

Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Warga Belajar Program Pendidikan Kecakapan Hidup

Oleh:

Iis Prasetyo, S.Pd., MM.^{1 2}

Abstrak

Salah satu faktor kepribadian yang mempengaruhi jiwa kewirausahaan seseorang adalah *achievement motivation (n-Ach)* seperti 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. Model *Achievement Motivation Training* yang dikembangkan oleh McClelland merupakan acuan dalam upaya meningkatkan motivasi berprestasi. Terkait dengan warga belajar orang dewasa model pelatihan harus disesuaikan dengan karakteristik yang menyertainya. Tulisan ini akan menjelaskan mengenai model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan motivasi berprestasi, disertai rangkuman hasil penelitian yang menunjukkan tingkat efektivitas model terhadap peningkatan motivasi berprestasi dan dampaknya pada output pendidikan kecakapan hidup pada program budi daya jamur tiram di Dusun Kemloko Desa Srimartani Piyungan Bantul.

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

Pendahuluan

Kesenjangan antara lapangan pekerjaan dan lulusan institusi pendidikan telah mendorong berbagai pihak untuk berfikir lebih dalam mengatasi masalah pengangguran. 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.

¹ Staf Pengajar pada Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Yogyakarta

² Mahasiswa Program Doktor (S3) pada Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia

Upaya mengatasi permasalahan pengangguran di atas, salah satu alternatifnya adalah mengembangkan program-program kewirausahaan bagi warga negara yang tidak memiliki pekerjaan. Upaya pengembangan program kewirausahaan ini cukup beralasan, sesuai dengan 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).

Implementasi program pendidikan kecakapan hidup di lapangan sangat bervariasi, terutama dari segi kualitas program dan dampaknya terhadap warga belajar. Sebagai contoh yang terjadi di DIY pada tahun 2008 dalam program kecakapan hidup budidaya ikan lele, lembaga penyelenggara hanya memanfaatkan bantuan pemerintah untuk membuat kolam lele tanpa memperhatikan studi kelayakan infrastruktur maupun sarana dan prasarana penunjang, sehingga setelah beberapa minggu program tersebut berhenti dan yang tersisa hanya kolam ikan kosong.

Kasus juga ditemui oleh peneliti dimana ada yayasan yang cukup bertanggung jawab dengan memberikan pembekalan pendidikan kewirausahaan dan materi yang berhubungan dengan bidang kecakapan hidup yang akan dilaksanakan sebelum praktik di lapangan. Hasilnya cukup berbeda, pada kasus pertama program sama sekali tidak memiliki dampak apapun terhadap masyarakat, namun pada kasus yang kedua, penyelenggara program dapat melihat dampak langsung berupa berjalannya program keterampilan yang telah dipelajari oleh warga belajar. Meskipun hanya dapat bertahan beberapa bulan saja, namun kondisi ini sangat berbeda dengan kasus pertama. Analisis lebih lanjut menunjukkan terdapat persamaan dari kedua kasus di atas dimana program yang saat ini dilaksanakan masih berorientasi pada penguatan materi kognitif pengetahuan, sementara nilai-nilai yang terkait dengan jiwa kewirausahaan kurang mendapatkan sentuhan, meskipun ada masih sangat terbatas.

Pendidikan kecakapan hidup secara ideal tidak hanya menjadikan peserta didik atau warga belajar memahami dan menguasai suatu keterampilan tertentu yang dapat dijadikan sebagai bekal kehidupan mereka dalam upaya memenuhi kebutuhan hidup dan meningkatkan taraf ekonomi mereka, namun secara intrinsik juga perlu ditekankan jiwa kewirausahaan bagi warga belajar, sehingga setelah suatu program pendidikan luar sekolah baik program pendidikan kecakapan hidup ataupun program lainnya dapat diselesaikan oleh warga belajar, mereka dapat mengimplementasikannya secara mandiri tanpa mengharapkan uluran tangan

orang lain atau tidak sekedar menjadi karyawan pada sebuah perusahaan. Hal ini sesuai dengan esensi pendidikan yang dikemukakan oleh John Dewey yang menyebutkan bahwa:

Peserta didik tidak hanya disiapkan agar siap bekerja, tapi juga bisa menjalani hidupnya secara nyata sampai mati. Peserta didik haruslah berpikir dan pikirannya itu dapat berfungsi dalam hidup sehari-hari. Kebenaran adalah gagasan yang harus dapat berfungsi nyata dalam pengalaman praktis. (John Dewey, 1859 – 1952 dalam Syohih, 2008).

Landasan pengembangan model ini didasarkan pada teori motivasi yang dikemukakan oleh McClelland tentang achievement motivation (n-Ach) dan didukung oleh beberapa studi salah satunya yang dilakukan oleh Stewart & Roth (2007) dalam sebuah studi meta analisis mengenai peran personalitas dalam menjelaskan perilaku wirausaha dengan membandingkan motivasi berprestasi wirausaha dan para manajer mengindikasikan bahwa wirausahawan menunjukkan motivasi berprestasi lebih tinggi jika dibandingkan dengan manajer (Stewart, dkk, 2007).

Pembahasan

1. Pendidikan Kecakapan Hidup

Pengertian pendidikan kecakapan hidup (*life skills*) banyak dikemukakan oleh para pakar maupun badan atau lembaga yang memiliki otoritas di bidang pendidikan, pelatihan dan kesehatan, antara lain menurut Broiling (1989) "*life skills*" adalah interaksi berbagai pengetahuan dan kecakapan yang sangat penting dimiliki oleh seseorang sehingga mereka dapat hidup mandiri (Fahrudin, 2009:2).

Dalam bidang pendidikan, konsep *life skills* bisa mengacu pada definisi yang dikemukakan oleh Kent Davis (2000:1) dalam (Fahrudin, 2009: 2) yang mengatakan 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.

Keberhasilan program pendidikan kecakapan hidup sangat ditentukan oleh pengelolaan yang tepat baik pada tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasinya (Sumarno, 2002 dalam Suryono, 2010: 15). Pada tataran implementasi disebutkan bahwa pendidikan kecakapan hidup memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) terjadinya proses identifikasi kebutuhan belajar; 2) terjadi proses penyadaran untuk belajar bersama; 3) terjadinya keselarasan kegiatan belajar untuk mengembangkan diri, belajar, usaha mandiri, usaha bersama; 4) terjadinya proses penguasaan kecakapan personal, sosial, vokasional, akademik, manajerial dan kewirausahaan; 5) terjadinya

proses pemberian pengalaman dalam melakukan pekerjaan dengan benar dan menghasilkan produk bermutu; 6) terjadinya proses saling belajar dengan ahli; 7) terjadinya proses penilaian kompetensi; 8) terjadinya pendampingan teknis untuk bekerja dan membentuk usaha bersama (Depdikbud, 2003 dalam Suryono, 2010: 15).

2. Pembelajaran Berbasis Masalah

Problem based learning adalah merupakan metode pembelajaran yang sangat populer saat ini, memerlukan pembelajar yang aktif dalam mengaplikasikan pengetahuannya terutama dalam memecahkan permasalahan yang terjadi secara nyata. Bertentangan dengan pandangan metode pembelajaran tradisional, dimana guru mengorganisasikan dan memberikan informasi kepada warga belajar, *problem based learning* di tuntun oleh seorang tutor yang berperan sebagai fasilitator, mendorong warga belajar untuk belajar secara aktif dan pembelajaran yang lebih bermakna (Woods, 1994).

Kesuksesan penggunaan pembelajaran berbasis masalah dalam bidang pendidikan kedokteran memicu ketertarikan pendidik di berbagai bidang. Seperti dikemukakan Liu (2005: 2):

PBL has been shown to be more effective than some traditional classroom instruction in providing opportunities for transferring knowledge and skills from the classroom to the workplace (Stepien, Gallagher, & Workman, 1993). It results in better long-term content retention than traditional instruction (Norman & Schmidt, 1992), higher motivation and better attitudes toward learning (Albanese, & Mitchell, 1993); and it supports the development of problem-solving skills (Gallagher, Stepien, & Rosenthal, 1994; Hmelo & Ferrari, 1997)” (Liu, 2005: 2).

Literatur tentang motivasi dan pembelajaran di kelas telah menunjukkan bahwa motivasi memainkan peran penting dalam mempengaruhi belajar dan prestasi (Ames, 1990; Dweck, 1986, dalam Liu, 2005: 3). Jika termotivasi, siswa cenderung mengharapkan tugas yang menantang dengan penuh semangat, bertahan dalam kesulitan, dan menikmati pencapaian mereka (Stipek, 1993 dalam Liu, 2005: 3). Penelitian juga menunjukkan bahwa konteks pembelajaran sangat mempengaruhi motivasi peserta didik. Bahan pengajaran yang menantang, memberikan pilihan pada peserta didik, dan mempromosikan otonomi dan penentuan nasib sendiri dapat memiliki efek yang positif pada motivasi siswa (Deci & Ryan, 1985; Hidi & Harackiewicz, 2000 dalam Liu, 2005: 3).

Pembelajaran berbasis masalah, pada tingkat dasar adalah merupakan metode pembelajaran yang ditandai dengan penggunaan masalah dalam dunia nyata sebagai konteks untuk warga belajar belajar berfikir kritis dan keterampilan dalam penyelesaian masalah, dan

memperoleh pengetahuan mengenai konsep yang penting dari mata pelajaran yang dipelajari. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah, warga belajar akan memperoleh keterampilan pembelajaran sepanjang hayat yang meliputi kemampuan untuk menemukan dan menggunakan sumber belajar yang tepat. Proses pembelajaran berbasis masalah menerapkan beberapa prinsip seperti dikemukakan oleh Tan (2003: 30) antara lain: *using real life issues, active engagement, interdisciplinary learning, student making choice in learning, collaborative learning*.

3. Motivasi Berprestasi

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: 491) 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.

Ketika Murray (1938) menyusun taxonomi 20 kebutuhan dasar manusia, dia mencatat satu diantaranya adalah kebutuhan untuk berprestasi. Murray berspekulasi tentang tindakan yang menyertai motivasi berprestasi, dia membuat daftar termasuk didalamnya membuat perhatian, usaha yang berkelanjutan dan berulang untuk mencapai sesuatu yang sulit; bekerja dengan satu tujuan kearah yang lebih jauh; memiliki tekad untuk menang; dirangsang untuk lebih unggul dibandingkan dengan orang lain; dan menikmati kompetisi. McClelland mendefinisikan motivasi berprestasi sebagai dorongan untuk peningkatan atau semacam perhatian yang spontan untuk melakukan hal-hal yang benar (McClelland, 1969 dalam Hillyer, 1991: 4).

Hillyer (1991) mengatakan bahwa:

Achievement motivation, also known as "achievement need" and "need for achievement" or "nAch", was first measured by means of thematic apperception tests (TAT). Subjects would be asked to write stories about standardized pictures. Their stories were scored according to how many times they mentioned ideas from Murray's taxonomy". (Hillyer, 1991: 4).

Achievement motivation (n-Ach) juga dikenal sebagai “*achievement need*” dan “*need for achievement*”, yang pertama kali diukur dengan menggunakan “*Thematic Apperception Test*” (TAT). Subjek akan diminta untuk menulis sebuah cerita tentang gambar yang telah di standarisasi. Cerita mereka akan dinilai berdasarkan pada seberapa banyak mereka menyebutkan ide dari taxonomi Murray.

McClelland, Atkinson, Clark dan Lowell (1953) melanjutkan untuk mendefinisikan kembali bentuk motivasi berprestasi. Atkinson (1957, 1964) memformulasikan teori dominan dari motivasi berprestasi dimana Atkinson memandangnya sebagai konflik antara kecenderungan untuk mendekat dan menghindari. Berdasarkan pada teori Atkinson “*people have a tendency to seek situations which they expect will bring them pride, and to avoid situations which they expect will bring them shame*” (Hillyer, 1991: 4), disebutkan bahwa manusia memiliki kecenderungan untuk mencari situasi yang mereka harapkan dapat membawa pada suatu kebanggaan dan menghindari situasi yang mereka kira akan membuat mereka malu.

4. Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi

Model pembelajaran berbasis masalah ini didasarkan pada asumsi 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 tahun 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: 263).

Model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan motivasi berprestasi dilandasi oleh beberapa aliran filsafat antara lain: mengenai karakteristik warga belajar dilandasi filsafat pragmatisme dan filsafat rekonstruksionalisme; dalam pandangannya tentang pendidik dilandasi oleh filsafat pragmatis, progresivisme dan eksistensialisme; terkait tujuan pendidikan dilandasi filsafat pragmatisme dan progresivisme; tentang metode pembelajaran dilandasi filsafat pramatisme dan progresivisme; disamping itu pandangan filsafat humanistik banyak melandasi model pembelajaran ini.

Landasan psikologis yang mewarnai model pembelajaran ini adalah psikologi humanistik. Peran pendidik dalam setting humanistik adalah menjadi fasilitator, penolong, dan rekan dalam proses belajar. Pendidik bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi

menciptakan suasana belajar. Ketika menjadi fasilitator, pendidik harus meyakini bahwa peserta didiknya bertanggungjawab atas proses belajar. Penghargaan dan perhatian terhadap pengembangan kemampuan peserta didik merupakan ciri pendidik humanistik sejati.

Sedangkan teori belajar yang melandasi model pembelajaran ini adalah: teori belajar konstruktivistik, teori belajar “*experiential learning*” dan teori belajar “*andragogy*”. 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.

Hubungan dekat dengan pembelajaran berbasis masalah mungkin ditemukan dalam karya pragmatis Dewey (1938) dalam (Savin, 2004:31), yang menaekankan pada kapasitas manusia untuk merekonstruksi pengalaman dan kemudian memaknainya. Pembelajaran *experiential* merupakan pembelajaran orang dewasa yang harus didasarkan pada pengalaman warga belajar, dimana pengalaman menjadi sumber yang sangat bernilai, ketika orang dewasa terampil dalam belajar, maka mereka memiliki kemampuan untuk belajar sepanjang hayat.

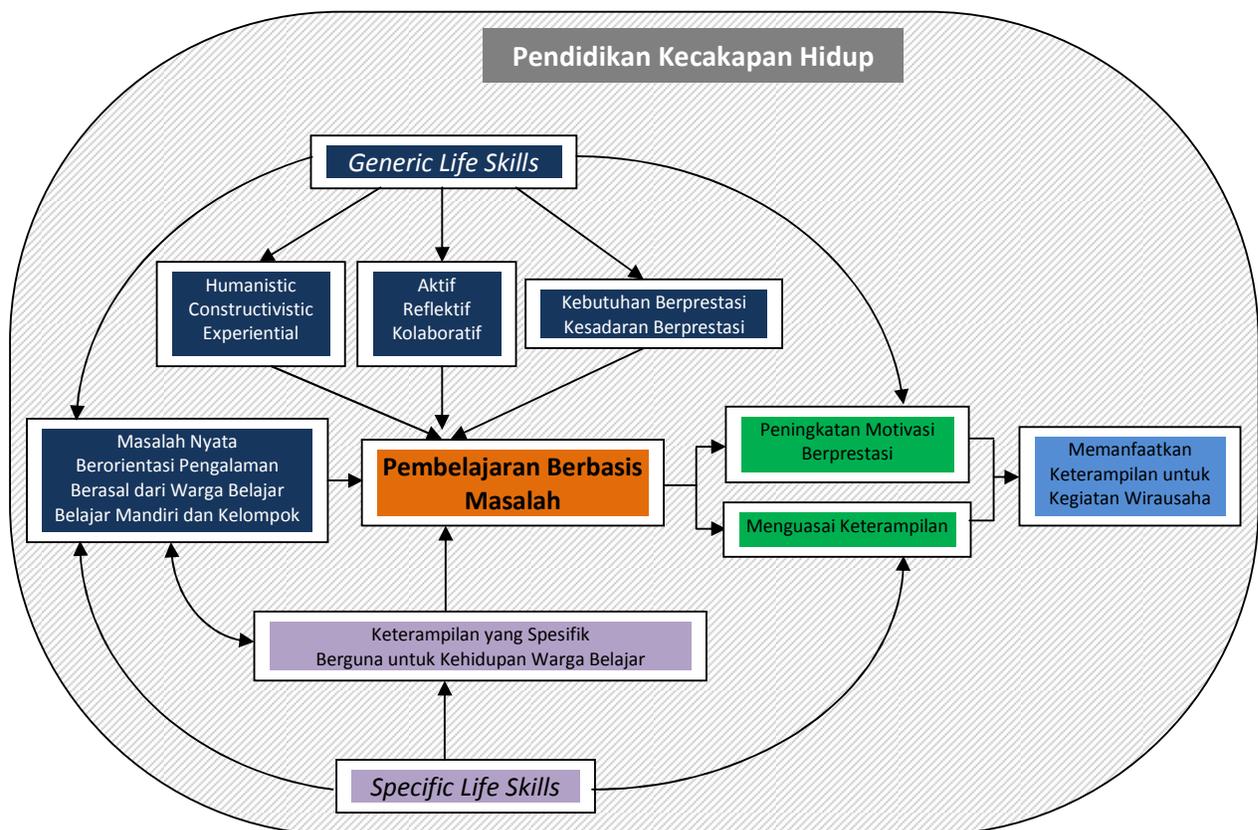
Knowles mengajukan teori tentang belajar untuk orang dewasa yang disebut *andragogy*. *Constructivism and Androgogy are similar in stressing ownership of the learning process by learners, experiential learning and a problem-solving approach to learning* (Knowles *et al.*, 1998 dalam Huang, 2002:34). Brookfield (1995) mengeksplorasi empat proses pembelajaran orang dewasa. pertama, *self-directed learning focuses on the process by which adults take control of their learning*. Kedua, *Critical reflection is a form and process. of learning how adults think contextually and critically*. Ketiga, *experiential learning is such that adult teaching should be based on adults' experiences*. Keempat, *learning to learn is very crucial for adult development*. (Huang, 2002:29).

Keterkaitan antara model pembelajaran berbasis masalah dengan upaya peningkatan motivasi berprestasi didasari pada pandangan Abraham Maslow dan Carl Rogers, yang memandang bahwa pendidikan sebagai alat pengembangan aktualisasi diri dan pemfungsian individu secara penuh. Tujuan akhir pendidikan menurut Maslow adalah aktualisasi diri atau membantu orang menjadi yang terbaik dimana dia dapat menjadi. Berdasarkan pada hierarki kebutuhan Maslow, kebutuhan akan berprestasi terletak antara kebutuhan akan penghargaan dan kebutuhan akan aktualisasi diri, yang ditandai dengan perilaku individu yang

menunjukkan orientasi tinggi antara lain bersedia menerima resiko yang relatif tinggi, keinginan untuk mendapatkan umpan balik tentang hasil kerja mereka, keinginan mendapatkan tanggung jawab pemecahan masalah.

Maslow sebagai tokoh utama teori kebutuhan menyatakan bahwa kebutuhan-kebutuhan manusia sepanjang hidupnya bersifat instinktif yang mengatitkan dan mengarahkan perilaku manusia, meskipun demikian perilaku yang dipergunakan tersebut sifatnya dipelajari (Yusuf & Nurihsan, 2008: 156). Dengan demikian untuk mencapai pada tahap kebutuhan aktualisasi diri, seseorang harus meraihnya dengan cara dipelajari (belajar), baik belajar secara mandiri maupun secara berkelompok untuk kemudian sadar akan kebutuhannya.

Kesadaran manusia akan kebutuhannya berhubungan dengan tiga golongan kesadaran yang dikemukakan oleh Paulo Freire, yang terdiri dari kesadaran magis, kesadaran naif, dan kesadaran kritis (Fakih, Topamisamang dan Raharjo, 2000: 23). Kebutuhan akan prestasi (need for achievement) merupakan bagian dari kesadaran naif yaitu keadaan yang dikategorikan dalam kesadaran ini adalah lebih melihat ‘aspek manusia’ menjadi akar penyebab masalah masyarakat.



Gambar 1. Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi dalam Pendidikan Kecakapan Hidup

5. Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi dan Dampaknya Terhadap Output Program Pendidikan kecakapan Hidup

Efektivitas model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan motivasi berprestasi warga belajar program pendidikan kecakapan hidup dapat dilihat dari perubahan skor motivasi berprestasi sebelum mengikuti program dan setelah mengikuti program. dibawah ini merupakan rangkuman hasil perhitungan yang menunjukkan tingkat perbedaan skor rata-rata warga belajar sebelum dan setelah program pelatihan.

Tabel 1. Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi

No	Kelompok Perbandingan	(t) Hitung / (Z) Wilcoxon	Signifikansi	Keterangan
1	Kontrol Pretest – Posttest	(t) - 0,890 (Z) - 0,889	0,385 0,374	Tidak ada Perbedaan
2	Treatment Pretest – Posttest	(Z) - 3,348	0,001	Ada Perbedaan
3	Kontrol – Treatment (posttest)	(Z) - 2,499	0,012	Ada Perbedaan
4	Perluasan pretest – Posttest	(t) - 7,661	0,000	Ada Perbedaan

Sumber: data penelitian diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada kelompok kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran berbasis masalah tidak terjadi perbedaan skor rata-rata tingkat motivasi berprestasi antara sebelum pelatihan dan setelah pelatihan, akan tetapi pada kelompok treatment dan kelompok kontrol yang masing masing menggunakan model pembelajaran berbasis masalah semuanya mengalami perubahan skor rata-rata tingkat motivasi berprestasi, demikian pula peneliti membandingkan skor posttest pada kelompok kontrol dan kelompok treatment, juga terdapat perbedaan skor motivasi berprestasi, dimana skor motivasi berprestasi pada kelompok treatment lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Dampak yang dirasakan warga belajar ketika fasilitator menggunakan metode pembelajaran ini adalah: warga belajar merasa nyaman dalam mengikuti pembelajaran, materi pembelajaran juga dirasakan mudah untuk dipahami karena permasalahan yang dibahas dalam pembelajaran berasal dari kehidupan mereka sehari-hari, warga belajar lebih termotivasi untuk melakukan kegiatan kewirausahaan khususnya untuk melakukan usaha budi daya jamur tiram, dari pembelajaran yang dilakukan warga belajar banyak memperoleh pandangan didup baru khususnya semangat dalam melakukan pekerjaan.

Dampak lain yang dapat diamati antara lain: tanpa bantuan modal dari penyelenggara kegiatan, warga masyarakat secara gotong royong membentuk kelompok usaha budi daya jamur tiram, dengan modal awal yang mereka miliki sebanyak 500 logbag, saat ini kelompok

usaha memiliki 1000 logbag, warga belajar juga terpancing untuk mencari informasi tambahan mengenai budi daya jamur tiram pada lembaga lain dalam hal ini lembaga tersebut adalah Rumah Pintar Yogyakarta di Piyungan, disamping itu warga belajar juga melakukan upaya mandiri untuk mencari pasar untuk memasarkan hasil panen, dimana berdasarkan hasil laporan dari ketua kelompok usaha dengan jumlah 500 logbag, mereka bisa menghasilkan 2 Kg jamur tiram dalam satu hari, saat ini hasil panen telah dipasarkan pada pengusaha rumah makan jamur di daerah Banguntapan Bantul.

Kesimpulan

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa 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.

Hasil penelitian juga menunjukkan model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang tepat digunakan dalam kegiatan pendidikan kecakapan hidup. Secara empiris metode ini mampu meningkatkan motivasi berprestasi warga belajar yang secara teoritis sangat berhubungan dengan jiwa kewirausahaan yang merupakan modal utama dari keberlanjutan program dimana warga belajar dituntut untuk dapat menerapkan hasil pelatihan dalam kehidupan mereka sehari-hari dengan memanfaatkan materi pelatihan yang mereka peroleh untuk kegiatan usaha.

Daftar Pustaka

- Fahrudin. (2009). *Peranan Nilai-nilai Agama dalam Pembelajaran Muatan Life Skills di Sekolah*. Makalah [online] tersedia di: [<http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/MKDU/195910081988031FAHRUDIN/MUATANLIFESKILLBARU.pdf>]
- Fakih, M., Topatisamang, R., & Raharjo, T. (2000). *Pendidikan Populer, Membangun Kesadaran Kritis*. Yogyakarta: Research, Education and Dialogue (ReaD).
- Hillyer, F.J. (1991). *Fostering Achievement Motivation*. University of Lethbridge. Thesis dipublikasikan online. Tersedia di: [<http://www.uleth.ca/dspace/bitstream/10133/50/3/MM75115.pdf>].

- Huang, H-M. (2002). *Toward Constructivism for Adult Learners in Online Learning Environments*. British Journal of Educational Technology, Vol. 33 No 1 2002 p21-37. Blackwell Publisher Ltd.
- Kabar.in. (2009). *Setiap Tahun Pengangguran Intelektual Meningkat 20 Persen*. [online] tersedia di [<http://kabar.in/2009/indonesia-headline/rilis-berita-depkominfo/06/17/setiap-tahun-pengangguran-intelektual-meningkat-20-persen.html>] diakses pada 7 Mei 2010.
- 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.
- Savin, M., Baden & Major, C.H. (2004). *Foundation of Problem – Based Learning*. Maidenhead: Open University Press/SRHE
- Shane, S., Locke, E.A., & Collins, C.J. (2003). *Entrepreneurial Motivation*. Human Resource Management Review 13 (2003) 257 – 279. Elsevier Science Inc.
- 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.
- Suryono, Y., Sumarno, Tohani, E. (2010). *Pendidikan Non Formal dan Pengurangan Kemiskinan di Pedesaan (Pendekatan Pengembangan Model Program Pendidikan Kecakapan Hidup) di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta*. Laporan Penelitian Hibah Kompetensi Tidak Dipublikasikan. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta.
- Syohih, U. (2008). *Lingkungan dan Pendidikan Indonesia*. [online] tersedia di [<http://nerri-unindra-bio2a.blogspot.com/2008/07/nilai-nilai-pendidikan-di-indonesia.html>.]
- Yusuf, S.L.N., & Nurihsan, J. (2008). *Teori Kepribadian*. Bandung: Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT. Remaja Rosdakarya.