



B. LENA NURYANTI SASTRADINATA

Manajemen Pembelajaran Kewirausahaan melalui Pendekatan *Experiential Learning* di FPEB Universitas Pendidikan Indonesia

RESUME: Pembelajaran kewirausahaan di PT (Perguruan Tinggi) hendaknya menghasilkan lulusan yang siap untuk berwirausaha. Penelitian ini berupaya menyusun manajemen pembelajaran kewirausahaan dengan menggunakan pendekatan konsep pembelajaran eksperimental. Model pembelajaran ini sebuah proses perubahan dengan menggunakan pengalaman sebagai media belajar. Dengan menggunakan metode campuran, kualitatif dan kuantitatif, penelitian ini mengkaji penggunaan pembelajaran eksperimental, dalam kaitannya dengan pendidikan kewirausahaan, kepada 130 mahasiswa FPEB UPI (Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pendidikan Indonesia) di Bandung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa belajar eksperimental adalah suatu proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan dalam bentuk pengalaman. Pengetahuan juga dibentuk akibat adanya kombinasi antara pemahaman dan transformasi pengalaman. Pengalaman berperan penting dalam proses pembelajaran dan membedakannya dari teori pembelajaran lain, seperti teori pembelajaran kognitif atau behaviorisme. Manajemen pembelajaran kewirausahaan, dengan pendekatan pembelajaran eksperimental, mengkolaborasikan empat fase komponen dalam pembelajaran, yakni: PK (Pengalaman Konkret), OR (Observasi Reflektif), KA (Konseptualisasi Abstraksi), dan PA (Pengalaman Aktif), yang semuanya itu sangat berguna dalam menghasilkan manajemen pembelajaran kewirausahaan.

KATA KUNCI: Manajemen Pembelajaran; Pendidikan Kewirausahaan; Pembelajaran Eksperimental; Perubahan; Pengalaman.

ABSTRACT: "Entrepreneurship Learning Management through Experiential Learning Approach at the FPEB Indonesia University of Education". Entrepreneurial learning at the Colleges should produce graduates who are ready for entrepreneurship. This study seeks to develop a learning management of entrepreneurship by using the concept of experiential learning approach. This learning model is a process of change by using the experience as a learning medium. By using mixed methods, namely qualitative and quantitative, this study examines the use of experiential learning, in relation to entrepreneurship education, to 130 students at the FPEB UPI (Faculty of Economics and Business Education, Indonesia University of Education) in Bandung, West Java, Indonesia. The results showed that experiential learning is a process of how knowledge is created through a change in the form of experience. Knowledge is also formed as a result of a combination of understanding and transforming the experiences. Experience plays an important role in the learning process and distinguish it from other learning theories, such as cognitive learning theory or behaviorism. Management of entrepreneurial learning, with the approach of experiential learning, has been collaborating four phases of component in learning, namely: CE (Concrete Experience), RO (Reflective Observation), AC (Abstract Conceptualization), and AE (Active Experimentation), all of which are very useful in generating the entrepreneurial learning management.

KEY WORD: Learning Management; Entrepreneurship Education; Experiential Learning; Change; Experience.

About the Author: Dr. B. Lena Nuryanti Sastradinata adalah Dosen Senior di FPEB UPI (Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pendidikan Indonesia), Jalan Dr. Setiabudhi No.229 Bandung 40154, Jawa Barat, Indonesia. Untuk kepentingan akademis, penulis bisa dihubungi dengan alamat email: saripudin@upi.edu

How to cite this article? Sastradinata, B. Lena Nuryanti. (2016). "Manajemen Pembelajaran Kewirausahaan melalui Pendekatan *Experiential Learning* di FPEB Universitas Pendidikan Indonesia" in *SOSIOHUMANIKA: Jurnal Pendidikan Sains Sosial dan Kemanusiaan*, Vol.9(2) November, pp.297-312. Bandung, Indonesia: Minda Masagi Press and UPI Bandung, ISSN 1979-0112.

Chronicle of the article: Accepted (October 24, 2016); Revised (November 10, 2016); and Published (November 20, 2016).

PENDAHULUAN

Permasalahan dalam pembelajaran kewirausahaan tidak hanya karena sistem penyampaian yang konvensional, misalnya ceramah, tetapi juga mencakup aspek asesmennya yang tidak mengukur indikator setiap kompetensi dasar. Selama ini, pembelajaran kewirausahaan yang dilakukan masih menggunakan pendekatan *teacher centered*, yakni semata-mata hanya menekankan pada aspek kognitif saja, dengan guru atau dosen menyajikan materi pembelajaran kewirausahaan, yang mengandalkan uraian kalimat atau narasi yang ada dalam modul atau buku. Walaupun menggunakan media presentasi, tetapi hanya bersifat mentransfer catatan dan menjejali mahasiswa dengan konsep-konsep yang teoritis, tanpa diimbangi dengan *treatment* konatif, misalnya perilaku nyata, yang dilandasi komponen afektif. Sehingga, sekali lagi, sistem evaluasinya juga hanya menekankan pada aspek kognitif (Bloom ed., 1980; Hamalik, 2002; Hariyanto, 2006; dan Sanjaya, 2007 dan 2008).

Pendekatan tersebut jelas lebih menekankan kepada guru/dosen sebagai *key informan* atau *teacher centered*, seolah-olah hanya guru/dosen tersebut yang paling menguasai teori yang disampaikan. Padahal, pada hakikatnya, mata kuliah kewirausahaan bukan hanya penyampaian pendidikan nilai yang bersumber dan berlandaskan kepada Pancasila dan UUD (Undang-Undang Dasar) 1945 secara teoritis, akan tetapi bagaimana hakekat pendidikan kewirausahaan yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 tersebut dapat terealisasi dalam sistem perekonomian rakyat, yang dalam hal ini adalah praktek berwirausaha melalui pendekatan pembelajaran pengalaman tentang kewirausahaan (Alma, 2009; Suryana & Bayu, 2010; Putu, 2012; dan Sandy, 2012).

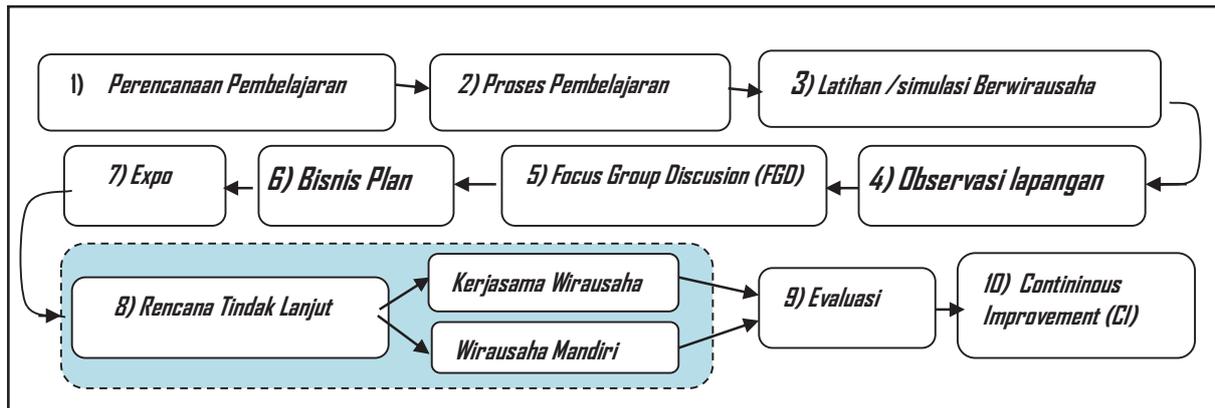
Jabaran UUD 1945 tentang pendidikan, sebagaimana dituangkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional), Pasal 3, antara lain menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan

membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Presiden RI, 2003).

Dengan demikian, penekanannya lebih dititikberatkan pada aspek nilai sikap (afektif) dan pengalaman (psikomotorik), di samping secara integratif perlu diperhatikan aspek pengetahuan. Filosofi belajar yang menyatakan bahwa "*apa yang saya dengar, saya lupa; yang saya lihat, saya ingat; dan apa yang saya lakukan, saya paham*" merupakan penekanan betapa pentingnya pengalaman dalam proses pembelajaran (dalam Siberman, 1996; dan Suyono & Hariyanto, 2012). Pengalaman sebagai media belajar, melalui refleksi, dan pemaknaan dari pengalaman langsung menjadi fokus dan proses belajar pada masing-masing individu.

Melalui pendidikan kewirausahaan, para peserta didik diharapkan dapat dibekali dengan *life skill*, dengan cara interaksi dari berbagai pengetahuan serta kecakapan yang harus dimiliki, sehingga peserta didik dapat hidup mandiri sebagai wirausahawan. Maka, empat prinsip belajar penting dari UNESCO (*United Nations for Education, Scientific, and Cultural Organization*) dalam menjalankan pembelajaran kewirausahaan, sebagai *life skills*, tidak boleh ditinggalkan, yaitu: *learning to know* atau belajar untuk mengetahui kewirausahaan; *learning to do* atau belajar untuk melakukan kegiatan wirausaha; *learning to be* atau belajar untuk mempraktekkan kegiatan wirausaha; dan *learning to live together* atau belajar untuk bekerjasama dengan yang lain dalam interaksi sosial dalam berwirausaha (Delors et al., 1992; Alma, 2009; Suryana & Bayu, 2010; Putu, 2012; dan Sandy, 2012).

Model pembelajaran kewirausahaan diasumsikan berhasil dengan baik, bila dosen mampu mengorganisasikan pengalaman belajar mahasiswa dengan menggunakan prosedur yang sistematis. Salah satu model



Bagan 1:

Sistem Manajemen Pembelajaran Kewirausahaan

dalam penelitian ini adalah Pembelajaran *Experiential* dalam pembelajaran kewirausahaan, yang dilakukan untuk mahasiswa Manajemen Bisnis di FPEB UPI (Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pendidikan Indonesia) di Bandung. Sehingga, tujuan yang sudah diuraikan tersebut dapat tercapai.

Hasil penelitian ini menyajikan sebuah Manajemen Pembelajaran Kewirausahaan, yang dikemas sejak perencanaan pembelajaran, proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran, latihan berwirausaha, magang kewirausahaan, diskusi kelompok terfokus, penyusunan *business plan*, mengadakan *event* Ekspo Mahasiswa Wirausaha atau pameran, RTL (Rencana Tindak Lanjut), memulai wirausaha (mandiri/kerjasama), serta evaluasi dan pengembangan yang berkelanjutan (*continuous improvement*). Alur dan proses penelitiannya dapat digambarkan dalam bagan 1.

Melalui proses pembelajaran, dengan memakai pendekatan *experiential learning*, yang merupakan salah satu pendekatan di dalam metode belajar, dengan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (*student center*), sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman untuk dirinya dari sumber belajarnya secara langsung (Siberman, 1996; Hamalik, 2002; Harijanto, 2006; dan Trianto, 2007). Hasil belajar yang selama ini masih kurang maksimal, dengan demikian, diharapkan ada peningkatan yang berarti setelah diaplikasikannya pendekatan

pembelajaran ELC (*Experiential Learning Cycle*) ini. Melalui pendekatan pembelajaran ELC juga diharapkan, pada gilirannya, para mahasiswa akan menjadi pelaku wirausaha yang kreatif, inovatif, dan mampu bersaing serta beradaptasi untuk menghadapi AEC (ASEAN, *Association of South East Asian Nations, Economic Community*), yang mulai berlaku pada akhir tahun 2015 (Wahyudin, 2015; dan Raharjo, 2016).

Beberapa fakta atau temuan selama melakukan perkuliahan di FPEB UPI telah memberikan dorongan kepada peneliti untuk melakukan kegiatan penelitian tentang manfaat suatu pendekatan pembelajaran, yaitu pemanfaatan pendekatan pembelajaran ELC untuk peningkatan hasil pembelajaran dalam mata kuliah kewirausahaan. Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, menantang, dan menyenangkan (Siberman, 1996; Harijanto, 2006; Siberman *et al.*, 2007; dan Trianto, 2007).

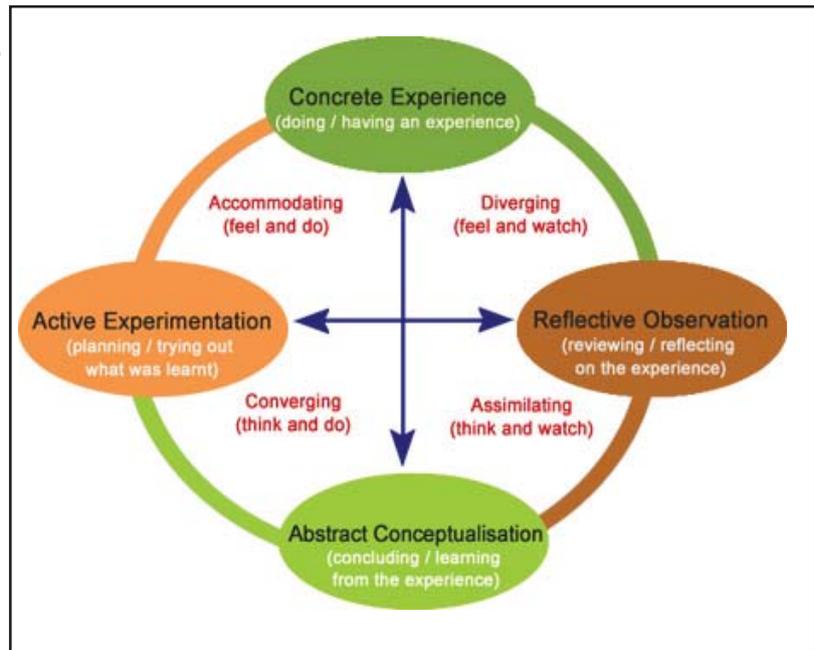
Para peserta didik, tanpa mereka sadari, akan dieksplor berbagai potensi yang harus dimiliki; dan, pada gilirannya, akan bermunculan secara alamiah. Mereka akan menunjukkan karakteristik diri mereka, tanpa kemudian harus disuruh-suruh atau diarahkan; dan mereka juga akan secara aktif dan kreatif terus berproses untuk meningkatkan dirinya. Akhirnya, guru/dosen hanya akan bertindak sebagai

fasilitator (Sanjaya, 2007 dan 2008; Trianto, 2007; dan Suyono & Hariyanto, 2012).

Kajian Teoritis. Penelitian *experiential learning* merupakan sebuah proses pembelajaran, dimana para peserta didik menggabungkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai afeksi melalui pengalaman-pengalaman langsung (Sa'ud & Makmun, 2006; Sanjaya, 2007 dan 2008; dan Kolb, 2014). Pembelajaran, dengan demikian, akan lebih optimal apabila para peserta didik dilibatkan. Pembelajaran dengan model *experiential learning* ini mulai diperkenalkan pada tahun 1984 oleh David A. Kolb (2014).

David A. Kolb mendefinisikan *experiential learning* sebagai proses belajar bagaimana pengetahuan itu diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Pengetahuan diakibatkan oleh kombinasi antara pemahaman dan mentransformasikan pengalaman (Kolb, 2014:41). Gagasan David A. Kolb ini, akhirnya, berdampak sangat luas pada perancangan dan pengembangan model pembelajaran seumur hidup atau *lifelong learning models* (Joyce, 1980; Majid, 2007; Suwirta, Saripudin & Abdulkarim eds., 2008; dan Kolb, 2014).

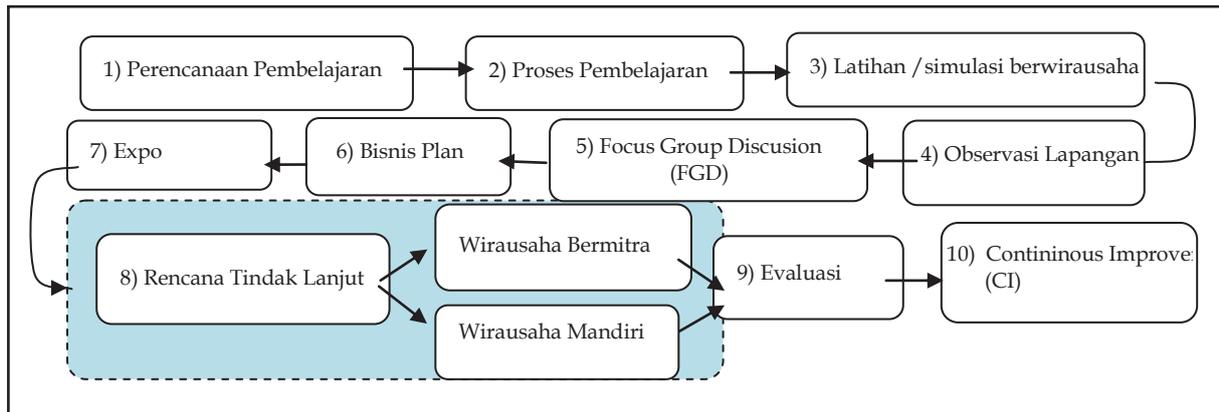
Experiential learning merupakan sebuah model holistik dari proses pembelajaran, di mana manusia belajar, tumbuh, dan berkembang berdasarkan pengalaman mereka yang berharga. Penyebutan istilah *experiential learning* dilakukan untuk menekankan bahwa *experience* (pengalaman) berperan penting dalam proses pembelajaran; dan ini membedakannya dari teori pembelajaran lainnya, seperti teori pembelajaran kognitif ataupun behaviorisme (Joyce, 1980; Kolb, 2014; dan Sanjaya, 2007 dan 2008). Pembelajaran *experiential*, dengan demikian, digambarkan dalam suatu siklus pembelajaran yang terhierarki pada masing-masing fase. Lihat bagan 2.



Bagan 2:
Siklus Pembelajaran *Experiential Learning*

Dari bagan 2 dapat dijelaskan bahwa terdapat empat tahapan model belajar berbasis pengalaman (*experiential learning model*), yaitu: CE (*Concrete Experience* atau Pengalaman Kongkrit), RO (*Reflective Observation* atau Observasi Reflektif), AC (*Abstract Conceptualization* or Konseptualisasi Abstraksi), dan AE (*Active Experimentation* atau Pengalaman Aktif). Dalam konteks ini, Valentina Sharlanova (2004) menyampaikan kegiatan belajar dalam siklus belajar dari David A. Kolb (2014), yang digagas pada tahun 1980-an, sebagai berikut:

Pertama, CE (*Concrete Experience*). Pada tahap CE (*Concrete Experience* atau Pengalaman Kongkrit) ini peserta didik, baik secara individu, tim, atau organisasi, hanya mengerjakan tugas. Tugas yang dimaksudkan adalah aktivitas sains yang mendorong mereka melakukan kegiatan sains atau mengalami sendiri suatu fenomena yang akan dipelajari. Siswa berperan sebagai partisipan aktif. Fenomena ini dapat berangkat dari pengalaman yang pernah dialami sebelumnya, baik formal ataupun informal; dan situasinya yang bersifat ril problematik, sehingga mampu membangkitkan *interest* siswa untuk



Bagan 3:
10 Fase Manajemen Pembelajaran Kewirausahaan

menyelidiki lebih jauh.

Kedua, RO (Reflective Observation). Pada tahap RO (*Reflective Observation* atau Observasi Reflektif) ini, siswa mereviu apa yang telah dilakukan atau dipelajari. Keterampilan mendengarkan, memberikan perhatian atau tanggapan, menemukan perbedaan, dan menerapkan ide atau gagasan dapat membantu dalam memperoleh hasil refleksi. Siswa mengamati secara seksama dari aktivitas sains yang sedang dilakukan dengan menggunakan panca indra (*sense*) atau perasaan (*feeling*), kemudian merefleksikan hasil yang didapatkan. Pada tahap ini pula siswa mengkomunikasikan satu sama lain hasil refleksi yang dilakukan.

Ketiga, AC (Abstract Conceptualization). Tahap AC (*Abstract Conceptualization* or Konseptualisasi Abstraksi) ini merupakan tahapan *mind-on* atau fase *think*, di mana pembelajar mampu memberikan penjelasan matematis terhadap suatu fenomena dengan memikirkan, mencermati alasan hubungan timbal-balik (*reciprocal-causing*) terhadap pengalaman (*experience*) yang diperoleh setelah melakukan observasi dan refleksi terhadap pengalaman sains pada fase *concrete experience*. Pembelajar mencoba mengkonseptualisasi suatu teori atau model terhadap pengalaman yang diobservasi dan mengintegrasikan pengalaman baru yang diperoleh itu dengan pengalaman sebelumnya (*prior experience*).

Keempat, AE (Active Experimentation).

Pada tahap AE (*Active Experimentation* atau Pengalaman Aktif) ini, peserta didik mencoba merencanakan bagaimana menguji kemampuan suatu teori atau model untuk menjelaskan pengalaman baru yang diperoleh selanjutnya. Siswa mengetahui sejauh mana pemahaman yang telah dimiliki dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkait dengan pengalaman sehari-hari. Terdapat tahapan penting dalam pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran *experiential*, yang terangkum dalam sintak pembelajaran (Sharlanova, 2004; dan Kolb, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemakaian pendekatan *experiential learning* dapat membantu pengalaman peserta didik dalam proses belajar-mengajar, sehingga dapat membangun pengetahuannya sendiri. Dalam hal ini, peneliti telah meracik berbagai teori dan melaksanakan eksperimen dalam perkuliahan dengan subjek mahasiswa sebanyak 130 orang di FPEB UPI (Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pendidikan Indonesia) di Bandung, Jawa Barat, Indonesia.

Berdasarkan hasil eksperimen dan penelitian, maka peneliti telah memformulasikan sistem manajemen pembelajaran kewirausahaan itu menjadi 10 fase, seperti dapat dilihat pada bagan 3.

Pembelajaran lebih menekankan pada cara mengorganisasikan isi pembelajaran,

menyampaikan isi pembelajaran, dan mengelola pembelajaran (Joyce, 1980; Siberman, 1996; Harijanto, 2006; Sa'ud & Makmun, 2006; dan Trianto, 2007). Pembelajaran dalam rangka menumbuhkan mental wirausaha adalah memudahkan siswa belajar sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, cara hidup serasi dengan sesame, atau sesuatu yang diinginkan, yaitu bagaimana pembelajaran menumbuhkan penanaman mental wirausaha dengan tidak terlepas dari perilaku-perilaku yang diharapkan dalam hasil dan proses (Harijanto, 2003; Alma, 2009; dan Putu, 2012).

Dalam pelaksanaan pembelajaran, ada beberapa tahapan yang harus diperhatikan, yaitu:

Pertama, Tahap Persiapan/Perencanaan. Kegiatan yang perlu dilakukan pada tahapan ini adalah sebagai berikut: (1) Menganalisis silabus berdasarkan relevansi antara SKL atau Standar Kompetensi Lulusan, KI atau Kompetensi Inti, dan KD atau Kompetensi Dasar; (2) Melakukan analisis linieritas pasangan dan tingkatan kompetensi KD-3 terhadap KD-4 mata pelajaran; (3) Penjabaran KD ke dalam IPK atau Indikator Pencapaian Kompetensi dan MP atau Materi Pembelajaran; (4) Penjabaran tujuan pembelajaran dari KI, KD, IPK, dan MP dengan struktur kalimat menggunakan rumus ABCD atau *Audience, Behavior, Condition, and Degree*, serta merumuskan IPK dengan memperhatikan KKO atau Kata-Kata Operasional yang terukur dan dapat diobservasi; (5) Membuat RPP atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menyertakan hasil rumusan di poin analisis silabus dan tujuan pembelajaran; (6) Memilih model pembelajaran yang dipakai dan alat bantu pembelajaran yang relevan; (7) Menentukan alokasi waktu dan jadwal; (8) Menentukan buku bacaan wajib dan pilihan; (9) Membuat ringkasan informasi atau *hand out* yang dibagikan kepada mahasiswa; (10) Membuat instrumen evaluasi dan sistem penskoran serta membuat kunci jawaban mengacu dan mengukur ketercapaian IPK; serta (11) Membuat rencana penugasan dan strategi

pembelajaran, termasuk kegiatan magang, *outdoor activities*, dan *entrepreneurial expose*, beserta *rundown* kegiatannya.

Kedua, Tahap Proses. Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam kegiatan ini, yakni: (1) Datang tepat pada waktu, sesuai kesepakatan dan komitmen serta konsisten; (2) Membuat kesepakatan untuk komitmen pada aturan dan disiplin perkuliahan, yang dilakukan pada pertemuan perkuliahan pertama; (3) Upaya untuk menumbuhkan motivasi pada mahasiswa dan *ice breaking* atau dinamika kelompok; (4) Ciptakan komunikasi yang baik dan menyenangkan dalam interaksi proses pembelajaran; (5) Menggunakan media pembelajaran yang baik dan bervariasi; (6) Menggunakan strategi pembelajaran yang baik dan bervariasi, termasuk kegiatan di alam terbuka; (7) Memberikan kompetensi *hand out* atau *job sheet* kepada mahasiswa; serta (8) Mengimplementasikan ketrampilan dasar mengajar, seperti keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan menjelaskan tujuan, serta keterampilan membuka dan menutup Pelajaran.

Mengenai keterampilan "membuka pelajaran", untuk pertemuan pertama, dapat dilakukan perkenalan, sampaikan aturan yang akan diberlakukan pada setiap pertemuan perkuliahan, kesepakatan kontrak belajar, pemetaan kompetensi, *ice breaking* atau dinamika kelompok, dan apersepsi (Joyce, 1980; Harijanto, 2006; dan Suyono & Hariyanto, 2012).

Sedangkan mengenai keterampilan "menutup pelajaran", sebaiknya jangan mengakhiri pelajaran dengan tiba-tiba. Penutup (*closing*) harus dipertimbangkan dengan sebaik mungkin agar sesuai tujuan pembelajaran (Hisyam, 2003; Majid, 2007; Siberman *et al.*, 2007; dan Trianto, 2007). Guru atau dosen perlu merencanakan suatu penutup yang tidak tergesa-gesa dan juga dengan doa, refleksi, atau renungan sekitar tiga sampai lima menit. Memberikan tugas-tugas, dalam penutup, juga harus direncanakan dengan saksama, bahkan bila perlu sebelum pelajaran dimulai. Perlu diingat pula bahwa sikap guru atau dosen yang bersemangat dalam memberikan

tugas akan mempengaruhi minat dan semangat para siswa atau mahasiswa di kelas.

Keterampilan selanjutnya, yang perlu diperhatikan, adalah menggunakan media, membimbing diskusi kelompok kecil, mengelola kelas, serta mengajar kelompok kecil dan perseorangan (cf Joyce, 1980; Siberman, 1996; Rohani, 2004; dan Hariyanto, 2006). Masing-masing penjelasannya adalah sebagai berikut:

Keterampilan Menggunakan Media.

Guru atau dosen mencari solusi yang tepat, antara lain, dalam menggunakan suatu media yang berfungsi sebagai alat bantu di dalam proses pembelajaran. Lihat gambar 1.

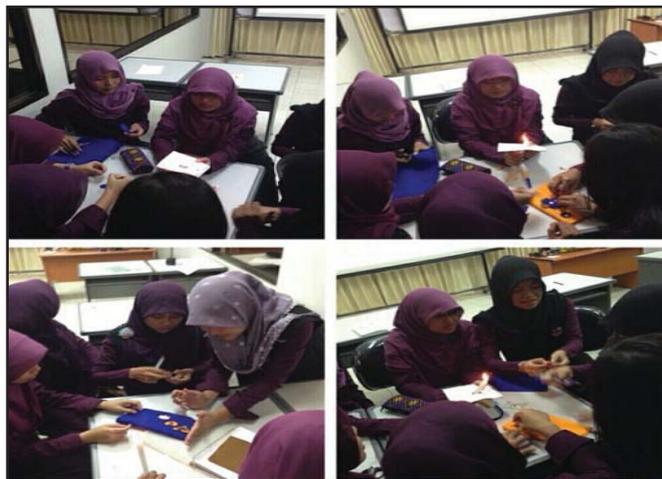
Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil. Yang dimaksud dengan diskusi kelompok kecil di sini adalah suatu proses yang teratur, yang melibatkan sekelompok individu dalam suatu interaksi tatap muka secara kooperatif untuk tujuan membagi informasi, membuat keputusan, dan memecahkan masalah (Hisyam, 2003; Majid, 2007; Trianto, 2007; dan Suyono & Hariyanto, 2012). Lihat gambar 2.

Keterampilan Mengelola Kelas. Faktor intern peserta didik berhubungan dengan masalah emosi, pikiran, dan perilaku. Kepribadian peserta didik dengan ciri-ciri khasnya masing-masing menyebabkan peserta didik berbeda dari peserta didik lainnya secara individual. Perbedaan secara individual ini dilihat dari segi perbedaan biologis, intelektual, dan psikologis (Kratwohl ed., 1964; Bloom ed., 1980; Sa'ud & Makmun, 2006; dan Majid, 2007). Faktor-faktor ini juga harus diperhatikan dalam mengelola kelas. Lihat gambar 3.

Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perseorangan. Mengembangkan keterampilan dalam pengorganisasian, dengan memberikan motivasi dan membuat variasi dalam pemberian tugas yang jelas, adalah menantang dan menarik. Untuk melakukan



Gambar 1:
Keterampilan Menggunakan Media



Gambar 2:
Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil



Gambar 3:
Keterampilan Mengelola Kelas

pembelajaran kelompok kecil dan perorangan perlu diperhatikan kemampuan dan kematangan berpikir peserta didik, agar apa yang disampaikan bisa diserap dan diterima oleh peserta didik (Rohani, 2004; Harijanto, 2006; dan Suyono & Hariyanto, 2012). Lihat gambar 4.

Strategi Pembelajaran atau Perkuliahan di Luar Ruang (Outdoors Learning). Di antara serangkaian pertemuan perkuliahan dalam satu semester, salah satu pertemuan dapat dilaksanakan di luar ruangan. Untuk melaksanakan kegiatan di luar ruangan harus direncanakan dengan matang, seluruh skenario harus sudah dibicarakan bersama antara pihak dosen dengan mahasiswa.

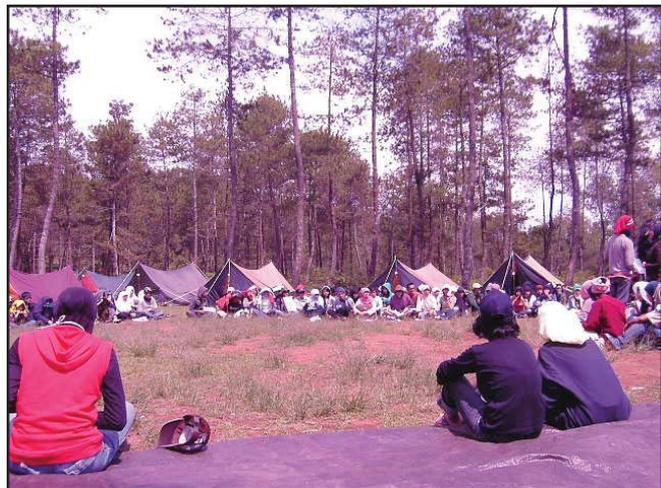
Kegiatan pembelajaran yang dikemas lebih dari satu hari harus diorganisasikan dalam bentuk perkemahan, yang direncanakan jauh-jauh hari sebelumnya dengan rangkaian kegiatan, sebagai berikut: sosialisasi rencana kegiatan; pembentukan panitia; penyusunan proposal dengan memuat 5W + 1H, yakni *What* (Apa), *When* (Kapan), *Where* (Dimana), *Who* (Siapa), *Why* (Mengapa), dan *How* (Bagaimana) tentang kegiatan tersebut; mengurus perizinan; serta membuat isi materi pembelajaran per satuan waktu (skenario dan *script*).

Salah satu rangkaian kegiatan di alam terbuka dalam rangka strategi penanaman mental wirausaha bagi mahasiswa, dalam kaitannya dengan perkuliahan di luar ruangan (*outdoors learning*), dapat dilihat dalam gambar 5.

Latihan dan Simulasi Berwirausaha. Kegiatan latihan berwirausaha ini sangat penting dilakukan, baik dengan pendekatan individual atau kelompok. Teknik pelaksanaannya dapat dilakukan dengan permainan (*games*), yang memanfaatkan bahan-bahan seperti kertas HVS (*Hout Vrij Schrijfpapier*), sedotan minuman, kertas origami, dan sebagainya. Dengan latihan atau simulasi tersebut, mahasiswa dapat



Gambar 4:
Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perseorangan



Gambar 5:
Perkuliahan di Luar Ruang (*Outdoors Learning*)

merasakan pengalaman berwirausaha, terutama bagaimana strategi menjual dan memproduksi (Harijanto, 2007; Suryana &

Bayu, 2010; Putu, 2012; dan Sandy, 2012). Untuk lancarnya fase simulasi wirausaha ini, peran dosen sebagai pengatur laku dan fasilitator juga sangat penting.

Observasi Lapangan. Pada fase ini, mahasiswa mencari tempat observasi sendiri, sesuai dengan bidang usaha yang diminatinya. Sebelum pelaksanaan observasi di perusahaan tersebut, mahasiswa membuat instrumen observasi supaya pelaksanaannya lebih terarah untuk menggali informasi yang diperlukan dalam langkah memulai berwirausaha. Dosen juga menyiapkan surat pengantar untuk perusahaan, tempat observasi yang dimaksud. Pengalaman langsung dan nyata seperti yang dialami saat observasi disebut, oleh David A. Kolb (2014), sebagai CE (*Concrete Experience* atau Pengalaman Nyata) dan RO (*Reflective Observation* atau Pengamatan Berkesan).

FGD (Focused Group Discussion). FGD atau Diskusi Kelompok Terfokus dilaksanakan secara serempak setelah seluruh mahasiswa melaksanakan magang. Dengan FGD ini, mahasiswa dapat *sharing* atau berbagi wawasan dan pengalaman dengan teman lain yang berbeda tempat magangnya (Siberman, 1996; Harijanto, 2003; Hisyam, 2003; dan Sa'ud & Makmun, 2006). Dalam hal ini, dosen pada akhir diskusi melakukan *debrieve* berkisar sekitar kewirausahaan.

Bisnis Plan. Membuat *business plan* adalah salah satu bentuk komitmen diri untuk berani maju dan berani mengambil risiko. *Business plan* adalah satu bentuk niat atau itikad atau rencana mahasiswa untuk mendirikan perusahaan atau menjadi pelaku wirausaha (Suryana & Bayu, 2010; Putu, 2012; dan Sandy, 2012). Fase ini oleh David A. Kolb (2014) disebut sebagai AC (*Abstract Conceptualization* atau Konseptualisasi Abstraksi).

Expo atau Bazaar dan Talkshow. Tahap ini termasuk PBL (*Project Based Learning*), dimana mahasiswa ditugaskan untuk: sosialisasi rencana kegiatan; pembentukan



Gambar 6:

Kegiatan Expo atau Bazaar dan Talkshow

panitia; penyusunan proposal tentang kegiatan; mengurus perizinan; *rundown* acara; *debrieve*; dan membuat laporan kegiatan. Lihat gambar 6.

RTL (Rencana Tindak Lanjut). Pada tahap RTL ini, mahasiswa mulai melakukan usaha secara nyata dan bertahap. Wirausaha ini ada yang mandiri, ada juga yang kerjasama. Dalam melaksanakan pemasaran, ada yang memanfaatkan internet sebagai etalase tempat *display* barang dan mengetahui harga barang, tapi ada juga yang langsung memanfaatkan hubungan personal (Harijanto, 2007; Suryana & Bayu, 2010; dan Sandy, 2012).

Evaluasi Pembelajaran. Evaluasi pembelajaran mencakup sejumlah teknik, yang tidak bisa diabaikan oleh seorang guru atau dosen. Evaluasi pembelajaran bukanlah sekumpulan teknik semata-mata,

Tabel 1:
Persamaan Pengukuran Model Pembelajaran Eksperiental

Variabel	Persamaan Pengukuran	Keterangan
EL	$RO = \lambda_1 EL + \varepsilon_1$ $AC = \lambda_2 EL + \varepsilon_2$ $AE = \lambda_3 EL + \varepsilon_3$ $CE = \lambda_4 EL + \varepsilon_4$	λ_i = Koefisien Bobot Faktor ε_i = Kesalahan Pengukuran

Keterangan: EL = *Experiential Learning*; RO = *Reflective Observation*; AC = *Abstract Conceptualization*; AE = *Active Experimentation*; dan CE = *Concrete Experience*.

Tabel 2:
Hasil Pengujian Kecocokan Model Pengukuran Pembelajaran Eksperiental

No	Ukuran	Hasil Pengukuran	Kriteria Uji
1.	df	2	<i>Over Identified</i>
	Chi-Square (χ^2)	16.96 (P = 0.00035)	<i>Marginal Fit. P > 0.05</i>
	RMSEA	0.16	<i>Marginal Fit</i>
	CFI	0.98	<i>Perfect Fit</i>
	GFI	0.97	<i>Good Fit. Nilai antara 0.80-0.90</i>
	RMR (standr)	0.024	<i>Good Fit. Nilai <</i>
2.	NNFI	0.95	<i>Good Fit. Nilai > 0.90</i>
	NFI	0.98	<i>Good Fit. Nilai > 0.90</i>
	AGFI	0.86	<i>Marginal Fit. Nilai > 0.90</i>
	RFI	0.94	<i>Good Fit. Nilai > 0.90</i>
	IFI	0.98	<i>Good Fit. Nilai > 0.90</i>

tetapi ianya merupakan suatu proses yang berkelanjutan, yang mendasari keseluruhan kegiatan pembelajaran yang baik. Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sampai sejauh mana efisiensi proses pembelajaran yang dilaksanakan dan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Hisyam, 2003; Harijanto, 2006; Majid, 2007; dan Siberman *et al.*, 2007).

Tahap Pengembangan Berkelanjutan atau CI (Continuous Improvement). Dalam kaitannya dengan pengembangan desain strategis, seorang guru atau dosen, sebagai ujung tombak perubahan, melakukan usaha nyata untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan merupakan jaminan kualitas perubahan mahasiswa sebagai *out put* (Siberman, 1996; Rohani, 2004; dan Suyono & Hariyanto, 2012). Lebih dari itu, usahanya dengan memanfaatkan berbagai strategi, metode, dan tehnik itu guna memungkinkan tercapainya suatu hasil belajar yang diinginkan.

Mengajar di PT (Perguruan Tinggi) memiliki satu premis, sebagaimana dikatakan oleh Peter Franz Renner (1994), bahwa "*mastering subject matter is a prerequisite to good teaching, but is no guarantee of it*" (Renner, 1994). Premis itu mutlak disempurnakan dengan satu kegiatan, seperti *workshop, training*, dan praktek nyata lainnya, sehingga "*mastering the skill and art of teaching process as a guarantee of a good personal teaching*" (cf Renner, 1994; Munthe, 2013; dan Ball & McDiarmid, 2015).

Kecakapan (*skill*) dalam pelayanan pembelajaran mahasiswa (adragogi) adalah suatu seni yang menuntut penguasaan kerangka teori, konsep, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran (Joyce, 1980; Rohani, 2004; dan Suyono & Hariyanto, 2012). Pembelajaran menggunakan kompetensi, antara lain, dalam proses pembelajaran adalah: (1) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bermain dan berkreativitas; (2) memberi suasana aman dan bebas secara psikologis, seperti bahagia, senang, benci, susah, sedih, dan gembira,

Tabel 3:
Rekapitulasi Pengujian Validitas Model Pengukuran Pembelajaran Eksperiental

Variabel	Bobot Faktor (<i>standardized</i>)	Keterangan
RO (<i>Reflective Observation</i>)	0.87	Valid
AC (<i>Abstract Conceptualization</i>)	0.79	Valid
AE (<i>Active Experimentation</i>)	0.86	Valid
CE (<i>Concrete Experience</i>)	0.79	Valid

yang perlu disentuh; (3) disiplin dan tidak kaku, peserta didik boleh mempunyai gagasan sendiri dan dapat berpartisipasi secara aktif; serta (4) memberi kebebasan berfikir kreatif dan partisipasi secara aktif (Kratwohl ed., 1964; Joyce, 1980; Hisyam, 2003; dan Majid, 2007).

HASIL PENGUJIAN

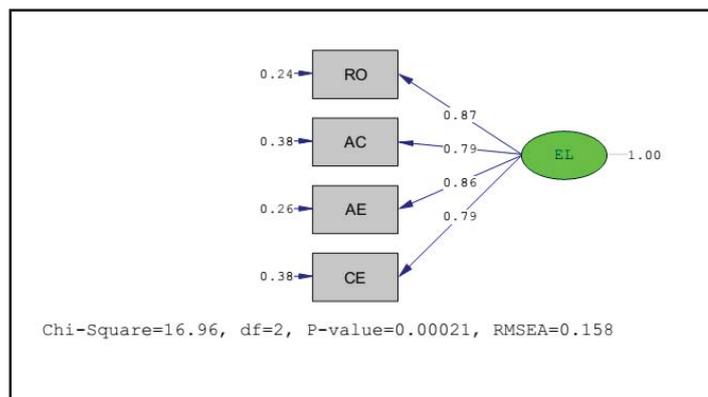
Spesifikasi Model Pengukuran Pembelajaran Eksperiental.

Pembelajaran eksperiental atau EL (*Experiential Learning*), dalam penelitian ini, diukur dengan menggunakan teori pembelajaran eksperiental yang digagas oleh David A. Kolb (2014), yang terdiri dari empat konstruk, yaitu: RO (*Reflective Observation* atau Observasi Reflektif), AC (*Abstract Conceptualization* or Konseptualisasi Abstraksi), AE (*Active Experimentation* atau Pengalaman Aktif), dan CE (*Concrete Experience* atau Pengalaman Kongkrit). Pengujian model pengukuran EL, dalam penelitian ini, menggunakan bantuan software LISREL atau *Linier Structural Relationship* versi 8.0 (Ambak, 2011; dan Putri, 2015).

Adapun model pengukuran dapat dirumuskan dengan beberapa persamaan pengukuran dalam menguji validitas dan reliabilitas model. Lihat tabel 1.

Adapun model pengukuran pembelajaran eksperiental diuji dengan bantuan software LISREL atau *Linier Structural Relationship* versi 16.0, dengan hasil pengujian sebagai berikut:

Hasil Pengujian Kecocokan Keseluruhan Model. Model pengukuran dikatakan fit dengan data apabila model dapat mengestimasi matriks kovariansi populasi (Σ),



Bagan 4:

Pengujian Model Pengukuran Pembelajaran Eksperiental

yang tidak berbeda dengan matrik kovariansi data sampel (S). Hal tersebut mengindikasikan bahwa hasil estimasi dapat diberlakukan terhadap populasi (*cf* Ambak, 2011; dan Putri, 2015). Adapun pengujian model pengukuran pembelajaran eksperiental, dengan bantuan software LISREL atau *Linier Structural Relationship*, sebagaimana nampak dalam bagan 4.

Pengujian model pengukuran pembelajaran eksperiental menghasilkan sejumlah GOFI (*Goodness of Fit Index*), sebagaimana nampak dalam tabel 2.

Berdasarkan tabel 2 bahwa pengujian kecocokan model pengukuran pembelajaran eksperiental, yang diajukan, menunjukkan kecocokan keseluruhan dengan nilai yang baik. Hal tersebut terlihat dengan nilai *chi-square* sama dengan 0, dengan signifikansi (nilai p) sama dengan 1, dan RMSEA (*Root Mean Square Error of Approximation*) sama dengan 0. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa model pengukuran yang diajukan, dalam mengukur pembelajaran eksperiental, merupakan model yang fit dengan data dan memenuhi kriteria *congenic model*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model

Tabel 4:
Rekapitulasi Pengujian Variabel yang Membentuk Pembelajaran Eksperiental

Variabel	Kesalahan Pengukuran	R ²
RO (<i>Reflective Observation</i>)	0.006	0.76
AC (<i>Abstract Conceptualization</i>)	0.087	0.62
AE (<i>Active Experimentation</i>)	0.087	0.74
CE (<i>Concrete Experience</i>)	0.013	0.62

Tabel 5:
Rekapitulasi Pengujian Reliabilitas Model Pengukuran Pembelajaran Eksperiental

Variabel	Reliabilitas		Keterangan
	Reliabilitas Kontruk (CR _i)	Variance Extracted (VE _i)	
EL (<i>Experiental Learning</i>)	0.98	0.2	Reliabel

pengukuran pembelajaran eksperiental, dalam penelitian ini, adalah bersifat unidimensional.

Unidimensional berarti bahwa secara empirik *overall measurement model* sesuai, cocok, atau fit dengan data dan indikator yang ada. Dalam model hanya mengukur sebuah konstuk serta kesalahan pengukuran antara indikator tidak saling berkorelasi atau *error covariance* sama dengan nol (Hair *et al.*, 2006; and Fanani, 2008).

Hasil Pengujian Validitas Model Pengukuran. Setyo Hari Wijanto (2008) menyatakan bahwa analisis validitas pengukuran dilakukan dengan memeriksa: (1) apakah nilai t dari bobot faktor yang distandarkan dari variabel teramati dalam mode ada yang kurang dari 1.96; dan (2) bobot faktor yang distandarkan dari variabel teramati dalam model lebih besar sama dengan 0.70 atau lebih besar 0.50 (Wijanto, 2008:174). Tabel 3 merupakan rekapitulasi hasil pengujian validitas model pengukuran pembelajaran eksperiental.

Berdasarkan tabel 3, model pengukuran pembelajaran eksperiental tersebut maka indikator valid adalah signifikan mengukur kontruk pembelajaran eksperiental; kriteria valid dengan nilai koefisien bobot faktor lebih besar dan sama dengan 0.70 atau lebih besar 0.50.

Adapun suatu indikator dikatakan “dominan”, sebagai pembentuk kontruk atau variabel laten, apabila indikator tersebut memiliki koefisien R² lebih dari 0.70, atau tingkat kesalahan pengukuran

(*measurement error*) kurang dari 0.51 (*cf* Hair *et al.*, 2006; dan Kusnendi, 2008:108). Lihat, selanjutnya, tabel 4.

Berdasarkan tabel 4, maka RO (*Reflective Observation* atau Observasi Reflektif), AC (*Abstract Conceptualization* or Konseptualisasi Abstraksi), AE (*Active Experimentation* atau Pengalaman Aktif), dan CE (*Concrete Experience* atau Pengalaman Kongkrit) adalah dominan sebagai kontruk atau variabel laten dalam mengukur pembelajaran eksperiental, dengan masing-masing koefisien bobot faktor lebih dari 0.70 dan kesalahan pengukuran kurang dari 0.51. Adapun variabel yang dominan dalam membentuk variabel EL (*Experiental Learning* atau Pembelajaran Eksperiental) adalah kontruk RO dengan R² sebesar 0.76 dan kesalahan pengukuran sebesar 0.006 (*cf* Hair *et al.*, 2006; dan Kusnendi, 2008).

Evaluasi Reliabilitas Model Pengukuran Pembelajaran Eksperiental. Secara teoritis, koefisien reliabilitas kontruk dan/atau *variance extracted* memiliki nilai antara 0 sampai 1 (Hair *et al.*, 2006; dan Kusnendi, 2008). Semakin tinggi kedua koefisien tersebut mengindikasikan semakin realibel model pengukuran yang diusulkan. Konvensi yang diberlakukan oleh para ahli adalah suatu model pengukuran yang diindikasikan memiliki reliabilitas memadai, apabila model tersebut mampu memberikan estimasi koefisien reliabilitas kontruk tidak kurang dari 0.70; atau jika digunakan koefisien *variance extracted* tidak kurang dari 0.50 (Hair *et al.*, 2006; dan Kusnendi, 2008).

Jika hasil estimasi koefisien CR_i (*Construct Reliability*) sama dengan atau lebih besar dari 0.70 dan VE_i (*Variance Extracted*) sama dengan atau lebih besar dari 0.50, maka dikatakan terdapat model pengukuran reliabel. Artinya, secara komposit, indikator-indikator yang terdapat dalam model pengukuran memiliki konsistensi yang memadai dalam mengukur variabel laten atau konstruk yang diukur. Lihat tabel 5.

Berdasarkan tabel 5, mengenai pengujian reliabilitas konstruk pembelajaran eksperimental, maka dapat dievaluasi bahwa konstruk pembelajaran eksperimental memiliki reliabilitas yang tinggi dengan reliabilitas konstruk atau CR_i (*Construct Reliability*), yakni sebesar 0.90; dan VE_i (*Variance Extracted*)-nya mencapai 0.74. Hal tersebut berarti bahwa RO (*Reflective Observation* atau Observasi Reflektif), AC (*Abstract Conceptualization* or Konseptualisasi Abstraksi), AE (*Active Experimentation* atau Pengalaman Aktif), dan CE (*Concrete Experience* atau Pengalaman Konkrit) memiliki konsistensi dalam mengukur konstruk EL (*Experiential Learning* atau Pembelajaran Eksperimental).

KESIMPULAN

Pendidikan harus mampu mempersiapkan warga negara agar berperan aktif dalam seluruh lapangan kehidupan yang cerdas, aktif, kreatif, jujur, berdisiplin, dan bermoral tinggi, demokratis, dan toleran, dengan mengutamakan persatuan bangsa dan bukannya perpecahan. Empat pilar pembelajaran dari UNESCO (*United Nations for Education, Scientific, and Cultural Organization*) perlu terus dikembangkan, yaitu: *learning to know* (belajar untuk mengetahui); *learning to do* (belajar untuk melakukan sesuatu, yang dalam hal ini dituntut untuk terampil dalam melakukan sesuatu); *learning to be* (belajar untuk menjadi seseorang, dalam hubungannya dengan bakat, minat, perkembangannya fisik dan kejiwaan, serta kondisi lingkungannya); serta *learning to live together* (belajar untuk menjalani kehidupan bersama, saling menghargai, terbuka, serta memberi dan menerima).

Kegiatan belajar merupakan suatu proses. Pengetahuan dibentuk melalui transformasi pengalaman siswa. Secara implisit, di dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Maka fokus dalam sistem pembelajaran, yaitu siswa dan proses belajar, harus melaksanakan tugas-tugas sebagai berikut: merencanakan, mengatur, mengarahkan, dan mengevaluasi situasi belajar. Implementasi pendekatan pembelajaran eksperimental, dengan melibatkan peserta didik secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran, mulai dari pemberian contoh sampai dengan penyimpulan prinsip-prinsip, dapat menciptakan pembelajaran bervariasi yang efektif.

Berdasarkan pengalaman mengajar di FPEB UPI (Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pendidikan Indonesia) di Bandung, metode *experiential learning* (pembelajaran eksperimental) memiliki keunggulan, di antaranya adalah meningkatkan semangat pembelajar, karena pembelajar aktif dalam membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif. Pembelajaran juga bersandar pada penemuan individu dan memunculkan kegembiraan dalam proses belajar-mengajar, karena suasananya yang dinamis dan terbuka dari berbagai arah; serta mendorong dan mengembangkan berfikir kreatif, mengingat pembelajarannya yang bersifat partisipatif untuk menemukan sesuatu.

Realitas proses pembelajaran yang terjadi di sekolah-sekolah dan PT (Perguruan Tinggi), termasuk di FPEB UPI selama ini, sama sekali belum optimal dalam memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berfikir kritis. Peserta didik masih saja menjadi objek, yang seharusnya model pembelajaran itu memberikan peluang yang lebih luas kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dan pemahaman dalam proses "pemanusiaannya" yang mutlak untuk ditumbuhkembangkan.

Untuk mendorong terciptanya model

pembelajaran eksperimental yang demokratis, maka disarankan untuk melakukan langkah-langkah berikut ini:

Pertama, hindari indoktrinasi. Biarkan mahasiswa aktif dalam berbuat, bertanya, dan bersikap kritis terhadap apa yang dipelajari dan mengungkapkan alternatif pandangan yang berbeda dengan dosennya.

Kedua, hindari faham bahwa hanya ada satu nilai saja yang benar. Dosen tidak boleh berpandangan bahwa apa yang disampaikan adalah yang paling benar. Seharusnya, dosen memberi ruang yang cukup lapang akan hadirnya gagasan alternatif dan kreatif terhadap penyelesaian satu persoalan.

Ketiga, beri mahasiswa kebebasan untuk berbicara. Mahasiswa harus membiasakan diri untuk berbicara. Mahasiswa juga berbicara dalam konteks untuk menyampaikan gagasan serta proses berpikir yang membangun dan meneguhkan sebuah pengertian yang diberi ruang seluas-luasnya.

Keempat, berilah peluang juga bahwa mahasiswa boleh berbuat salah. Kesalahan merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran dan pemahaman. Dosen dan mahasiswa harus menelusuri bersama dimana terjadi kesalahan dan membantu meletakkannya dalam kerangka yang benar.

Kelima, kembangkan cara berfikir yang ilmiah dan kritis. Dengan ini, mahasiswa diarahkan untuk tidak selalu mengiyakan apa yang diterima, melainkan dapat memahami sebuah pengertian dan mengapa hal itu harus dilakukan demikian.

Keenam, berilah kesempatan yang luas kepada siswa untuk bermimpi dan berfantasi. Kesempatan bermimpi dan berfantasi bagi siswa menjadikan dirinya memiliki waktu untuk dapat berandai-andai mengenai berbagai kemungkinan tentang cara dan peluang untuk mencari inspirasi, serta mewujudkan rasa ingin tahunya tersebut. Untuk itu, dibutuhkan metode yang sesuai dalam setiap proses pendidikan, yang diharapkan tercipta atmosfer belajar yang aktif, manusiawi, dan demokratis. Dosen, sebagai fasilitator, dalam mendidik mahasiswa harus dilandasi dengan kasih

sayang, belajar dengan melakukan sesuatu yang baik, bergerak dari yang mudah ke yang sulit, mengajar satu persatu, sebagai teman baik bagi para mahasiswa, serta membuat belajar itu menyenangkan.

Ketujuh, pendidikan yang dirancang berdasarkan kompetensi dan tujuan pembelajaran harus mempunyai dimensi-dimensi interpenetrasi dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses pembelajaran adalah saling berhubungan, yang menampilkan diri dalam praktek kehidupan sebagai suatu perilaku yang wajar, normal, dan tidak dibuat-buat. Jadi, proses pembelajaran adalah suatu proses yang menyatukan pengetahuan dan nilai sedemikian rupa, sehingga tampak ekspresinya dalam perilaku sebagai manajemen pengendalian diri yang terstandar. Inilah yang dinamakan belajar secara tuntas dan berkualitas.¹

Referensi

- Alma, Buchari. (2009). *Kewirausahaan untuk Mahasiswa dan Umum*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Ambak, Kamarudin bin. (2011). "Pemodelan Persamaan Struktur dalam Intervensi Kelakuan Penggunaan Topi Keledar dengan Betul". *Tesis Doktorat Tidak Diterbitkan*. Bangi: Fakultas Kejuruteraan dan Alam Bina UKM [Universiti Kebangsaan Malaysia]. Tersedia secara online juga di: http://eprints.uthm.edu.my/2706/1/KAMARUDIN_AMBAK_1.pdf [diakses di Bandung, Indonesia: 30 Agustus 2016].
- Ball, D.L. & G.W. McDiarmid. (2015). "The Subject Matter Preparation of Teachers". Tersedia secara online di: <https://pdfs.semanticscholar.org/0acb/c754dd8b756941d1b9f39921cbdd53983256.pdf> [diakses di Bandung, Indonesia: 30 Agustus 2016].
- Bloom, Benjamin S. [ed.]. (1980). *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook I, Cognitive Domain*. New York: Longman, Inc.
- Delors, Jaques et al. (1992). *Learning, the Treasure Within: UNESCO Publishing Report to UNESCO of International Commission on Educational for the Twenty-First Century*. Bangkok, Thailand: UNESCO [United Nations for Education, Scientific, and

¹*Pernyataan*: Saya, dengan ini, menyatakan bahwa artikel ini adalah karya saya sendiri yang bersifat original, ianya bukan hasil plagiat, dan belum pernah dikirimkan untuk direviu oleh jurnal ilmiah lain. Semua rujukan juga saya tunjukan kesesuaiannya dalam Referensi atau Daftar Pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

- Cultural Organization]. Tersedia secara online juga di: <http://unesdoc.unesco.org/images/pdf> [diakses di Bandung, Indonesia: 30 Agustus 2016].
- Fanani, Zaenal. (2008). "Kualitas Pelaporan Keuangan: Faktor-faktor Penentu dan Konsekuensi Ekonominya". Tersedia secara online di: <http://mak.trunojoyo.ac.id/wp-content/uploads/2014/04/FACM.pdf> [diakses di Bandung, Indonesia: 30 Agustus 2016].
- Hair, D.K. et al. (2006). *Multivariate Data Analysis: A Global Perspective*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Hamalik, Oemar. (2002). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hariyanto. (2003). *Dasar-dasar Etika Bisnis Islami*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Hariyanto. (2006). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Hariyanto. (2007). *Pengantar Bisnis*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Hisyam, Zaini. (2003). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: CTSD [Center for Teaching Staff Development].
- Joyce, Bruce-Weil M. (1980). *Models of Teaching*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Kolb, David A. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New York: Prentice-Hall.
- Kratwohl, David R. [ed]. (1964). *Taxonomy of Education Objectives, Handbook II: Affective Domain*. New York: David McKay Company.
- Kusnendi. (2008). *Model-model Persamaan Struktural: Satu dan Multigrup Sampel dengan LISREL*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Majid, Abdul. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Munthe, Bermawiy. (2013). "Desain Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah". Tersedia secara online di: <file:///C:/Users/acer/Downloads/1660-4510-1-SM.pdf> [diakses di Bandung, Indonesia: 30 Agustus 2016].
- Presiden RI [Republik Indonesia]. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Setneg RI [Sekretariat Negara Republik Indonesia]. Tersedia secara online juga di: <http://sindikker.dikti.go.id/dok/UU/UU20-2003-Sisdiknas.pdf> [diakses di Bandung, Indonesia: 19 September 2016].
- Putri, Sri Wiryani. (2015). "Analisis Pengaruh Kualitas Layanan dan Nilai yang Dirasakan terhadap Kepuasan Pelanggan BRT Trans Semarang". *Skripsi Sarjana Tidak Diterbitkan*. Semarang: Fakultas Ekonomi dan Bisnis UNDIP [Universitas Diponegoro] Semarang. Tersedia secara online juga di: http://eprints.undip.ac.id/45457/1/04_SRI.pdf [diakses di Bandung, Indonesia: 19 September 2016].
- Putu, A. Antara. (2012). "Pembelajaran Entrepreneurship yang Realistik: *The Realistic Entrepreneurship Learning*" dalam *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan*. Singaraja, Bali: UNDIKSA [Universitas Pendidikan Ganesha].
- Raharjo, Sandy Nur Iqbal. (2016). "Ketahanan Sosial Warga Perbatasan Indonesia Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN: Studi di Kecamatan Entikong, Kalimantan Barat" dalam *Jurnal Penelitian Politik*, Vol.13, No.1 [Juni], hlm.53-68. Tersedia secara online juga di: <http://ejournal.lipi.go.id/index.php/jpp/article/viewFile/206/369> [diakses di Bandung, Indonesia: 19 September 2016].
- Renner, Peter Franz. (1994). *The Art of Teaching Adults*. Vancouver: Training Associates.
- Rohani, Ahmad. (2004). *Pengelolaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta, cetakan kedua.
- Sandy, Wahyudi. (2012). *Entrepreneurial Branding and Selling: Road Map Menjadi Entrepreneur Sejati*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sanjaya, Wina. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group,
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sa'ud, Udin Saefudin & Abin Syamsuddin Makmun. (2006). *Perencanaan Pendidikan: Suatu Pendekatan Komprehensif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sharlanova, Valentina. (2004). "Experiential Learning" dalam *Trakia Journal of Sciences*, Vol.2, No.4, Bulgaria: Trakia University, pp.36-39.
- Siberman, M. (1996). *Active Learning : 101 Strategies to Teach any Subjects*. Toronto: Alyn Bacon.
- Siberman, M. et al. (2007). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD [Center For Teaching Staff Development], Terjemahan.
- Suryana, Yuyus & Katib Bayu. (2010). *Kewirausahaan, Pendekatan Karakteristik, dan Wirausahawan Sukses*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suwirna, Andi, Didin Saripudin & Aim Abdulkarim [eds]. (2008). *Lifelong Education in Southeast Asian Countries: A Retrospect and Prospect for Gaining and Enhancing Prosperity, Progress, and Democracy*. Bandung: ASPENSI [Asosiasi Sarjana Pendidikan Sejarah Indonesia] Press.
- Suyono & Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran. Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Rosda Karya.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Inovatif, Berorientasi Konstruktivistik, dan Prestasi*. Jakarta: Penerbit Pustaka.
- Wahyudin, Dian. (2015). "Peluang atau Tantangan Indonesia Menuju ASEAN Economic Community (AEC) 2015". Tersedia secara online di: <file:///C:/Users/acer/Downloads/proceeding-dian-wahyudine34c45ed4fead7e324b56ea1065ed497.pdf> [diakses di Bandung, Indonesia: 19 September 2016].
- Wijanto, Setyo Hari. (2008). *Structural Equation Modeling dengan LISREL 8.8: Konsep dan Tutorial*. Yogyakarta: Graha Ilmu.



Proses Pembelajaran di FPEB UPI Bandung
(Sumber: <http://kabar122.rssing.com>, 9/10/2016)

Realitas proses pembelajaran yang terjadi di sekolah-sekolah dan PT (Perguruan Tinggi), termasuk di FPEB UPI (Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pendidikan Indonesia) di Bandung selama ini, sama sekali belum optimal dalam memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berfikir kritis. Peserta didik masih saja menjadi objek, yang seharusnya model pembelajaran itu memberikan peluang yang lebih luas kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dan pemahaman dalam proses “pemanusiaannya” yang mutlak untuk ditumbuhkembangkan.