

PENDIDIKAN KARAKTER KEWIRAUSAHAAN MELALUI MATA KULIAH *PROJECT WORK*

Irma Winingsih

Universitas Dian Nuswantoro
Program Studi Bahasa Jepang S1
irma.winingsih@dsn.dinus.ac.id

ABSTRAK

Di era yang maju seperti sekarang ini, pendidikan di level Perguruan Tinggi sangat perlu mendukung program Pemerintah dalam menggalakkan semangat berwirausaha, khususnya bagi para lulusan Perguruan Tinggi. Berbagai mata kuliah disinkronkan indikator dan tujuannya agar mampu menciptakan sarjana-sarjana bermental wirausaha yang mampu mencetak lapangan kerja. Mata kuliah *Project Work* merupakan salah satu mata kuliah yang mendukung program tersebut. Peneliti mencoba mengupas kontribusi mata kuliah ini dalam mendukung program Pemerintah di atas. Indikator, alur perkuliahan dan lainnya yang merupakan data diinterpretasikan dengan kaidah-kaidah kewirausahaan sehingga menghasilkan pembahasan mengenai tujuan yang sama dari mata kuliah *Project Work* dengan program Pemerintah Indonesia meningkatkan jumlah lulusan PT yang berwirausaha. Mengingat hal ini, sangat penting diselenggarakan mata kuliah-mata kuliah sejenis, yang mendukung pengembangan mental dan sikap berwirausaha.

Kata Kunci: *Project Work*, kewirausahaan, Perguruan Tinggi, program

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Kewirausahaan dewasa ini semakin digalakkan terutama pada level perguruan tinggi. Hal ini mengingat betapa pentingnya menciptakan wirausahawan-wirausahawan baru demi meningkatkan taraf ekonomi bangsa. Menurut McClelland (2000) dalam Modul Kewirausahaan, Ditjen Perguruan Tinggi(2013), salah satu faktor yang menciptakan kemajuan sebuah negara adalah ketika jumlah wirausahawannya berjumlah 2% dari populasi penduduknya. Per November 2018, jumlah wirausahawan dalam negeri Indonesia sebenarnya sudah mencapai 3,1% atau sekitar 8,01 juta dari seluruh penduduk Indonesia. Namun Pemerintah tidak ingin berpuas diri dengan capaian tersebut karena faktanya kita masih tertinggal dari Malaysia yang mencapai 5% dari populasi penduduk, sedangkan Singapura sudah mencapai 7%. (Siregar, WE Online, 2018) Untuk mengejar ketertinggalan dari negara-negara tetangga inilah yang memacu Pemerintah menggiatkan sikap, mental dan produk-produk pelatihan kewirausahaan, baik di tingkat pendidikan formal maupun non formal. Pada tingkat pendidikan formal, pendidikan Kewirausahaan difokuskan pada level Perguruan Tinggi.

Di beberapa Perguruan Tinggi, melalui mata kuliah *Entrepreneurship* atau *Culturepreneurship*, pendidikan kewirausahaan dikembangkan. Seperti halnya di Universitas kami, mata kuliah *Culturepreneurship* sebenarnya sudah ada dan merupakan mata kuliah wajib. Namun tidak menutup kemungkinan bagi mata kuliah lain untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan tersebut, seperti halnya melalui mata kuliah *Project Work* (Kuliah Berbasis Projek) yang terdapat di kurikulum Program Studi Bahasa Jepang S1 Universitas kami. Mata kuliah 3 SKS ini merupakan implementasi dari *Study of Japanese Society 1 -3*, dan *Japanese Practice (Speaking) 1 -5* khususnya mengenai pola kalimat bentuk sopan, pola kalimat yang digunakan untuk presentasi, *interview* dengan penutur asli, dll.

Mata kuliah ini menerapkan tiga hal, yakni kewirausahaan, pengajaran Bahasa Jepang dan *tourism* (pariwisata). Di sini mahasiswa menerapkan semua mata kuliah yang sudah diambil tersebut pada tugas kelompok dalam suatu proyek, yang mana di pelaksanaannya mahasiswa juga akan dilatih *softskill*nya terutama dalam hal menerima pendapat dan ide dari orang lain, kemampuan menyikapi dengan arif, melatih jiwa *leadership* serta kemampuan bekerjasama dalam tim (*teamwork*). Tujuannya adalah mahasiswa mampu menciptakan suatu karya cipta berupa proyek yang di dalamnya merangkum 3 visi pendidikan (*tourism*, pengajaran bahasa Jepang dan kewirausahaan) dan mampu menerapkan pola-pola kalimat bahasa Jepang yang sudah dipelajari dari semester awal terutama yang menggunakan bahasa halus (*keigo*), ke dalam percakapan sehari-hari. Selain itu mampu mengadopsi kebudayaan masyarakat Jepang yang telah dipelajari dalam *Study of Japanese Society 1 -3* yang kemudian diaplikasikan dalam bentuk suatu proyek. Oleh karenanya dapat dinyatakan bahwa mata kuliah ini turut mengembangkan komponen-komponen *softskill* yang diperlukan untuk menggali semangat kewirausahaan.

Penelitian sejenis mengenai kewirausahaan dilakukan oleh Rintan Saragih dalam artikelnya *Membangun Usaha Kreatif, Inovatif dan Bermanfaat Melalui Penerapan Kewirausahaan Sosial*, yang dimuat pada Jurnal Kewirausahaan (<https://jklmii.org>). Artikel Rintan membahas mengenai perlunya dibudidayakan kewirausahaan sosial untuk menyelesaikan permasalahan sosial dalam masyarakat.

2. TINJAUAN PUSTAKA

a. Kewirausahaan

Istilah kewirausahaan (*entrepreneur*) untuk pertama kalinya diperkenalkan awal abad ke-18 oleh ekonom Perancis, Richard Cantillon. Menurut Richard dalam Modus Kewirausahaan (2013), *entrepreneur* yaitu “*agent whobuys means of production at certain prices in order to combine them*”. Secara etimologis wirausaha/wiraswasta berasal dari bahasa Sanskerta, terdiri dari tiga suku kata : “wira”, “swa”, dan “sta”. **Wira** artinya manusia yang paling unggul, teladan, tangguh, budinya luhur, berjiwa besar, berani, pahlawan, ahli, pendekar/pejuang kemajuan, mempunyai keagungan watak. **Swa** artinya sendiri, dan **Sta** berarti berdiri. Terjemahan *entrepreneur*, dalam bahasa Inggris juga dikenal dengan *between taker* atau *go between*. Pada abad pertengahan istilah *entrepreneur* digunakan untuk menggambarkan seorang aktor yang memimpin suatu produksi, Konsep wirausaha sendiri secara lengkap dikemukakan oleh Josep Schumpeter, yakni orang yang pertama kali mendobrak sistem ekonomi yang ada dengan memperkenalkan barang dan jasa yang baru, yaitu dengan menciptakan bentuk organisasi baru atau mengolah bahan baku baru.

Indonesia (INPRES) No. 4 Tahun 1995 dikutip dari Modul Kewirausahaan tahun 2013 tentang Gerakan Nasional Me-masyarakat-kan dan Membudayakan Kewirausahaan mendefinisikan kewirausahaan sebagai semangat, sikap, perilaku dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha dan/atau kegiatan yang merujuk pada upaya mencari menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi serta produk baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik dan/atau memperoleh keuntungan yang lebih besar. Dari beberapa konsep yang ada, setidaknya terdapat 6 hakekat penting kewirausahaan. Di antaranya :

1. Kewirausahaan merupakan suatu nilai yang diwujudkan dalam perilaku yang dijadikan dasar sumber daya, tenaga penggerak, tujuan, kiat, siasat, proses, dan hasil bisnis (Acma Sanusi, 1994).
2. Kewirausahaan adalah suatu kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*ability to create the new and different*) (Drucker, 1959).
3. Kewirausahaan adalah proses penerapan kreativitas dan inovasi dalam memecahkan persoalan juga untuk menemukan peluang untuk memperbaiki kehidupan (Zimmerer, 1996).
4. Kewirausahaan adalah suatu nilai yang diperlukan dalam memulai suatu usaha (*start-upphase*) dan perkembangan usaha (*venture growth*) (Soeharto Prawiro, 1997).
5. Kewirausahaan merupakan proses dalam mengerjakan sesuatu yang baru (*creative*), sesuatu yang berbeda (*inovative*) yang bermanfaat memberi nilai lebih.
6. Kewirausahaan merupakan suatu usaha menciptakan nilai tambah dengan cara mengkombinasikan sumber-sumber melalui cara-cara yang baru dan berbeda untuk memenangkan persaingan. Nilai tambah tersebut dapat diciptakan melalui cara mengembangkan teknologi baru, menemukan pengetahuan baru, menemukan cara baru untuk menghasilkan barang dan jasa yang baru yang lebih efisien, untuk memperbaiki produk dan jasa yang sudah ada, dan menemukan cara baru yang dapat memberikan kepuasan kepada konsumen. (Modul Kewirausahaan, 2013)

Berdasarkan keenam konsep di atas, secara ringkas kewirausahaan dapat didefinisikan sebagai sesuatu kemampuan kreatif dan inovatif (*create new and different*) yang dijadikan kiat, dasar, sumber daya, proses dan perjuangan untuk menciptakan nilai tambah barang dan jasa yang dilakukan dengan keberanian untuk menghadapi risiko. Dari segi karakteristik perilaku, Wirausaha (*entrepreneur*) adalah mereka yang mendirikan, mengelola, mengembangkan, dan melembagakan perusahaan miliknya sendiri. Wirausaha adalah mereka yang bisa menciptakan kerja bagi orang lain dengan berswadaya. Asumsinya adalah setiap orang yang mempunyai kemampuan normal, bisa menjadi wirausaha asal mau dan mempunyai kesempatan untuk belajar dan berusaha. Berwirausaha melibatkan dua unsur pokok (1) peluang dan, (2) kemampuan menanggapi peluang. Berdasarkan hal tersebut, maka definisi kewirausahaan adalah tanggapan terhadap peluang usaha yang terungkap dalam seperangkat tindakan serta membuahkan hasil berupa organisasi usaha yang melembaga, produktif dan inovatif.” (Pekerti, 1997) dalam Modul Kewirausahaan (2013).

Karakter-karakter utama yang dibutuhkan untuk mendukung munculnya seorang wirausaha yang berpeluang sukses: (1) Memiliki daya gerak (*drive*), seperti inisiatif, semangat, tanggung-jawab, ketekunan dan kesehatan; (2) Kemampuan berpikir (*thinking ability*), misal gagasan asli, kreatif, kritis dan analitis; (3) Kemampuan membina hubungan/relasi (*competency in human relation*), ramah di pergaulan (*sociability*), mempunyai emosi yang stabil (EQ tinggi), ramah, suka membantu (*cheer fullness*), kerja sama, penuh pertimbangan (*consideration*), dan bijaksana (*tactfulness*); (4) Mampu menyampaikan ide dan gagasannya (*communication skills*), seperti *open minded* dan mampu menyampaikan pesan secara verbal dan tertulis; (5) Keahlian khusus (*technical knowledge*), seperti menguasai proses produksi atau pelayanan yang dibidangnya, serta tidak gagap informasi yang diperlukan. (Irianto, 2015)

b. Mata Kuliah Project Work

Mata kuliah *Project Work* (Kuliah Berbasis Projek) yang diajarkan di tingkat 4 (Semester 7) merupakan bagian dari kurikulum Program Studi Bahasa Jepang S1 Universitas kami. Mata kuliah 3 SKS ini merupakan implementasi dari *Study of Japanese Society* 1 -3, dan *Japanese Practice (Speaking)* 1 -5 khususnya mengenai

pola kalimat bentuk sopan, pola kalimat yang digunakan untuk presentasi, *interview* dengan penutur asli, dll . Mata kuliah ini menerapkan tiga bidang, yakni kewirausahaan, pengajaran Bahasa Jepang dan *tourism* (pariwisata). Dalam mata kuliah ini beberapa aspek *softskill* yang diperlukan dalam pembentukan mental kewirausahaan yang sudah diterapkan, seperti *leadership*, *teamwork*, kreativitas, dan konsistensi. Namun aplikasi dari beberapa komponen *softskill* ini tentu saja berlaku untuk kaidah-kaidah kewirausahaan yang ditetapkan Ditjen DIKTI di atas.

Mengenai ketiga bidang yaitu *tourism*, pengajaran Bahasa Jepang, dan kewirausahaan, penulis akan menjelaskan satu persatu. Mata Kuliah ini wujudnya adalah sebuah proyek yang dilakukan dalam suatu tim, bukan individual. Proyek yang digarap harus mencakup tiga bidang yaitu *tourism* (kepariwisataan), pengajaran Bahasa Jepang dan kewirausahaan. Mengenai bidang *tourism*, mahasiswa diminta untuk membuat proyek yang terkait dengan pariwisata Jepang. Proyek harus mensosialisasikan objek wisata (daerah) di Jepang atau salah satu asetnya seperti cinderamata, oleh-oleh, atau keunikan dari objek wisata sebagai tempat asal produk tersebut. Untuk mendapatkan data ini, mahasiswa dilatih untuk mencari dari Internet atau buku panduan wisata, juga wawancara dengan penutur asli Bahasa Jepang. Bidang kedua yaitu pengajaran Bahasa Jepang, mahasiswa diwajibkan untuk mempresentasikan setiap kemajuan dari proyeknya dengan Bahasa Jepang. Selain itu karena hasil proyek ini juga dibuat dalam format video, maka harus ada narasi pembuatan produk, atau narasi mengenai proses proyek tersebut, yang mana disampaikan dengan menggunakan Bahasa Jepang. Bidang terakhir yaitu kewirausahaan, tentu saja dari awal perkuliahan pembinaan kewirausahaan ini sudah menjadi prioritas. Mulai dari pembentukan tim, penentuan ketua tim, diskusi penentuan produk untuk proyek, kerjasama hingga pelaksanaan proyek, merupakan pengejawantahan dari akidah-akidah kewirausahaan.

3. METODE PENELITIAN

Dengan menggunakan 6 kaidah kewirausahaan yang ditetapkan oleh Modul Kewirausahaan Ditjen DIKTI tahun 2013 serta karakter wirausaha (Irianto, 2015), penulis menginterpretasikan data yang berupa hal-hal yang terkait dengan mata kuliah *Project Work* (Kuliah Berbasis Proyek). Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi apa sajakah komponen mata kuliah ini yang selaras dengan kaidah-kaidah kewirausahaan dan karakter utama wirausaha, dalam rangka mendukung program Pemerintah untuk dapat mencetak sarjana bermental wirausaha.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkuliahan *Project Work* ini diawali dengan pembentukan tim yang dipimpin seorang ketua tim. Dalam menentukan anggotanya tentu saja seorang leader harus bijak, tidak egois, tidak berpihak pada teman yang dianggap pandai dalam akademis saja, namun juga harus bijaksana merekrut anggota yang “kurang” secara akademis. Ketua tim yang *leadership*nya bagus akan adil bersikap dalam menentukan siapa saja anggota yang dipilihnya dan tugas apa yang dibebankan kepada anggotanya. Dalam penentuan produk apa yang akan dijadikan proyek, mahasiswa yang menjadi ketua tim tidak diperkenankan memaksakan ide dan gagasannya, sebaliknya dia harus mendengarkan dengan solidaritas tinggi semua ide dan masukan dari masing-masing anggotanya. Keseluruhan ide biasanya akan didiskusikan bersama, dan akan diaudiansikan kepada Dosen pengampu, yaitu penulis. Dosen akan menunjukkan video proyek tahun sebelumnya, agar dapat dijadikan referensi oleh mahasiswa dalam menentukan proyeknya. Dalam penentuan produk untuk proyek, Dosen akan memberikan instruksi agar tidak mengabaikan tiga bidang yaitu *tourism*, artinya harus memperkenalkan juga darimana produk berasal, sejarahnya, dan aset wisata daerah asal produk (di Jepang), bidang pengajaran Bahasa Jepang, maksudnya adalah harus memuat narasi pembuatan dalam Bahasa Jepang. Selain itu *interview* dengan nara sumber penutur asli Bahasa Jepang harus ada terjemahannya, yang mana ini merupakan aplikasi dari pengajaran Bahasa Jepang (*Japanese Teaching*). Bidang terakhir yang harus termuat dalam proyek adalah bidang kewirausahaan, di sini produk diharapkan inovatif, hasil kreasi yang menarik, dan mempunyai nilai ekonomis (dapat dijualbelikan).

Nilai kreativitas dari proyek ini misalnya adalah, membuat jimat *Teru-teru Bosu* (jimat yang digantung di depan pintu), meskipun dimodifikasi dengan kain perca Indonesia, padahal harusnya ada kain khusus untuk membuat jimat ini pada masyarakat Jepang, namun bentuk dan penggunaannya dijelaskan sesuai dengan fungsinya pada masyarakat Jepang. Dengan mempertahankan nilai spiritual dari produk yang dipilih dalam proyek, mahasiswa diharapkan dapat menghasilkan produk yang dikreasikan ala Indonesia sehingga kemasannya lebih diterima masyarakat Indonesia. Beberapa tahun yang lalu pernah ada tim yang membuat *sushi* yang diisi ikan bandeng. *Sushi* adalah makanan khas Jepang yang cukup digemari masyarakat Indonesia. Jika *sushi* dikemas dengan cita rasa Indonesia tanpa mengabaikan bentuk dan makna pembuatannya, tim tersebut merasa optimis produknya diterima masyarakat Indonesia. Pernah juga ada tim yang membuat *kabekazari* (hiasa gantung) tulisan *Kanji* yang terbuat dari koran bekas.

Namun karena kaidah dari kewirausahaan yang berwujud kreativitas tidak hanya berupa produk, namun juga dapat berupa jasa, maka pernah ada tim yang diminta untuk bersama-sama dengan tim lain menyelenggarakan pelatihan pembuatan pernak-pernik hasil budaya Jepang. Pelatihan ini merupakan implementasi dari kewirausahaan, yang mana kreativitas seharusnya linear dengan ilmu yang ditimba, dan

dengan berbagi ilmu, manfaatnya akan lebih banyak. Peserta pelatihan adalah mahasiswa adik-adik tingkat program studi Bahasa Jepang juga dan waktu itu jumlahnya lebih dari 100 orang. Dengan pelatihan ini, adik-adik tingkat dapat memperoleh ilmu untuk membuat pernak-pernik khas budaya Jepang, yang dapat dijual pada Festival Kebudayaan Jepang (*Bunkasai*) yang diadakan setahun sekali, ataupun dijadikan usaha di rumah untuk menambah pendapatan.

Kemampuan bernegosiasi juga diasah pada saat mahasiswa melakukan kunjungan ke SMA atau instansi target pelatihan. Di sesi ini mahasiswa harus dapat membuat proposal dan melakukan pendekatan personal yang baik dengan pihak terkait, mengenai ijin penyelenggaraan dan target peserta. Terkadang mahasiswa harus bernego dengan beberapa pihak karena menerima penolakan. Pada saat ini akan terlihat mahasiswa yang pasif atau mudah menyerah akan mengajukan permohonan kepada Dosen untuk dibantu mencari *genba* (target tempat proyek). Namun ketua tim yang smart dan kreatif akan segera menemukan tempat baru dan diusulkan kepada teman se tim dan Dosen pengampu. Hal ini pernah terjadi saat tim akan mengadakan pelatihan pembuatan kabekazari di sebuah panti asuhan di Semarang. Namun karena waktunya mendekati masa Ujian, proposal ditolak oleh pihak pimpinan Panti. Sebagai solusinya, Dosen mengusulkan diadakannya pelatihan bersama beberapa tim yang belum mendapatkan tempat target proyek, yang pesertanya adalah adik tingkat di program studi Bahasa Jepang juga, Usulan ini didiskusikan dan ternyata 3 tim saja yang bersedia dan mereka bekerja sama tidak hanya dalam internal tim, namun juga dengan tim yang lain untuk keberhasilan pelatihan budaya tersebut.

Keberanian dan kemampuan untuk bernegosiasi juga ditempa melalui proses interview dengan nara sumber yang merupakan penutur asli Bahasa Jepang. Mahasiswa harus sanggup bernegosiasi dengan menggunakan pola kalimat Bahasa Jepang yang santun (*sonkeigo*), dan harus mampu membuat janji dengan nara sumber. Pada sesi ini mahasiswa diberi peringatan untuk selalu menepati janji mengingat prinsip hidup orang Jepang yang selalu tepat waktu. Ini merupakan implementasi dari kedisiplinan.

Yang terakhir, karena produk dari proyek ini diupload di Youtube, maka seluruh tim harus bertanggung jawab terhadap isi dan kualitas produknya karena dibagikan di laman online. Contoh link Youtube dari hasil proyek mahasiswa Program Studi Bahasa Jepang UDINUS sebagai berikut: <https://youtu.be/FBRNZN4YyRQ>, <https://youtu.be/qilqapk89IA>, <https://youtu.be/pDo24tphWJU>, dan <https://youtu.be/bGBW7n416Eo>

5. KESIMPULAN

. Keberhasilan proyek jelas ditentukan kerja tim, bukan hanya karena kedisiplinan ketua tim. Saling berdiskusi, saling memahami, kerja keras, saling membantu dan berani mengungkapkan ide/gagasan untuk setiap kemajuan proyek, merupakan kunci keberhasilan sebuah tim. Produk dari proyek dalam mata kuliah Project Work yang berupa produk barang atau jasa, memerlukan kerja keras seluruh tim dan kepemimpinan yang baik. Banyak hal dari setiap step pelaksanaan mata kuliah ini yang merupakan implementasi dari karakter dan kaidah kewirausahaan. Penulis berharap ini dapat dijadikan referensi pengadaan mata kuliah sejenis untuk mendukung pengembangan pendidikan mental kewirausahaan demi terwujudnya lulusan PT yang mampu menciptakan lapangan kerja sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ditjen Pendidikan Tinggi, 2013, *Modul Kewirausahaan*, Ditjen DIKTI, Jakarta <https://philarchive.org/archive/FUGACN> diakses pada 14 Juni 2019
- [2] Irianto, Yoyon Bahtiar, 2015, Modul-1-Konsep Kewirausahaan http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._ADMINISTRASI_PENDIDIKAN/196210011991021-YOYON_BAHTIAR_IRIANTO/Modul-1-Konsep_Kewirausahaan.pdf
- [3] Saragih, Rintan, 2017, Membangun Usaha Kreatif, Inovatif dan Bermanfaat Melalui Penerapan Kewirausahaan Sosial, *Jurnal Kewirausahaan*, <https://media.neliti.com/media/publications/223703-membangun-usaha-kreatif-inovatif-dan-ber.pdf>
- [4] Siregar, Boyke.P, 2018, Jumlah Pengusaha Indonesia Masih Tertinggal Dari Singapura dimuat di Koran Warta Ekonomi Online <https://www.wartaekonomi.co.id/read204928/jumlah-pengusaha-indonesia-masih-tertinggal-dari-singapura.html> diakses tanggal 16 Juni 2019