

Pengembangan Kreativitas Wirausaha Mahasiswa Melalui Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Pengalaman (Studi Kasus: Pembelajaran Kewirausahaan di Politeknik LP3I Jakarta Kampus Pasar Minggu)

¹Yoeliastuti

Politeknik LP3I Jakarta, Administrasi Bisnis
Gedung Sentra Kramat Jl. Kramat Raya No. 7-9 Jakarta Pusat 10450

Email : yoeliastuti72@gmail.com

ABSTRAK-Tujuan penelitian ini menganalisis pengembangan kreativitas wirausaha mahasiswa berbasis pengalaman. Pendekatan penelitian menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui pengamatan, wawancara dan dokumentasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui praktik langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa untuk menemukan ide usaha, mengembangkan produk serta pemecahan masalah usaha secara nyata. Tumbuhnya sikap inovatif dan kemandirian muncul setelah mahasiswa terlibat langsung dalam kegiatan praktik bisnis, simulasi usaha dan proyek kewirausahaan yang dijalankan. Pembelajaran kewirausahaan berbasis pengalaman menjadi suatu strategi yang efektif dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan wirausaha mahasiswa. Penelitian pembelajaran berbasis praktik ini diharapkan dapat diterapkan secara berkelanjutan sebagai kurikulum kewirausahaan di perguruan tinggi.

Kata Kunci: Konsep Kewirausahaan, Kreativitas dalam Kewirausahaan, Kreativitas Kewirausahaan Mahasiswa, Pembelajaran Berbasis Pengalaman

ABSTRACT- *The purpose of this study is to analyze the development of student entrepreneurial creativity based on experience. The research approach uses qualitative methods with data collection techniques through observation, interviews, and documentation in learning activities carried out through direct practice. The results of the study indicate that experiential learning can enhance student creativity in finding business ideas, developing products, and solving real-life business problems. The growth of innovative attitudes and independence emerged after students were directly involved in business practices, business simulations, and entrepreneurial projects. Experiential entrepreneurship learning is an effective strategy in developing student creativity and entrepreneurial skills. This practice-based learning research is expected to be implemented sustainably as an entrepreneurship curriculum in higher education.*

Keywords: *Entrepreneurship Concept, Creativity in Entrepreneurship, Student Entrepreneurial Creativity, Experience-Based Learning*

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi memiliki peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang unggul, mandiri dan adaptif terhadap perubahan zaman. Perguruan tinggi merupakan bagian penting dari sistem pendidikan di Indonesia yang memiliki tujuan untuk mencapai Indonesia emas 2045 di berbagai program, yang dapat dilakukan melalui kegiatan magang, mengajar, penelitian dan kewirausahaan mahasiswa.

Keterbatasan lapangan kerja dan dikombinasikan dengan pendidikan yang rendah bukan hanya sekadar masalah sosial, tetapi sebuah krisis yang mengancam masa depan bangsa yang menjadi faktor utama pengangguran di Indonesia. Ketidakseimbangan antara angkatan kerja dan ketersediaan lowongan, ketidaksesuaian keterampilan dapat diatasi dengan reformasi pendidikan dan pelatihan vokasi, dukungan UKM serta kewirausahaan serta inovasi teknologi yang dapat menciptakan peluang baru dalam mendukung penciptaan lapangan kerja.

Pentingnya pembelajaran kewirausahaan bagi mahasiswa dapat membantu menghadapi dunia kerja yang semakin sempit. Pembelajaran kewirausahaan merupakan modal penting bagi mahasiswa untuk ke depannya. Pembelajaran kewirausahaan dapat menciptakan pola pikir dan memunculkan jiwa *entrepreneur* yang akan mendorong kreativitas dan inovasi.

Menurut Brammantio, Ekasari dan Jamal dalam Insani Salsabila Nurul, dkk (2024), kewirausahaan merupakan aktivitas yang begitu penting untuk memajukan perekonomian Indonesia, dengan berwirausaha individu dapat membangkitkan jiwa wirausaha, mandiri dan berkarya dalam pengembangan ekonomi nasional. Mahasiswa sebagai generasi muda memiliki potensi besar dalam mengembangkan kegiatan kewirausahaan yang inovatif dan berkelanjutan.

Dijelaskan oleh Negeri & Swasta dalam Tumangger et al., 2024 pada perguruan tinggi, implementasi pengajaran perlu dilakukan melalui pendekatan tidak hanya pengajaran secara teoritis tetapi praktek langsung, misalnya inkubator bisnis, kegiatan magang dan praktek kewirausahaan. Dalam program ini, pengajaran tidak hanya tentang pengetahuan bisnis tetapi juga mengembangkan praktek berwirausaha.

Namun kenyataannya, pembelajaran kewirausahaan di perguruan tinggi masih sering berorientasi pada teoritis, belum sepenuhnya mengarahkan mahasiswa untuk berpikir kreatif dan inovatif. Mahasiswa cenderung belajar secara konseptual sehingga mahasiswa kurang dapat mengembangkan ide usaha kreatif. Tidak hanya secara teoritis, pembelajaran kewirausahaan dapat membentuk sikap, perilaku dan pola pikir wirausaha sehingga dapat mengurangi tingkat pengangguran terutama di kalangan sarjana terdidik.

Pembelajaran kewirausahaan berbasis pengalaman merupakan aktivitas wirausaha yang melibatkan mahasiswa melalui pendekatan praktis dalam hal ini tidak hanya pembelajaran teori, tetapi praktek nyata dalam mengembangkan ketrampilan, kreativitas dan mental wirausaha melalui metode pembelajaran simulasi, proyek langsung, studi kasus, pendampingan mentor dan kunjungan UMKM. Pembelajaran seperti ini diyakini mampu menumbuhkan kreativitas dalam mengembangkan ide usaha, penciptaan produk dan penemuan solusi atas rintangan dalam berwirausaha.

Prasetya mengemukakan dalam Dewi Lari Sari (2025) pembelajaran berbasis pengalaman seperti kewirausahaan berperan penting dalam menumbuhkan kreativitas dan keterampilan praktis, dimana pembelajaran ini mahasiswa selain mempelajari konsep juga dapat memahami dinamika pasar, tetapi memahami strategi dalam memecahkan masalah yang dihadapi pelaku usaha.

Peran mahasiswa dalam mengembangkan kreativitas berwirausaha perlu dukungan melalui proses pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan dan pengalaman langsung. Dengan penciptaan kreativitas, mahasiswa mampu menciptakan peluang usaha yang relevan dengan kondisi pasar saat ini.

KAJIAN TEORI

Konsep Kewirausahaan

Era globalisasi berdampak positif pada kemajuan teknologi, inovasi dan perluasan pasar ekonomi. Globalisasi membawa suatu perubahan dalam tatanan ekonomi suatu negara yang mempengaruhi berbagai sektor antara lain sektor ekonomi kreatif yang dilakukan oleh wirausaha-wirausaha yang mengambil peluang tersebut. Kewirausahaan menjadi salah satu faktor penting dalam mendorong penciptaan lapangan kerja, pertumbuhan ekonomi dan penciptaan inovasi baru. Kewirausahaan merupakan kemampuan yang digunakan untuk menuju kesuksesan dengan memanfaatkan ide kreatif dan inovatif. Menurut Garjito, (2014) pada dasarnya sifat, ciri dan watak yang dimiliki seorang wirausaha akan diwujudkan dalam suatu inovasi kreatif dalam dunia nyata.

Dijelaskan Thomas W. Zimmerer dalam Tiara et al., (2024) kewirausahaan merupakan hasil pendisiplinan pemenuhan peluang dan kebutuhan pasar yang diterapkan dalam bentuk inovasi dan kreativitas. Tujuan dari kegiatan wirausaha yaitu menjadikan bentuk baru yang bermanfaat dan memiliki nilai tambah.

Kreativitas dalam Kewirausahaan

Elemen penting yang menunjang keberhasilan kewirausahaan adalah terciptanya kreativitas. Selain menghasilkan ide baru, kreativitas harus mampu mengidentifikasi peluang, menjadi sumber inovasi, meningkatkan daya saing dan mampu mengatasi masalah. Kreativitas memiliki manfaat dalam memenangkan persaingan, yang dapat dilakukan dengan melakukan inovasi produk, peningkatan kualitas layanan dan proses yang berbeda dengan pesaing.

Kemampuan penciptaan terhadap suatu produk dikatakan suatu kreativitas. Arus globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi dan informasi sangat membutuhkan kreativitas yang tinggi. Adanya internet memudahkan wirausaha dalam mengembangkan produk dan memasarkannya. Dijelaskan Hetty Karunia dalam Rismayani. dkk. (2023) informasi menyebar dengan cepat karena adanya jiwa kewirausahaan bagi mahasiswa. Tujuan pendidikan kewirausahaan yang dijelaskan oleh Alma dalam Setyawati (2019) antara lain memberikan pengertian tentang peranan perusahaan; bentuk perusahaan dengan segala keuntungan dan kelemahannya; memahami proses dan karakteristik berwirausaha; memberikan pemahaman dalam perencanaan produk dan mengembangkannya; dapat mengidentifikasi peluang dan memahami dasar berwirausaha dalam hal pemasaran, keuangan, dan produksi serta mampu menghadapi tantangan dan mencari solusinya.

Untuk menumbuhkembangkan kreativitas mahasiswa dalam berwirausaha diperlukan dorongan dan fasilitas guna menumbuhkan semangat wirausaha muda yang tangguh. Mahasiswa perlu dibekali pengetahuan, wawasan untuk pengembangan penciptaan nilai-nilai kreatif sebagai bagian dari kreativitas mahasiswa dalam kegiatan kewirausahaan.

Pembelajaran Berbasis Pengalaman

Pembelajaran bernilai efektif apabila menggunakan pendekatan praktik atau pembelajaran berbasis pengalaman. Pembelajaran ini bermakna ketika mahasiswa mengalami langsung proses, hambatan dan dinamika belajar. Pembelajaran ini mendorong kreativitas mahasiswa untuk mengembangkan ide-idenya. Murniaty et al. dalam jurnal Tania. dkk., (2025) tingkat kreativitas mahasiswa tumbuh apabila kegiatan kewirausahaan berbasis proyek, mahasiswa memiliki peluang dalam menciptakan dan mengembangkan ide dan inovasi baru. Siklus pembelajaran berbasis pengalaman yang dikembangkan oleh David Kold menjelaskan pembelajaran yang tercipta melalui transformasi pengalaman langsung yang menekankan

refleksi diri dan keterlibatan aktif mahasiswa untuk menciptakan pemahaman mendalam dan efektif.

Empat tahapan yang dikemukakan oleh Kolb's *Experiential Learnig Cycle*, yaitu: (1) pengalaman konkret; individu terlibat langsung dalam situasi nyata, (2) observasi reflektif; pengalaman direnungkan dan diamati dari berbagai perspektif, (3) konseptualisasi abstrak; pembentukan teori dan konsep dari individu berdasarkan refleksinya, (4) eksperimentasi aktif; adanya penerapan konsep atau teori baru dan penciptaan pengalaman konkret baru. Pada siklus ini, mahasiswa dapat menggabungkan teori dan pengetahuan melalui praktek langsung. Hasil belajar yang diharapkan dapat lebih maksimal dan berkelanjutan.

Penelitian terdahulu Christianingrum dan Rosalina yang berjudul pengaruh pembelajaran kewirausahaan terhadap minat berwirausaha memberikan pengaruh positif dalam menumbuhkan minat berwirausaha. Menurut penelitian yang dilakukan Mega Silfia Dewy dan Isnaini tentang efektifitas penggunaan model pembelajaran berbasis produk terhadap peningkatan minat wirausahaan mahasiswa juga menghasilkan temuan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis produk melalui pembelajaran berpeluang dalam penciptaan kewirausahaan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini dengan memahami proses pembelajaran kewirausahaan berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas mahasiswa berwirausaha. Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Dijelaskan Sugiyono dalam Safarudin et al., (2023) mengatakan bahwa penelitian ini fokus pada kondisi alamiah dan pemaknaan hasilnya dan peneliti sebagai instrumen kunci. Anggito juga menjelaskan dalam Septiani & Wardana (2022) adanya penemuan dan gambaran dari suatu kegiatan yang dilakukan dalam penelitian.

Mahasiswa yang mengikuti mata kuliah kewirausahaan merupakan objek yang menjadi penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data merupakan proses sistematis untuk memeriksa dan mengolah data untuk menjadi informasi yang dapat dijadikan dasar pengambilan keputusan. Dijelaskan Muhajir dalam Nurdewi, (2022) analisis data suatu upaya yang dicari dan ditata secara sistematis melalui pengamatan, wawancara yang digunakan untuk peningkatan pemahaman peneliti terhadap kasus yang diteliti dan disajikan bagi temuan orang lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran kewirausahaan yang dilakukan melalui pendekatan berbasis pengalaman sangat penting dalam menumbuhkembangkan kreativitas mahasiswa. Pembelajaran ini tidak hanya dilakukan melalui teori tetapi melibatkan mahasiswa dalam praktek nyata. Dengan praktek nyata, mahasiswa mampu melihat peluang, mengatasi masalah dan menemukan solusi jika terjadi kendala dalam kegiatan wirausaha. Dijelaskan oleh W. Zimmerer dalam Rintan (2017) kewirausahaan adalah proses yang menekankan pemanfaatan kreativitas dan inovasi untuk mengatasi masalah dan memanfaatkan peluang di kehidupan sehari-hari.

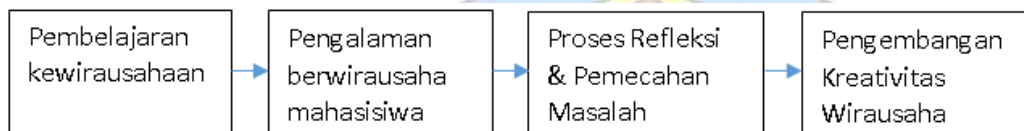
Pembelajaran kewirausahaan berbasis pengalaman memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menemukan ide, memproduksi suatu produk dan memasarkan serta mengembangkan inovasi berkelanjutan. Proses pembelajaran dimulai dari penyampaian teori yang difasilitasi oleh pendidik yang berperan sebagai fasilitator. Pentingnya penciptaan suasana belajar yang kondusif akan menghasilkan hasil belajar maksimal. Dijelaskan Prasetyo & Tohani, 2013 seorang fasilitator sebaiknya memberikan kepercayaan penuh kepada mahasiswa untuk bertanggung jawab dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan pengalaman dan mengembangkan potensi yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas berwirausaha.

Pembelajaran kewirausahaan berbasis pengalaman mendorong pengembangan kreativitas mahasiswa dalam mengidentifikasi peluang usaha yang sedang tren saat ini. Kreativitas berwirausaha mahasiswa Politeknik LP3I Jakarta kampus Pasar Minggu terlihat dari kemampuan mahasiswa menciptakan berbagai macam produk dari berbagai bahan, jenis, kemasan, fungsi dan pemasaran yang dilakukan. Melalui praktek langsung berwirausaha menimbulkan minat mahasiswa menciptakan produk, berkolaborasi dengan rekan mahasiswa lain dalam pengembangan usaha.

Proses wirausaha tidak berhenti hanya pada penciptaan tetapi melatih mahasiswa menemukan cara wirausaha yang efektif, dimulai dari penentuan produk yang akan dipasarkan, bahan yang digunakan, proses pembuatan dan cara pemasaran. Praktek kewirausahaan secara langsung ditunjukkan oleh para mahasiswa Politeknik LP3I Jakarta kampus Pasar Minggu dengan menciptakan beraneka macam produk diantaranya *rice burger* merupakan inovasi dari makanan pokok dengan tren anak muda saat ini. Produk yang diciptakan dalam pembelajaran kewirausahaan selain kuliner ada juga produk kreatif dan kerajinan. Pengembangan kreativitas dalam produk kreatif dan kerajinan dilakukan mahasiswa dengan menciptakan produk daur

ulang seperti memanfaatkan tutup botol minuman menjadi gantungan kunci; membuat buket dari bahan kawat bulu, beraneka macam makanan kecil (*snack*); merangkai manik-manik menjadi gantungan untuk *handphone*; memanfaatkan daun kering dijadikan pembatas buku; dan menciptakan kreativitas lampu belajar serta *macrame* untuk menempelkan foto-foto.

Kegiatan pengembangan kreativitas berwirausaha tidak lepas dari proses belajar yang diterapkan dalam kampus. Adapun proses pembelajaran kewirausahaan berbasis pengalaman memiliki tahapan yang dilakukan, yaitu :



Gambar 1. Tahapan Proses Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Pengalaman

Pengembangan kreativitas wirausaha yang dijalankan para mahasiswa di lanjutkan dengan mengikuti bazar yang ada di sekitar tempat tinggal mereka, memasarkan produk di pusat keramaian seperti di area *Car Free Day*. Pencapaian target penjualan menunjukkan hasil yang memuaskan, dimana usaha mereka lebih dikenal masyarakat dan omzet penjualan semakin tinggi. Hasil akhir kegiatan wirausaha ini disampaikan melalui laporan kegiatan kewirausahaan yang menampilkan seluruh aspek usaha, mulai dari penciptaan produk, penamaan *brand* produk, bahan yang digunakan, proses pengolahan dan pemasarannya.

Pembelajaran berbasis pengalaman menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan *problem solving* mahasiswa. Kreativitas dalam pemecahan masalah utama yang dihadapi adanya keterbatasan modal dan persaingan pasar. Keterbatasan ini dapat diatasi oleh mahasiswa dengan memilih bahan baku yang murah dan mudah didapat, melakukan inovasi kemasan sebagai daya tarik produk dan memanfaatkan media digital sebagai sarana promosi. Pengalaman langsung memberikan pemahaman lebih dari pembelajaran teoritis. Penelitian ini juga mendukung penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa keaktifan mahasiswa dalam kegiatan kewirausahaan memberikan sumbangsih positif terhadap pengembangan kreativitas kewirausahaan mahasiswa.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan pembelajaran kewirausahaan berbasis pengalaman terbukti berkontribusi positif dan mampu mengembangkan kreativitas

wirausaha mahasiswa secara efektif dibandingkan pembelajaran secara teoritis. Keterlibatan mahasiswa dalam praktik langsung mendorong kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan ide usaha yang kreatif dan inovatif. Pembelajaran kewirausahaan berbasis pengalaman tidak hanya memperkuat pemahaman konsep dalam berwirausaha tetapi juga dapat membentuk kompetensi praktis dan sikap kewirausahaan mahasiswa. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran kewirausahaan berbasis pengalaman perlu dikembangkan di perguruan tinggi sebagai strategi untuk meningkatkan kesiapan mahasiswa menjadi wirausaha mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi Lari Sari, B. (2025). PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS PENGALAMAN PRAKTIS : SEBUAH PENDEKATAN KOLABORASI. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Multi Disiplin*, 02, 7–13.
- Garjito, D. (2014). *Berani Berwirausaha*. Akhmal Publishing.
- Insani Salsabila Nurul, D. (2024). Peran Kewirausahaan Dalam Mendorong Inovasi Dan Menciptakan Lapangan Pekerjaan. *Jupensal*, 1(Vol. 1 No. 2 (2024): Jupensal (Jurnal Pendidikan Universal) Juni), 332–338.
- Nurdewi. (2022). SENTRI : Jurnal Riset Ilmiah. *Jurnal Riset Ilmiah*, 1(2), 297–303.
- Prasetyo, I., & Tohani, E. (2013). *PENGEMBANGAN MODEL PENDIDIKAN LIFE SKILLS BERBASIS KEWIRAUSAHAAN MELALUI EXPERIENTIAL LEARNING*. 8(2).
- Rintan, S. (2017). Jurnal kewirausahaan. *Jurnal Kewirausahaan*, 3, 26–34.
- Rismayani. dkk. (2023). *PERAN KREATIVITAS DALAM PROSES KEWIRAUSAHAAN DAN CARA MENGINSPIRASI IDE HEBAT*. 2(4), 12485–12494.
- Safarudin, R., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). *Penelitian Kualitatif*. 3, 9680–9694.
- Septiani, R. A. D., & Wardana, D. (2022). *Jurnal perseda*. V(2), 130–137.
- Setyawati, E. (2019). PADA MATAKULIAH KEWIRAUSAHAAN (Studi Kasus Mahasiswa STKIP PGRI Pacitan). *Penelitian Pendidikan*, 11, 1555–1614.
- Tania. dkk. (2025). MAHASISWA MELALUI BAZAR INOVASI. *Ilmiah Ekonomi Manajemen Bisnis Dan Akuntansi*, 2(6), 530–538.
- Tiara, V., Liska, F., Barella, Y., & Tanjungpura, U. (2024). *Pemahaman Mendalam tentang Kewirausahaan : Manfaat yang Diperoleh , Fungsi yang Dimainkan , dan Peran dalam Perubahan Sosial dan Ekonomi*. 2.
- Tumangger, A. S., Sari, G. P., & Sahputri, T. (2024). *Jurnal Edusiana : Jurnal Ilmu Pendidikan Analisis Implementasi Program Pendidikan Kewirausahaan Dalam Mindset Wirausaha Di Kalangan Mahasiswa*. 2(2), 109–118.