

PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN

Peningkatan Jiwa Berwirausaha dan Praktik Kewirausahaan



Ika Zutiasari, dkk.

**PENERBIT
LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG
2019**



PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN

Peningkatan Jiwa Berwirausaha dan Praktik Kewirausahaan

Oleh:
Ika Zutiasari, dkk.

PENERBIT



**LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG
2019**

JUDUL BUKU
PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
Peningkatan Jiwa Berwirausaha dan Praktik Kewirausahaan

Penulis:

Ika Zulfasari, S. Pd., M. Pd.
Rachma Agustina, S. Pd., M. Pd
Susanti, S.Pd, M.Pd
Meta Ardiana, M. Pd

ISBN:

978-602-51158-8-2

Perancang Sampul:

Sri Widoyoningrum, S.T.,M.Pd

Penata Letak:

Sri Widoyoningrum, S.T.,M.Pd

Penerbit :

LPPM UNHAS YEBUIRENG JOMBANG



Alamat Redaksi:

Jl. Irian Jaya No. 55 Tebuireng,, Cukir, Diwek,
Jombang, Jawa Timur 61471
Gedung B UNHAS Y.L.1
Telp: (0321) 861719
e-mail: lppm.unhasy@gmail.com / lppm@unhasy.ac.id
<http://www.lppm.unhasy.ac.id>

Cetakan Pertama, April 2019

i-vii+46 hlm, 15.5 cm x 23.5 cm

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

All Rights Reserved

**Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan
dengan cara apapun tanpa seizin tertulis dari penerbit**

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Kami bersyukur kepada Allah SWT atas selesainya pembuatan buku "Pembelajaran Kewirausahaan - Peningkatan Jiwa Berwirausaha dan Praktik Kewirausahaan". Shalawat dan salam semoga terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Buku ini merupakan penjabaran dari hasil penelitian yang berjudul *Implementasi Pelatihan Kewirausahaan Model Cefe (Creation Of Enterprises Formation Of Entrepreneurs)* untuk meningkatkan jiwa Kewirausahaan di Program Studi Akuntansi. Tentunya, buku ini telah dikaji secara mendalam, walaupun tidak lepas dari kekurangan. Ucapan terima kasih kepada Tim Penyusun dan pihak-pihak yang membantu terselesainya buku ini. Semoga amalnya di terima Allah sebagai amal jariyah dan buku ini dapat bermanfaat. Wassalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Jombang, 01 Februari 2019

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	2
1.2. Kajian Teori.....	4
BAB 2 PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN.....	13
BAB 3 PELATIHAN KEWIRAUSAHAAN.....	22
BAB 4 PENUTUP.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44

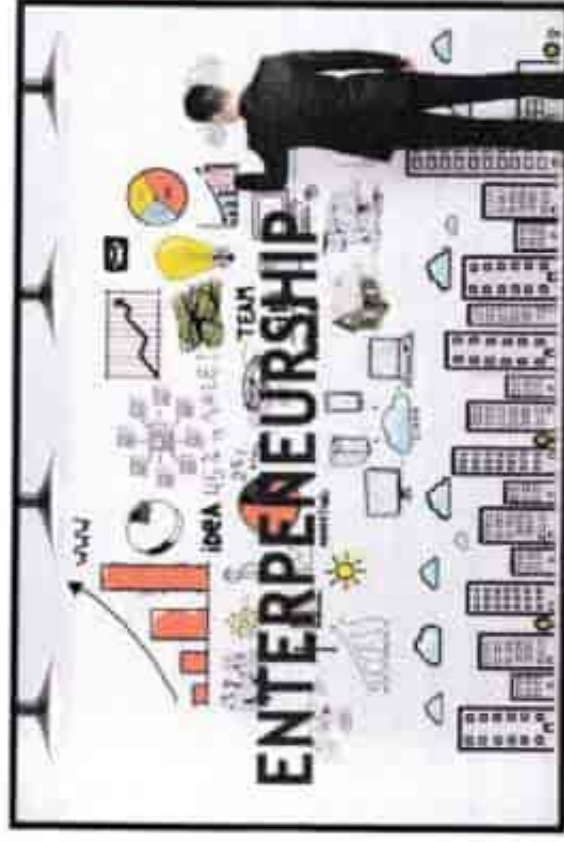
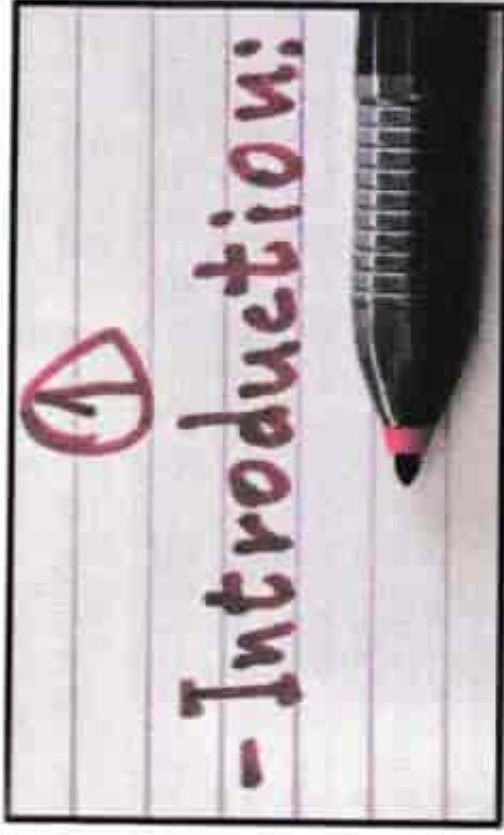
DAFTAR TABEL

3.1	Angket untuk mengukur sikap percaya diri.....	31
3.2	Distribusi frekuensi sikap percaya diri.....	31
3.3	Angket untuk mengukur inisiatif.....	32
3.4	Distribusi frekuensi inisiatif.....	33
3.5	Angket untuk mengukur motif berprestasi.....	34
3.6	Distribusi frekuensi motif berprestasi.....	35
3.7	Angket untuk mengukur kepemimpinan.....	36
3.8	Distribusi frekuensi kepemimpinan.....	36
3.9	Angket untuk mengukur sikap berani mengambil resiko.....	37
3.10	Distribusi frekuensi sikap berani mengambil resiko.....	38
3.11	Angket untuk mengukur implementasi pelatihan Kewirausahaan.....	39
3.12	Distribusi frekuensi implementasi pelatihan Kewirausahaan.....	40

DAFTAR GAMBAR

2.1 Contoh BMC.....	17
2.2 Contoh BMC.....	17
2.3 Contoh BMC.....	18
2.4 Tampilan Aplikasi Edmodo.....	19
2.5 Kelas Kewirausahaan Menggunakan Aplikasi Edmodo.....	19
2.6 Tugas Mahasiswa.....	20
2.7 Praktik Kewirausahaan.....	20
2.8 Praktik Kewirausahaan.....	21
3.1 Perlengkapan pelatihan.....	23
3.2 Proses Penyampaian materi <i>Success Story</i>	25
3.3 Proses Penyampaian materi <i>mindset</i> Kewirausahaan.....	26
3.4 Diskusi Kelompok.....	28
3.5 Proses Permainan Lempar Paser.....	28

BAB I PENDAHULUAN



1.1. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai fungsi penting untuk mencetak generasi penerus unggul dalam beragam kemampuan dan mampu untuk beradu dengan bangsa lain. Indonesia memiliki program untuk mewujudkan hal tersebut, yaitu salah satunya pendidikan memiliki peran untuk mencetak *entrepreneur*. Kegiatan pelatihan berperan dalam pelaksanaan kegiatan tersebut melalui kurikulum terstruktur, sesuai perkembangan dan kompetensi lingkungan para pelaku.

Pemerintah Indonesia gencar dalam meningkatkan antusias penduduk agar berallih menjadi wirausaha. Berbagai upaya dilakukan dalam menambah total wirausaha dari masa ke masa. Pemerintah menerapkan strategi dengan mencantumkan kelas kewirausahaan dalam kurikulum khususnya pada kurikulum perguruan tinggi. Universitas Hasyim Asy'ari ialah salah satu kampus swasta di jombang yang turut serta menerapkan kurikulum tersebut dengan memasukkan mata kuliah kewirausahaan. Universitas Hasyim Asy'ari yang lebih dikenal dengan nama UNHASY adalah perguruan tinggi swasta yang memiliki visi *The Real University of Pesantren and Entrepreneur*. Upaya untuk mencapai visi tersebut dengan memasukkan 8 sks mata kuliah kewirausahaan pada jenjang pendidikan strata satu (S1).

Adanya mata kuliah kewirausahaan di UNHASY bertujuan untuk memberikan wawasan kepada Mahasiswa tentang dunia kewirausahaan serta menanamkan *mindset* berwirausaha dalam benak Mahasiswa dan terlibat langsung dalam dunia wirausaha sebagai wirausaha muda yang tangguh, sehingga Mahasiswa dapat berkontribusi untuk meningkatkan perekonomian Indonesia.

Menurut PBB, suatu negara dikatakan berkembang dengan mandiri apabila negara tersebut memiliki wirausahawan minimal sebanyak 2% dari total jumlah penduduk Indonesia gencar dalam memenuhi ketentuan negara mandiri menurut PBB dengan meningkatkan jumlah wirausahawan sebesar 2%. Menurut Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah (UKM) (Ariyanti, 2018), menyatakan bahwa total wirausaha telah mencapai rasio

sebesar 3,1% dari keseluruhan penduduk di Indonesia dari sebelumnya hanya 1,55% pada tahun 2014. Angka ini telah melewati standar internasional yaitu sebesar 2%.

Kegiatan pelatihan kewirausahaan di UNHASY berkontribusi untuk mempersiapkan *output* sebagai tenaga kerja terdidik, semangat tinggi, berjiwa *entrepreneur*, pola pikir kreatif, dan melakukan tindakan inovatif untuk berani mengambil risiko. Pelatihan kewirausahaan membentuk Mahasiswa tangguh, mental kuat, dan siap dengan kondisi apapun memerlukan perhatian khusus pada kegiatan pelaksanaan kewirausahaan. Pendidik harus berpikir kreatif untuk menciptakan pelatihan kewirausahaan yang mengeksplorasi seluruh kemampuan, bakat, dan minat peserta didik.

Pelatihan kewirausahaan didalamnya memiliki 2 (dua) karakteristik yang seimbang, yaitu teori dan praktik. Dalam segi teori penting dalam mengembangkan dan meningkatkan jiwa kewirausahaan. Pengembangan jiwa kewirausahaan dapat diaplikasikan dengan menancapkan nilai-nilai kewirausahaan melalui pendidikan kewirausahaan. Selain untuk menanamkan nilai kewirausahaan, Pendidikan kewirausahaan juga dapat digunakan untuk membentuk karakter Mahasiswa.

Pelatihan kewirausahaan (*Entrepreneurship*) merupakan kunci pengembangan usaha dengan *output* mampu merencanakan, menciptakan dan melaksanakan satu program kegiatan usaha. Dalam penelitian ini, penulis ingin melihat keefektifan penggunaan Model CEFE (*Creation Of Enterprises Formation Of Entrepreneurs*) dalam proses pelatihan. CEFE sendiri adalah salah satu dari banyaknya model yang dapat diterapkan dalam pelatihan kewirausahaan.

Menurut Direktorat Jenderal Industri Kecil Menengah Departemen Perindustrian,

“ Maksud pelatihan CEFE adalah untuk melatih peserta secara bertahap agar memiliki kompetensi kewirausahaan dan bisnis melatih wirausahawan dan bisnis, melatih wirausahawan agar mampu bertindak mendirikan usaha yang layak dengan memanfaatkan peluang yang ada pada

saat tertentu dan di daerah tertentu serta mengembangkan SDM yang mampu menciptakan kesempatan kerja bagi dirinya sendiri maupun orang lain sesuai tuntutan pembangunan dengan tujuan untuk menimbulkan motivasi peserta agar dapat meningkatkan prestasinya dalam melakukan studi, mempersiapkan proposal rencana usahanya dan berpresentasi dihadapan pejabat lembaga keuangan atau perbankan.*

Sasaran pelatihan ini adalah Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Hasyim Asy'ari. Alasan pengambilan subyek dengan Mahasiswa Akuntansi karena penulis adalah salah satu dosen kewirausahaan pada Program Studi Akuntansi. Berdasarkan latar belakang tersebut, judul yang diambil oleh peneliti dalam penelitian ini adalah Implementasi Pelatihan Kewirausahaan Model CEFE (Creation Of Enterprises Formation Of Entrepreneurs) untuk Mengembangkan Jiwa Kewirausahaan Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi UNHASY.

1.2 KAJIAN TEORI

1) Wirausaha dan Kewirausahaan

Arti wirausaha dan kewirausahaan menurut para ahli. Wirausaha atau kewirausahaan adalah keahlian untuk mandiri, berkuasa, merdeka lahir dan batin, sumber pengembangan kepribadian, suatu siklus dimana orang mengejar kesempatan, merupakan sifat psikis dan sifat jiwa yang selalu aktif dituntut untuk mampu mengelola, menguasai, mengetahui dan berpengalaman untuk memacu kreatifitas. Berikut pengertian dan definisi kewirausahaan menurut beberapa para ahli;

- a. Peter F Drucker, kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang belum pernah ada dan berbeda (ability to create the new and different).
- b. Arif F. Hadipranata, wirausaha adalah potret pengambil risiko yang diperlukan untuk mengatur dan mengelola usaha serta menerima keuntungan keuangan ataupun non uang.

c. Thomas W Zimmerer, kewirausahaan adalah penerapan daya cipta dan terobosan untuk memecahkan permasalahan dan upaya memanfaatkan harapan dan jalan keluar yang dihadapi orang setiap hari.

d. Kathleen mendefinisikan bahwa wirausaha adalah orang yang menata, melaksanakan, dan memikul risiko bagi aktivitas-aktivitas yang dilakukannya dalam dunia usaha.

e. Andrew J Dubrin, wirausaha yaitu seseorang yang membangun dan melaksanakan sebuah bisnis yang inovatif (*Entrepreneurship is a person who founds and operates an innovative business*).

F. Robbin & Coulter "*Entrepreneurship is the process whereby an individual or a group of individuals uses organized efforts and means to pursue opportunities to create value and grow by fulfilling wants and need through innovation and uniqueness, no matter what resources are currently controlled*".

Kewirausahaan adalah jalan dimana seorang pribadi atau kelompok individu menggunakan upaya terarah dan alat untuk mencari peluang dalam menemukan nilai dan berkembang dengan mencukupi keinginan dan keperluan melalui inovasi dan kekhlasan. Tidak peduli apa sumber daya yang saat ini dikendalikan.

2) Pelatihan Kewirausahaan

Pelatihan menurut Sikula (dalam Mangkunegara, 2008) adalah suatu rangkaian proses edukasi jangka pendek yang menggunakan cara yang terpadu dan terstruktur. Pelatihan (Hilmaniar, 2012), merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki keterampilan kerja seseorang. Berdasarkan beberapa penafsiran pelatihan tersebut dapat disimpulkan bahwa pelatihan adalah prosedur kegiatan yang memiliki tujuan untuk memperbanyak kapabilitas dalam bidang tertentu. Sedangkan pelatihan kewirausahaan merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berwirausaha.

3) Model CEFE (*Creation Of Enterprises Formation Of Entrepreneurs*)

Tujuan pelatihan CEFE adalah untuk membentuk peserta secara perlahan-lahan agar memiliki kemampuan *entrepreneurship*. dan bisnis, melatih wirausahawan dan bisnis, melatih wirausahawan agar mampu membangun bisnis yang memadai dengan mengoptimalkan peluang yang ada pada waktu tertentu dan di tempat tertentu serta mengembangkan SDM yang dapat memberikan peluang kerja bagi dirinya sendiri maupun orang lain sesuai ketentuan pembangunan dengan maksud untuk memberikan dorongan peserta agar dapat menaikkan performanya dalam melakukan penelitian atau riset, mempersiapkan proposal rencana usahanya dan berpresentasi dihadapan pejabat lembaga keuangan atau perbankan.

Tujuan umum pelatihan CEFE (*Creation Of Enterprises Formation Of Entrepreneurs*) adalah untuk menggenjot agar lebih termotivasi untuk berbisnis, sebagai tujuan khususnya adalah :

1. Mendidik peserta secara perlahan supaya mempunyai kompetensi keahlian dalam bidang kewirausahaan dan bisnis.
2. Mendidik peserta supaya dapat mendirikan bisnis yang memadai dengan memanfaatkan kesempatan yang tersedia pada waktu tertentu dan di suatu tempat tertentu.
3. Mengembangkan SDM yang dapat membentuk peluang kerja bagi dirinya sendiri maupun orang lain sesuai tuntutan pembangunan.

4) Jiwa Kewirausahaan

Jiwa adalah objek yang absurd, yang dipelajari hanya pernyataan-pernyataan yang tampak dengan tubuh, atau indikasi-indikasi yang terlihat sebagai gerak-gerak sehingga jiwa merupakan nyawa, setiap individu mempunyai karakter dan indikasi yang absurd terjadi dari perasaan, penalaran, bayangan dan sebagainya (Hartanti, 2008: 24). Jiwa kewirausahaan yaitu roh kehidupan dalam kewirausahaan yang pada hakekatnya merupakan tabiat dan perilaku kewirausahaan yang ditunjukkan melalui sifat, karakter, dan watak seseorang yang memiliki

keinginan dalam mencapai gagasan inovatif ke dalam dunia yang sesungguhnya secara kreatif (Hartanti, 2008: 25).

a. Faktor-faktor yang mempengaruhi jiwa kewirausahaan

Sisi hal yang mempengaruhi jiwa kewirausahaan seseorang yaitu dapat dirangkum dari beberapa sumber, diantaranya dalam (Nasution, dkk., 2007; Suryana, 2006) yaitu:

1. Percaya diri (kenyakinan)
2. Optimisme
3. Disiplin
4. Komitmen
5. Berinisiatif
6. Motivasi/motif
7. Memiliki jiwa kepemimpinan/leadership
8. Suka tantangan/berani mengambil resiko
9. Memiliki tanggung jawab
10. Human relationship

5. Tata Aturan Permainan Lempar Paser

Tujuan:

Mengkaji kompetensi pribadi dalam situasi yang berubah dengan menentukan rencana yang tepat.

Kegunaan:

- a. Mengambil resiko
- b. Mengambil keputusan
- c. Pengenalan strategi
- d. Melakukan langkah dalam kondisi kompetisi
- e. Komunikasi
- f. Umpan balik
- g. Kerjasama dalam kelompok

Waktu:

2.5 jam

Persiapkan Ruang:

Ruangan yang lebarnya paling sedikit 8 meter. Sela-sela yang diputuskan ditandai dengan tanda yang dibuat dan direkatkan pada lantai.

Peralatan:

- Papan dart untuk melontarkan panah
- Sedikitnya 3 buah panah
- Pita perekat
- Kertas/ lembar alur penilaian (flipchart) digambarkan papan dart dengan pola penilaian
- Klembar pencatat skor penilaian
- Daftar pola penilaian jarak tembak

Fasilitator dan pendukung:

Minimal dua penilai (seorang menuntun permainan melempar paser dan mengirim instruksi, dan seorang lagi adalah manajer data merangkap banker; keduanya melaksanakan proses permainan ini).

Struktur latihan:

- Pemahaman dan pemberian materi singkat terkait tata cara permainan (15 menit)
- 3-4 ronde (1:30)
- Uji coba latihan permainan (45 menit)

Langkah-langkah:

- Langkah awal
Informasikan pada pertemuan sebelumnya bahwa akan dilakukan permainan dan para mahasiswa diharuskan membawa uang logam. Dibutuhkan waktu 15 menit untuk menata ruangan kelas sebelum kegiatan dimulai. Menyiapkan alat-alat permainan, siapkan lembar pencatatan skor penilaian permainan, lembar pencatatan skor penilaian permainan harus dapat memuat keseluruhan ronde yang akan dilaksanakan. Sela-sela dalam melempar anak panah dari papan dart ditandai dengan tanda yang direkatkan pada lantai.
- Realisasi
Seorang mentor menerangkan tata cara bermain : mentor membuat kira-kira 4-5 kelompok dan masing-masing diumpamakan sebuah perusahaan-perusahaan yang akan bersaing dalam permainan. Setiap kelompok memilih 2 atau 3

rekan aktif (yang bertugas untuk melempar anak panah) dan 1 atau 3 rekan pasif (yang hanya turut serta dalam saham dan proses pengambilan keputusan kelompok). Para anggota kelompok dapat saling menukar peran pada setiap ronde. Semua anggota kelompok harus membayar saham sebagai keikutsertaan sebagai peserta perusahaan dalam permainan (tentukan nilai saham perusahaan). ronde uji coba untuk tiap peserta minimal 1 kali main, dalam kondisi yang tidak dipengaruhi situasi pesaing, tiap peserta disuruh maju satu persatu memasuki ruang lempar. Peserta lain menunggu di ruang lain, agar tidak tahu strategi masing-masing peserta/pesaing. Pada waktu menunggu giliran melempar diberi tugas misal membuat karangan/tulisan dengan judul antara lain "usaha apa yang paling ingin dirintis?", dan lain-lain. Sebelum setiap babak dimulai, setiap perusahaan/kelompok harus menentukan peran setiap anggota kelompok dan pada sela-sela keberapa para anggota aktif melempar panah, sela ini boleh berubah dari ronde ke ronde. Para anggota aktif harus melempar 3 anak panah dari sela yang sama pada setiap ronde. Skor untuk setiap pelempar ditambah dan dikalikan dengan nilai jarak yang bersangkutan. Sasaran bagi setiap kelompok adalah mencapai jumlah skor maksimal dalam setiap ronde karena kelompok yang menang akan mendapatkan dana masuk dari semua perusahaan sebagai hukuman segera setelah ronde berhasil diselesaikan. Tidak ada uji coba untuk kelompok.

3. Babak pertama

Para anggota kelompok dibagi menjadi beberapa sub-kelompok. Mereka diberi waktu 2 menit untuk memilih para anggota kelompok aktif dan menentukan sela dari mana para anggota kelompok harus melakukan lemparan. Bank (seorang fasilitator) mengumpulkan saham masuk (investasi awal) sebesar Rp.250.000 dari setiap peserta. Hasilnya diberi nilai. Kelompok yang menang mendapatkan seluruh jumlah dana sebagai hasil usaha di pasar.

4. Babak kedua

Setiap kelompok diberi waktu 3 menit untuk memutuskan anggota kelompok aktif dan sela lempar. Dipungut saham yang sama. Selain itu, dikenakan ganti rugi Rp.50.000 yang nilainya serupa apabila sebuah kelompok mendapatkan skor negatif. Sekali lagi, kelompok yang menang mendapatkan seluruh total kumpulan saham dan jumlah ganti rugi.

5. Babak ketiga

Diputuskan tata aturan yang dirubah karena perusahaan-perusahaan mempunyai ilmu pasar yang bias dan para anggota kelompok mempunyai kecakapan yang cukup, maka perusahaan-perusahaan dapat menentukan sendiri besarnya saham. Saham tersebut dapat mencapai empat kali lipat lebih tinggi dari investasi dasar untuk setiap peserta. Barangkali perusahaan yang paling sukses ingin menguasai seluruh pasaran. Semua perusahaan diberi waktu 3 menit untuk secara rahasia menentukan jumlah yang akan mereka investasikan (catat pada selembur kertas dan serahkan keputusannya kepada mentor). mentor mengumumkan tawaran paling tinggi yang berguna sebagai patokan bagi perusahaan-perusahaan lain untuk menentukan apakah mereka ingin turut serta pada babak ini (system kutub). Perusahaan-perusahaan dengan tawaran yang lebih rendah diberi waktu 3 menit untuk memutuskan untuk mengambil atau menolak tantangan serta membayar jumlah tertinggi yang ditawarkan oleh sebuah kelompok atau keluar dari pasar. Perusahaan yang memutuskan untuk tidak ikut serta dinyatakan pailit. Namun demikian mereka harus membayar saham pokok yang biasa sebagai ganti rugi. Setelah ditentukan perusahaan-perusahaan mana yang turut serta, maka ronde ketiga dilaksanakan. Apabila diantara perusahaan-perusahaan dengan penawaran saham yang lebih rendah daripada kelompok yang memiliki skor tertinggi tidak ada yang turut serta, maka kelompok dengan tawaran tertinggi harus mengikuti permainan karena terdapat kemungkinan bahwa

skor akhir berupa kerugian (skor negatif). Dalam hal demikian, bank tetap berpegang kepada saham, serta sebagai tambahan membutuhkan ganti rugi yang totalnya serupa dengan saham yang ditentukan oleh kelompok itu sendiri.

Pembahasan:

keorang mentor mengarahkan terkait pembahasan, mentor yang lain mencatat dana para peserta.

Proses diprioritaskan kepada :

1. Mengambil risiko
 2. Strategi dalam persaingan
 3. Kerjasama
- a. Dengan memberitahukan capaian setiap kelompok pada setiap ronde, kemampuan berwirausaha terkait pengambilan resiko yang sedang dianalogikan serta dikembangkan. Beberapa peluang terkait pokok-pokok yang dapat didiskusikan:
- Kriteria dalam memilih jarak
 - Perubahan jarak yang dipilih pada babak terdahulu
 - Prestasi dari mitra yang lainnya
 - Perasaan para rekan diam
 - Pengaruh uang dalam mengambil keputusan
- b. Prestasi para peserta (yang mengambil resiko sedang) adalah sebagai hasil proses dalam kelompok. Karenanya mencakup untuk menangani segi-segi tentang pokok pembahasan komunikasi-persaingan sebagai faktor-faktor yang mempengaruhi pengambilan resiko :
- Mekanisme pengambilan keputusan di dalam kelompok
 - Tentukan strategi umum
 - Kepemimpinan
 - Kepercayaan
 - Guna dari komunikasi dan respon dalam proses penetapan keputusan
 - Tugas peran (sumber daya manusia - seleksi)
 - Tanggung jawab
 - Tekanan seimbang

Perut diteliti faktor-faktor mana saja yang dapat dipertimbangkan oleh wirausaha yang sedang dalam proses mengambil keputusan yang mengandung resiko.

Beberapa alternatif:

Ketika proses pada 3 ronde para peserta belum memperlihatkan kapabilitasnya untuk mengambil resiko sedang (observasi pencapaian para peserta), maka harus dilanjutkan dengan ronde keempat dimana ditentukan jumlah ganti rugi yang penting.

BAB 2

PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN



Berbicara tentang wirausaha tentu sangat menyenangkan dan menarik, terlebih mengenai bagaimana menjadi wirausahawan yang profesional. Namun perlu disadari bahwa Pendidikan kewirausahaan (*entrepreneurship*) di Indonesia masih kurang mendapatkan kepedulian yang cukup layak, baik dalam bidang pendidikan, masyarakat, ataupun pemerintahan. Banyak pakar pendidikan yang kurang memperdulikan aspek-aspek penumbuhan moral, sikap, dan perilaku kewirausahaan siswa/mahasiswa, baik di sekolah kejuruan maupun profesional sekalipun.

Tujuan mereka pada umumnya hanya pada usaha-usaha untuk menyiapkan tenaga kerja yang kompeten. Selain itu, di dalam masyarakat sendiri sudah berkembang lama kultur feodal (*priyayi*) yang diwariskan oleh penjajahan Belanda. Sebagian besar anggota masyarakat memiliki persepsi dan harapan bahwa *output* dari lembaga pendidikan dapat menjadi pekerja (*karyawan*, administrator atau pegawai) oleh karena dalam pandangan mereka bahwa pekerja (terutama pegawai negeri) adalah *priyayi* yang memiliki status sosial cukup tinggi dan disegani oleh masyarakat.

Sehingga ukuran yang dijadikan indikator pada output sumber daya manusia hanya terkait dengan ungkapan bahwa menjadi pedagang hanya sebatas mencari untung. Untung yang diperoleh didapat dengan menghalalkan segala cara. Wirausaha bukanlah sebuah profesi yang hanya monoton saja, namun wirausaha adalah profesi yang bisa dibilang sebagai media adu kecerdasan, kreatifitas, serta penuh inovasi. Untuk itu perlu adanya kompetensi agar wirausahawan lebih profesional dalam usahanya.

Berikut 10 kompetensi yang harus dimiliki, yaitu:

- *knowing your business*, yaitu paham betul tentang apa yang sedang dikembangkan terkait bisnisnya. Mengetahui semua yang ada hubungannya dengan usahanya.
- *knowing the basic business management*, yaitu memahami dasar-dasar pengaturan bisnis, misalnya cara mengembangkan usaha dengan perencanaan yang baik, mengatur dan mengendalikan perusahaan, termasuk dapat

mengkalkulasikan, meramal, membukukan, agenda-agenda bisnis. Mengetahui manajemen usaha artinya mengerti bahasa, teknik, siklus dan pengelolaan semua aset perusahaan secara efektif dan efisien.

- *having the proper attitude*, yaitu memiliki sikap yang sempurna terhadap usaha yang dilaksanakan. pengusaha harus bersikap seperti pedagang, industriawan, pengusaha, eksekutif yang sebenarnya dan tidak dilakukan dengan setengah hati.
- *having adequate capital*, yaitu memiliki modal yang cukup. Modal tidak hanya berbentuk uang tetapi juga kejiwaan. Kepercayaan dan kesungguhan adalah aset utama dalam bisnis. Oleh sebab itu, harus memiliki waktu yang cukup, uang yang cukup, tenaga yang cukup, tempat dan mental.
- *managing finances effectively*, yaitu memiliki kemampuan mengelola keuangan, secara efektif dan efisien, mencari sumber dana dan menggunakannya secara tepat, dan mengendalikannya secara akurat.
- *managing time efficiently*, yaitu kemampuan mengatur waktu seefisien mungkin. Mengatur, menghitung, dan menepati waktu sesuai dengan kebutuhannya.
- *managing people*, yaitu kemampuan merencanakan, mengatur, mengarahkan/memotivasi, dan mengendalikan orang-orang dalam menjalankan perusahaan.
- *satisfying customer by providing high quality product*, yaitu memberi kepuasan kepada pelanggan dengan cara menyediakan barang dan jasa yang bermutu, bermanfaat dan memuaskan.
- *knowing How to Compete*, yaitu mengetahui strategi/cara bersaing. Wirausaha harus dapat mengungkap kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threat*), dirinya dan pesaing. Dia harus menggunakan analisis SWOT sebaik terhadap dirinya dan terhadap pesaing.
- *copying with regulation and paper work*, yaitu membuat aturan atau pedoman yang jelas tersurat, tidak tersirat.

Setelah semua di miliki baik dari segi sifat, sikap, kompetensi, maka hendaknya seorang wirausahawan harus mampu memlanning usahanya kedepan seperti apa, sehingga untuk mencapai karier puncak maka dibutuhkan delapan anak tangga. Berikut delapan anak tangga mencapai karier puncak wirausaha:

- mau kerja keras (*capacity for hard work*)
- bekerjasama dengan orang lain (*getting things done with and through people*)
- penampilan yang baik (*good appearance*)
- yakin (*self confidence*)
- pandai membuat keputusan (*making sound decision*)
- mau menambah ilmu pengetahuan (*college education*)
- ambisi untuk maju (*ambition drive*) pandai berkomunikasi (*ability to communicate*)

Untuk membentuk kompetensi yang wajib dimiliki oleh mahasiswa, di dalam pembelajaran di kelas harus menggunakan metode dan strategi yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Dalam pembelajaran kewirausahaan dapat digunakan model pembelajaran yang menarik sehingga tujuan pembelajaran di kelas dapat tercapai. Di dalam pembelajaran kewirausahaan perlu keterlibatan aktif mahasiswa.

Universitas Hasyim Asyari, memiliki 3 mata kuliah kewirausahaan yang berjumlah 8 sks, mata kuliah pertama yaitu kewirausahaan (2 Sks) yang bertujuan untuk mengasah minat dan *mindset* berwirausaha mahasiswa. Mata kuliah kedua Perencanaan bisnis (3 Sks), di dalam mata kuliah ini mahasiswa dituntut untuk membuat perencanaan bisnis dengan menggunakan *Business Model Canvas*. Berikut hasil perencanaan bisnis yang dihasilkan oleh mahasiswa.



Gambar 2.1 Contoh BMC



Gambar 2.2 Contoh BMC



Gambar 2.3 Contoh BMC

Media dalam pembelajaran mata kuliah kewirausahaan mutlak diperlukan. Karena kewirausahaan tidak dapat dilakukan hanya di kelas saja, tetapi diperlukan praktik atau aktivitas nyata untuk melihat dan membentuk jiwa berwirausaha mahasiswa.

Edmodo adalah platform microblogging pribadi yang dikembangkan untuk guru dan siswa, dengan mengutamakan privasi siswa. Guru dan siswa dapat berbagi catatan, tautan, dan dokumen. Guru juga memiliki kemampuan untuk mengirimkan sesuatu dalam kerangka waktu yang dapat dilihat publik. Aplikasi edmodo ini yang digunakan dosen pada mahasiswa untuk memantau aktivitas mahasiswa yang tidak bisa dijangkau oleh dosen.



Gambar 2.4 Tampilan aplikasi edmodo

Dengan menggunakan aplikasi edmodo, dosen dapat membuat kelas yang dapat diikuti oleh mahasiswa (kelas online) sehingga mahasiswa dapat melaporkan setiap kegiatan atau kemajuan dalam upaya meningkatkan bisnis yang telah dirancang.



Gambar 2.5 kelas kewirausahaan menggunakan aplikasi edmodo

Berikut merupakan beberapa aktiviti mahasiswa yang terekam dalam edmodo:



Gambar 2.6 tugas mahasiswa

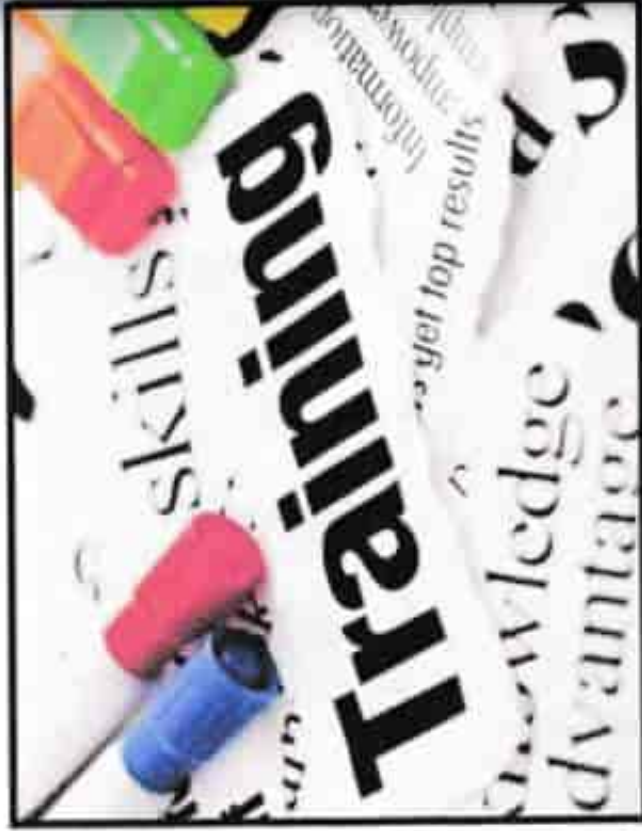


Gambar 2.7 Praktik Kewirausahaan



Gambar 2.8 Praktik Kewirausahaan

BAB 3 PELATIHAN KEWIRAUSAHAAN



Program studi akuntansi merupakan salah satu dari program studi yang ada di Fakultas Ekonomi Universitas Hasyim Asy'ari. Prodi Akuntansi merupakan tempat peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kewirausahaan menjadi poin penting di Universitas Hasyim Asy'ari dalam mengembangkan keahliannya untuk mewujudkan visi nya sebagai *the university of pioneer and entrepreneurship*. Hal ini menjadi perhatian khusus bagi peneliti untuk menerapkan model pelatihan yang menarik dalam meningkatkan jiwa kewirausahaan mahasiswa.

Peneliti mengangkat tema pelatihan model CEFE/ *Creation Of Enterprises Formation Of Entrepreneurs*, karena model ini sebelumnya pernah diterapkan oleh *Creation Of Enterprises Formation Of Entrepreneurs* dalam bentuk pelatihan kewirausahaan. Pemilihan subyek penelitian ini, yaitu mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah kewirausahaan 1 dikarenakan dalam rencana pembelajarannya memuat pembentukan *mindset* berwirausaha pada diri mahasiswa. Sehingga pada pelatihan yang akan diselenggarakan lebih menurus pada model "CEFE".



Gambar 3.1 Perangkaian Pelatihan

Sebelum diadakan penelitian, peneliti mencoba untuk mempersiapkan jenis permainan yang akan dimainkan dalam penelitian. Menyiapkan materi terkait *Success Story dan Mindset* Kewirausahaan.

Gambar 3.1 merupakan alat yang dipersiapkan peneliti untuk melakukan permainan lempar paser. Permainan ini bertujuan untuk melatih mahasiswa perihal kemampuan dalam, 1). Mengambil resiko, 2). Mengambil keputusan, 3). Pengendalian strategi, 4). Melakukan tindakan dalam situasi persaingan, 5). Komunikasi, dan 6). Kerjasama dalam kelompok.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada hari senin tanggal 12 November 2018, dengan cara melakukan pengamatan terhadap kegiatan pelatihan kewirausahaan dengan menggunakan model CEFE yang dilaksanakan sendiri oleh peneliti.

A. Tahap Perencanaan

1. Melakukan diagnosa

Tahap perencanaan penelitian dilakukan dengan melakukan diagnosa. Diagnosa dilakukan antara peneliti dengan mahasiswa melalui wawancara. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa belum bisa beranggapan bahwa menjadi seorang wirasaba merupakan peluang yang besar. Selama diadakan praktik kewirausahaan, mahasiswa sering mengalami kendala yang membuat mahasiswa merasa kesulitan dan akhirnya menyerah untuk terus mengembangkan diri dalam bidang kewirausahaan.

Tahap perencanaan dalam penelitian ini dilakukan peneliti dalam kegiatan mengajar di kelas. Salah satu peneliti merupakan dosen kewirausahaan, perencanaan bisnis dan aplikasi bisnis di program studi Akuntansi. Sehingga peneliti juga bisa disebut informan kunci dalam penelitian ini.

Berdasarkan pengalaman peneliti, mahasiswa banyak yang tidak melanjutkan usahanya diluar mata kuliah kewirausahaan, padahal usaha yang mahasiswa ciptakan merupakan usaha yang memiliki peluang cukup baik untuk dikembangkan lebih lanjut. Sehingga penting dan sangat diperlukan untuk lebih ditanamkan *mindset* berwirausaha pada diri mahasiswa serta dilakukan pengawasan tambahan setelah mata kuliah kewirausahaan selesai.

2. Membuat rencana tindakan (*Action Planning*).

Rencana tindakan yang dibuat dalam penelitian ini dengan memilih model CEFE apa yang akan digunakan dengan melihat tujuan yang ingin dicapai. Penggunaan model CEFE yang digunakan adalah Simulasi Lempar Paser dengan tujuan agar mahasiswa dapat:

- a) Mengambil resiko
- b) Mengambil keputusan
- c) Pengendalian strategi
- d) berbuat tindakan dalam situasi kompetisi
- e) Komunikasi
- f) Respon
- g) Kerjasama dalam tim

ii. Tahap pelaksanaan

1. Melakukan tindakan (*Action Taking*)

Tindakan ini dilaksanakan dengan melakukan pelatihan model CEFE dalam pembelajaran kewirausahaan. Pelatihan diawali dengan memberikan materi *Success Story* dan *Mindset Kewirausahaan*.



Gambar 3.2 Proses Penyampaian materi *Success Story*



Gambar 3.3 Proses Penyampaian materi *mindset* kewirausahaan

Setelah proses penyampaian materi diberikan kepada mahasiswa, dosen memberikan instruksi kepada mahasiswa untuk membuat kelompok dengan masing-masing anggota kelompok berjumlah 4 sampai 5 mahasiswa dengan memberi nama tiap kelompok dengan nama perusahaan. Dosen memulai bermain lempar paser.

1. Persiapan

Seorang mentor menerangkan tata cara bermain : mentor membuat kira-kira 4-5 kelompok dan masing-masing diumpamakan sebuah perusahaan-perusahaan yang akan bersaing dalam permainan. Setiap kelompok memilih 2 atau 3 rekan aktif (yang bertugas untuk melempar anak panah) dan 1 atau 3 rekan pasif (yang hanya turut serta dalam saham dan proses pengambilan keputusan kelompok). Para anggota kelompok dapat saling menukar peran pada setiap ronde. Semua anggota kelompok harus membayar saham sebagai keikutsertaan sebagai peserta perusahaan dalam permainan

(tentukan nilai saham perusahaan), ronde uji coba untuk tiap peserta minimal 1 kali main, dalam kondisi yang tidak dipengaruhi situasi pesaing, tiap peserta disuruh maju satu persatu memasuki ruang lempar. Peserta lain menunggu di ruang lain, agar tidak tahu strategi masing-masing peserta/pesaing. Pada waktu menunggu giliran melempar diberi tugas misal membuat karangan/tulisan dengan judul antara lain "usaha apa yang paling ingin dirintis", dan lain-lain. Sebelum setiap babak dimulai, setiap perusahaan/kelompok harus menentukan peran setiap anggota kelompok dan pada sela beberapa para anggota aktif melempar panah, sela ini boleh berubah dari ronde ke ronde. Para anggota aktif harus melempar 3 anak panah dari sela yang sama pada setiap ronde. Skor untuk setiap pelempar ditambah dan dikalikan dengan nilai jarak yang bersangkutan. Sasaran bagi setiap kelompok adalah mencapai jumlah skor maksimal dalam setiap ronde karena kelompok yang menang akan mendapatkan dana masuk dari semua perusahaan sebagai hukuman segera setelah ronde berhasil diselesaikan. Tidak ada uji coba untuk kelompok.

2. Babak pertama

Para anggota kelompok dibagi menjadi beberapa sub-kelompok. Mereka diberi waktu 2 menit untuk memilih para anggota kelompok aktif dan menentukan sela dari mana para anggota kelompok harus melakukan lemparan. Bank (seorang fasilitator) mengumpulkan saham masuk (investasi awal) sebesar Rp.250.000 dari setiap peserta. Hasilnya diberi nilai. Kelompok yang menang mendapatkan seluruh jumlah dana sebagai hasil usaha di pasar.



Gambar 3.4 Diskusi Kelompok



Gambar 3.5 proses permainan lempar paser

3. Babak kedua

Setiap kelompok diberi waktu 3 menit untuk memutuskan anggota kelompok aktif dan sela lempar. Dipungut saham yang sama. Selain itu, dikenakan ganti rugi Rp.50.000 yang nilainya serupa apabila sebuah kelompok mendapatkan skor negatif. Sebaliknya, kelompok yang menang mendapatkan seluruh total kumpulan saham dan jumlah ganti rugi.

6. Babak ketiga

Diputuskan tata aturan yang dirubah karena perusahaan-perusahaan mempunyai ilmu pasar yang bias dan para anggota kelompok mempunyai kecakapan yang cukup, maka perusahaan-perusahaan dapat menentukan sendiri besarnya saham. Saham tersebut dapat mencapai empat kali lipat lebih tinggi dari investasi dasar untuk setiap peserta. Barangkali perusahaan yang paling sukses ingin menguasai seluruh pasaran. Semua perusahaan diberi waktu 3 menit untuk secara rahasia menentukan jumlah yang akan mereka investasikan (catat pada selimbar kertas dan serahkan keputusannya kepada mentor). Mentor mengumumkan tawaran paling tinggi yang berguna sebagai patokan bagi perusahaan-perusahaan lain untuk menentukan apakah mereka ingin turut serta pada babak ini (system kutub). Perusahaan-perusahaan dengan tawaran yang lebih rendah diberi waktu 3 menit untuk memutuskan untuk mengambil atau menolak tantangan serta membayar jumlah tertinggi yang ditawarkan oleh sebuah kelompok atau keluar dari pasar. Perusahaan yang memutuskan untuk tidak ikut serta dinyatakan pailit. Namun demikian mereka harus membayar saham pokok yang biasa sebagai ganti rugi. Setelah ditentukan perusahaan-perusahaan mana yang turut serta, maka ronde ketiga dilaksanakan. Apabila diantara perusahaan-perusahaan dengan penawaran saham yang lebih rendah daripada kelompok yang memiliki skor tertinggi tidak ada yang turut serta, maka kelompok dengan tawaran tertinggi harus mengikuti permainan karena terdapat kemungkinan bahwa skor akhir berupa kerugian (skor negatif). Dalam hal demikian, bank tetap berpegang kepada saham,

serta sebagai tambahan membutuhkan ganti rugi yang totalnya serupa dengan saham yang ditentukan oleh kelompok itu sendiri.

Mahasiswa antusias dalam melakukan permainan lempar paser ini. Permainan dimulai dengan meminta kepada mahasiswa untuk mengkomunikasikan bagaimana strategi mereka dalam bermain. Hal ini terkait dengan jarak tembak yang akan dipilih. Karena pemilihan jarak tembak akan berimbas pada poin yang akan mahasiswa dapatkan. Semakin jauh jarak yang akan dipilih maka akan semakin banyak poin yang akan mereka dapatkan. Pemilihan jarak yang tidak tepat akan memperbesar resiko mereka dalam mendapatkan poin. Karena jarak yang jauh akan menambah peluang melesetnya tembakan mahasiswa. Sehingga penting untuk menentukan strategi terkait pengambilan keputusan dalam permainan ini.

4. Melakukan evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan memberikan angket untuk melihat respon dari mahasiswa terkait pelatihan kewirausahaan dengan model CEFE dan perkembangan jiwa kewirausahaan mahasiswa.

Jiwa kewirausahaan dapat dilihat melalui 1). Sikap percaya diri, 2). Inisiatif, 3). Motivasi berprestasi, 4). Memiliki jiwa kepemimpinan, dan 5). Berani mengambil resiko. (Suryana, 2006).

Berdasarkan indikator di atas, angket yang digunakan adalah sebagai berikut:

1). Sikap percaya diri

Tabel 3.1 Angket untuk mengukur percaya diri

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Meraih cita-cita menjadi wirausahawan yang sukses				
2.	Wirasahawan menjadi contoh anggota masyarakat untuk meningkatkan kesejahteraan				
3.	Belajar dari kegagalan masa lalu untuk mempertahankan usaha				
4.	Saya akan terpacu untuk melakukan sesuatu hal yang bisa orang lain lakukan tetapi saya belum menguasainya				

Berdasarkan angket pada tabel 3.1, indikator pertama untuk mengukur jiwa kewirausahaan dilihat dari sikap percaya diri mahasiswa. Terdiri dari empat item pernyataan.

Tabel 3.2 Distribusi Frekuensi Sikap percaya diri

No	Pernyataan	Skor Jawaban Responden							
		1		2		3		4	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1.	Meraih cita-cita menjadi wirausahawan yang sukses	0	0	0	0	13	43,33	17	56,67
2.	Wirasahawan menjadi contoh anggota masyarakat untuk	0	0	0	0	9	30	21	70

	meningkatkan kesejahteraan									
3.	Belajar dari kegagalan masa lalu untuk mempertahankan usaha	0	0	0	0	5	16,67	25	83,33	
4.	Saya akan terpacu untuk melakukan sesuatu hal yang bisa orang lain lakukan tetapi saya belum menguasainya	0	0	0	0	8	26,67	22	73,33	

Pada butir item pertama sampai keempat yang berisi pernyataan untuk menggali sikap percaya diri mahasiswa, menurut tabel 532 di atas sebagian besar responden menjawab "sangat setuju" yaitu butir item pertama sebanyak 17 responden (56,67%), butir item kedua sebanyak 21 responden (70%), pada butir item ketiga sebanyak 25 responden (83,33%), dan butir item keempat sebanyak 22 responden (73,33%).

2). Inisiatif

Tabel 3.3 Angket untuk mengukur inisiatif

No	Pernyataan	Jawaban		
		SS	S	STS
1.	Wirausahawan mempunyai kreatifitas tinggi untuk menghasilkan produk			
2.	Mempekerjakan tenaga kerja yang terdidik dan terlatih			

3.	Saya ingin merasakan kekayaan dari usaha milik sendiri				
4.	Saya berfikir untuk menyisihkan sebagian uang saku untuk modal membuka usaha				

Berdasarkan angket pada tabel 3.3, indikator kedua untuk mengukur jiwa kewirausahaan dilihat dari inisiatif mahasiswa terdiri dari empat item pernyataan.

Tabel 3.4 Distribusi frekuensi sikap inisiatif

No	Pernyataan	Skor Jawaban Responden							
		1		2		3		4	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1.	Wirausahawan mempunyai kreatifitas tinggi untuk menghasilkan produk	0	0	0	0	2	6,67	28	93,33
2.	Mempekerjakan tenaga kerja yang terdidik dan terlatih	0	0	0	0	18	60	12	40
3.	Saya ingin merasakan kekayaan dari usaha milik sendiri	0	0	0	0	11	36,67	19	63,33
4.	Saya berfikir untuk menyisihkan sebagian uang saku untuk modal	0	0	0	0	8	26,67	22	73,33

membuka usaha								
---------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Pada butir item pertama, ketiga dan keempat yang berisi pernyataan untuk menggali sikap inisiatif mahasiswa, menurut tabel 3.4 di atas sebagian besar responden menjawab "sangat setuju" yaitu butir item pertama sebanyak 28 responden (93,33%), butir item ketiga sebanyak 19 responden (63,33%), pada butir item keempat sebanyak 22 responden (73,33%), sedangkan pada butir item kedua sebagian besar responden menjawab "Setuju" sebanyak 18 responden (60%).

3). Motif berprestasi

Tabel 3.5 Angket untuk mengukur motif berprestasi

No	Pernyataan	Jawaban		
		SS	S	TS STS
1.	Saya berusaha untuk menjadi yang terbaik			
2.	Saya menganggap bahwa menjadi wirausaha dapat mengatasi kemiskinan			
3.	Saya menganggap bahwa menjadi wirausaha dapat mencukupi kehidupan sehari hari			
4.	Saya menganggap bahwa menjadi wirausaha dapat mengurangi pengangguran			

Berdasarkan angket pada tabel 3.5, indikator ketiga untuk mengukur jiwa kewirausahaan dilihat dari motif berprestasi mahasiswa. Terdiri dari empat item pernyataan.

Tabel 3.6 distribusi frekuensi motif berprestasi

No	Pernyataan	Skor Jawaban Responden							
		1		2		3		4	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1.	Saya berusaha untuk menjadi yang terbaik	0	0	0	0	3	10	27	90
2.	Saya menganggap bahwa menjadi wirausaha dapat mengatasi kemiskinan	0	0	0	0	6	20	24	80
3.	Saya menganggap bahwa menjadi wirausaha dapat mencukupi kehidupan sehari hari	0	0	0	0	7	23,33	23	76,67
4.	Saya menganggap bahwa menjadi wirausaha dapat mengurangi pengangguran	0	0	0	0	6	20	24	80

Pada butir item pertama sampai keempat yang berisi pernyataan untuk menggali motif berprestasi mahasiswa, menurut tabel 3.6 di atas sebagian besar responden menjawab "sangat setuju" yaitu butir item pertama sebanyak 27 responden (90%), butir item kedua sebanyak 24 responden (80%), pada butir item ketiga sebanyak 23 responden (76,67%), dan butir item keempat sebanyak 24 responden (80%).

4). Memiliki jiwa kepemimpinan

Tabel 3.7 Angket untuk mengukur kepemimpinan

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Bekerjasama dengan pihak lain dapat mengembangkan usaha				
2.	Menjadi wirausaha sama halnya menjadi pemimpin dalam usaha sendiri				
3.	Saya yakin usaha saya akan sukses karena saya memiliki kemampuan dalam mengatur strategi bisnis				
4.	Saya mampu menentukan yang terbaik untuk kelangsungan usaha saya				

Berdasarkan angket pada tabel 3.7, indikator keempat untuk mengukur jiwa kewirausahaan dilihat dari kepemimpinan mahasiswa. Terdiri dari empat item pernyataan.

Tabel 3.8 Distribusi frekuensi kepemimpinan

No	Pernyataan	Skor Jawaban Responden							
		1		2		3		4	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1.	Bekerjasama dengan pihak lain dapat mengembangkan usaha	0	0	0	0	26	86,67	4	13,33
2.	Menjadi wirausaha sama halnya menjadi	0	0	0	0	4	13,33	26	86,67

	pemimpin dalam usaha sendiri	0	0	0	0	0	0	12	40	18	60
3.	Saya yakin usaha saya akan sukses karena saya memiliki kemampuan dalam mengatur strategi bisnis	0	0	0	0	0	0	11	36,67	19	63,33
4.	Saya mampu menentukan yang terbaik untuk kelangsungan usaha saya	0	0	0	0	0	0	11	36,67	19	63,33

Pada butir item pertama yang berisi pernyataan untuk menggali kepemimpinan mahasiswa, menurut tabel 3.8 di atas sebagian besar responden menjawab "setuju" yaitu butir item pertama sebanyak 26 responden (86,67%). Pada butir item kedua sampai keempat sebagian besar responden menjawab "sangat setuju" yaitu butir item kedua sebanyak 26 responden (86,67%), pada butir item ketiga sebanyak 18 responden (60%), dan butir item keempat sebanyak 19 responden (63,33%).

5). Berani mengambil resiko.

Tabel 3.9 Angket untuk mengukur sikap berani mengambil resiko

No	Pernyataan	Jawaban		
		SS	S	TS
1.	Wirausaha adalah pekerjaan yang menantang			
2.	Saya sulka mencoba hal-hal yang baru			

3.	Saya menyukai sesuatu hal yang membuat saya lebih maju				
4.	Saya ingin mengembangkankan konsep usaha yang lebih menguntungkan				

Berdasarkan angket pada tabel 3.9, indikator kelima untuk mengukur jiwa kewirausahaan dilihat dari kemampuan dalam mengambil resiko. Terdiri dari empat item pernyataan.

Tabel 3.10 Distribusi sikap berani mengambil resiko

No	Pernyataan	Skor Jawaban Responden							
		1		2		3		4	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1.	Wirausaha adalah pekerjaan yang menantang	0	0	0	0	12	40	18	60
2.	Saya suka mencoba hal-hal yang baru	0	0	0	0	14	46,67	16	53,33
3.	Saya menyukai sesuatu hal yang membuat saya lebih maju	0	0	0	0	14	46,67	16	53,33
4.	Saya ingin mengembangkankan konsep usaha yang lebih menguntungkan	0	0	0	0	14	46,67	16	53,33

Pada butir item pertama sampai keempat yang berisi pernyataan untuk menggali sikap berani mengambil resiko mahasiswa, menurut tabel 3.10 di atas sebagian besar responden menjawab "sangat setuju" yaitu butir item pertama sebanyak 18

responden (60%), butir item kedua sampai dengan keempat, yaitu sebanyak 16 responden (53,33%).

6). Pelatihan kewirausahaan model "CEFE"

Tabel 3.11 Angket untuk mengukur implementasi pelatihan kewirausahaan model "CEFE"

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya bisa meningkatkan pengetahuan dan keterampilan kewirausahaan saya dalam program ini				
2.	Melalui program ini saya bisa mengikuti pendidikan dan pelatihan kewirausahaan				
3.	Program ini membentuk dan mengembangkan model pendidikan kewirausahaan yang menarik				
4.	Program ini membentuk dan mengembangkan model pendidikan kewirausahaan yang mampu membantu saya dalam pengambilan keputusan				

Berdasarkan angket pada tabel 3.11, digunakan untuk mengukur implementasi pelatihan kewirausahaan dengan menggunakan model "CEFE". Terdiri dari empat item pernyataan.

Tabel 3.12 Distribusi frekuensi implementasi pelatihan kewirausahaan model "CEFE"

No	Pernyataan	Skor Jawaban Responden							
		1		2		3		4	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1.	Saya bisa meningkatkan pengetahuan dan keterampilan kewirausahaan saya dalam program ini	0	0	0	0	0	0	30	100
2.	Melalui program ini saya bisa mengikuti pendidikan dan pelatihan kewirausahaan	0	0	0	0	0	0	30	100
3.	Program ini membentuk dan mengembangkan model pendidikan kewirausahaan yang menarik	0	0	0	0	2	6,67	28	93,33
4.	Program ini membentuk dan mengembangkan model pendidikan kewirausahaan yang mampu membantu saya dalam pengambilan keputusan	0	0	0	0	3	10	27	90

Pada butir item pertama sampai keempat yang berisi pernyataan untuk menggali hasil implementasi pelatihan kewirausahaan model "CEFE", menurut tabel 3.12 di atas sebagian besar responden menjawab "sangat setuju". Pada butir item pertama dan kedua semua responden menjawab "sangat setuju", (100%), butir item ketiga sebanyak 28 responden (93,33%), pada butir item keempat sebanyak 27 responden (90%).

Penggunaan angket dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap implementasi pelatihan kewirausahaan model CEFE (Creation Of Enterprises Formation Of Entrepreneurs) untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan mahasiswa Prodi Akuntansi. Dari hasil angket respon masiswa terlihat bahwa respon mahasiswa terhadap penerapan pelatihan kewirausahaan ini mendapat respon sangat positif dari mahasiswa.

Terdapat berbagai upaya untuk meningkatkan jiwa berwirausaha mahasiswa. Selain itu setiap individu harus memiliki sikap-sikap penting yang harus dimiliki oleh seorang wirausaha, diantaranya:

1. Memiliki *pasion* pada bisnis

Bekerja harus menyenangkan. Kesenangan dalam bekerja akan membantu mengatasi masa-masa berat dan berimbas pada orang untuk bekerja pada kita dan ingin bergabung dengan dengan bisnis kita. Semangat yang besar tidak dapat diajarkan. Ketika semangat ini mulai berkurang, yang biasanya akan muncul saat-saat yang berat, pada waktu ini penting untuk mengambil waktu sebentar untuk menyenangkan diri.

2. Jangan biarkan rasa takut gagal terus kembali

Kegagalan adalah kesempatan untuk belajar. Hampir semua hal ini sama, pemilik modal lebih suka menginvestasikan uang pada seorang individu yang mencoba dan gagal mendirikan sebuah perusahaan dibandingkan pada seseorang yang belum pernah mencoba.

3. **Mendukung dan menerima kritik dengan senang. Akui kesalahan Anda.**

Sebagai seorang wirausaha harus terus-menerus meyalinkan karyawan bahwa semua berjalan baik sekalipun pendapat mereka yang sesungguhnya bahkan berseberangan dengan pendapat bos. Menyatakan sebuah opini atau memberi masukan pada pernyataan misi perusahaan tidak akan jadi masalah.

4. **Menjaga etos kerja yang kuat**

Karyawan Anda akan mengikuti langkah Anda. Ini juga akan membantu Anda mengalahkan pesaing dengan mendorong mereka bekerja keras, terutama ketika produk atau jasa yang dijual sangat mirip dengan pesaing.

5. **Segera bangkit dari rintangan**

Dalam wirausaha pasti akan ada rintangan dan pasang surut yang muncul. Belajarlah dari situasi tersebut dan buatlah perencanaan untuk melewati masa itu. Karena Anda tidak dapat mengubah masa lalu.

6. **Segera keluar dari zona nyaman untuk mengejar sesuatu yang penting**

Anda pasti tidak akan merasa nyaman begitu saja dengan perubahan pada teknologi, orang-orang, misi, persaingan, dll. Tapi sangat penting bagi perusahaan dan Anda untuk keluar dari zona nyaman demi meraih hal yang lebih baik. Ini akan membuat bisnis Anda lebih berkembang.

BAB 4 PENUTUP



Pada dasarnya semua orang adalah seorang wirausaha dalam arti mampu berdiri sendiri dalam menjalankan usaha dan pekerjaannya dalam mencapai tujuan pribadinya, keluarganya, masyarakat, bangsa dan negaranya. Buku ini dibuat untuk mereka yang ingin mencoba untuk beralih menjadi seorang wirausaha. Perlu diingat bahwa, menjadi seorang wirausaha tidak bisa dilakukan secara instan tetapi tetap membutuhkan proses dan niat yang besar.

DAFTAR PUSTAKA

- 1.1.1 Abidin, Zainal. 2015. Pelaku Wirusaha Untuk Sukses (online) <https://olzaintcollection.blogspot.com/>. Diakses pada tanggal 03 Januari 2019.
- Ain. 2013. *Pengaruh Pendidikan & Pelatihan, Prestasi Belajar Kewirausahaan terhadap Sikap Kewirausahaan Peserta didik SMK N 1 Cerme*. Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan. Volume 1, Nomor 2, Juli 2013; 173-184 ISSN: 2337-7623; EISSN: 2337-7615.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ariyanti, Fikri. 2018. *Jumlah Wirusaha RI Siap Kejar Malaysia*. (Online). <https://www.liputan6.com/bisnis/read/3216536/jumlah-wirusaha-ri-siap-kejar-malaysia>. Diakses pada tanggal 26 April 2018.
- DISPERINDAGKOP, 2012. *Pelatihan Kewirausahaan Creation Of Enterprises Formation Of Entrepreneurs (Cefe)*. (Online). Url. Diakses pada tanggal 26 April 2018.
- Handayani, F. 2010. Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan Pada Materi Keragaman Bentuk Muka Bumi. Jurnal Penelitian Kependidikan, (online), <http://lemlit.um.ac.id/>, diakses tanggal 22 Januari 2013.
- Hartanti. 2008. Manajemen pengembangan kewirausahaan (entrepreneurship) siswa SMK 4 Yogyakarta. Tesis. Tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hilmaniar, U. 2012. *Pelatihan Kewirausahaan Model Creation Of Enterprises Formation Of Entrepreneurs (CEFE) oleh DISPERINDAGKOP dan UKM*. (Online). <http://jurnal.um.ac.id/index.php/jndpb/article/view/447484>. Diakses pada tanggal 26 April 2018.
- Lestari, Fitria. 2011. Pengaruh Jiwa Kewirausahaan Dan Kreativitas Terhadap Keberhasilan Usaha Pada Sentera Industri Rajutan Binong Jati Bandung. (Online). <https://elbb.umkom.ac.id/files/diak1619/bptunikomppgdi-fitria1est-30916-11-pengaruh-r.pdf>. Dakses pada tanggal 03 April 2018.
- Nasution, A.H., dkk. 2007. *Entrepreneurship membangun spirit teknopreneurship*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nuriyasih. 2013. <http://nuriyasih08.blogspot.com/2013/03/10-kompetensi-kewirausahaan.html>. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2018.
- Oswari, Teddy. 2005. *Membangun Jiwa Kewirausahaan (Entrepreneurship) "Menjadi Mahasiswa Pengusaha (Entrepreneur Studen1) Sebagai Modal Untuk Menjadi Pelaku Usaha Baru*. Jakarta: Proceeding. Seminar Nasional PESAT 2005.
- Siswoyo, B.B (2009) *Pengembangan Jiwa Kewirausahaan di Kalangan Dosen dan MahaMahasiswa*.(Online).http://fe.um.ac.id/wp-content/uploads/2009/10/bhmbang_bumet4.pdf. Diakses pada tanggal 26 April 2018.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suryana. 2001. *Kewirausahaan*. Jakarta: Salemba Empat.

PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN

Peningkatan Jiwa Berwirausaha dan Praktik Kewirausahaan

Pada dasarnya semua orang adalah seorang wirausaha dalam arti mampu berdiri sendiri dalam menjalankan usaha dan pekerjaannya dalam mencapai tujuan pribadinya, keluarganya, masyarakat, bangsa dan negaranya. Buku ini dibuat untuk mereka yang ingin mencoba untuk beralih menjadi seorang wirausaha. Perlu diingat bahwa, menjadi seorang wirausaha tidak bisa dilakukan secara instan tetapi tetap membutuhkan proses dan niat yang besar.

BAB 1 PENDAHULUAN

BAB 2 PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN

BAB 3 PELATIHAN KEWIRAUSAHAAN

BAB 4 PENUTUP



Penerbit:

LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang
Gedung B Lt. 2 Jl. Irian Jaya No. 55 Tebuireng,
Jombang, 61471 - Indonesia.

Telp: (0321) 861719

Mail: lppm.unhasy@gmail.com / lppm@unhasy.ac.id

<http://www.lppm.unhasy.ac.id>

ISBN 978-602-51158-8-2

