

Pembelajaran Berbasis Inkubator Bisnis (Business Incubator Learning BIBL) Untuk Mengembangkan Jiwa Kewirausahaan

by Hendro Widjanarko

Submission date: 04-Jun-2021 11:32AM (UTC+0700)

Submission ID: 1600115232

File name: cubator_Learning_BIBL_Untuk_Mengembangkan_Jiwa_Kewirausahaan.pdf (99.16K)

Word count: 3715

Character count: 25280

Pembelajaran Berbasis Inkubator Bisnis
(Business Incubator Learning/BIBL)
Untuk Mengembangkan Jiwa Kewirausahaan

Oleh

Dr. Hendro Widjanarko, SE., MM

Eny Endah Pujiastuti S.Sos,Msi

Humam Santoso S.Sos,M.Ab

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta

Pendahuluan

Industri yang berkembang sampai saat ini belum dapat menyerap tenaga muda dengan pendidikan tinggi. Hal ini seperti yang dilaporkan dalam kemajuan pembangunan milenium Indonesia tahun 2007, jumlah penduduk miskin (pendapatan kurang dari US\$2/hari) masih 49% sedangkan pengangguran usia 15-24 th adalah 57%. (<http://kopertis5.org>,2008).Jumlah sarjana menganggur melonjak dratis dari 183.629 orang pada tahun 2006 menjadi 409.890 orang pada tahun 2007. Ditambah dengan pemegang gelar diploma I,II dan III yang menganggur menurut data tahun 2007 lebih dari 740.000 orang. (Kompas, 2008). Berdasarkan analisis data tersebut dapat diketahui bahwa industri yang berkembang belum dapat menyerap tenaga muda dengan pendidikan tinggi. Tidak terserapnya lulusan pendidikan tinggi tersebut antara lain karena kompetensi lulusan yang masih rendah atau tidak sesuai dengan kebutuhan kerja.

Oleh karena itu para tenaga kerja muda ini harus mampu menciptakan lapangan kerja sendiri, dengan meningkatkan kreativitas dan kemampuan entrepreneur. Kewirausahaan merupakan jiwa yang bisa dipelajari dan diajarkan. Seseorang yang memiliki jiwa kewirausahaan umumnya memiliki potensi menjadi pengusaha tetapi bukan jaminan menjadi pengusaha, dan pengusaha umumnya memiliki jiwa kewirausahaan. Ciri penting dari seseorang yang memiliki jiwa entrepreneurship adalah kemampuan pemimpin, kemandirian, kerjasama dalam tim, kreativitas dan inovasi, serta keberaniannya dalam menghadapi dan mengambil resiko terhadap keputusan yang dibuat yang mendasari tindakan riil yang dilakukan. Berani mengambil resiko itu

bukan berarti nekad dan 'ngawur'. Resiko apapun yang diambil oleh seorang entrepreneur seebnarnya melalui perhitungan secara hati-hati, cermat, meskipun dalam waktu yang singkat.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa lulusan perguruan tinggi agar dapat menciptakan lapangan kerja baru dan kompetensi lulusan masih rendah, oleh sebab itu permasalahan yang muncul adalah berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dibutuhkan adalah yang dapat meningkatkan kompetensi lulusan serta memiliki jiwa kewirausahaan. Selama ini dalam proses pembelajaran dosen merupakan fokus sentral dalam penyampaian materi, akan tetapi dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan mahasiswa membutuhkan perubahan-perubahan melalui pengalaman yang diterimanya. Sehingga membutuhkan inovasi pembelajaran yang berfokus pada mahasiswa. Proses pembelajaran perlu diperbaiki karena dapat dimanfaatkan sebagai media untuk melakukan internalisasi jiwa entrepreneurship pada mahasiswa Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis serta pencapaian kompetensi yang telah ditentukan oleh jurusan Ilmu Administrasi Bisnis.

Proses internalisasi jiwa entrepreneurship dapat berjalan dengan maksimal jika didukung dengan budaya kewirausahaan sebagai salah satu wujud kondusifnya atmosfer akademik. Proses penciptaan budaya kewirausahaan dapat melalui berbagai bentuk proses pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Bank Indonesia dapat diketahui bahwa inkubator bisnis dapat menciptakan lapangan kerja baru serta dapat menumbuhkan wirausaha baru.

Proses belajar mengajar yang menghendaki agar mahasiswa memiliki wawasan pencipta kerja maka dosen perlu memperkuat masing-masing tahap proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran dengan memperkuat tiap proses tersebut tertuang dalam beberapa tahapan dalam pelaksanaan inkubator bisnis. Proses pembelajaran berbasis inkubator bisnis ini dijadikan sebuah metode pembelajaran karena dapat mengembangkan potensi jiwa kewirausahaan mahasiswa. Oleh sebab itu perlu adanya pembuktian secara langsung melalui penelitian mengenai efektifitas penerapan proses pembelajaran berbasis inkubator bisnis dalam mengembangkan jiwa kewirausahaan untuk mahasiswa di jurusan Ilmu Administrasi Bisnis.

Berdasarkan paparan di atas maka rumusan masalah yang dapat ditarik adalah adakah perubahan jiwa kewirausahaan setelah mahasiswa mengikuti pembelajaran berbasis Inkubator Bisnis?

Kajian Pustaka

Inkubator Bisnis

Implementasi model inkubator bisnis dapat menjadi dua katagori menurut keputusan menteri negara koperasi dan usaha kecil dan menengah Republik Indonesia nomor 81.2/kep/M.KUKM/VIII/2002 adalah :

1. In wall adalah inkubasi dengan cara pengusaha kecil yang sedang dibina dikonsentrasikan di dalam suatu gedung atau kawasan tertentu dan manajemen inkubator menyediakan berbagai pelayanan penyewaan tempat dan konsultasi manajemen.
2. Out wall adalah inkubasi dengan cara pengusaha kecil atau calon pengusaha baru yang sedang di bina tidak ditempatkan di dalam satu gedung atau kawasan yang dikelola Tim manajemen inkubator bisnis, tetapi berada di tempat usahanya masing-masing dan tetap aktif mengikuti tahap-tahap pembinaan secara terprogram dan berkelanjutan.

Entrepreneurship

Hakikat dasar dari kewirausahaan adalah kreativitas dan inovasi. Kreativitas adalah berpikir sesuatu yang baru, sedangkan inovasi adalah berbuat sesuatu yang baru

Masih menurut Zimmerer (1996) kewirausahaan dapt dipelajari dan diajarkan sebagai sesuatu disiplin ilmu tersendiri karena memiliki objek, konsep, teori dan metode ilmiah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh A.E Tontowi dkk, model pembelajaran berbasis inkubator industri atau IIBL dapat digunakan sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan peserta didik. Kemungkinan inovasi yang dihasilkan ini diadopsi oleh mata kuliah/dosen lain sangat mungkin karena hasil idnovasi ini sudah dikemas lam bentuk SOP dalam CD room. Untuk mata kuliah yang tidak sejenis, misalnya mata kuliah yang mengajarkan pengembangan produk jasa, maka adopsi dapat dilakukan dengan mengganti prototype benda menjadi prototype model jasa.

Penelitian yang dilakukan oleh Eny Endah Pujiastuti, dkk 2008 dengan obyek penelitian mahasiswa Ilmu Administrasi Bisnis yang belum mengikuti mata kuliah kewirausahaan. Metode yang dilakukan adalah perpaduan antara teori dengan praktek artinya dilakukan hanya dua tahap. Hasil penelitian ini, model inkubator bisnis yang tepat untuk mengembangkan softskill adalah dengan memberikan pengetahuan praktis lebih banyak dibandingkan dengan memberikan teori. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Inkubator bisnis merupakan sebuah metode pembelajaran yang efektif untuk emningkatkan softskill mahasiswa terutama mengembangkan jiwa kewirausahaa.

Hubungan antara entrepreneurship dan pengembangan metode pembelajaran

Sehubungan dengan entrepreneurship yang dikaitkan dengan pengembangan metode pembelajaran, dan sebaliknya (Harsono,1999) menyampaian pesan-pesan sebagai berikut :

- a. Anda harus belajar banyak tentang diri sendiri, jika anda bermaksud untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan apa yang paling anda inginkan dalam hidup ini. Kekuatan anda datang dari tindakan-tindakan anda sendiri dan bukan dari tindakan orang lain. Meskipun resiko kegagalan selalu ada, para entrepreneurship mengambil resiko dengan jalan menerima tanggung jawab atas tindakan mereka sendiri. Kegagalan harus diterima sebagai pengalaman belajar. Belajar pengalaman masa lampau akan membantu anda menyalurkan kegiatan anda untuk mencapai hasil yang lebih baik, lebih positif, dan keberhasilan merupakan buah dari usaha yang tak mengenal lelah.
- b. Anda harus bersedia belajar dari berbagai pengalaman yang berubah dari waktu ke waktu. Anda harus selalu sadar akan cara-cara baru untuk meningkatkan produktivitas anda sendiri. Salah satu kunci utama bagi keberhasilan anda adalah keterlibatan anda dalam pertumbuhan pribadi secara terus menerus.

Dalam pesan yang pertama terkandung makna *self directed learning*, ialah belajar secara mandiri. Pesan yang kedua mengandung makna *problem based learning* dan sekaligus *problem solving*.

Entrepreneurship membutuhkan proses belajar mengajar yang memusatkan diri pada pencapaian hasil belajar pada domain cognitive tingkatan yang lebih tinggi, yaitu application, analysis, synthesis dan evaluation. Meskipun demikian, proses tersebut tidak mengabaikan aspek afektif. (Suyanto,1999).

Metode Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini seperti yang tertuang dalam rumusan masalah maka penelitian ini dikaji dengan metode sebagai berikut:

Tipe Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian studi eksperimen yaitu penelitian investigasi dengan kondisi yang terkendali, di mana satu atau lebih variabel dapat dimanipulasi untuk melakukan hipotesis (Kuncoro, 2003). Penelitian ini menggambarkan dampak pembelajaran dengan model inkubator bisnis terhadap menumbuhkan budaya kewirausahaan.

Populasi dan sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa administrasi bisnis. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 80 orang dengan terbagi dalam 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen terdiri dari 40 orang yang akan dikenai perlakuan yang ditentukan serta satu kelompok kontrol terdiri 40 orang. Teknik sampling yang dilakukan adalah non probability sampling, artinya tidak semua mahasiswa administrasi bisnis mempunyai kesempatan dalam penelitian ini. Purposif sampling di pilih dalam penelitian ini karena mahasiswa jurusan Administrasi Bisnis yang akan ikut serta adalah mahasiswa yang belum pernah mengikuti mata kuliah kewirausahaan.

Data Yang diperlukan

Data yang diperlukan adalah data primer yang diambil langsung dari mahasiswa jurusan ilmu Administrasi Bisnis yang mengikuti penelitian ini.

Metode pengumpulan data

Metode untuk mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa yang mendapatkan perlakuan **Pembelajaran Berbasis Inkubator Bisnis (Business Incubator Learning/BIBL)** dan mahasiswa yang masuk dalam kelompok kontrol.

Metode analisis data

Mekanisme penelitian eksperimen dengan model yang mengetengahkan metode 7 Tahap sebagai berikut :

1. **Pre Test**
2. **Ice breaking**
3. **Pembekalan kewirausahaan (teori)**
4. **Focus case (problem solving)**
5. **Visit bisnis**
6. **Team building**
7. **Post test**

Untuk menguji hipotesis penelitian yang sudah ditentukan dengan menggunakan uji t dengan taraf signifikan 5%.

Keunggulan penelitian yang akan dilakukan di bandingkan dengan penelitian terdahulu adalah

1. Focus case (*problem solving*) di pilih karena untuk membentuk jiwa kewirausahaan memerlukan pengalaman-pengalaman nyata oleh sebab itu salah satu metode yang dapat digunakan adalah problem solving.
2. untuk membentuk team building banyak hal yang dibutuhkan seperti adanya kerjasama, motivasi, inisiatif dan lain-lain dan team building dapat terbentuk dengan melibatkan semua peserta dalam semua kegiatan dan dapat menjadi pengalaman karena peserta mengalaminya. Oleh karena itu bentuk yang dipilih adalah kegiatan outbon.

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa nilai tiap butir memiliki koefisien oreasi (r) lebih besar dari 0,3 sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh pertanyaan yang digunakan dalam mengukur kemampuan yang dimiliki ini dapat digunakan sebagai instrumen pengambil data karena sudah dinyatakan **Valid**. Untuk butir X3.1 tidak valid karena nilainya lebih kecil dari 0,3.

Untuk uji reibiitas dapat diketahui dimensi atau variabel yang di gunakan memiliki koefisien alfa $>$ dari pada koefisien pada tabel maka dinyatakan **reliabel**. Artinya bahwa instumen mengukur kemampuan dapat digunakan untuk mengukur kemampuan mahasiswa untuk memperoleh jiwa kewirausahaan.

Perngujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *compare means* yang digunakan untuk menguji perbedaan selisih kompetensi antara pre-test dan post-test.

Hipotesis 1 untuk menguji perbedaan nilai pre test dan post test dari kelompok yang mengikuti inkubator dengan jumlah sampel masing-masing kelompok 40 orang dan taraf signifikansi 5%. Kelompok tersebut mendapat perlakuan dengan model yang mengetengahkan metode 7 Tahap.

Hipotesis yang dibuktikan adalah

- H_0 menyatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test.
- H_a menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test.

Berdasarkan analisis penelitian dapat diketahui bahwa bahwa semua dimensi $\text{sig } t$ hitung $<$ $\text{sig } t$ (0,1), hal ini berarti H_0 ditolak. Kesimpulannya bahwa dengan melakukan

inkubator dengan model 7 tahap maka dapat di gunakan untuk memberikan kompetensi atau menumbuhkan jiwa kewirausahaan.

Pembahasan

Pengembangan Pembelajaran Berbasis Inkubator Bisnis (*Business Incubator Learning/BIBL*) dilakukan melalui beberapa tahap seperti :

1. Pembekalan kewirausahaan (mata kuliah)

Sense of business dapat dikembangkan melalui pendidikan kewirausahaan yang baik berupa kegiatan di dalam perkuliahan maupun di luar perkuliahan. Berkaitan dengan model pembelajaran maka perlu diperhatikan tahapan dalam kewirausahaan. Adapun tahapan dalam kewirausahaan meliputi :

- a). Tahap memulai, tahap di mana seseorang yang berniat untuk melakukan usaha mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan, diawali dengan melihat peluang usaha baru yang mungkin apakah membuka usaha baru, melakukan akuisisi, atau melakukan franchising. Juga memilih jenis usaha yang akan dilakukan apakah di bidang pertanian, industri / manufaktur / produksi atau jasa.
- b). Tahap melaksanakan usaha atau diringkas dengan tahap "jalan", tahap ini seorang wirausahawan mengelola berbagai aspek yang terkait dengan usahanya, mencakup aspek-aspek : pembiayaan, SDM, kepemilikan, organisasi, kepemimpinan yang meliputi bagaimana mengambil resiko dan mengambil keputusan, pemasaran, dan melakukan evaluasi.
- c). Mempertahankan usaha, tahap di mana wirausahawan berdasarkan hasil yang telah dicapai melakukan analisis perkembangan yang dicapai untuk ditindaklanjuti sesuai dengan kondisi yang dihadapi
- d). Mengembangkan usaha, tahap di mana jika hasil yang diperoleh tergolong positif atau mengalami perkembangan atau dapat bertahan maka perluasan usaha menjadi salah satu pilihan yang mungkin diambil.

Dengan demikian maka kewirausahaan tidak dapat diberikan melalui 1 mata kuliah kewirausahaan akan tetapi terdiri dari beberapa kegiatan atau tahapan sehingga mahasiswa dapat secara utuh mengembangkan jiwa kewirausahaan yang dimiliki.

2. *Focus case (problem solving)*

Pendidikan *soft skills* bertumpu pada pembinaan mentalitas agar siswa dapat menyesuaikan diri dengan realitas kehidupan. Penekanan pada *soft skills* merupakan konsep belajar yang membantu dosen mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi yang relevan dan dekat dengan mahasiswa dan mendorong mahasiswa mampu melakukan sintesa antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari seperti misalnya *konstruktivisme*, menemukan, bertanya, belajar dari orang lain, pemodelan, refleksi dan penilaian yang sebenarnya.

Untuk mewujudkan softskill seperti sense of business selain di tuangkan mata kuliah kewirausahaan dapat juga dilakukan dalam mata kuliah lain melalui kegiatan perkuliahan terutama metode pembelajarannya. Kompetensi softskill seperti sense of business lebih tepat digunakan dengan model pembelajaran *student center learning* (SCL) dibandingkan dengan *Teacher center learning* (TCL). Dengan pengintegrasian ini diharapkan akan ada sikap saling menghargai kepada dan oleh seluruh peserta pembelajaran.

Sehubungan dengan entrepreneurship yang dikaitkan dengan pengembangan metode pembelajaran, dan sebaliknya, Meredith (dalam Harsono,1999) menyampaikan pesan-pesan sebagai berikut :

1. anda harus belajar banyak tentang diri sendiri, jika anda bermaksud untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan apa yang paling anda inginkan dalam hidup ini. Kekuatan anda datang dari tindakan-tindakan anda sendiri dan bukan dari tindakan orang lain. Meskipun resiko kegagalan selalu ada, para entrepreneurship mengambil resiko dengan jalan menerima tanggung jawab atas tindakan mereka sendiri. Kegagalan harus diterima sebagai pengalaman belajar. Belajar pengalaman masa lampau akan membantu anda menyalurkan kegiatan anda untuk mencapai hasil yang lebih baik, lebih positif, dan keberhasilan merupakan buah dari usaha yang tak mengenal lelah.
2. Anda harus bersedia belajar dari berbagai pengalaman yang berubah dari waktu ke waktu. Anda harus selalu sadar akan cara-cara baru untuk meningkatkan produktivitas

anda sendiri. Salah satu kunci utama bagi keberhasilan anda adalah keterlibatan anda dalam pertumbuhan pribadi secara terus menerus.

Dalam pesan yang pertama terkandung makna *self directed learning*, ialah belajar secara mandiri. Pesan yang kedua mengandung makna *problem based learning* dan sekaligus *problem solving*.

Model SCL merupakan strategi pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai peserta didik (subyek) yang aktif dan mandiri, dengan kondisi psikologis sebagai adult learner, bertanggung jawab sepenuhnya atas pembelajarannya, serta mampu belajar beyond the classroom. Mahasiswa kelak menjadi alumni yang diharapkan memiliki dan menghayati karakteristik life-long learning, menguasai hard skills, soft skills, dan life-skills yang saling mendukung. Di sisi lain, dosen beralih fungsi, dari pengajar menjadi mitra dan sebagai fasilitator pembelajaran (from mentor in the center to guide on the side). Materi dan model penyampaian pembelajaran dalam SCL meliputi :(a) Isi ilmu pengetahuan,(b) sikap mental dan etika yang dikembangkan, serta(c) nilai-nilai yang diinternalisasikan kepada para mahasiswa.

Di dalam model SCL terdapat hubungan “tarik-menarik” peran pada dosen, antara learner-support dan learner-control. Model SCL memiliki keragaman terkait dengan partisipasi aktif mahasiswa, jika dirangkum secara singkat, diantaranya adalah :

a)Information Sharing : brainstorming, cooperative-colaborative, group discussion, panel discussion, simposium dan seminar,b) Experienced Based : Permodelan dan Simulasi, Game - Role Play, c) Problem Solving : case study, tutorial and colloquium.

Berkaitan dengan model SCL yang mampu menumbuhkembangkan jiwa kewirausahaan adalah Problem Solving : case study, tutorial and colloquium. Dengan pembelajaran inkubator bisnis yang berbasis pada pembelajaran SCL maka mahasiswa memiliki kesempatan dan fasilitas untuk membangun sendiri pengetahuannya, memperoleh pemahaman dan pengalaman yang mendalam (*deep learning*), sehingga dosen tidak “mengambil” hak mahasiswa untuk belajar dalam arti yang sesungguhnya. Mahasiswa dipandu untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, selalu didorong dan dimotifasi untuk menumbuhkan daya pikir kritis dan konstruktif, sehingga mampu mandiri untuk menganalisis dan memecahkan berbagai masalah.

Rancangan proses pembelajaran merupakan strategi yang harus disusun untuk mencapai hasil sesuai dengan yang diharapkan dalam rancangan perkuliahan untuk memperoleh

kompetensi seperti *sense of business*. Alternatif strategi proses pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan kewirausahaan antara lain adalah :

1. Perkuliahan Klasikal (ceramah)

Kuliah konvensional, presentasi dan penjelasan informasi untuk membangkitkan minat, sedapat mungkin menggunakan peralatan teknologi ICT (*Information and Communication Technology*). Mata kuliah itu mendidik bagaimana melihat, mengambil, dan merealisasikan peluang bisnis. Lalu, pemberian materi tentang strategi bisnis, keuangan, operasional keuangan, dan pemasaran. Pada akhir mata kuliah mereka membuat rencana bisnis dan mempresentasikannya di depan dosen serta teman mereka.

2. Praktikum Laboratorium

Pembelajaran praktek yang bertujuan memberikan pengalaman eksperimental dari berbagai kajian-kajian teoritik, dan secara sistematis melakukan membuat business plan Mereka juga belajar mengumpulkan modal dan menjual produk (mempraktekkan apa yang telah direncanakan dalam business plan), hal ini untuk memperkaya pemahaman bahkan sampai tingkat aplikatif dan selanjutnya menyusun kesimpulan apa yang telah dilakukan dari awal sampai akhir perkuliahan. Semuanya kemudian dirangkum dalam bentuk laporan tertulis, sehingga sekaligus memberikan pembekalan dasar-dasar penulisan laporan ilmiah dari serangkaian eksperimen.

3. Problem Solving

Ditujukan untuk mengkaji persoalan bisnis aktual saat ini atau tantangan ke depan terkait materi subyek kajian yang dibawa kedepan kelas untuk mendapatkan alternatif solusi, dimaksudkan untuk menjangring kecerdasan kolektif dimana persoalan dibahas terlebih dahulu bersama-sama dosen dan mahasiswa, setiap mahasiswa kemudian membuat resume sebagai respon terhadap alternatif-alternatif solusi.

4. Studi Kasus, Simulasi dan Permainan

Studi kasus berdasarkan kondisi aktual yang bersifat kompleks dan multidisiplin, yang memberikan pengalaman dalam memimpin dan mendiskusikan alternatif penyelesaian persoalan aktual yang relevan (diberikan tugas individual/group untuk menyusun paper berdasarkan ringkasan kajian kasus yang aktual), yang dapat disimulasikan sebagai model penyederhanaan, games/permainan adalah penyederhanaan yang lebih spesifik pada kajian yang sangat terbatas.

3. Visit bisnis

Bentuk pembelajaran yang lebih menekankan pada observasi dunia nyata, dalam bentuk pengumpulan data melalui survey, interview, questioner, dan cara-cara lain yang dapat memberikan kemampuan dan pengalaman dalam mengamati, menganalisis dan memecahkan persoalan nyata di lapangan sekaligus pembelajaran interaksi sosial, sehingga mahasiswa mampu mengembangkan cara-cara berkomunikasi yang efektif, bekerjasama, negosiasi, percaya diri, mampu membangun tanggungjawab sosial sebagai calon ilmuwan yang dapat memberikan pengaruh positif bagi lingkungannya.

Dengan melakukan visit bisnis maka tujuan untuk pengenalan karakter wirausaha agar di adopsi oleh mahasiswa. Karakteristik Wirausahawan yang paling penting adalah sikap personal seperti 1). Percaya diri: bila memperoleh ide gigih memperjuangkannya jadi kenyataan. 2. Optimis : berpikir dan bersikap positif. 3. Mandiri : tidak sangat bergantung kepada orang lain. Dengan sifat personal itu melahirkan tabiat seperti : 1. Motivatif (terutama memotivasi diri) 2. Open thinker (berpikiran terbuka dan dapat belajar dari orang lain dan "diajari" *teacheable*) 3. Inovatif: cepat menemukan cara, proses, atau hal-hal baru untuk mewujudkan ide-ide nya.

Karakter unggul dari wirausahawan sukses bisa diadopsi, yaitu melalui tahapan perubahan cara berpikir, perubahan sikap dan perubahan kebiasaan. Hal itu memerlukan proses belajar dan latihan yang terus-menerus. Untuk berhasil menjadi wirausahawan sukses diperlukan "jam terbang belajar" yang tinggi, dengan menggunakan "model belajar" kisah sukses tokoh-tokoh wirausahawan atau pengusaha terkemuka.

Agar lulusan perguruan tinggi mempunyai karakteristik wirausahawan yang sukses, selain melalui cerita serta observasi UKM/visit bisnis maka dapat menggunakan pendekatan 7 vectors of Development (SvoD) seperti yang dikemukakan oleh Arthur W. Chickering (1969). Adapun 7 Vectors of Development itu dibagi atas 7 tahapan dalam mengembangkan soft skills mahasiswa yaitu

Tahap 1 adalah **DEVELOPING COMPETENCE**, yaitu : Mahasiswa membutuhkan keterampilan dan keyakinan diri di bidang intelektual, fisik, dan hubungan interpersonal.

Tahap 2 adalah **MANAGING EMOTIONS**, yaitu : Mahasiswa membutuhkan kesadaran terhadap berbagai macam perasaan dan rangsangan melalui observasi diri secara terpisah, sehingga mampu mengontrol emosi serta menyatukan perasaan secara selaras.

Tahap 3 adalah **MOVING THROUGH AUTONOMY TOWARD INTERPENDENCE**, yaitu : mahasiswa membutuhkan kemampuan memotivasi dan mengatur diri sendiri serta mengurangi jaminan perhatian (ketertarikan) dan persetujuan dari orang lain. Kemampuan mengarahkan dirinya untuk mencapai tujuan atau sasaran yang hendak dicapai secara mandiri.

Tahap 4 adalah **DEVELOPING MATURE INTERPERSONAL RELATIONSHIP** yaitu: mahasiswa membutuhkan kemampuan untuk membangun sikap toleransi dan penerimaan antar sesama serta mematangkan potensi dirinya nenbangun hubungan yang harmonis.

Tahap 5 adalah **ESTABLISHING IDENTITY** Yaitu : Mahasiswa ingin memperoleh secara akurat dan realistis tentang gambaran dirinya serta membangun citra dan harga dirinya untuk merasa mampu, percaya diri, serta memiliki nilai.

Tahap 6 adalah **DEVELOPING PURPOSE**, yaitu : mahasiswa membutuhkan kejelasan tujuan akhir yang hendak dicapai dari pendidikan yang diperolehnya

Tahap 7 adalah **DEVELOPING INTERGRITY** yaitu : Mahasiswa membutuhkan kemampuan untuk mendefinisikan sistem nilai secara konsisten untuk membimbing aktivitas-aktivitas yang dilakukan sebagai manifestasi tanggung jawab sosial.

Tahapan tersebut di atas dapat digunakan oleh perguruan tinggi dalam mengembangkan dan membentuk para mahasiswa sehingga mampu menjawab kebutuhan dunia industri atau dunia

kerja yang profesional. Pihak perguruan tinggi pendidikan hendaknya memperhatikan aspek-aspek diatas dalam membentuk karakter para mahasiswa, dan tentunya diaplikasikan dalam kehidupan sosial.

4.Team building

Tahap ini mahasiswa di dorong untuk dapat bekerjasama dalam sebuah tim dan menumbuhkan kesadaran untuk mencari peluang (inisiatif dan kreative) melalui kegiatan di lapangan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa metode pembelajaran berbasis inkubator bisnis (*Business Incubator Based Learning/BIBL*) dapat digunakan untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan. Model inkubator bisnis yang dilakukan adalah dengan menggunakan beberapa tahap yaitu **ice breaking, Pembekalan kewirausahaan (teori), Focus case (problem solving), Visit bisnis, Team building.**

Daftar Pustaka

Regulasi

Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor : 045/U/2002 tanggal 2 April 2002 tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi.

Dirjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional, Pedoman Penjaminan Mutu (Quality Assurance) Pendidikan Tinggi, 2003.

Dirjen Dikti Departemen Pendidikan nasional, *Higher Education Long Term Strategy 2003-2010*, 1 April 2003.

Buku Referensi

Gerson Richard F (2004), *Mengukur kepuasan pelanggan*, PPM Jakarta

Irawan, Handy (2002), *Sepuluh prinsip kepuasan pelanggan*, Jakarta, Pt. Elexmedia Komputindo

Kotler, Philip (2002), *Manajemen Pemasaran*, Edisi Millinium, Jilid1, Prenhalinndo, Jakarta

Majid, Abdul (2007), *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung, Rosda Karya.

Rangkuti, Fredy,2002, *Measuring Customer Satisfaction* , PT.Gramedia Pustaka Utama,Jakarta

Sagala, Syaiful (2005), *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung, Alfabeta.

Jurnal

Dominc,Orr 2005, **Can Performance Based Funding and Quality Assurance Solve the state VS market Conundrum**, March 2005 Vol 18 No1. pp 31-50, *Palgrave Macmillan publisher*

Lack,Laura, 2004, **Differential participation and whole class discussions and the construction of marginalized identities**. *The journal of education enquiry* no. 2 december

Makalah Seminar/Pelatihan

Mukminan (2005), **Konsep Dasar Kurikulum Berbasis Kompetensi dan Pengembangan Silabus**, Materi Ceramah Penjaminan Mutu bagi Staf Pengajar UPN „Veteran“ Yogyakarta, 2005.

Hamijoyo, Santoso S. (2002), **Menjelajah Ranah “Ketrampilan Hidup” (Suatu Analisis dan Arah Konseptual)**, makalah disampaikan pada seminar nasional di PPS UNY, 11 April 2002.

Atosoewarno, Soewito,1999, **Strategi Pembelajaran yang Berwawasan Entreprenurship**, Jurnal Manajemen pendidikan Tinggi Berwawasan Entreprenur, Yogyakarta, Lembaga Pembinaan dan Pengembangan Pendidikan, UGM

Astuti, Mary,1999, **Penumbuhan Jiwa Entrepreneurship pada mahasiswa melalui pembelajaran**, Jurnal Manajemen pendidikan Tinggi Berwawasan Entreprenur, Yogyakarta, Lembaga Pembinaan dan Pengembangan Pendidikan, UGM

David, E Rye,1996, **Tools for Executif : The Vest Poket Entrepreneur**, Aliha bahasa :Hadyana, Prenhallindo, Jakarta

- Harsono, 1999, *Pengembangan Metoda Pembelajaran yang Berwawasan Entrepreneurship*, Jurnal Manajemen pendidikan Tinggi Berwawasan Entreprenur, Yogyakarta, Lembaga Pembinaan dan Pengembangan Pendidikan, UGM
- Kasmir, 2007, *Kewirausahaan*, Raja Grafindo persada, Jakarta
- Keputusan menteri negara koperasi dan usaha kecil dan menengah Republik Indonesia nomor 81.2/kep/M.KUKM/VIII/2002
- Kopertis Wilayah V DIY, 2005, *Jumlah Sarjana Nanggur Melonjak*, Berita Kopertis, Februari.
- Kuncoro, Mudrajat, 2000, *Metode Riset untuk Bisnis dan Ekonomi*, Jakarta, Penerbit Erlangga.
- Longencker, Justin G, 2000, *Kewirausahaan Manajemen Usaha Kecil*, Jakarta, Penerbit Salemba Empat
- Panggabean, Riana, 2006, Profil *Pengkajian Koperasi dan Penciptaan Wirausaha Baru*, Jurnal Pengkajian Koperasi dan UKM no. 1 tahun 2007
- Suyanto, 1999, *Penumbuhan Jiwa Entrepreneurship pada Mahasiswa melalui Pembelajaran*, Jurnal Manajemen pendidikan Tinggi Berwawasan Entreprenur, Yogyakarta, Lembaga Pembinaan dan Pengembangan Pendidikan, UGM
- Sugiyono, 2002, *Metodologi Penelitian Bisnis*, Alfabeta Bandung.
- Tontowi, Aliq, subagyo, Ramdhani, Aswandi, 2004, *Pembelajaran Berbasis Inkubator Industri sebagai model pembelajaran untuk mengembangkan potensi jiwa kewirausahaan mahasiswa klaster teknologi industri*, UGM
- <http://www.bi.go.id>, *Kajian Inkubator Bisnis dalam rangka pengembangan UMKM*
- <http://kopertis5.org>, *Kontribusi Yogyakarta dalam Penyiapan K Worker Indonesia*.

Pembelajaran Berbasis Inkubator Bisnis (Business Incubator Learning BIBL) Untuk Mengembangkan Jiwa Kewirausahaan

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

4%

★ repositorii.urindo.ac.id

Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off