

PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS UMKM UNTUK MENGEMBANGKAN BUDAYA KEWIRAUSAHAAN DI PERGURUAN TINGGI

Naswan Suharsono¹, I Wayan Bagia²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja Indonesia

Email: naswan_sh@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan alternatif Model Pendidikan Kewirausahaan terpadu berbasis UMKM dalam usaha menumbuhkembangkan budaya kewirausahaan perguruan tinggi. Sistem Pendidikan Kewirausahaan dengan fasilitas perangkat pendukung yang tersedia untuk kegiatan tridarma PT didasarkan pada pemikiran bahwa peningkatan kompetensi perilaku berkarya lulusan perguruan tinggi erat kaitannya dengan upaya meningkatkan daya saing output di pasar kerja. Salah satu upaya yang dapat ditempuh adalah mengaitkan kompetensi utama program studi dengan program pengembangan budaya kewirausahaan yang melembaga. Dalam konteks kegiatan ini, budaya kewirausahaan mencakup penguasaan dasar konseptual dan prosedur mengimplementasikannya dalam kegiatan nyata di lokasi UMKM untuk menghasilkan produk karya cipta para pelaku kegiatan wirausaha. Kedua aspek itu kembangkan secara sistematis melalui kegiatan belajar yang berangkaikan dan berkesinambungan dalam desain *blended learning* dari teori ke aplikasi. Pengintegrasian kegiatan belajar melalui tatap-muka dan belajar melalui website (*on-lines*) dalam suatu kegiatan belajar itulah hal baru yang menjadi ciri khas kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini. Secara teoretik, rekayasa pengembangan mengikuti alur pendekatan sistem dan pemikiran teori belajar konstruktivistik yang disesuaikan dengan prosedur kerja penelitian pengembangan. Isi bahan ajar dan urutan skenario kegiatan pembelajaran mengikuti alur model PATRIOT. Kegiatan pembelajaran dimulai dari proses pemahaman terhadap ajaran nilai dan karakter, dilanjutkan ke penguasaan dasar keilmuan (PAT), dan keterampilan untuk mengenali realitas, info-bisnis, dan obyek (RIO) bisnis di lapangan. Berbekal ketiga kompetensi dasar itulah, skenario pembelajaran difokuskan ke peningkatan capaian kompetensi perilaku berkarya dalam bentuk tindakan yaitu menyusun Rancangan Bisnis jasa, dagang dan industri. Prototipa kelima sub-domain itu didesain, diuji-coba, dan direvisi, serta diimplementasikan pada bidang garapan Pendidikan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi sejalan dengan visi, misi dan karakteristiknya. Dari pekerjaan itu ditargetkan luaran produk yang bisa dicapai secara bertahap sebagai bagian dari sistem Manajemen Pendidikan Kewirausahaan. Produk itu berupa Model PKWU dengan 10 komponen fungsional dalam formula $E_{pkwu}: f \rightarrow AKU PATRIOT$, yang dapat diaplikasikan untuk menumbuh-kembangkan jiwa wirausaha mahasiswa melalui

jalur UMKM. Hasil pengujian model di lapangan menunjukkan bahwa, ajaran nilai, konsep, prinsip dasar, aturan dan teori yang dipelajari dapat meningkatkan pemahaman, sedangkan pembelajaran tentang realitas, info, dan obyek UMKM meningkatkan kemampuan menyusun Rencana Usaha Sejenis setelah mahasiswa melakukan kegiatan praktek kerja di lapangan.

Kata Kunci: pendidikan kewirausahaan, kebijakan publik, *blended learning*, rencana bisnis

Abstract

This study was carried out to produce an alternative model based integrated SME Entrepreneurship Education in an effort to foster an entrepreneurial culture college. Entrepreneurship Education System with the facilities available support for activities Tridarma PT based on the premise that increasing behavioral competencies of college graduates work closely related to efforts to improve competitiveness in the job market output. One effort that can be taken is to associate programs with core competencies development program institutionalized culture of entrepreneurship. In the context of this activity, entrepreneurial culture include mastery of the conceptual basis and procedures for implementing it in real activity at the site of SMEs to produce creative works perpetrators entrepreneurial activity. Both aspects were systematically developed through the sequential and continuous learning in *blended learning* design from theory to application. The integration of learning activities through face-to-face and learn through the website (*on-lines*) in a learning activity that is a new thing that characterizes the activities carried out in this study. In theory, to follow the development of engineering systems approach and the constructivist learning theory thinking coinciding with the development of research work procedures. The contents of teaching materials and learning activities follow the sequence of scenarios PATRIOT flow models. Learning activities starting from the understanding of the teachings and character values, proceed to the mastery of basic science (PAT), and the skill to recognize reality, info-business, and the object (RIO) in the field of business. Armed with that basic competence third, learning scenarios focused on performance improvement work in the form of behavioral competencies that prepare action rancana Business services, trade and industry. The fifth sub-domain prototype was designed, tested, revised, and implemented on arable fields Entrepreneurship Education in Higher Education in line with the vision, mission and characteristics. Targeted outcomes of the work product that can be achieved gradually as part of the Entrepreneurship Education Management system. Products in the form of models PKWU with 10 functional components in the formula $E_{pkwu}: f \rightarrow I$ PATRIOT, which can be applied to grow and develop the entrepreneurial spirit of students through SMEs. The test results show that the model in the field, teaching of values, concepts, basic principles, rules and theories are studied to enhance understanding, while learning about the reality, the info, and the object of improving the ability of SMEs prepare a business plan after the kind of student conduct practice in the field.

Keywords: entrepreneurship education, public policy, blended learning, business plans

PENDAHULUAN

Program percepatan pengembangan budaya Kewirausahaan yang dicanangkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sejak 1998 hingga saat ini masih berlangsung. Sejumlah program kegiatan kemahasiswaan (UKM), termasuk didalamnya program mahasiswa wirausaha (PMW) sehingga setiap perguruan tinggi (PT) seharusnya bisa menjadi pusat pengembangan kewirausahaan bagi masyarakat dan bangsanya. Namun, kenyataannya usaha itu tidaklah mudah diwujudkan di kalangan civitas akademika. Hal ini, erat kaitannya dengan proses pembentukan karakter kewirausahaan itu sendiri yang menuntut adanya pendekatan dan strategi pembelajaran yang simultan antara penanaman ajaran nilai, penguasaan isi materi dasar keilmuan, pemahaman terhadap fenomena kehidupan di lapangan, kemampuan melakukan tindakan, serta pembentukan karakter jati diri (Suharsono, 2004). Kesulitan ini muncul dikarenakan tradisi perkuliahan di PT pada umumnya dimulai dari penanaman konsep, prinsip, aturan-hukum dan teori, sementara pengenalan terhadap keadaan lapangan dan kemampuan bertindak relatif kurang, apalagi pada ranah pengembangan karakter diri, termasuk didalamnya pengembangan karakter wirausaha.

Untuk memfasilitasi terjadinya proses pembelajaran berkelanjutan dari teori ke aplikasi di bidang kewirausahaan itu, Suharsono dkk. (2006, 2007) telah melakukan usaha implementasi model pembelajaran

multimedia berbasis *e-learning* dalam upaya menumbuhkan budaya kewirausahaan di perguruan tinggi. Hasil penelitian lainnya juga telah menunjukkan adanya kontribusi bahan belajar hasil pengembangan program *e-learning* sehingga bisa diakses civitas academica secara lebih produktif dan efisien. Dari Hasil penelitian (Suharsono dkk. 2009) ditemukan adanya pengaruh yang signifikan dari usaha menyelesaikan tugas latihan terhadap kemajuan belajar bertindak wirausaha dari teori ke aplikasi. Hal ini menunjukkan adanya sinergi kinerja komponen multimedia dapat meningkatkan kadar interaktif, kemandirian dan usaha belajar melakukan tindakan usaha.

Dari hasil implementasi model pembelajaran PATRIOT terpadu untuk kewirausahaan lintas program studi ditemukan bahwa upaya pengembangan budaya kewirausahaan belum bisa optimal karena terkendala oleh kompetensi profesional dosen, koordinasi lintas program studi, dan keterbatasan fasilitas laboratorium. Program ini didukung oleh meningkatnya motivasi belajar mahasiswa pada mereka berada di lapangan dan adanya dukungan positif dari Asosiasi Pengusaha (Suharsono dkk, 2008). Hasil implementasi lanjutan (Suharsono dkk. 2009) menunjukkan bahwa keefektivan kinerja program pendidikan kewirausahaan dapat ditingkatkan melalui sinergi dalam keterpaduan. Namun, kurang siapan mahasiswa dalam mengikuti irama budaya kerja dunia usaha ternyata telah berkontribusi kurang berhasil kinerja secara keseluruhan.

Dari hasil-hasil penelitian

tersebut, ada rekomendasi yang patut ditindak lanjuti yaitu perlu adanya alternatif kebijakan dan usaha yang dilakukan lembaga pendidikan tinggi untuk mengintegrasikan pengembangan budaya kewirausahaan ke dalam wadah tridarma dengan memasukkan *blended-learning* ke dalam tradisi kuliah tatap muka. Misalnya adalah bagaimana mengembangkan budaya kewirausahaan secara terpadu agar pola-pola perilaku wirausaha yang ada di lapangan bisa dipelajari di perguruan tinggi dan bisa berdampak positif bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat. Apa yang dilakukan dalam kegiatan penelitian ini adalah mengaitkan usaha pengembangan budaya kewirausahaan ke dalam ranah tridarma perguruan tinggi, dengan cara menambahkan fasilitas layanan website yang terintegrasi dengan perkuliahan tatap muka sehingga dapat dimanfaatkan para dosen dan mahasiswa secara *off-line* dan *on-line* pada saat kuliah di kampus maupun secara *on-line*.

Dari latar belakang dan adanya tantangan masa depan yang harus dihadapi perguruan tinggi Indonesia di atas dapat dilihat adanya persoalan ketenaga kerjaan terkait dengan spesifikasi output lulusan perguruan tinggi yang terus 'membebani' perekonomian nasional dalam bentuk meningkatnya angka pengangguran terbuka maupun terselubung. Pada hal, seharusnya output itu bisa menjadi outcome yang bisa menyumbang bagi upaya mengembangkan perekonomian dan meningkatkan kualitas hidup masyarakatnya. Jadi masalahnya terletak pada adanya kebutuhan urgen

bagi setiap perguruan tinggi untuk bisa mengubah ancaman pengangguran bagi outpunya itu menjadi peluang untuk memberikan bekal kompetensi yang memadai yang dapat digunakan sebagai 'modal dasar' menciptakan kerja bagi diri sendiri dan orang lain di sekitarnya.

Implikasi dari masalah di atas adalah, diperlukannya upaya merekonstruksi sistem pendidikan tinggi yang lebih berorientasi kepada pengembangan budaya kewirausahaan sesuai tuntutan jamannya. Kompetensi akhir programnya adalah dimilikinya kemampuan bertindak untuk bisa menolong diri sendiri dan orang lain sebagai bagian dari penelitian para lulusan perguruan tinggi kepada bangsa dan masyarakatnya. Pertanyaannya adalah, bagaimana strategi implementasinya agar usaha itu bisa efektif di lapangan? Untuk menjawabnya diperlukan kepastian bahwa suatu kombinasi kegiatan belajar bisa memandang hasil yang optimal. Dalam penelitian ini, yang dipertanyakan adalah bagaimana formulasi pemberian pengalaman teoretik dan praktik di lapangan bisa berdampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan dasar berwirausaha mahasiswa? Secara operasional pertanyaan yang diajukan adalah:

1. Ajaran nilai-nilai pendidikan kewirausahaan berbasis unit UMKM apa saja yang berkesesuaian dengan kebutuhan subyek sasaran memperluas wawasan kewirausahaan?
2. Apakah ada peningkatan kemampuan menemukan peluang

- bisnis kelompok mahasiswa yang terjun ke lapangan?
3. Apakah ada peningkatan kemampuan menyusun Rencana Bisnis kelompok mahasiswa yang terjun ke lapangan?
 4. Apakah pengalaman kerja di UMKM dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengubah ancaman menjadi peluang bisnis baru?

Sebagaimana tertuang dalam standar isi kurikulum perguruan tinggi, program pengembangan budaya wirausaha (KWU) termasuk dalam kelompok program Dasar Keahlian Berkarya. Oleh karena itu, setiap jenis program yang terkait dengan kewirausahaan hendaknya lebih berorientasi pada kenyataan empirik di lapangan. Secara khusus, penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi (1) ajaran nilai-nilai pendidikan kewirausahaan berbasis unit Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) (2) perangkat kompetensi yang diperlukan agar bisa mengoptimalkan terjadinya tindak-wirausaha di dunia usaha, dan (3) komponen-komponen pendukung program percepatan pengembangan budaya kewirausahaan yang terintegrasi dari pembekalan teori di perguruan tinggi, praktek kerja di dunia usaha, sampai terjun menjadi insan wirausaha baru. Hasil identifikasi itu selanjutnya digunakan sebagai dasar menyusun formulasi-formulasi 'Model Teoretik' yang lebih ilmiah-alamiah dan berpihak pada upaya kebutuhan riil subyek belajar untuk menjadi para wirausaha mandiri.

Secara teoretik, pengintegrasian kegiatan pendidikan kewirausahaan ke dalam kurikulum PT ternyata bisa

meningkatkan kinerja dan peluang sukses yang lebih besar dibandingkan dengan kegiatan yang bersifat parsial. Lebih-lebih jika didukung dengan kebijakan manajemen PT untuk menyediakan fasilitas belajar yang optimal, serta staff dosen dan mahasiswa yang memiliki semangat juang untuk meraih sukses hidup dengan berpola pikir dan berjiwa wirausaha, sebagaimana bisa terwujud dalam perilaku dan hasil karyanya. Sesuai dengan

Hasil penelitian Waluyo dkk. (2011) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan ditinjau dari kemajuan belajar yang dicapai mahasiswa yang mengakses bahan-bahan ajar yang tersedia di website. Namun, dari penelitian terdahulu (Waluyo, dkk. 2010) ditemukan juga adanya kesulitan dalam mengoptimalkan bobot kadar keteraksesan bahan ajar dan relatif tingginya ketergantungan pada kinerja prasarana server pendukung penyelenggaraan kuliah kewirausahaan berbasis website. Hal ini disebabkan oleh kekuatan *bandwidth* dan strategi administrasi pemakaian jaringan yang belum sampai dalam kondisi optimal, rendahnya kualitas isi dan tampilan setiap komponen masih perlu diperbaiki, dan perlunya penambahan jalur link ke situs-situs umum di luar situs kelembagaan PT.

Jika dilihat perkembangan Pendidikan Kewirausahaan secara global, maka akan tampak adanya variasi model yang diterapkan di belahan barat dan timur. Sebagaimana dilaporkan Karimi dkk. (2010), proses pendidikan kewirausahaan di Iran dan Eropa Timur ternyata lebih memberat pada kegiatan dharma pendidikan

dengan tingkat transfer knowledge yang tinggi. Akibatnya, pendidikan wirausaha kurang bisa berperan dalam membekali mahasiswa agar bisa menjadi wirausaha baru. Hal yang sama juga terjadi di Indonesia sehingga semakin banyak jumlah penganggur terdidik lulusan PT. Pertanyaannya adalah, bagaimana mengatasinya agar layanan jasa pendidikan yang tersedia di PT dapat mengubah ancaman pengangguran itu menjadi peluang menciptakan usaha baru? Bagaimana prosedur administrasi dan pemanfaatan jaringan sistem karjanya agar bisa didapatkan hasil yang optimal?

Mengacu pada rekomendasi Gay et.al (2009), ada empat tahapan kerja yang seharusnya dilakukan dalam proses pembangunan fasilitas website yang dimaksud. Pertama identifikasi hasil-hasil kegiatan terdahulu sebagai dasar pelaksanaan tahap kedua, yaitu pembuatan disain dan pengembangan produk. Ketiga, proses uji-coba dan revisi, dan pada tahap keempat adalah implementasi.

Dalam kaitannya dengan pembuatan rancangan fasilitas Layanan Kuliah mahasiswa, pembuatan komponen Panduan Belajar mengikuti hasil penelitian terdahulu (Naswan dkk. 2009), sedangkan komponen disain kegiatan belajar mengadopsi model *Blended Learning Design* Carman (2005) dan preskripsi Dziuban (2005) untuk mencampur kegiatan belajar tatap-muka dan *e-learning* dengan takaran yang sesuai kebutuhan. Sebagaimana dijelaskan Glazer (2005), Fixen (2005) dan Dernt (2011), trends penelitian bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran adalah membaurkan kegiatan belajar e-

learning ke dalam kegiatan belajar tatap muka dengan dosis ukuran yang sesuai bagi subyek belajarnya.

Dalam proses pengembangan komponen asesmen pembelajaran dan hasil belajar, penelitian ini akan memanfaatkan temuan Herawati (2009) tentang adanya lima standar kompetensi pendidikan kewirausahaan, dengan 100 kompetensi dasar yang terbukti valid sebagai alat pengukur hasil pendidikan kewirausahaan untuk mahasiswa program diploma dan strata. Adapun dalam hal pelaksanaan kegiatan manajemen layanan administrasi pembelajaran berbasis UMKM, penelitian ini akan mengadaptasi hasil penelitian Waluyo dkk. (2011) tentang implementasi model pembelajaran multimedia berbasis website untuk menumbuhkembangkan budaya kewirausahaan di perguruan tinggi. Sebagaimana dijelaskan Bowe (2000), pembelajaran berbasis web dapat menjadikan proses pendidikan menjadi lebih nyaman bagi mereka yang terkendala oleh waktu, lebih menyenangkan bagi orang yang berasal dari latar belakang sosial-budaya yang berbeda, dan lebih fleksibel bagi mereka yang beragam gaya belajarnya.

Dalam kaitannya dengan temuan penelitiannya, Roh & Hyo-Jeong So (2005) sepakat dengan rekomendasi Bowe agar bahan ajar (*learning materials*) hendaknya dirancang (1) dalam beragam bentuk tampilan, (2) dengan menawarkan sejumlah alternatif pilihan tentang bagaimana berinteraksi dengan kurikulum dan materi kuliah, (3) adanya variasi kegiatan belajar yang dapat

dicoba, dan (4) ada panduan atau petunjuk teknis tentang bagaimana menjalankan sistem operasi jaringan pembelajaran berbasis UMKM untuk mencapai kinerja yang optimal.

Hasil eksperimen Walters dkk. (2002) menunjukkan bahwa efektivitas sajian bahan ajar dipengaruhi secara konsisten oleh gaya belajar mahasiswa. Arti temuan ini adalah bahwa sekelompok mahasiswa bisa belajar lebih banyak dari bahan ajar yang disajikan tertulis, sementara sekeompok yang lain justru belajar lebih banyak dari bahan ajar yang disajikan dalam bentuk rekaman audio. Temuan ini bisa difahami karena salah satu keuntungan dari PBW terletak pada adanya peluang untuk menyajikan materi kuliah dalam beragam variasi format media: audio, video-audio, dokumen tekstual, image, bagan dan diagram, atau kombinasi dari sejumlah format, sehingga ada beberapa alternatif tayangan yang bisa dipilih mahasiswa sesuai preferensinya.

Secara operasional, proses penelitian mengacu pada model prosedural Borg and Gall (2002) tentang langkah-langkah umum bagaimana melakukan penelitian pengembangan produk rekayasa teknologi pendidikan dan paradigma konstruktivisme Lincoln & Guba (2005) dalam pengembangan komponen-komponen perangkat pendukung sistem pendidikannya. Secara keseluruhan, kegiatan penelitian akan mengikuti tiga fase sehingga diperlukan waktu 3 (tiga) tahun untuk mewujudkannya. Ketiga fase itu adalah pengembangan prototipa model Pendidikan KWU, fase uji-coba dan revisi, dan fase ketiga implementasi

model pengembangan ke pengguna produk penelitian ini. Adapun para pihak yang terlibat dalam kegiatan ini adalah mereka yang menjadi pelaku kegiatan itu sendiri yaitu pihak perguruan tinggi, praktisi dunia usaha di lapangan, dan pemerintah.

METODE

Ada tiga tahapan umum yang dilalui secara sistematis, yaitu tahap pembuatan disain prototipa, uji-coba prototipa, dan implementasi. Pada tahapan disain prototipa, kegiatan penelitian dilakukan untuk mencari temuan-temuan terkait dengan karakteristik teknologi multimedia dan model website yang sudah ada di domain publik saat ini. Langkah-langkah kerja yang dilakukan adalah perekayasa awal, dilanjutkan uji komponen dan uji kinerja produk awal. Berdasarkan hasil kegiatan itulah produk dirancang dan dikembangkan untuk kemudian diuji dan direvisi. Adapun langkah penelitian keseluruhan adalah sbb:

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan (R&D) untuk merekayasa produk teknologi pendidikan Kewirausahaan. Ada lima kegiatan yang dilakukan, dimulai dari kegiatan kajian hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan produk yang akan direkayasa, dilanjutkan dengan pembuatan disain prototipa, kemudian diikuti dengan tahap uji-coba, dan revisi produk awal. Tahapan selanjutnya adalah diseminasi dan implementasi produk dalam situasi dan kondisi riil di lapangan. Lapangan yang dimaksud adalah institusi perguruan tinggi dengan kegiatan tridarmanya. Subyek penelitian ini

terdiri atas kelompok ahli, dosen, dan mahasiswa program studi di lingkungan Undiksha Singaraja yang menawarkan pendidikan dan praktek kerja Kewirausahaan.

Data yang dicari ada lima segmen yaitu: tampilan website di dunia maya, kelayakan isi sub-sub domain, respons subyek terhadap administrasi layanan fasilitas yang diberikan, perangkat bahan-bahan ajar yang tersedia, dan kinerja sistem operasi jaringan interkoneksi. Instrumen pokok yang digunakan untuk menjangkau data adalah prototipe produk website itu sendiri, sedangkan instrumen-instrumen pendukungnya terdiri atas tiga set angket tanggapan dan penilaian kelompok ahli multimedia, ahli konten kewirausahaan, dan disainer produk pembelajaran. Dua Instrumen pendukung lainnya adalah angket balikan dosen, dan balikan mahasiswa terhadap tambahan fasilitas layanan website yang mereka terima baik melalui perkuliahan terstruktur maupun kuliah mandiri.

Data yang didapatkan dianalisis dengan teknik deskriptif, analisis varian satu jalur, dan analisis e-SWOT sesuai keperluan untuk menggali data dan informasi sebagai masukan bagi penyempurnaan produk akhir. Demikian juga halnya dengan penilaian produk dari sisi peningkatan nilai tambah dengan masuknya konsep *blended learning* dalam ranah pengembangan teknologi multimedia bidang pendidikan dan pembelajaran. Untuk mengukur tingkat capaian kinerja produk dalam mendukung kinerja dalam Kuliah Kewirausahaan bagi mahasiswa, akan digunakan teknik anava dengan memanfaatkan data skor

prates dan pascates seluruh peserta mata kuliah Kewirausahaan lintas-fakultas dan program studi di lingkungan Undiksha. Sesuai dengan target sasaran yang ingin dicapai, berikut ini adalah, paparan hasil-hasil kegiatan penelitian pengembangan dan penerapan Ipteks yang telah dicapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil-hasil identifikasi pola manajemen usaha yang dijangkau dengan menggunakan bantuan instrumen 'Profil Usaha Anda' dapatlah diungkapkan bahwa pola manajemen usaha dibangun secara bertahap dan berkelanjutan. Kekuatan dan ketahanan usaha, pada umumnya dirintis sejak awal oleh para pemilik/pengelola terdahulu. Dengan kiat bisnis seperti ini, maka generasi muda penerus keluarganya bisa mendapatkan aksis langsung ke perusahaan keluarga

Ada 20 unit usaha yang sedang berkembang dengan omzet penjualan yang cenderung terus meningkat yang dilibatkan dalam kegiatan penelitian ini dengan tujuan untuk meningkatkan jalinan kemitraan antar Undiksha dengan dunia Usaha. Unit-unit usaha itu bergerak di bidang jasa, industri, dan serba-usaha, dalam skala kecil, namun sudah mempunyai surat izin usaha (SIUP) yang dikeluarkan pemerintah melalui Dinas Perindustrian, Perdagangan, dan Koperasi (Disperindagkop) Kabupaten Buleleng.

Usaha tersebut berkembang dalam waktu yang singkat. Faktor utamanya adalah wirausahawan tersebut jeli melihat pasar. Pihak manajemen usaha ini melihat produk

industri kerajinan batok kelapa memiliki tingkat kedinamisan tinggi, dengan biaya bahan baku dan bahan penolong yang relatif lebih murah karena kawasan Buleleng, dari barat sampai ke timur adalah pusat produksi buah kelapa. Adapun soal disain, ternyata terus berganti dalam waktu singkat sesuai dengan trens yang ada dan keinginan konsumen baik di dalam maupun di luar negeri. Namun, aspek pemasaran produk ekspor ternyata masih menemui banyak kendala karena masalah penjaminan aliran keuangan dari konsumen akhir ke perusahaan produsen, dan keterbatasan promosi dengan memanfaatkan website dan media on-line lainnya di jejaring sosial-ekonomi dunia usaha pasar global. Metode dan teknik pemasaran yang dibuat inovatif merupakan kunci sukses lainnya. "Polanya adalah penjualan langsung dan tidak langsung memakai cara penjualan membership, barang siapa yang sudah membeli diberi kartu diskon. Mahasiswa dan mahasiswi peserta Kerja Lapangan dijadikan agen penjualnya, diberikan barang tanpa uang muka agar leluasa menjual, sebagai bagian dari program penelitian berkelanjutan, termasuk didalamnya model manajemen pemasaran berbasis website dari jalur penelitian dan P2M secara terpadu. Adapun aplikasi sistem nilai inti kewirausahaan yang dijadikan unggulan adalah inovasi berbasis dan berorientasi pasar ekspor. Hanya saja, pemasaran ekspor produk-produk Bali Utara secara umum terhambat oleh keterbatasan akses langsung ke pasar ekspor karena akses pemasaran ini harus melalui Denpasar.

Pada tataran empirik-praktik, keempat kegiatan itu menjadi model alternatif Pendidikan kewirausahaan secara umum dengan fokus pemasaran berbasis UMKM merupakan salah satu alternatif perluasan pangsa pasar dari lokal dan nasional, ke pasar global. Jaringan manajemen pemasaran yang didasarkan pada teknologi multimedia itu di-setting secara *on-line* sehingga peluang pasarnya dapat meluas ke seluruh dunia.

PENUTUP

Dari hasil analisis data dan pembahasan penelitian tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan jiwa wirausaha di sektor UMKK dibangun secara bertahap dan berkelanjutan, berlandaskan nilai. semangat juang (s), kepedulian terhadap kebutuhan konsumen (e), kejujuran (j), menjaga kepercayaan (a), tanggung jawab (t), ikhlas (i), setia pada profesi (p), berorientasi ke pasar (p), menjaga mutu produk (m), kerjasama dalam asosiasi (k), ketahanan-uji (u), kemandirian (m). Kekuatan dan ketahanan usaha dibangun berlandaskan pada sistem nilai yang bersumber dari ajaran nilai itu disertai pengalaman empirik dan kesesuaiannya dengan karakteristik DUDI.
2. Pada tahapan pelaksanaan praktek kerja di lapangan, Praktek kerja diawali dengan menjelaskan tentang fungsi dan peran wirausaha dalam meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan para pengusaha, keluarga dan kesejahteraan karyawannya. kegiatan yang digelar tersebut

- tergabung dalam program percepatan pengembangan budaya kewirausahaan dari perguruan tinggi (P2BK-PT) civitas academica dan mitra usaha) yang berkolaborasi dengan unit bisnis dan Asosiasi Pengusaha Industri Kerajinan (APIK)
3. Dari ketiga kategori ini selanjutnya ditentukan spesifikasinya, sebagai bahan data untuk pembuatan katalog produk pada tahun 2010 mendatang. Jadi pada tahap kegiatan PENELITIAN ini penanganan spesifikasi produk masih sebatas pada tahapan identifikasi usaha masing-masing peserta.
 4. Program praktek kerja lapangan dilakukan dengan dua kegiatan utama, yaitu membuat dan mempresentasikan rencana usaha (*business plan*) agar para peserta bisa memiliki kemampuan esensial meniti karier sebagai wirausaha sukses. Hasil yang dicapai adalah tumbuhnya komitmen para peserta untuk membuat dan mengevaluasi rencana usaha, kemudian menyebarkan semangat juang itu untuk meningkatkan kecakapan entrepreneurship dengan jalan memberikan praktek kerja bagi masyarakat umum.

Kegiatan penelitian pengembangan ipteks ini erat kaitannya dengan pelaksanaan tridharma perguruan tinggi yang diemban Undiksha, khususnya dalam kaitannya dengan pengembangan budaya kewirausahaan melalui jalur perguruan tinggi. Secara keseluruhan, program ini memadukan kegiatan

tridharma perguruan tinggi sebagai satu kesatuan dengan harapan bisa didapatkan nilai tambah baik bagi dosen dan mahasiswa maupun bagi pengembangan usaha mitra kerja.

Apa yang dilakukan dalam kegiatan ini hanya difokuskan pada tahapan ketiga dari keseluruhan lima tahap pengembangan budaya kewirausahaan di perguruan tinggi. Sebagaimana dipaparkan dalam gambaran teknologi praktek kerja kewirausahaan ini, kenyataannya masih perlu dilakukan lebih banyak kajian-kajian pendidikan kewirausahaan agar bisa dilanjutkan pada tahun 2010 dengan fokus kegiatan ke penerapan pola manajemen bisnis yang terpadu dengan program-program penelitian pengembangan kewirausahaan yang dilakukan oleh tim peneliti kewirausahaan Lemlit Undiksha untuk pengembangan kurikulum pendidikan kewirausahaan yang dicanangkan untuk periode pengembangan kurikulum Undiksha di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Carman, Jared A. (2005), "Blended Learning Design: Five Key Ingredients", http://www.agilantlearning.com/pdf/blended_Learning_Design.pdf diunduh 2 Maret 2011
- Gay, L. R., Geoffrey E. Mills, And Peter Airasian.(2008) *Educational Research: Competencies For Analysis And Applications*. Upper Saddle River: Pearson Education, Inc., 2008.

- Glazer, E., Hannafin, M. J., & Song, L. (2005). Promoting technology integration through collaborative apprenticeship. *Educational Technology Research and Development*, 53 (4), 57–67.
- Herawati, Nyoman Trisna (2009). Pengembangan Kompetensi Pendidikan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi. Tesis. Tidak Diterbitkan. Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
- Kuswara, Heri (2012). Strategi Perguruan Tinggi Mewujudkan Entrepreneurial Campus. Diakses di <http://www.dikti.gp.id//p=1328&lang=id>. By webmaster – 03 February 2012
- Mayer, Richard E. (2002). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press
- Krazi Market Indonesia's Online Marketplace (2009). SBY: Pemerintah Mendukung Industri Kreatif. <http://www.endonesia.com/> Rabu, 22-April-2009, 12:58:51
- Purwadi, Agung (2009). Policy on open, distance and electronic learning implementation in Indonesia. Jakarta: *Centre for Policy Research and Educational Innovation, Ministry of National Education, Indonesia*
- Setyawan, Joe. 1996. *Strategi Efektif Berwirausaha. Mencakup Studi Kelayakan Usaha* Jakarta: Penerbit Gramedia Pustaka Utama.
- Suharsono, Naswan; Made Nuridja, dan Ketut Dunia (1997). *Pembinaan Wirausaha Kecil Pedesaan Melalui Program Kejar Usaha Terpadu*. Jakarta: Direktorat P4M Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Suharsono, Naswan. 2004. "Model Pembelajaran Patriot dan Implementasinya dalam Proses Pengembangan Budaya Wirausaha di Perguruan Tinggi". *Orasi Ilmiah*. Pengenalan Jabatan Guru Besar. Disampaikan dalam Sidang Terbuka Senat IKIP Negeri Singaraja, 4 September 2004
- Suharsono, Naswan dkk. 2004. Kuliah Kerja Usaha (KKU): Penerapan Manajemen Bisnis dan Pemasaran Produk UKK dalam menunjang Sibermas IKIP Negei Singaraja. Ketua Proyek P2M untuk Percepatan Pengembangan Budaya Wirausaha di Perguruan Tinggi. Direktorat P4M Dirjen Dikti Jakarta
- Suharsono, Naswan dkk. 2008. Implementasi Model Pembelajaran Multimedia dengan CD Interaktif untuk Menumbuhkan Budaya Kewirausahaan di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. Volume 41 Januari 2008. Terakreditasi Hal.1422-1435
- Suharsono, Naswan. 2008. *Kewirausahaan*. Dari Teori ke Aplikasi. Malang: Penerbit Wineka Media.
- Suharsono, Naswan dkk (2009) Implementasi Model Pembelajaran PATRIOT Terpadu untuk Mengembangkan Budaya Kewirausahaan di Perguruan

- Tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. Vol.42-1. April 2009: 44-50
- Suharsono, Naswan dkk. (2009). Implementasi Model Pembelajaran PATRIOT Terpadu untuk Mengembangkan Budaya Kewirausahaan di Perguruan Tinggi. *Laporan Penelitian Hibah Kompetensi*. Tahun ke-2. Direktorat P2M Dirjen Pendidikan Tinggi, Jakarta, 2009
- Waluyo, Djoko dan Naswan Suharsono. (2010). Implementasi Model Pembelajaran Multimedia berbasis WEB untuk Menumbuhkan Budaya Kewirausahaan di Perguruan Tinggi. Laporan Penelitian Hibah Bersaing Tahun ke-2. Direktorat P2M Dirjen Pendidikan Tinggi, Jakarta, 2010
- Waluyo, Djoko dan Naswan Suharsono (2011). Implementasi Model Pembelajaran Multimedia berbasis WEB untuk Menumbuhkan Budaya Kewirausahaan di Perguruan Tinggi. Laporan Penelitian Hibah Bersaing Tahun ke-3. Direktorat P2M Dirjen Pendidikan Tinggi, Jakarta, 2011.