunia kehidupannya. Freire menganjurkan gaya mengajar dengan menerapkan konsep yang disebut “pendidikan dengan pegajuan masalah” (*problem posing education*). Penggunaan gaya mengajar ini dianggap dapat menghindarkan hubungan vertikal antara guru yang mempunyai kedudukan lebih tinggi dengan peserta didik yang dianggap mempunyai kedudukan lebih rendah. Sehingga hubungan vertikal dapat diganti dengan hubungan sejajar (horisontal). Pengalaman belajar (*learning experience*) diperoleh peserta didik melalui kegiatan menganalisis lingkungan, memperdalam pemahaman diri, meningkatkan keyakinan akan kemampuan diri, dan mengembangkan cipta, rasa, dan karya untuk memajukan diri dan lingkungannya.

Menurut para psikolog humanistik manusia itu adalah subjek yang berada di tengah-tengah kehidupannya, dapat berperilaku, mampu merubah diri sendiri. Ketika sifat reaksi manusia dapat dengan mudah dikenali, psikolog humanistik

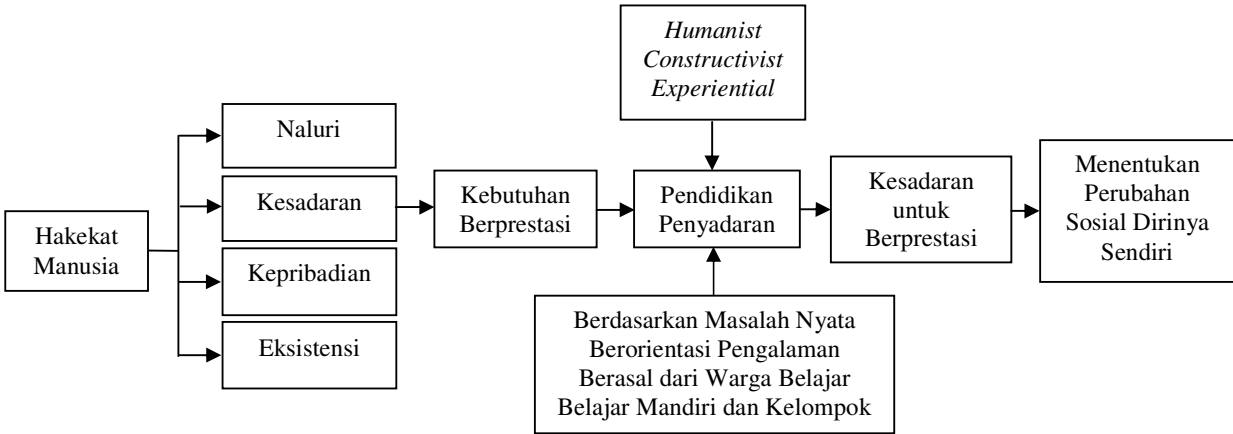
menggolongkannya sebagai pengalaman yang agak berbeda. Hal inilah yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lain dan hal ini yang membedakan manusia dengan manusia.

*Humanistic adult education is related in its development to existential philosophy and humanistic psychology. The key concepts that are emphasized in this approach are freedom and autonomy, trust, active cooperation and participation and self directed learning* (Elias & Merriam, 1984: 10).

Pendidikan yang humanistik merupakan pemusatan pelajar, dalam orientasi ini guru tidak perlu mengetahui yang terbaik, khususnya ketika bekerja dengan warga belajar orang dewasa. Asumsi filosofi dari kebebasan individu, pertanggungjawaban, dan kebaikan alamiah yang mengarah pada pemusatan pelajar yang dibentuk dalam pendidikan yang humanistik. Pendidikan yang humanistik menempatkan pertanggungjawaban untuk belajar dimana pelajar bebas belajar apa yang dia mau dan yang diharapkan oleh pelajar. Seorang guru dapat membimbing atau memfasilitasi prosesnya, tetapi pelaksanaannya berdasarkan materi dan kondisi warga belajar.

Konstruktivisme adalah pandangan filosofis mengenai bagaimana kita dapat memahami atau tahu mengenai suatu hal. Hal ini selaras dengan filosofis pragmatis yang dikemukakan oleh Richard Rorty (1991) dalam (Savery & Duffy, 2001: 1). Fosnot menyatakan “*Constructivism is not a theory about teaching. It’s a theory about knowledge and learning*” (Brooks & Brooks, 1993, as cited by Boethel and Dimock 1999 dalam Chaulk, 2007: 2). Para teoritis konstruktivisme percaya bahwa pengetahuan tidaklah absolut, melainkan dibangun oleh warga belajar berdasarkan pada pengetahuan sebelumnya dan seluruh tinjauan mengenai dunia. Para ahli konstruktivisme juga meyakini bahwa warga belajar membangun pengetahuan yang cenderung diperoleh melalui proses belajar. Sehingga suatu pemahaman berasal dari interaksi dengan lingkungan, pembelajaran yang merangsang konflik kognitif dan pengetahuan yang muncul ketika warga belajar mendiskusikan situasi sosial dan mengevaluasi pemahaman individu.

Warga belajar dalam pembelajaran berbasis masalah memiliki kesempatan untuk membangun pengetahuan (*construct knowledge*) untuk mereka sendiri, untuk membuat perbandingan pengetahuan dengan warga belajar yang lain dan memperhalus pengetahuan-pengetahuan yang mereka peroleh dari pengalaman.



Gambar 2. Hakekat Pendidikan Kesadaran Paulo Freire

## b. Tahapan Pembelajaran

### ❖ Analisis Kebutuhan

Seels dan Glasgow (1990) yang menyatakan bahwa analisis kebutuhan adalah proses mengumpulkan informasi tentang kesenjangan dan menentukan prioritas dari kesenjangan tersebut untuk dipecahkan (Handayani & Kusumahwati, 2009).

Untuk melakukan identifikasi kebutuhan diperlukan upaya untuk mengumpulkan data sehingga dapat membuktikan bahwa kebutuhan tersebut memang ada. Kemp (1994) menyebutkan proses pengumpulan data dapat dilakukan dalam dua cara antara lain dengan melakukan penilaian internal dan penilaian eksternal (Kemp, 1994: 37).

Proses identifikasi kebutuhan lebih menitik beratkan pada proses penilaian internal, dimana fasilitator melakukan wawancara dengan pengelola program didasarkan pada kualitas proses dan keluaran program yang telah dilaksanakan sebelumnya. Hasil dari identifikasi berupa informasi mengenai rendahnya tingkat motivasi warga belajar baik dalam proses pembelajaran maupun setelah program pembelajaran selesai dilaksanakan. Disamping itu proses identifikasi juga terkait dengan informasi keberlanjutan program pasca program pendidikan dilaksanakan.

### ❖ Analisis Tujuan dan Rumusan Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan dilakukan bersama-sama penulis, pengelola dan tenaga ahli dalam bidang pendidikan luar sekolah. Berdasarkan hasil analisis identifikasi kebutuhan melalui penilaian internal dengan pengelola program, maka tujuan pembelajaran yang berhasil dirumuskan antara lain: 1) Tujuan Umum: meningkatkan

motivasi berprestasi warga belajar program pendidikan kecakapan hidup budi daya jamur tiram; 2) Tujuan Khusus: (a) Warga belajar dapat melakukan analisis diri dengan mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan yang ada pada dirinya, (b) Warga belajar mampu membuat tujuan dengan mempertimbangkan pada resiko yang lebih moderat, (c) Warga belajar mampu menentukan jenis-jenis hubungan antar individu yang mampu memberikan dukungan positif untuk berprestasi, (d) Warga belajar dapat mengidentifikasi berbagai kesulitan yang akan mereka temui baik secara fisik maupun psikologis ketika mengimplementasikan hasil pelatihan kecakapan hidup dan mengembangkan strategi untuk mengatasinya.

❖ Isi Pembelajaran

Schmidt & Bouhouijs tahun 1980 dalam studinya mendefinisikan masalah dalam tipologi yang membedakan antara tipe materi yang diberikan pada peserta didik, yaitu: 1) *problems*; 2) *strategy tasks*; 3) *action tasks*; 4) *discussion tasks*; dan 5) *study tasks* (Savin, Baden & Major, 2004: 64). Tipe masalah tersebut dapat berguna jika dihungkan dalam pembelajaran berbasis masalah. Schmidt and Moust (2000) mengasumsikan taksonomi mereka pada asumsi bahwa: peserta didik memerlukan kategori pengetahuan yang berbeda selama tatap muka pembelajaran dan tipe masalah yang berbeda akan memandu peserta didik melalui kategori yang berbeda ini.

Tabel 1. Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasa dalam Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi

No	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan
1.	Analisis Diri	1. Menegal dan memahami kekuatan dan kelemahan diri. 2. Menanamkan dorongan dari dalam diri 3. Membangun dan memelihara motivasi untuk berprestasi
2.	Pola berfikir prestasi	1. Menentukan tujuan 2. Tanggung jawab individu 3. Umpan balik 4. Resiko moderat / sedang
3.	Hubungan antar individu	1. Menemukan dukungan positif dari orang lain. 2. Membina hubungan baik 3. Bekerjasama untuk meraih prestasi.
4.	Mengatasi hambatan motivasi	1. Mengatasi rintangan sulit 2. Menyingkirkan penghalang fisik dan psikologis dalam bekerja 3. Menghadapi kegagalan.

#### ❖ Tahapan Pembelajaran

Pembelajaran berbasis masalah mendorong warga belajar untuk berhadapan dengan apa yang mereka tahu serta apa yang mereka tidak tahu. Hal ini menyebabkan mereka untuk bertanya, melakukan penulisan, dan menentukan tindakan apa yang akan mereka lakukan, secara garis besar, tahapan dalam pembelajaran berbasis masalah terdiri dari (Liu, 2005): a) *identifying problem* ; b) *identifying learning issues*; c) *setting goal and making plan*; d) *learning knowledge*; e) *applying knowledge*; dan f) *assessing and reflecting*.

#### ❖ Strategi Pembelajaran

Barrows (1986) mengajukan taxonomi metode pembelajaran berbasis masalah yang menjelaskan perbedaan dan kegunaan pembelajaran berbasis masalah. Taxonomi tersebut menyoroti tujuan kependidikan yang memungkinkan untuk dicapai melalui pembelajaran berbasis masalah dengan berbagai variasi yang dijelaskan di bawah ini (Savin, Baden & Major, 2004): *Lecture-based case, Case-based lectures, Case Method, Modified case-based, Problem-based, Closed-loop problem based*.

Strategi pembelajaran dalam pembelajaran berbasis masalah di atas harus didukung oleh prinsip pembelajaran berdasarkan aliran konstruktivisme. Savery and Duffy (1996, as cited by Knowles, Holton III, & Swanson, 2005, p193) menyebutkan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivisme sebagai berikut:

- *anchor all learning activities to a larger task or problem.*
- *support the learner in developing ownership for the overall problem or task.*
- *design an authentic task.*
- *design the task and the learning environment to reflect the complexity of the environment in which learners should be able to function at the end of learning.*
- *give the learner ownership of the process used to develop a situation.*
- *design the learning environment to support and challenge the learner's thinking.*
- *encourage testing ideas against alternate views and alternative contexts.*
- *provide opportunity for and support reflection on both content learned and the learning process.*

#### ❖ Evaluasi Program Pembelajaran

Savin *et al* (2004) menyebutkan bahwa evaluasi dalam pembelajaran berbasis masalah meliputi pengumpulan informasi yang meliputi tujuan program dan struktur

kurikulum, hubungan dengan kebutuhan peserta didik, persyaratan ilmiah, kualitas pembelajaran, proses pemberian sasaran, dukungan institusional, dan dampak. Metode yang dapat digunakan dalam melakukan evaluasi terhadap pembelajaran berbasis masalah antara lain melalui: a) angket, survey dan ceklist; b) wawancara; c) tinjauan dokumen; d) observasi; e) diskusi terpusat; dan f) teknik kelompok nominal.

Temuan dalam evaluasi pembelajaran berbasis masalah meliputi: dampak yang diharapkan dari pembelajaran, dampak pertama yang di evaluasi yaitu peningkatan pengetahuan kemudian yang kedua yang perlu mendapat pertimbangan adalah proses pembelajaran dengan mempertimbangkan beberapa faktor antara lain pengalaman peserta didik, pengalaman dan pengetahuan fasilitator.

#### **D. Kesimpulan dan Saran**

Diketahui bahwa tingkat motivasi berprestasi warga belajar program pendidikan kecakapan hidup yang selama ini telah diselenggarakan oleh lembaga penyelenggara program pendidikan non formal sebagian besar dalam kategori sedang dengan prosentase sebesar 56,62% dan kategori rendah sebesar 18,83%, sedangkan yang masuk kategori tinggi sebesar 25%. Kondisi ini menunjukkan bahwa tingkat motivasi berprestasi warga belajar belum menukupi bagi mereka untuk menjadi seorang wirausaha, mengingat hanya orang dengan motivasi berprestasi tinggilah yang berkorelasi positif dengan jiwa kewirausahaan.

Secara konseptual, pembelajaran berbasis masalah merupakan proses pembelajaran yang berusaha untuk memanusiakan manusia yang mengakui potensi manusia secara utuh dengan pendekatan pendidikan orang dewasa. Masalah yang berasal dari pengalaman warga belajar dalam kehidupan mereka sehari-hari diharapkan mampu menjembatani proses transfer pengetahuan baru dan pengalaman baru sehingga dapat diimplementasikan oleh mereka untuk mengatasi permasalahan hidup mereka sebagai dampak dari struktur sosial yang berkembang di masyarakat di masa yang akan datang.

Peningkatan motivasi berprestasi diharapkan menjadi faktor motivasional warga belajar untuk melaksanakan perolehan pengetahuan dan keterampilan agar lebih berkelanjutan dengan semangat kewirausahaan, mengingat karakter seorang wirausahawan sangat ditentukan salah satunya oleh faktor motivasi berprestasi.

Pemerintah pusat sebagai pemegang kebijakan harus memberikan penekanan pada organisasi penyelenggara pendidikan kecakapan hidup di daerah baik itu organisasi pemerintah maupun swasta sebagai lembaga mitra pemerintah pusat untuk memperkaya materi pendidikan kecakapan hidup dengan materi-materi yang berhubungan dengan peningkatan motivasi berprestasi sebagai aspek penunjang kewirausahaan. Dengan demikian di masa yang akan datang pelaksanaan program pendidikan kecakapan hidup harus melengkapi kurikulumnya dengan muatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi berprestasi agar dampak program dapat dirasakan kemanfaatannya oleh masyarakat.

### Daftar Pustaka

- Ariani, D.W., (2008). *Need for Achievement dalam Kinerja Individu Tinjauan Konseptual*. Jurnal Eksekuti I Volume 5, April 2008. ISSN 1829-7501.
- Chaulk, C. (2007). *Constructivism. Learning Theory, Instructional Design Model or Information Technology Agent?. In partial fulfilment of the requirements for EDU533*. Memorial University [Online] tersedia di [<http://www.mi.mun.ca/users/cchaulk/reports/ChaulkFinal.pdf>]
- Elias, J.L. & Merriam, S. (1984). *Philosophical Foundations of Adult Education*. Florida: Robert E. Krieger Publishing Company.
- Fahrudin. (2009). *Peranan Nilai-nilai Agama dalam Pembelajaran Muatan Life Skills di Sekolah*. Makalah [online] tersedia di: [[http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/MKDU/195910081988031\\_FAHRUDIN/MUATANLIFESKILLBARU.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/MKDU/195910081988031_FAHRUDIN/MUATANLIFESKILLBARU.pdf)]
- Handayani, D. & Kusumahwati S., (2009). *Perencanaan Desain Pembelajaran, Bahan Ajar untuk Diklat E-Training PPPPTK TK dan PLB*. Bandung: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-kanak dan Pendidikan Luar Biasa.
- Kabar.in. (2009). *Setiap Tahun Pengangguran Intelektual Meningkat 20 Persen*. [online] tersedia di [<http://kabar.in/2009/indonesia-headline/rilis-beritadepkominfo/06/17/setiap-tahun-pengangguran-intelektual-meningkat-20-persen.html>] diakses pada 7 Mei 2010.
- Kemp, J.E. (1994). *Proses Perancangan Pengajaran*. Edisi Bahasa Indonesia. Alih Bahasa Oleh Asril Marjohan. Bandung: Penerbit ITB.
- Kristiyani, T. (2008). *Efektivitas Metode Problem Based Learning Pada Mata Kuliah Psikologi Kepribadian I (Replikasi)*. Cakrawala Pendidikan, November 2008, Th. XXVII, No. 3. Yogyakarta: ISPI DIY dan LPM UNY.
- Liu, M. (2005). *Motivating Student Through Problem-based Learning*, University of Texas-Austin, The University of Texas at Austin Dept. of Curriculum & Instruction 1 University Station.

- Media Indonesia. (2009). *Pendidikan yang Menghina Pendidikan*. [online] tersedia di [<http://www.mediaindonesia.com/read/2009/08/08/91483/70/13/Pendidikan-yang-Menghina-Pendidikan/9>] diakses pada 6 Mei 2010.
- Savery, J.R. & Duffy, T.M. (2001). *Problem Based Learning: An Instructional Model and its Constructivist Framework*. Center For Research on Learning and Technology, Indiana University. CRLT Technical Report No. 16-01.
- Shane, S., Locke, E.A., & Collins, C.J. (2003). *Entrepreneurial Motivation*. Human Resource Management Review 13 (2003) 257 – 279. Elsevier Science Inc.
- So, H.J. & Kim, B. (2009). *Learning about problem based learning: Student teachers integrating technology, pedagogy and content knowledge*. Australian Journal of Educational Technology 2009, 25 (1), 101-116.
- Stewart, W.H., & Roth, P.L. (2007). *A Meta-Analysis of Achievement Motivation Differences between Entrepreneurs and Managers\**. Journal of Small Business Management 2007 45 (4), pp. 401-421.