

Telaah Teoretis Model *Experiential Learning* dalam Pelatihan Kewirausahaan Program Pendidikan Non Formal

Oleh

Iis Prasetyo

Dosen Jurusan PLS FIP UNY

Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk mengkaji model experiential learning secara teoretis dan mempertimbangkan kelayakannya jika diterapkan dalam pelatihan kewirausahaan khususnya dalam program pendidikan non formal. Karakteristik yang terdapat dalam model pembelajaran ini sangat sesuai dengan karakteristik warga belajar program pendidikan non formal, secara filosofis model pembelajaran experiential learning sangat sesuai dengan falsafah pendidikan non formal sehingga dari kesesuaian ini membuka kemungkinan untuk ditrapkannya model tersebut dalam program pendidikan non formal khususnya yang bertujuan untuk meningkatkan dan atau mengembangkan jiwa kewirausahaan warga belajar di masyarakat.

Keyword: experiential learning, kewirausahaan, pendidikan non formal.

PENDAHULUAN

Pengangguran merupakan masalah klasik yang terjadi di negara berkembang tidak terkecuali di Indonesia, berdasarkan survey Badan Pusat Statistik (BPS) Februari 2007 mencatat pengangguran 10.547.900 orang (9,75%), sedangkan pengangguran intelektual tercatat 740.206 orang atau 7,02%. Hasil survei serupa pada Februari 2008, total pengangguran sebanyak 9.427.610 orang atau menurun 1,2 % dibanding Februari 2007; sementara itu pengangguran intelektual mencapai 1.461.000 orang (15.5%) atau meningkat 1,02% dari tahun 2007 (www.indosdm.com, 2008).

Berbagai krisis ekonomi yang menerjang beberapa negara di wilayah Eropa dan Amerika memberikan dampak buruk terhadap kondisi di atas, mengingat sebagian besar investor asing berasal dari negara-negara tersebut di atas yang pada akhirnya mengurangi tingkat investasi di negeri ini. tentu saja berkurangnya tingkat investasi ini berimbas pada serapan tenaga kerja. Disamping itu, persaingan iklim investasi di beberapa negara berkembang menyebabkan banyak pihak yang pada awalnya

melakukan investasi di Indonesia beralih dengan melakukan investasi di negara tetangga dengan alasan iklim dan kejelasan investasi yang lebih baik.

Terbatasnya peluang investasi oleh pihak asing di Indonesia menyebabkan pemerintah harus mengembangkan gerakan ekonomi mandiri yang dimotori oleh usaha-usaha kecil yang berbasis pada kewirausahaan, dimana salah satu syarat kewirausahaan juga merupakan salah satu instrumen penting dalam perkembangan ekonomi suatu negara disamping juga sebagai bentuk kemandirian suatu negara terhadap negara lainnya yang pada akhirnya dapat mengurangi imbas negatif krisis ekonomi yang melanda negara-negara di belahan dunia lain seperti Eropa dan Amerika.

Pemerintah melalui Departemen Pendidikan dan Kebudayaan maupaun Departemen lainnya telah banyak menggulirkan berbagai program yang mendorong terciptanya wirausaha-wirausaha baru melalui berbagai program pendidikan dan pelatihan di masyarakat, baik itu masyarakat perdesaan maupun masyarakat perkotaan. Melalui Departemen Pendidikan dan Kebudayaan khususnya melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal diselenggarakan berbagai program berbasis kewirausahaan, antara lain: program Kewirausahaan Usaha Mandiri untuk Keaksaraan Fungsional, program Kewirausahaan Desa dan Kewirausahaan Perkotaan untuk Kejar paket B dan C dan lain sebagainya, program Desa Vokasi, Program Bantuan Kursus dan Keterampilan Kreatif, Program Pendidikan Kewirausahaan Masyarakat dan sebagainya.

Dewasa ini banyak ditemui berbagai program pendidikan kewirausahaan khususnya yang dilaksanakan swadaya oleh masyarakat tidak dapat berjalan sesuai dengan harapan, mulai dari penyimpangan pengelolaan program sampai pada ketidaksesuaian proses pembelajaran dalam pelatihan kewirausahaan yang dilaksanakan. Dampaknya dapat dilihat dari *output*, *outcome* maupun *impact* dari program itu sendiri. Sekian banyak program pendidikan kewirausahaan yang dilaksanakan oleh pemerintah, tapi masih banyak juga masyarakat yang belum mampu mengimplementasikan hasil pelatihan tersebut dalam kehidupan kesehariannya. Sebagian besar dari mereka tetap kembali pada aktivitas semula pasca program pendidikan kewirausahaan dilaksanakan, tanpa adanya perbaikan aktivitas ekonomi yang mampu menunjang kehidupannya untuk mencapai tingkat kehidupan yang lebih baik.

Masalah diatas antara lain disebabkan oleh penyelenggara program yang tidak memasukan muatan kompetensi-kompetensi penunjang kewirausahaan dalam kurikulum penyelengaran program yang mereka laksanakan dan lebih banyak menitik beratkan pada muatan kompetensi keterampilan dengan hanya memberikan materi-materi keterampilan tertentu yang dapat mereka pergunakan untuk bekerja, hal ini tentu sangat bertentangan dengan esensi pendidikan yang dikemukakan oleh John Dewey:

Warga belajar tidak hanya disiapkan agar siap bekerja, tapi juga bisa menjalani hidupnya secara nyata sampai mati. Warga belajar 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).

Dampak lanjutan yang dapat diidentifikasi pasca program dilaksanakan ditandai dengan munculnya berbagai masalah ketika warga belajar melakukan kegiatan wirausaha, diperoleh informasi bahwa masalah yang sering muncul adalah tidak dapat berjalannya tugas kelompok dalam kelompok usaha, sehingga menimbulkan konflik internal dalam kelompok yang menyebabkan anggota kelompok mengundurkan diri dari kelompok usaha, berikutnya adalah manajemen pengelolaan keuangan yang sering menimbulkan konflik karena beberapa anggota tidak memiliki alur fikir yang sama dengan anggota kelompok lain, sehingga banyak yang menuntut untuk mendapatkan jatah keuntungan sehingga sistem keuangan tidak lagi profesional yang berdampak pada habisnya modal awal sebagai modal kelanjutan usaha, kesulitan untuk memenuhi permintaan pasar juga dialami oleh kelompok usaha yang bisa berjalan namun warga belajar tidak mampu memecahkan masalah ini karena terlalu mengandalkan asset yang ada saat ini dari bantuan modal awal pemerintah.

Kondisi di atas menunjukkan rendahnya jiwa kewirausahaan warga belajar yang menyebabkan kegiatan wirausaha pasca program pendidikan kecakapan hidup tidak dapat berjalan dengan baik, karena pada saat program berjalan warga belajar kurang mendapatkan pembekalan dan pembinaan kewirausahaan.

Dalam proses menjadi seorang wirausaha, faktor motivasional bukan satu-satunya faktor yang paling berpengaruh terhadap kesuksesan seseorang dalam berwirausaha, seperti diungkapkan oleh Locke (2000)

Motivations are not the only things that influence these transitions. Cognitive factors, including knowledge, skills, and abilities (KSAs), certainly matter. All action is the result of the combination or integration of motivation and cognition (Locke, 2000 dalam Shane, 2003: 275).

Meskipun pendapat diatas menegaskan bahwa motivasi bukanlah satu-satunya faktor yang paling berpengaruh pada kesuksesan dalam berwirausaha, namun pendapat diatas juga menguatkan pendapat penulis bahwa untuk menjadi seorang wirausahawan memerlukan penguatan faktor kognitif yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan keahlian, yang kemudian ditunjang oleh motivasi.

PEMBAHASAN

Falsafah Program Pendidikan Non Formal

Falsafah pendidikan nonformal dipengaruhi oleh falsafah pragmatisme dan progresivisme. menurut falsafah pragmatisme tujuan pendidikan adalah memberi pengalaman untuk penemuan hal-hal baru dalam hidup sosial dan pribadi (Sadulloh, 2007: 133). Sedangkan menurut falsafah progresivisme tujuan pendidikan adalah memberikan keterampilan dan alat-alat yang bermanfaat untuk berinteraksi dengan lingkungan yang berada dalam proses perubahan secara terus menerus (Sadulloh, 2007: 146).

Dalam pandangannya tentang metode pembelajaran, falsafah pendidikan non formal dipengaruhi oleh falsafah pragmatisme dan progresivisme, dimana falsafah pragmatisme menggunakan metode aktif yaitu *learning by doing* (belajar sambil bekerja) (Sadulloh, 2007: 133), sedangkan falsafah progresivisme menggunakan metode ilmiah dalam inkuiri dan pemecahan masalah (problem solving) dengan lebih demokratis (Sadulloh, 2007: 147).

Berdasarkan falsafah di atas dapat disimpulkan bahwa secara konseptual setiap program pendidikan non formal harus didasarkan pada tujuan untuk memberikan pengalaman pada warga belajar serta kemampuan praktis yang bermanfaat untuk kehidupan mereka yang didukung melalui proses pembelajaran aktif dan demokratis. Landasan tersebut bermakna bahwa setiap aktivitas pendidikan non formal harus melibatkan warga belajar secara aktif dalam proses pembelajarannya tanpa adanya pembatasan tema maupun substansi pembelajaran yang diharapkan oleh warga belajar.

***Experiential Learning* dalam Falsafah Humanistik**

Falsafah Humanistik memandang bahwa Pendidikan orang dewasa yang humanis berdasarkan pandangan orang dewasa yang memiliki kebebasan. Pendidik yang humanistik bekerja berdasarkan kebebasan dan kemuliaan dari pribadi individu yang dipancarkan dari tradisi. Pendidik orang dewasa yang humanistik terlibat dalam perkembangan keseluruhan manusia dengan kekhususan yang berdasarkan emosional dan dimensi afektif dari kepribadian. Dalam kekhususan ini, pendidik orang dewasa yang humanistik sangat berhubungan dengan sejumlah pemikir extensialis kontemporer.

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

Pendidikan yang humanistik berpusat pada warga belajar tidak hanya sekedar memandangnya sebagai warga belajar yang telah dewasa, namun warga belajar digambarkan sebagai individu unik dimana semua aspek orang dapat tumbuh dalam proses edukatif, emosi, sikap, aspek fisik yang dipandang sama pentingnya dengan perkembangan intelektual. Keseluruhan kepribadian merupakan semua dimensi manusia yang membedakan manusia dengan hewan, yang dianggap sebagai wilayah penting perkembangan dalam pendidikan humanistik. Bantuan pendidikan dalam perkembangan seseorang mengarah pada masyarakat yang baik, yang merupakan salah satu tujuan akhir falsafah Humanisme.

Pendidik berperan sebagai fasilitator, pembantu, dan partner dalam proses belajar. Pendidik tidak menyediakan informasi secara langsung tentang suatu materi pelajaran, akan tetapi pendidik berperan menciptakan kondisi berlangsungnya belajar.

Agar menjadi seorang fasilitator, pendidik harus mempercayai warga belajar untuk bertanggung jawab dalam belajar, menghargai dan menggunakan pengalaman-pengalaman serta potensi warga belajar.

Para pendidik yang humanistik menggambarkan aksi belajar sebagai usaha pribadi yang sangat tinggi, seorang warga belajar mempelajari apa yang dianggapnya perlu, penting, atau bermakna. Pengertiannya bergantung kepada tujuan akhir pribadi, minat-minat, sikap, kepercayaan dan sebagainya. Carl Rogers menggabungkan dan mempopulerkan aplikasi praktis dari falsafah pendidikan yang humanistik. Penekanan dari Rogers berdasarkan belajar yang ditujukan pada diri yang relevan dengan warga belajar, yaitu warga belajar berpartisipasi dalam perencanaan dan evaluasi, dimana pendidik sebagai fasilitator dan metode kelompok yang telah dijadikan sebagai model bagi pendidik orang dewasa.

Falsafah humanistik memandang experiential learning sebagai suatu model pembelajaran yang mengedepankan pada pengakuan pengalaman warga belajar sebagai manusia dewasa. Memusatkan proses pembelajaran pada warga belajar sebagai subjek belajar yang memiliki banyak pengalaman bermakna dalam hidupnya, tugas seorang pendidikan adalah membantu warga belajar mengkonstruksi pengalaman-pengalaman tersebut menjadi suatu bangunan pengetahuan yang dibutuhkan oleh mereka dalam kehidupan mereka sehari-hari. Peran pendidik sebagai fasilitator sangat penting, mengingat upaya mengkonstruksi pengalaman warga belajar yang bermacam-macam bukanlah perkara yang mudah terutama jika mengarahkan pengalaman tersebut pada satu kesimpulan normatif sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri.

Experiential Learning dalam Pandangan Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah pandangan mengenai bagaimana kita dapat memahami atau tahu mengenai suatu hal. Hal ini selaras dengan falsafah 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). Konstruktivistme kognitif menekankan pada eksplorasi dan penemuan yang dilakukan oleh warga belajar dalam kegiatan pembelajaran dan konstruktivisme sosial menekankan pada upaya kerjasama dalam kelompok warga

belajar seperti yang dikemukakan oleh Wilhelmsen et al (1998) “*Cognitive constructivism emphasizes exploration and discovery by the learner and social constructivism emphasizes collaborative efforts of groups of learners*” (Chaulk, 2007).

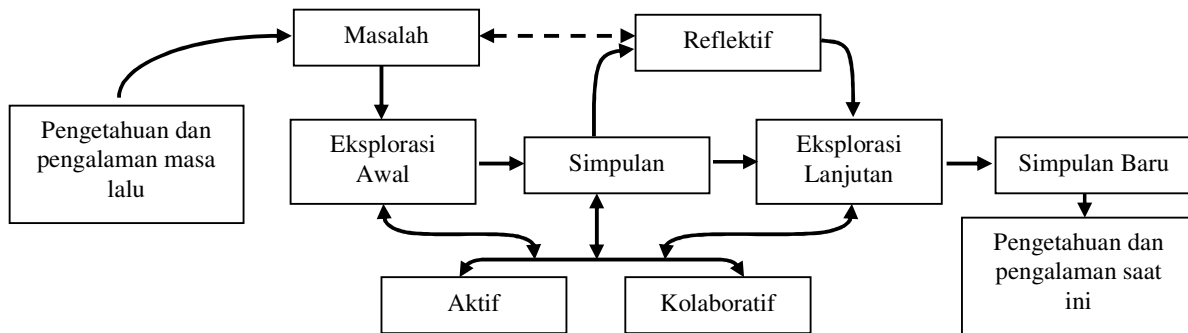
Para teoritis konstruktivisme percaya bahwa pengetahuan tidaklah absolut, melainkan dibangun oleh warga belajar berdasarkan pada pengetahuan sebelumnya dan seluruh tinjauan mengenai dunia. Para ahli konstruktivisme juga meyakini bahwa warga, sehingga suatu pemahaman berasal dari interaksi dengan lingkungan, 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 yang mereka peroleh dari pengalaman.

Dalam kelas konstruktivisme, pembelajaran adalah: Pertama, dibangun (*constructed*); warga belajar siap melakukan pembelajaran dengan pengetahuan, ide dan pemahaman yang telah diformulasikan. Warga belajar mengintegrasikan pengalaman dan interpretasi baru untuk membentuk pemahaman dirinya dengan pengetahuan sebelumnya; Kedua, aktif (*active*); warga belajar adalah orang yang menciptakan pemahaman baru, dipandu oleh fasilitator dan mempersiapkan warga belajar untuk melakukan eksperimen, mengajukan pertanyaan dan melakukan percobaan. Mereka juga membantu membuat tujuan pembelajarannya sendiri; Ketiga, reflektif (*reflective*); fasilitator harus memberi kesempatan pada warga belajar untuk bertanya dan merefleksikan proses belajarnya sendiri, baik itu secara individu ataupun kelompok;

Keempat, kolaboratif (*collaborative*); pembelajaran menitik beratkan pada kerjasama diantara warga belajar karena mereka belajar tentang membelajarkan. Ketika mereka sedang mendiskusikan dan merefleksikan proses belajar secara bersama-sama mereka dapat menambah metode dan strategi dari teman yang lain; Kelima, berbasis pada masalah (*problem-based*); aktivitas utama dalam kelas konstruktivisme adalah pemecahan masalah, warga belajar menggunakan metode penyelidikan untuk mengajukan pertanyaan, menyelidiki topik atau masalah dan menggunakan berbagai macam sumber untuk menemukan solusi dan jawaban; Keenam, mengembangkan (*evolving*); warga belajar memiliki pengetahuan yang kemudian mereka melihatnya

sebagai sesuatu yang salah, atau tidak cukup untuk menjelaskan pengalaman baru. Warga belajar mengeksplorasi suatu topik atau masalah kemudian menyimpulkan dan melanjutkan eksplorasinya, mereka meninjau kembali kesimpulan pertama dan melakukan perbaikan untuk mendukung pengetahuan atau pengalaman baru.



Gambar 4.1. Skema teori belajar konstruktivistik

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). Motivasi kebutuhan yang tinggi dari orang dewasa untuk belajar karena mereka merasa bertanggung jawab terhadap pekerjaan dan keluarganya. sehingga fasilitator “need to give positive reinforcement at the proper time and present materials that are well structured in order to increase the chances of success”. (Huang, 2002).

Model Experiential Learning

Teori *experiential learning* merupakan model holistik dan multilinier khususnya untuk pengembangan orang dewasa, yang konsisten dengan apa yang diketahui tentang bagaimana orang belajar, tumbuh dan berkembang. Teori ini lebih menekankan pada

pengalaman yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran sehingga membedakan dengan model lainnya.

Experiential learning didefinisikan sebagai "*the process whereby knowledge is created through the transformation of experience. Knowledge results from the combination of grasping and transforming experience*" (Kolb, 1984). *Experiential learning* menekankan pada kapasitas manusia untuk merekonstruksi pengalaman dan kemudian memaknainya (Savin, 2004:31). Dewey percaya bahwa dalam pendidikan adalah proses berkelanjutan untuk merekonstruksi dan menumbuhkan pengalaman, dimana peran pendidik adalah untuk mengelola aktivitas pembelajaran yang dibangun dari pengalaman masa lalu warga belajar dan menghubungkannya terhadap pengalaman baru.

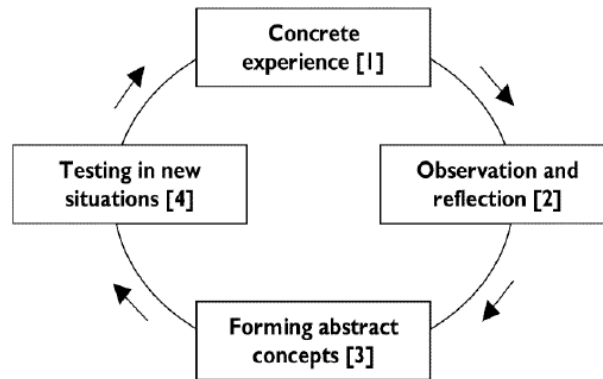
"*Experiential learning is such that adult teaching should be based on adults' experiences. Thus, those experiences could be a valuable resource. Finally, learning to learn is very crucial for adult development. When they become skilled at learning, adults have the ability of lifelong learning*" (Huang, 2002). 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.

Terkait dengan pengertian di atas, dapat diketahui bahwa karakteristik *experiential learning* sangat sesuai jika diterapkan pada warga belajar orang dewasa sehingga memenuhi syarat enam prinsip dalam pembelajaran untuk orang dewasa. Pertama adalah *the learner's need to know*: bagaimana pembelajaran dilaksanakan, dan pembelajaran apa yang akan muncul dan kenapa pembelajaran itu sangat penting (Knowles *et al.*, 1998, 133). Kedua. *self-directed learning is the ability of taking control of the techniques and of the purposes of learning*. Ketiga. *prior experience of the learner impacts learning in creating individual differences, providing rich resources. creating biases and providing adults' self-identity*. Prinsip keempat adalah *readiness to learn*. Orang dewasa memiliki kesiapan untuk belajar ketika situasi kehidupannya mendorong mereka untuk belajar. Prinsip kelima adalah *orientation to learning*. Secara umum orang dewasa lebih menyukai orientasi pemecahan masalah dalam pembelajaran, dimana mereka dapat belajar dalam konteks kehidupan saat ini. prinsip keenam adalah

motivation to learn. Orang dewasa memiliki motivasi tinggi ketika mereka dapat memperoleh pengetahuan baru bagi mereka dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan.

Model *experiential learning* yang dikembangkan oleh Kolb didasarkan atas penelitian yang dilakukan oleh Lewin, dimana dalam penelitiannya Lewin mengemukakan bahwa proses belajar yang paling baik terjadi apabila difasilitasi oleh konflik antara pengalaman langsung dan nyata warga belajar.

Model Kolb tentang experiential learning dapat dilihat pada gambar di bawah “*consists of four elements namely, concrete experience, observation and reflection, the formation of abstract concepts and testing in new situations*” (Bhat, 2001).



Gambar 2. Siklus Experiential Learning

Penjelasan dari gambar tersebut di atas seperti dikemukakan oleh Kolb dan Boyatzi sebagai berikut:

In grasping experience some of us perceive new information through experiencing the concrete, tangible, felt qualities of the world, relying on our senses and immersing ourselves in concrete reality. Others tend to perceive, grasp, or take hold of new information through symbolic representation or abstract conceptualization – thinking about, analyzing, or systematically planning, rather than using sensation as a guide. Similarly, in transforming or processing experience some of us tend to carefully watch others who are involved in the 4 experience and reflect on what happens, while others choose to jump right in and start doing things. The watchers favor reflective observation, while the doers favor active experimentation (Kolb & Boyatzis, 1999).

Makna Kewirausahaan

Kewirausahaan pada hakekatnya adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses. Inti dari

kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*create new and different*) melalui berfikir kreatif dan inovatif (Suryana, 2003 dalam Muhyi, 2007).

Klein, et al mendefinisikan kewirausahaan sebagai berikut:

“Entrepreneurship is often conceived as innovation, creativity, the establishment of new organizations or activities, or some kind of novelty. Under this conceptualization, entrepreneurship occurs in markets, firms, government, and universities” (Slaughter and Leslie, 1997 dalam Klein, et al, 2010).

Wirausaha adalah orang yang memiliki keberanian untuk melakukan usaha dengan tangannya sendiri, berani untuk menanggung resiko dan memiliki dedikasi menjalankan bisnis hingga berhasil. Untuk mencapai keberhasilan ini, menurut David McClelland diperlukan orang yang mempunyai (n-Ach) motivasi berprestasi yang tinggi (Oswari, 2005). Kewirausahaan secara lebih luas didefinisikan sebagai proses penciptaan sesuatu yang berbeda nilainya dengan menggunakan usaha dan waktu yang diperlukan, memikul resiko finansial, psikologi, dan sosial yang menyertainya serta menerima balas jasa moneter dan kepuasan pribadi (Wiratmo, 2001 dalam Oswari, 2005).

Dahulu ada pendapat bahwa kewirausahaan merupakan bakat bawaan sejak lahir, bahwa *entrepreneurship are born not made*, sehingga kewirausahaan dipandang bukan hal yang penting untuk dipelajari dan diajarkan.

Namun dalam perkembangannya, nyata bahwa kewirausahaan ternyata bukan hanya bakat bawaan sejak lahir, atau bersifat praktek lapangan saja. Kewirausahaan merupakan suatu disiplin ilmu yang perlu dipelajari. Kemampuan seseorang dalam berwirausaha, dapat dimatangkan melalui proses pendidikan. Seseorang yang menjadi wirausahawan adalah mereka yang mengenal potensi dirinya dan belajar mengembangkan potensinya untuk menangkap peluang serta mengorganisir usahanya dalam mewujudkan cita-citanya.

Dalam proses menjadi seorang wirausaha, faktor motivasional bukan satu-satunya faktor yang paling berpengaruh terhadap kesuksesan seseorang dalam berwirausaha. Pertama, seorang wirausahawan harus memiliki beberapa pengetahuan, terutama yang berkaitan dengan industri dan berbagai teknologi yang relevan dan penting agar menjadi sukses. Mereka dapat mempekerjakan orang yang memiliki

keahlian khusus yang menjadi kelemahan mereka, tapi mereka harus memiliki cukup keahlian untuk mengetahui bahwa apa yang mereka lakukan adalah benar.

Kedua, seorang wirausaha harus memiliki keahlian (*skills*). Keterampilan yang diperlukan akan tergantung pada situasi, tetapi keterampilan tersebut dapat mencakup berbagai macam hal seperti penjualan dan tawar-menawar, kepemimpinan, perencanaan, pengambilan keputusan, pemecahan masalah, team building, komunikasi, dan manajemen konflik.

Ketiga, pengusaha perlu memiliki kemampuan yang diperlukan, termasuk inteligensi. Kemampuan (*knowledge, skills and abilities*) yang diperlukan seorang wirausaha untuk mengembangkan visi yang baik, termasuk strategi organisasi dan membawanya pada kesuksesan.

Disamping itu, seorang wirausaha memiliki beberapa ciri antara lain: 1) percaya diri (keyakinan, tidak tergantung orang lain, individualistis, dan optimisme); 2) berorientasi tugas dan hasil Kebutuhan untuk berprestasi, berorientasi laba, ketekunan dan ketabahan, tekad kerja keras, mempunyai dorongan kuat, energetik dan inisiatif); 3) pengambilan resiko (kemampuan untuk mengambil resiko yang wajar dan suka tantangan); 4) kepemimpinan (perilaku sebagai pimpinan, bergaul dengan orang lain, menanggapi saran-saran dan kritik; 5) keorisinilan (inovatif dan kreatif serta fleksibel); 6) berorientasi masa depan (pandangan dan perspektif kedepan).

Seorang wirausahawan disamping memiliki ciri juga harus ditunjang oleh motivasi. *Motivation helps the entrepreneur to acquire such (knowledge, skills and abilities) in the first place and provide the impetus and energy to implement the needed actions. The human capital literature in entrepreneurship (e.g., Bates, 1990; Schoonhoven, Eisenhardt, & Lyman, 1990) has begun to show the effect of certain types of knowledge and skills on the start-up and resource assembly parts of this process (Shane, 2003).* Dimana faktor motivasi ini meskipun bukan faktor utama akan tetapi posisinya sangat penting dalam menunjang jiwa kewirausahaan seseorang.

Experiential Learning dalam Pelatihan Kewirausahaan

Dalam pendidikan dan pelatihan kewirausahaan, pengelola atau penyelenggara program harus lebih memperhatikan berbagai aspek penting yang berkaitan dengan kewirausahaan itu sendiri. Aspek-aspek penting yang menunjang sukses dan tidaknya

suatu proses pembelajaran dalam pendidikan kewirausahaan meliputi: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, fasilitator dan format evaluasi.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dalam pelatihan kewirausahaan tentu akan berbeda dengan tujuan pada pelatihan lainnya khususnya pelatihan vokasional. Dalam pelatihan kewirausahaan keterampilan vokasional merupakan salah satu aspek yang harus dimiliki oleh seorang wirausaha, namun kewirausahaan sebagai faktor kejiwaan merupakan aspek yang tidak dapat secara kasat mata atau diukur dengan pengamatan, karena tujuannya lebih mengarah pada perbaikan pola pikir dan sikap yang pada akhirnya akan berpengaruh pada pola perilaku seseorang. Penentuan tujuan pembelajaran dalam pelatihan kewirausahaan harus berupaya memberikan penguatan dan penanaman mental wirausaha pada warga belajar yang berarti tujuan dalam pelatihan kewirausahaan tidak lepas dari upaya untuk menanamkan ciri-ciri watak kewirausahaan pada diri warga belajar.

2. Materi Pembelajaran

Tujuan pembelajaran sebagai titik tolak proses pembelajaran memberikan peran penting dalam penentuan materi pembelajaran, dalam pelatihan kewirausahaan dimana tujuan pembelajarannya adalah menanamkan watak dan mental wirausaha maka materi pelatihan kewirausahaan juga harus terkait akan hal tersebut, sehingga ciri-ciri dan karakteristik kewirausahaan menjadi target utama pencapaian program pembelajaran. Sehingga dapat dirumuskan materi pembelajaran dalam pelatihan kewirausahaan adalah sebagai berikut:

- a. Percaya diri.
- b. Beroorientasi pada tugas dan hasil
- c. Pengambilan resiko
- d. Kepemimpinan
- e. Keorisinilan
- f. Berorientasi masa depan

3. Strategi Pembelajaran

Karakteristik warga belajar dalam program pendidikan non formal sebagian besar didominasi oleh orang dewasa, sehingga metode pembelajaran yang diterapkan

tentu harus mengedepankan aspek humanistik. Metode experiential learning merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu memfasilitasi karakteristik dan gaya belajar orang dewasa tersebut. Untuk menunjang metode experiential learning tersebut, beberapa strategi pembelajaran penunjang perlu diterapkan antara lain:

- a. Brainstorming; berfungsi untuk mengungkap pengalaman warga belajar.
- b. Diskusi kasus; berfungsi mengkondisikan situasi belajar agar lebih terfokus pada suatu kasus tematik untuk sekedar menyimpulkan atau berdiskusi untuk memecahkan masalah.
- c. Roleplay; mengkondisikan warga belajar dalam situasi tertentu untuk merangsang tumbuhnya karakteristik tertentu dalam diri warga belajar.

4. Fasilitator

Fasilitator sebagai salah satu faktor penentu sukses dan tidaknya suatu model pembelajaran diterapkan perlu mendapatkan perhatian yang serius, beberapa karakteristik fasilitator yang harus diperhatikan antara lain: memahami karakteristik warga belajar, memahami metode pembelajaran yang digunakan, mampu merangsang warga belajar untuk aktif, memiliki kemampuan menggali pengalaman warga belajar, mampu menjaga iklim belajar, dan mampu mengarahkan warga belajar untuk fokus pada materi yang sedang dipelajari. Karakteristik tersebut di atas mutlak dipenuhi oleh seorang fasilitator agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan rencana.

5. Format Evaluasi

Format evaluasi dalam pelatihan kewirausahaan harus didukung dengan instrumen yang baik, mengingat variabel yang diukur adalah variabel sikap yang secara tidak langsung akan berpengaruh pada perilaku individu. Evaluasi sumatif dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan program pembelajaran dilakukan dengan mengukur tingkat kecenderungan kewirausahaan melalui pengukuran skala psikologis. Pengembangan instrumen memerlukan kecermatan dan ketelitian dalam menentukan berbagai variabel dan indikator ketercapaiannya sehingga bisa didapatkan instrumen yang valid dan reliabel sehingga efektivitas program dapat dilihat dari evaluasi ini. Dilengkapi dengan evaluasi formatif yang berfungsi untuk mengevaluasi proses pembelajaran sehingga dapat diketahui efisiensi dari proses pembelajaran yang dilakukan.

KESIMPULAN

Model experiential learning bukan merupakan barang baru dalam dunia pendidikan, pertama kali diperkenalkan pada tahun 1984 oleh David A. Kolb dengan berbagai prinsip-prinsip pembelajaran yang memungkinkan para peneliti maupun praktisi pembelajaran di masa sekarang untuk menyempurnakan model ini. dalam pelatihan kewirausahaan, model ini akan tepat digunakan terutama jika menghadapi warga belajar dengan karakteristik orang dewasa yang banyak ditemui dalam program-program pendidikan non formal. Karakteristik model ini sangat memungkinkan bagi orang dewasa untuk mengeksplorasi pengalaman masa lalunya untuk dijadikan sumber pengetahuan bagi orang lain dan dirinya sendiri untuk kemudian diolah menjadi pengetahuan baru.

Daftar Pustaka

- Bhat, V.D. (2001). *Experiential Learning, a Handout for Teacher Educator*. Mysore: Regional Institute of Education.
- 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>]
- 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.
- Indosdm.com. (2008). *Pengangguran Intelektual vs Intelektual Penganggur*. [online] tersedia di [<http://indosdm.com/pengangguran-intelektual-vs-intelektual-penganggur>]. Diakses pada 6 Mei 2010.
- Klein, P.G., Mahoney, J.T., McGahan, A.M., Pitelis, C.N. (2010). *Toward a Theory of Public Entrepreneurship*. European Management Review. EURAM Macmillan Publisher Ltd. palgrave-journals.com/emr/
- Kolb, A.D. (1984). *Experiential Learning, Experience as The Source of Learning and Development*. New Jersey: Prentice Hall, Inc., Englewood Cliffs.
- Kolb, A.D. & Boyatzis, R.E. (1999). *Experiential Learning Theory, Previous Research and New Direction*. Case Western Reserve University. online pada: [<http://www.d.umn.edu/~kgilbert/educ5165-731/Readings/experiential-learning-theory.pdf>]
- Muhyi, H.A. (2007). *Menumbuhkan Jiwa dan Kompetensi Kewirausahaan*. Makalah Jurusan Admisintasi Niaga, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Padjajaran-Bandung. [Online] tersedia di: [http://resources.unpad.ac.id/unpadcontent/uploads/publikasi_dosen/Herwan%20Makalah%20Menumbuhkan%20Jiwa%20dan%20Kompetensi%20Wirausaha.pdf]

- Oswari, T. (2005). *Membangun Jiwa Kewirausahaan (Entrepreneurship) “Menjadi Mahasiswa Pengusaha (Entrepreneur Student) Sebagai Modal Untuk Menjadi Pelaku Usaha Baru*. Proceeding: Seminar Nasional PESAT 2005, Auditorium Universitas Gunadarma, Jakarta, 23-24 Agustus 2005, ISSN: 1858 2559.
- Sadulloh, U. (2007). *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- 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.
- 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.
- Syohih, U. (2008). *Lingkungan dan Pendidikan Indonesia*. [online] tersedia di [<http://nerri-unindra-bio2a.blogspot.com/2008/07/nilai-nilai-pendidikan-di-indonesia.html>]
- Elias, J.L. & Merriam, S. (1984). *Philosophical Foundations of Adult Education*. Florida: Robert E. Krieger Publishing Company.