

INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN EBEE (Experience Based Entrepreneurship Education) UNTUK MENINGKATKAN KEWIRAUSAHAAN MAHASISWA

Bambang Darmawan dan Wahid Munawar¹

Abstrak

Kondisi pembelajaran pendidikan teknologi dan kejuruan sekarang ini, tidak lebih dari sekedar mengajarkan mahasiswa dengan pengetahuan yang konvensional. Umumnya dosen; enggan mendorong mahasiswa untuk mandiri, terlalu memaksakan ide dan kehendaknya, kurang menghargai ide-ide kreatif dari mahasiswa, dan terlalu mengkondisikan kegiatan belajar mengajar dengan norma perilaku tertentu yang bersifat represif dan evaluatif.

Di lain pihak, ada kecenderungan perilaku sebagian mahasiswa yang kurang produktif, waktu luang di kampus maupun di rumah lebih banyak diisi dengan kegiatan yang tidak bermanfaat dan pasif, seperti: mengobrol, menonton televisi, dan santai daripada belajar atau menekuni kegiatan yang bersifat kreatif dan produktif.

Secara konvensional pembelajaran pendidikan teknologi kejuruan di lembaga pendidikan teknologi dan kejuruan (mantan IKIP), dilakukan dengan metoda ceramah atau demonstrasi dan dilanjutkan pada kegiatan praktek di laboratorium/workshop/studio, dimana mahasiswa menggunakan buku pedoman praktek untuk melakukan praktek (*jobsheet/workbook*).

Pada pelaksanaan kegiatan praktek, terjadi kendala keterbatasan sarana laboratorium, sehingga dosen membuat lembaran kerja praktek mahasiswa menyesuaikan dengan sarana laboratorium, tidak berdasarkan pada pencapaian kompetensi mahasiswa, demikian juga mahasiswa melakukan praktek sekedar menjalankan perintah dosen melalui lembaran kerja praktek. Sedangkan sumber belajar (di pabrik, bengkel dan tenaga ahli perseorangan) yang ada di sekitar kampus belum dimanfaatkan. Kondisi pembelajaran seperti ini mengakibatkan mahasiswa kurang memiliki bekal kecakapan vokasional untuk bekerja setelah lulus dari perguruan tinggi.

Alternatif pemecahan masalah kurangnya bekal kemampuan vokasional dan kewirausahaan mahasiswa dapat dilakukan dengan model pembelajaran EBEE (pembelajaran berlandaskan pengalaman wirausaha). Pendekatan EBEE berbeda dengan pembelajaran klasikal yang bersifat verbalistik. Pada pembelajaran dengan model EBEE, kemampuan wirausaha mahasiswa diperoleh dari sumber belajar. Pembelajaran diawali oleh dosen dengan menjelaskan kompetensi yang perlu dikuasai mahasiswa pada mata kuliah teknologi dan kejuruan, kemudian mahasiswa memilih kompetensi yang ingin dijadikan karir sesuai dengan minatnya, mahasiswa belajar pada ahlinya selama beberapa pertemuan di luar jam perkuliahan, sumber belajar memberi pengalaman pekerjaan atau keahliannya sebagai wirausahawan, sehingga mahasiswa memiliki kecakapan berwirausaha.

Perilaku yang diharapkan dari mahasiswa setelah proses pembelajaran dengan model EBEE adalah mahasiswa mampu menghasilkan sesuatu (*generative*), menunjukkan suatu kinerja (*demonstrate performance*) dan memamerkan hasil karyanya.

¹Bambang Darmawan, Drs. MM. adalah dosen Jurusan Pend. Tek. Mesin FPTK UPI dan Wahid Munawar, Dr. adalah dosen Jurusan Pend. Teknik Mesin FPTK UPI

A. PENDAHULUAN

Idealnya pendidikan adalah upaya untuk mengembangkan potensi dasar peserta didik agar berani menghadapi problema hidupnya (Dikmenjur, 2003: i). Artinya sangat diperlukan pola pendidikan yang dengan sengaja dirancang untuk membekali peserta didik dengan kompetensi yang berguna untuk memecahkan dan mengatasi problema kehidupan.

Kondisi pendidikan sekarang ini, tidak lebih dari sekedar mengajarkan peserta didik dengan pengetahuan yang konvensional. Perhatian lembaga pendidikan terhadap proses belajar peserta didik masih terbatas kepada aspek berpikir konvergen dan masih kurang memperhatikan proses berpikir kreatif dalam proses belajar mengajar (Utami, 1985: 87). Umumnya dosen; enggan mendorong mahasiswa untuk mandiri, terlalu memaksakan ide dan kehendaknya, kurang menghargai ide-ide kreatif dari mahasiswa, dan terlalu mengkondisikan kegiatan belajar mengajar dengan norma perilaku tertentu yang bersifat represif dan evaluatif.

Di lain pihak, ada kecenderungan perilaku sebagian mahasiswa yang kurang produktif, waktu luang di kampus maupun di rumah lebih banyak diisi dengan kegiatan yang tidak bermanfaat dan pasif, seperti: mengobrol, menonton televisi, dan santai daripada belajar atau menekuni kegiatan yang bersifat kreatif dan produktif.

Realitas lain, kondisi pembelajaran di lembaga pendidikan teknologi dan kejuruan, dilakukan dengan pendekatan teoritis-dogmatis, *dosen taat-mahasiswa takut* (dosen taat menjalankan kurikulum dengan ketat, mahasiswa takut tidak lulus) berakibat pada kualitas pendidikan yang tidak memuaskan pihak pengguna jasa pendidikan. Fakta sekarang ini menunjukkan bahwa banyak tamatan lembaga pendidikan teknologi dan kejuruan yang tidak dapat memasuki pasar tenaga kerja di masyarakat. Oleh karena itu, perlu dilakukan inovasi pembelajaran pada pendidikan teknologi dan kejuruan, agar mahasiswa dapat memperoleh bekal kompetensi akademis dan vokasional.

Inovasi pembelajaran pada pendidikan teknologi dan kejuruan memiliki tujuan diantaranya terjadinya prose "link and match" antara dunia kerja dan persekolahan, serta meningkatkan kemandirian dan jiwa kewirausahaan peserta didik. Model pembelajaran yang diusulkan untuk mengembangkan kemandirian dan kewirausahaan mahasiswa adalah model pembelajaran EBEE (Experience Based Entrepreneurship Education atau pendidikan berdasarkan pengalaman kewirausahaan).

(Isi selengkapnya dapat dilihat pada proceeding semnas FPTK se Indonesia tahun 2006 di Universitas Negeri Gorontalo)