

**MODEL PEMBELAJARAN MULTIMEDIA  
DENGAN CD INTERAKTIF UNTUK MENUMBUHKAN BUDAYA  
KEWIRAUSAHAAN DI PERGURUAN TINGGI**

**Oleh**

**Naswan Suharsono, I Wayan Bagia, I Putu Gede Parma  
Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Pendidikan Ganesha**

**(Diterbitkan pada Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Universitas  
Pendidikan Ganesha Volme 41, Nomor 1, Januari 2008 Akreditasi No:  
26/DIKTI/Kep/2005 ISSN 0215-8250, Halaman: 18-35)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk teknologi pembelajaran dalam bentuk tiga paket Program Kuliah Kewirausahaan Pola-8 jam (**P8**), Pola-16 jam (**P16**), dan pola-48 jam (**P48**). Kompetensi yang ingin dicapai dengan penerapan ketiga pola itu adalah terbentuknya kemampuan melakukan tindakan bisnis (**T<sub>Bisnis</sub>**) sesuai dengan latar belakang bidang keahlian mahasiswa. Untuk mencapai tujuan itu, maka dibuatkan prototipe program dengan lima komponen program sebagai satu kesatuan yang didasarkan pada model teoretik PATRIOT baik dari segi standar isi, proses, maupun hasil belajarnya. Uji empirik model melibatkan 4 dosen dan 252 mahasiswa, lima program studi lintas fakultas Tahun Akademik 2006/2007 untuk mengukur tingkat keterlaksanaan pembelajaran dan perubahan tampilan mahasiswa setelah mengikuti program kuliah KWU yang ditawarkan. Data kualitatif yang didapatkan dari pandangan ahli, praktisi dunia usaha, serta para calon pengguna program diolah dengan analisis isi maupun tampilan fisiknya. Adapun data kuantitatif skor-skor hasil belajar dianalisis dengan statistik deskriptif, uji-t, dan uji-f satu jalur pada kelompok subjek sampel peserta di lima kelas reguler. Hasil analisis isi terhadap data kualitatif secara umum menunjukkan adanya keberhasilan uji empirik perangkat produk pembelajaran yang dihasilkan dan kadar interaktif komponen program multimedia yang dikembangkan. Dari analisis data kuantitatif hasil belajar mahasiswa ditemukan adanya pengaruh yang signifikan dari usaha menyelesaikan tugas latihan yang diskenariokan dalam program dengan kemajuan belajar Kewirausahaan baik dari aspek proses maupun hasil belajar yang dicapai mahasiswa. Hal ini menunjukkan adanya sinergi kinerja komponen setiap paket program KWU dalam meningkatkan kadar interaktif, kemandirian usaha belajar mahasiswa, serta meningkatnya kemampuan mahasiswa dalam mengaplikasikan PAT dan RIO dalam bentuk tindakan usaha (**T<sub>usaha</sub>**).

*Kata Kunci : Multimedia, kinerja, pembelajaran interaktif, hasil belajar.*

## **ABSTRACT**

This research aimed at producing instructional technology in the form of three-packet programs of entrepreneurship course, covering the course for 8 hours or eight-hour packet (P<sub>8</sub>), 16-hours packet (P<sub>16</sub>), and 48-hours (P<sub>48</sub>). The competency to be achieved through the implementation of the three packets of instructional technology is the formation of the ability to do business (T<sub>business</sub>) which is relevant to the student's background expertise. In order to achieve this objective, a prototype program is invented. This prototype program of entrepreneurship is equipped with five components of the program as a unity, which is based on PATRIOT theoretical model viewed from content standard, process as well as learning outcome. The empirical testing of the model involved 4 lecturers and 252 students from 5 study programs across faculties in the academic year of 2006/2007 to measure the level of the accomplishment of the instruction and the change of the students' performance after attending the entrepreneurship course being offered. The qualitative data obtained from the experts, practitioners, and the users of the programs were analyzed by means of content analysis and percentage in order to be grouped as an input for the improvement of its content and physical appearance. The quantitative data, the scores representing the students' achievement were analyzed, using descriptive statistics, t-test, and one way ANOVA. The result of the study shows that the entrepreneurship instruction has generally been successful after being improved through empirical treatments from theoretical viewpoints to practical actions. From the analysis of the quantitative data of the student's struggles in accomplishing the tasks being assigned to them towards the progress in studying entrepreneurship both in terms of process and the students' achievement. This indicates that the synergy in the components of each packet of entrepreneurship program in increasing interactive level, students' learning independence, and in increasing the students' ability in applying PAT and RIO in real business action (T<sub>business</sub>).

Key words : multimedia, interactive instruction, achievement.

## **1. PERMASALAHAN**

Pengembangan pembelajaran dan perangkat kompetensi lulusan perguruan tinggi merupakan suatu upaya untuk meningkatkan daya saing output di pasar kerja. Salah satu di antara banyak cara yang dapat ditempuh adalah mengaitkan kompetensi utama dengan program pengembangan budaya kewirausahaan (Suharsono, 2003). Dalam konteks ini, kebudayaan mencakup ide dasar konseptual, implementasinya dalam kegiatan sehari-hari, dan produk karya cipta para pelaku budaya.

Dalam kaitan dengan proses pembudayaan profesi wirausaha di perguruan tinggi, Suharsono (2004a) telah mengadakan penelitian untuk mendapatkan gambaran tentang implementasi kebijakan kurikulum perguruan tinggi sesuai Kepmendiknas No. 19/U/2005. Pertanyaan yang diajukan adalah seberapa jauh perkuliahan bisa sejalan dengan program percepatan pengembangan budaya kewirausahaan di perguruan tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan kewirausahaan berlangsung melalui jalur perkuliahan formal yang diprogram kurikulum dan program kreativitas mahasiswa bidang kewirausahaan (PKMK). Namun, upaya pengembangan budaya kewirausahaan dalam tiga tahun terakhir lebih terfokus di program D-3 profesional. Kegiatan di program S-1 hanya dikembangkan dari kompetisi yang berhasil diakses para dosen dari jalur P2M, kerja sama antar-lembaga, dan program kreativitas mahasiswa bidang kewirausahaan (PKMK) yang ditawarkan Dirjen Dikti.

Secara teoritik, kewirausahaan adalah suatu jenis kemampuan berpikir kreatif dan berperilaku inovatif yang bisa dijadikan dasar, sumber tenaga penggerak, siasat, dan kiat dalam menghadapi tantangan hidup (Suryana, 2001:5). Esensi budaya kewirausahaanitu adalah kegiatan menciptakan nilai tambah produk melalui metode, teknik, dan pendekatan baru yang lebih efektif dan efisien. Adapun rahasianya terletak pada program inovasi dan kreativitas baik dalam berpikir maupun bertindak meraih peluang usaha dengan semangat juang maju terus pantang menyerah, dimanapun adanya.

Untuk meningkatkan relevansi *output* perguruan tinggi dengan lapangan kerja diperlukan perangkat program percepaan pengembangan budaya kewirausahaan di perguruan tinggi. Program itu dilaksanakan untuk

menumbuhkembangkan jiwa wirausaha para mahasiswa dan staf pengajar yang diharapkan bisa menjadi wahana pengintegrasian secara sinergi antara penguasaan sains dan teknologi dengan jiwa wirausaha (DP2M Dikti, 2006). Dengan tumbuh kembangnya budaya wirausaha di perguruan tinggi, maka hasil penelitian dan pengembangan selain bernilai akademik, diharapkan bisa mempunyai nilai tambah bagi kemandirian akademik, diharapkan bisa mempunyai nilai tambah bagi kemandirian perekonomian bangsa dan peningkatan kesejahteraan masyarakatnya.

Sebagaimana telah ditemukan Suharsono dkk. (1997) dan Suharsono dkk. (1999), tentang proses pengembangan profesi wirausaha di wilayah pedesaan dan perkotaan menunjukkan bahwa hasil akhir yang dicapai atas usaha pengembangan jiwa wirausaha sangat ditentukan oleh dua hal. *Pertama*, peningkatan pemahaman tentang prinsip-prinsip dasar wirausaha dan makin terbukanya perilaku manajemen terhadap para karyawan. *Kedua*, pembuatan rencana pengembangan usaha yang didukung oleh kuatnya semangat untuk hidup sebagai pengusaha, dengan menjaga produk barang dan jasanya di lapangan agar tetap sesuai dengan kebutuhan hidup sehari-hari. Kedua kunci inilah yang harus menjadi agenda kerja para calo wirausaha yang menghendaki sukses baik pada skala harian, mingguan, bulanan, sampai skala tahunan sehingga proses perjalanan usaha dan variasi hasilnya bisa dipantau secara berkesinambungan.

Hasil-hasil kajian kewirausahaan tersebut juga didukung oleh hasil Studi Kewirausahaan. Wisardja (2003) tentang kinerja pengusaha kerajinan kayu dan bambu di Kabupaten Bangli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola perilaku manajemen para pengusaha dan pengaruh kondisi lingkungan bisnis sangat menentukan upaya peningkatan kesempatan berusaha. Informasi kunci itu menjadi sangat penting artinya bagi usaha pembinaan dan pemberdayaan usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) yang terkait dengan program penciptaan dan peningkatan perluasan kesempatan berusaha, serta tumbuh kembangnya pelaku wirausaha baru di Indonesia. Demikian juga halnya dengan pemahaman para pelaku usaha tentang potensi wilayah dan pola perilaku masyarakat dalam pengembangan kewirausahaan.

Sebagaimana dijelaskan Suryana (2001), untuk mencapai predikat wirausaha berhasil, sifat-sifat dasar kewirausahaan itu harus ditumbuhkembangkan dalam setiap diri pribadi disertai semangat juang yang tinggi. Ada lima indikator yang dapat dipakai sebagai ukuran, ciri, dan cara menjadi wirausaha unggul, yaitu berani mengambil risiko, mampu berkarya lebih bermutu, akomodatif terhadap perubahan lingkungan, kreatif, selalu berusaha meningkatkan keunggulan kompetitif, dan citra diri melalui investasi baru dibidang yang secara ekonomis menguntungkan.

Kewirausahaan erat kaitannya dengan kondisi kejiwaan dan sifat dasar seseorang. Jika sifat-sifat dasar wirausaha telah melekat kuat dalam diri seseorang, dan mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata, maka kemungkinan besar mereka dapat menjadi wirausaha berhasil di kemudian hari. Mereka inilah yang memiliki potensi untuk bisa membantu bangkitnya usaha pedesaan dan perkotaan di kemudian hari jika mendapatkan pembinaan khusus yang tepat dan berkelanjutan. Argumentasi inilah yang digunakan sebagai landasan pijak mengapa kuliah Kewirausahaan dipilih sebagai struktur dasar pengembangan perangkat pendukung penyelenggaraan KWU di perguruan tinggi.

Studi kewirausahaan juga erat kaitannya dengan studi pemecahan masalah dan pengembangan pola perilaku budaya organisasi. Hasil pengembangan model pembelajaran pemecahan masalah, Suharsono (1991) menemukan adanya enam tahapan yang harus dilalui dalam proses pembelajaran pemecahan masalah, yaitu tahap orientasi dan pemetaan kompetisi ke dalam tujuan belajar, dilanjutkan dengan sajian informasi, transformasi dalam memori, latihan pemecahan kasus, dan diakhiri dengan balikan. Penelitian Suharsono dkk (1997) menemukan bahwa kemampuan respons intelektual mahasiswa secara signifikan bisa meningkat jika mendapatkan kesempatan untuk mempraktikkan pengetahuan dan kemampuan dasar intelektual dalam kehidupan nyata sehari-hari.

Secara teoritis kedekatan mahasiswa dengan dunia nyata dapat ditempuh melalui pemetaan kompetensi lulusan, penstrukturan materi bahasan, dan skenario pembelajaran. Teknik evaluasi itu selanjutnya dipakai sebagai dasar untuk menyusun rancangan pembelajaran, melaksanakan KBM di kelas, dan

mengevaluasi hasil belajar dengan menempatkan mahasiswa sebagai subjek belajar dan pembelajaran. Caranya ialah dengan melibatkan mahasiswa dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan belajar dan menilai hasil belajarnya sendiri. Penerapan pendekatan intra-subjek belajar dalam pembelajaran ini didasarkan pada postulat bahwa pengakuan diri akan meningkatkan rasa saling percaya dan kepercayaan akan meningkatkan tanggung jawab belajar mahasiswa, baik kepada dosen maupun kepada diri sendiri.

Dampak pengiring dari keberhasilan penerapan pendekatan intra-subjek belajar tersebut adalah adanya peningkatan antusiasme mahasiswa untuk belajar dan semangat juang untuk mengatasi masalah-masalah yang dikasuskan, termasuk di dalamnya kasus-kasus yang terjadi di dunia usaha. Adapun dampak langsung terhadap pembelajaran adalah meningkatnya pencapaian tujuan-tujuan belajar dan target penguasaan kemampuan yang telah dirancang sendiri oleh mahasiswa sesuai dengan target yang telah ditetapkan bersama dosennya (Suharsono, 2002).

Dari hasil studi Kewirausahaan tersebut dapat disintesisikan bahwa tumbuh kembangnya jiwa wirusaha pada umumnya diawali dari adanya keinginan untuk menolong diri sendiri dari segala beban ketergantungan dan ketidakpastian kondisi hidupnya. Dari keinginan itu berlanjut ke timbulnya motivasi untuk berusaha, dan dari motivasi itu bisa melahirkan proses pencarian ide-ide dan rencana baru. Dari rencana-rencana yang dibuat itu, seorang calon pengusaha akan memilih alternatif tindakan tertentu dan berangkat dari alternatif tindakan yang dipilih itu, kemudian bisa muncul pilihan jenis usaha baru dan jenis produk baru yang merupakan tiruan dari usaha sejenis atau jenis produk inovasi yang sama sekali baru.

Dalam kaitan dengan penyiapan bahan ajar dan skenario pembelajaran, Suharsono (2001) telah mengembangkan model pembelajaran PATRIOT yang mempreskripsikan adanya tiga tahapan pokok untuk mempelajari kompetensi profesional. Model PATRIOT itu secara epistemologis adalah akronim dari prinsip (P), aturan (A), teori (T), realitas (R), informasi (I), objek (O), dan tindakan (T). Formula skenario KBM yang dapat diterapkan adalah mengikuti urutan  $PAT + RIO = T$ , berbagai variasi pola pengembangannya sesuai dengan

bidang keahlian dan jenis kemampuan yang dipelajari (Suharsono, 2002:12). Secara umum, PAT merupakan suatu rumpun pengetahuan teoretis yang dapat menstimulasi terjadinya tindakan nyata (T) dalam kehidupan sehari-hari, setelah seseorang mengenali secara seksama kenyataan adanya RIO yang relevan dengan bidang tertentu yang digeluti. Esensi model PATRIOT terletak pada pengurutan sajian dari teori ke aplikasi di setiap bidang studi.

Hasil penelitian Suharsono (2001) menunjukkan bahwa pada level pokok bahasa, Model Pembelajaran PATRIOT terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengatasi masalah bisnis dengan bantuan perangkat pendukung media pembelajaran dan lingkungan sekitar. Dari hasil pengujian model PATRIOT di bidang pendidikan diploma profesional (Suharsono, 2003) menunjukkan bahwa penyampaian rumusan tujuan belajar setiap awal perkuliahan dapat meningkatkan kesiapan belajar mahasiswa. Pelaksanaan KBM setiap pertemuan dapat meningkatkan penguasaan pengetahuan teoretis (PAT) dan pengetahuan praktis (RIO) mahasiswa secara bertahap dengan level kompetensi yang semakin meningkat. Tugas-tugas latihan yang dikerjakan dapat meningkatkan kemampuan mengadministrasikan tindakan profesi bisnis perhotelan. Adapun refleksi bersama dosen mahasiswa terhadap hasil belajar pokok bahasan bisa mengakumulasikan keterampilan dasar profesi seiring dengan bertambahnya volume kegiatan belajar yang dilakukan dan pengalaman praktik kerja latihan mahasiswa.

Akan tetapi, dalam praktik ada perbedaan persepsi tentang kebutuhan dasar mahasiswa di satu sisi dan multi dimensi kewirausahaan pada sisi lainnya. Perbedaan persepsi ini muncul karena adanya perbedaan tingkat pengetahuan, pemahaman, dan kebutuhan tentang kewirausahaan baik pada kelompok dosen maupun di kalangan mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengadaan paket-paket program kuliah Kewirausahaan untuk membantu dosen dan mahasiswa dengan berbagai macam pola agar lebih sesuai dengan kebutuhannya. Paket-paket program Kewirausahaan tersebut perlu disiapkan dalam beberapa versi pola sesuai dengan kemampuan awal, kebutuhan, dan kesiapan setiap jurusan dalam memberikan partisipasi dalam proses pengembangan budaya wirausaha. Setiap versi dilengkapi dengan media pembelajaran dan buku panduan

operasional sehingga para pengguna dapat memilih pendekatan dan strategi belajar yang lebih cocok dengan kondisi internal setiap mahasiswa.

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan desain model teoretik pembelajaran PATRIOT yang berawal dari kegiatan penguasaan teori ke aplikasi. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberi pengalaman belajar mahasiswa dalam menerapkan seperangkat prinsip, aturan, dan teori (PAT) yang sesuai dengan realitas, informasi, dan objek bisnis, sampai akhirnya bisa membangun kompetensi dalam bentuk tindakan usaha di bidangnya.

Berpijak dari model teoretik tersebut kemudian disiapkanlah produk pengembangan Paket Kuliah KWU versi P-08, P-16, dan P-48. Setiap paket terdiri atas lima komponen, yaitu panduan umum, strategi pembelajaran, bahan ajar tercetak, media pembelajaran, beserta instrumen evaluasi pembelajaran dan hasil belajar. Ketiga paket produk itu selanjutnya diuji empirik di kelas pada mahasiswa secara khusus atau yang memprogramkan mata kuliah kewirausahaan sesuai dengan tawaran program studinya.

Data lapangan dijaring dengan instrumen utama, yaitu tiga paket KWU berikut lima jenis instrumen pendukungnya. Data yang dicari adalah penilaian perorangan dari ahli dan praktisi wirausaha di lapangan, dosen kewirausahaan, tentang isi lima komponen produk yang ada, dan data hasil belajar mahasiswa.

Data kualitatif yang didapatkan selanjutnya diolah dengan teknik analisis isi yang hasilnya dihimpun sebagai bahan perbaikan tampilan dan formulasi komponen produk penelitian. Adapun data kuantitatif hasil belajar dikelompokkan berdasarkan sumbernya kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan paket yang dikembangkan.

Data lapangan dijaring dengan instrumen utama yaitu komponen paket yang terintegrasi dan didukung dengan lima jenis instrumen yang sesuai. Data yang dicari adalah penilaian perorangan dari ahli dan praktisi wirausaha di



lapangan, dosen kewirausahaan, dan mahasiswa tentang isi lima komponen prototipe produk yang ada. Data kualitatif penilaian ahli selanjutnya diolah dengan teknik analisis isi dan dihimpun sebagai bahan perbaikan tampilan dan formulasi komponen prototipe penelitian. Adapun data kuantitatif hasil belajar dikelompokkan berdasarkan sumbernya kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif, uji-t dan anava untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan paket yang dikembangkan dan peluang sukses usaha itu di masa depannya.

### **3. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan di lima program studi yang menawarkan kuliah Kewirausahaan di lingkungan Undiksha Singaraja. Kegiatan penelitian dilakukan melalui proses identifikasi, analisis, dan pengembangan komponen pembelajaran dengan produk akhir satu Paket Program Kuliah Kewirausahaan yang sudah diujiempirikkan untuk mendapatkan respons dan masukan dari mahasiswa, dosen tempan sejawat, dan praktisi di lapangan untuk perbaikannya.

Hasil analisis data kualitatif secara umum menunjukkan adanya keberhasilan uji empirik sebagaimana tampak pada perangkat produk pembelajaran yang dihasilkan dan kadar interaktif komponen program KWU multimedia dengan CD dan kinerja mahasiswa. Dari tim ahli dan dosen pengguna program didapatkan masukan agar kasus-kasus yang ditampilkan lebih mendekati kenyataan yang benar-benar terjadi di lapangan. Adapun dari para mahasiswa pengguna didapatkan adanya respon positif terhadap tiga pola pembelajaran yang dikembangkan, dengan makin banyaknya tugas-tugas latihan yang bisa diselesaikan.

Dari analisis data kuantitatif hasil belajar mahasiswa ditemukan adanya pengaruh yang signifikan dari usaha menyelesaikan tugas latihan yang diskenariokan dalam program dengan kemajuan belajar Kewirausahaan baik dari aspek proses maupun kemajuan belajar yang dicapai mahasiswa. Hal ini menunjukkan adanya keberhasilan kinerja komponen setiap paket program KWU menjadi lebih interaktif, meningkatkan usaha belajar, dan lebih bisa memfasilitasi

mahasiswa ke usaha belajar mandiri. Implikasi peningkatan kadar keinteraktifan dan kemandirian belajar adalah meningkatnya kemampuan mahasiswa dalam menemukan sumber-sumber informasi terbaru yang dapat diakses langsung ke internet dan dunia usaha di luar lingkungan kampus.

Secara lebih rinci, hasil uji empirik terhadap paket Pola-8 jam dapat ditemukan adanya perubahan yang signifikan tentang pemahaman mahasiswa terhadap ketertarikan antara prinsip, aturan, dan teori dengan realitas, info usaha dan objek-objek yang dapat dimanfaatkan sebagai pilihan alternatif usaha di kemudian hari. Hanya saja perlu diperhatikan bahwa angka-angka itu hanyalah petunjuk awal tentang hasil dari rangkaian upaya pengembangan Paket P-08 sehingga layak untuk dilanjutkan ke upaya pengujian empirik untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal.

Dari hasil analisis varian satu jalur terhadap skor hasil belajar peserta Paket P-16 dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari hasil belajar terdahulu dengan materi dan kompetensi yang dipelajari pada saat uji empirik berlangsung, dengan angka korelasi sebesar  $r = 0,667$  dan angka perbedaan yang signifikan sebagaimana tampak pada nilai  $F = 4,328$  pada taraf signifikansi 0,001. Artinya, sejauh ini memang ada perbedaan kompetensi yang berarti sesudah mahasiswa mendapatkan Kuliah KWU Pola 16 jam di bidang studi objek uji empirik penelitian pengembangan jiwa wirausaha mahasiswa.

Dari hasil analisis statistik terhadap skor hasil belajar peserta uji empirik pola-48 dapat ditemukan adanya variasi hasil belajar pada kelima kelompok mahasiswa. Demikian juga halnya dengan besarnya perbedaan angka mean setiap kelompok kelas. Hasil analisis data empirik ini menunjukkan bahwa dalam batas-batas yang bisa dideteksi bahwa peserta kuliah memiliki latar belakang pengalaman belajar terdahulu tentang kewirausahaan relatif heterogen. Hasil analisis SPSS-V11.5 juga menunjukkan adanya variasi perbedaan yang tidak signifikan skor antar kelompok subjek penelitian dengan taraf signifikansi yang berbeda-beda. Perbedaan itu dikarenakan adanya perbedaan latar pengalaman pendidikan, perbedaan objek usaha yang ditangani, serta sebab-sebab lainnya. Adanya perbedaan itu menunjukkan bahwa ada sejumlah *variabel* eksternal maupun

variabel internal yang telah terbentuk sebagai hasil-hasil belajar, namun tidak bisa diukur secara pasti.

Apa yang bisa disintesis dari hasil pengujian tersebut adalah bahwa paket produk yang dihasilkan telah memberikan sumbangan yang relatif bervariasi. Namun, tingkat perbedaan pada hasil belajar setiap kelompok mahasiswa yang mengikuti kuliah dengan perangkat paket kuliah KWU lintas program studi itu masih berada di dalam variasi perbedaan yang tidak signifikan. Dengan demikian, secara empirik, tidak ada perbedaan yang signifikan antar skor hasil belajar KWU pada lima program studi sampel penelitian.

Dari hasil-hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan dari dua aspek yang saling berkaitan yaitu aspek teoretik dan aplikasinya. Sesuai dengan rumusan masalah, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada (1) peningkatan bobot kadar interaktif setiap paket program, (2) perbaikan kualitas isi dan tampilan setiap komponen, (3) kemudahan akses belajar mahasiswa di kelas reguler, (4) paket belajar dengan tiga alternatif pola yang dapat dipilih sesuai dengan keperluan di lapangan, dan (5) CD interaktif yang dapat dipelajari secara individual melalui program belajar dalam perkuliahan formal maupun belajar mandiri.

Hasil penelitian secara umum menunjukkan adanya peningkatan kadar interaktif pada semua komponen prototipe program KWU yang melibatkan kinerja mahasiswa. Dari tim ahli dan dosen pengguna program didapatkan masukan agar kasus-kasus yang ditampilkan lebih mendekati kenyataan yang sesungguhnya terjadi di lapangan. Adapun dari para mahasiswa pengguna didapatkan konklusi adanya respons positif terhadap tiga pola pembelajaran yang dikembangkan, namun dibarengi dengan meningkatnya kesulitan belajar yang lebih tinggi karena banyaknya tugas-tugas latihan yang harus diselesaikan.

Dari aspek hasil belajar ditemukan adanya pengaruh yang signifikan dari usaha menyelesaikan tugas latihan yang diskenarioikan dalam program dengan kemajuan belajar kewirausahaan baik dari aspek proses maupun hasil belajar. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk perbaikan komponen setiap paket program KWU agar lebih interaktif, meningkatkan usaha belajar, dan lebih bisa

mengarahkan mahasiswa ke usaha belajar mandiri. Implikasi peningkatan kadar keinteraktifan dan kemandirian belajar adalah agar mahasiswa bisa mendapatkan informasi terbaru yang dapat diakses langsung ke internet di lingkungan kampus secara gratis.

#### **4. Penutup**

Dari paparan hasil penelitian di muka dapat disimpulkan adanya lima proposisi yang saling berkaitan sebagai dasar mengembangkan rancangan penelitian. Kelima proposisi itu selanjutnya diterapkan untuk menentukan jenis dan spesifikasi komponen perangkat produk kuliah KWU yang dapat dirancang, direvisi dan dimodifikasi untuk mengoptimalkan daya keterlaksanaan pembelajaran di kelas-kelas perkuliahan yang sebenarnya. Berikut ini simpulan dari model teoretik dalam bentuk 5 (lima) proposisi yang sistematis.

*Pertama*, ada seperangkat jenis kompetensi dasar kewirausahaan yang menjadi kompetensi dasar perilaku berkarya yang ditawarkan baik untuk program pendidikan akademik maupun pendidikan diploma vokasi. Perilaku berkarya itu ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan nilai tambah produk barang atau jasa dengan metode, teknik, dan pendekatan baru yang lebih efektif dan efisien.

*Kedua*, kewirausahaan merupakan suatu sistem nilai berpikir kreatif dan berperilaku inovatif yang bisa dipelajari dan diajarkan dengan strategi tertentu, dari teori ke aplikasi. Kegiatan pembelajaran menjadi jembatan penghubung menuju ke arah pengembangan budaya kerja dan semangat juang yang tinggi, berani mengambil risiko, akomodatif terhadap perubahan, serta usaha meningkatkan keunggulan kompetitif, dan memperkuat citra diri sebagai insan mandiri. Nilai-nilai perjuangan hidup ditanamkan ke dalam memori otak mahasiswa agar bisa digunakan sebagai dasar, sumber tenaga penggerak, siasat, dan kiat dalam menghadapi tantangan hidup masa depan yang lebih sejahtera.

*Ketiga*, untuk menumbuhkan budaya kerja diperlukan seperangkat bahan ajar yang dapat memberi bekal pengetahuan teoretik tentang prinsip, aturan, dan teori. Sementara itu, pada saat yang sama juga bisa lebih mengenal lingkungan (realitas, informasi, dan objek-objek usaha), serta bahan belajar yang dapat

menstimuli terjadinya tindakan usaha melalui akses bahan-bahan latihan dan balikan.

**Keempat**, pengembangan budaya wirausaha dapat dilakukan secara bertahap melalui pokok-pokok bahasan dengan bantuan media pembelajaran yang dirancang dan lingkungan usaha yang disajikan dengan penayangan kegiatan usaha ekonomi manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Media dirancang untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan teoretis (PAT), sedangkan lingkungan usaha untuk meningkatkan kemampuan interaktif dalam upaya mengenai realitas, akses informasi dan objek usaha.

**Kelima**, sejalan dengan karakteristik kompetensi yang hendak dicapai dalam kuliah KWU dan kegiatan belajar dari teori ke aplikasi dapat disiapkan instrumen evaluasi proses pembelajaran dan hasil belajar yang bisa menjadikan baik peserta didik maupun pembelajar saling belajar dan membelajarkan. Penguasaan aspek teoritik dapat diukur dengan alat ukur tes-interaktif, sedangkan kemampuan aplikasi dapat diukur dari hasil-hasil kegiatan berinteraksi dengan lingkungan usaha, dengan kasus-kasus tertentu yang mewakili keadaan real di lapangan.

Atas dasar kelima proposisi itu selanjutnya diproduksi perangkat paket Program Pembelajaran dengan CD-interaktif disertai panduan operasional dan spesifikasi tiap-tiap paket sehingga bisa dipelajari di kelas secara bersama maupun mandiri. Spesifikasi umum paket program itu dapat diidentifikasi dari Paket Pembelajaran Seri-P<sub>8</sub>, Seri P-<sub>16</sub>, dan Seri-P<sub>48</sub>, disertai dengan Petunjuk Umum setiap paket dengan sasaran akhir dan kompetensi dasarnya. CD-Interaktif terdiri atas tiga bagian, yaitu Bagian-I Program CD yang dirancang untuk *setting* kegiatan belajar mandiri, Bagian II Video potret diri dunia usaha, dan Bagian-III tentang profil dunia usaha dalam foto, caption, dan bagan-bagan alur konseptual. Setiap bagian dijalankan dengan program-program pendukung yang ada di sistem operasi *microsof office* yang diintegrasikan dengan *Macro Media Flash Maker-8*.

Dari hasil analisis statistik terhadap skor hasil belajar peserta uji empirik dapat disimpulkan adanya variasi hasil belajar pada kelima kelompok mahasiswa.

Demikian juga halnya dengan besarnya perbedaan angka mean setiap kelompok kelas. Hasil analisis SPSS juga menunjukkan adanya variasi perbedaan yang tidak signifikan skor antarkelompok subjek penelitian dengan taraf signifikansi yang berbeda-beda. Adanya perbedaan itu menunjukkan bahwa ada sejumlah variabel eksternal maupun variabel internal yang telah terbentuk sebagai hasil belajar, namun tidak bisa diukur secara pasti.

Pengembangan perangkat kuliah Kewirausahaan (KWU) ini dilakukan sebagai bagian dari kegiatan lintas jurusan dan terkait dengan perintisan program pengembangan keterampilan alternatif mahasiswa di bidang kewirausahaan. Tujuan kurikuler Program KWU ini adalah untuk memberi pengalaman teoretis dan praktis kepada mahasiswa agar dapat menerapkan prinsip dan nilai budaya wirausaha dalam konteks kinerja di bidang profesinya. Produk yang dihasilkan diprediksi dapat dimanfaatkan oleh perguruan tinggi lain di Indonesia yang membuka program pengembangan kewirausahaan dan kerja sama dengan institusi bisnis UKM untuk secara sinergi membangun tata nilai budaya organisasi dan wirausaha baru.

Dengan pembukaan program kuliah alternatif tersebut, maka penyiapan jaringan pengembangan sistem jaringan dikelola oleh pusat atau lembaga semacam Pusat Pengembangan Perangkat Alat-alat Instruksional (P3AI), Pusat Sumber Belajar (PSB) atau unit-unit kerja yang menangani program Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dikelola pada tingkat universitas. Untuk mengefektifkan koordinasi, maka lembaga dimaksud sebaiknya langsung di bawah kendali Rektorat bidang pendidikan dan pembelajaran, dengan jalur-jalur administrasi program yang produktif dan efisien. Sementara itu, para dosen dan mahasiswa di semua jenjang program studi dan jurusan agar bisa difasilitasi ke arah pengembangan produk-produk pembelajaran multimedia sebagai bagian dari program inovasi pendidikan tinggi di tingkat satuan lembaga penyelenggara pendidikan tinggi Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- DP2M Ditjen Dikti. (2006). *Panduan Pengelolaan Program Hibah DP2M Ditjen Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Suharsono, Naswan (1991). Model Pembelajaran Pemecahan Masalah: Penerapan di Bidang Akuntansi. *Disertasi* tidak diterbitkan. Program PPS IKIP Malang.
- Suharsono, Naswan (1997). Pengaruh Variasi Pola Struktur Interaksi Terhadap Keefektivan Proses Belajar-Mengajar. *Aneka Widya*. 5(30), Okt. 1997:19-29.
- Suharsono, Naswan (1999). Pemakaian LKM untuk Meningkatkan Kemampuan Menjalankan Program Aplikasi dalam Perkuliahan Komputerisasi Data Bisnis. *Makalah* disajikan dalam Seminar Nasional Hasil Penelitian RII. Proyek PGSM Dirjen Dikti di Jogjakarta: Oktober 1999.
- Suharsono, Naswan. 2001. *Belajar dan Pembelajaran Dari Teori ke Aplikasi*. Buku Teks Seri Pembelajaran. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Suharsono, Naswan. 2002. Pengujian Bahan Ajar pola PATRIOT Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Bisnis dengan Bantuan Program Aplikasi Komputer Akuntansi. *Laporan Penelitian*. Lemlit IKIP Negeri Singaraja.
- Suharsono, Naswan. 2003. "Pola Kuliah Kewirausahaan di LPTK". Makalah disampaikan dalam *Seminar Nasional Pengembangan Budaya Wirausaha di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat, Dirjen Pendidikan Tinggi, 9-10 Mei 2003.

Suharsono, Naswan. 2004a. Kompetensi Jurusan dan Pengembangan Budaya Wirausaha di Perguruan Tinggi. Peneliti Mandiri. *Laporan Penelitian*. Tidak Diterbitkan. Singaraja: Lemlit IKIP Negeri Singaraja.

Suharsono, Naswan. 2004b. Model Pembelajaran PATRIOT dan Implementasinya dalam Proses Pengembangan Budaya Wirausaha di Perguruan Tinggi. *Orasi Ilmiah*. Pengenalan Jabatan Guru Besar Tetap Bidang Pendidikan Ekonomi. Sabtu 4 September 2004. Singaraja: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Negeri Singaraja.

Suryana, 2001. *Kewirausahaan*. Bandung: Penerit Salemba Empat.

Wisardja, I Wayan. 2003. Studi Kewirausahaan dan Kinerja Pengusaha Kerajinan Kayu dan Bambu di Kabupaten Bangli. *Laporan Penelitian* Tidak Diterbitkan. Singaraja: Lembaga Penelitian IKIP Negeri Singaraja.