

# **PEMBELAJARAN ENTREPRENEURSHIP MELALUI ONLINE BERDASARKAN CONNECTIVISM**

**MUHAMMAD FIRMAN KARIM**

**FISIP Universitas Terbuka**

[firbank@ut.ac.id](mailto:firbank@ut.ac.id)

## **ABSTRAK**

Pada era 90'an sistem belajar jarak jauh dapat dilakukan melalui media radio, televisi dan pembelajaran lewat buku modul. Sekarang seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta makin majunya perangkat alat komunikasi seperti telepon genggam, tablet layar sentuh yang memungkinkan orang berkomunikasi tatap muka melalui telpon genggam dan tablet. Pendidikan jarak jauh di dunia saat ini memasuki generasi ketiga seperti yang dikemukakan oleh Siemens (dalam Anderson & Dron, 2011).

Pentingnya keunggulan dalam bersaing dalam era masyarakat madani sekarang ini perlu diwadahi oleh kemampuan dari individu yang berjiwa entrepreneurship. Oleh karena itu perlu adanya pemberdayaan kemampuan entrepreneurship melalui pembelajaran online berbasis connectivism sangat penting. Universitas Terbuka (UT) sebagai institusi pendidikan jarak jauh di Indonesia yang juga merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh dunia telah memasuki generasi ketiga. Pentingnya muatan budaya lokal dalam pembelajaran online merupakan salah satu pertimbangan dalam kebijakan terhadap mahamahasiswanya. Untuk itu pembelajaran entrepreneurship yang bermuatan lokal melalui online diharapkan dapat memajukan integritas mahamahasiswa yang lulusannya diharapkan dapat meneruskan generasi bangsa yang madani. Pembelajaran entrepreneurship yang ada di UT terdapat pada mata kuliah Kewirausahaan dan Kepemimpinan, sehingga diharapkan mahamahasiswa yang mengampu mata kuliah tersebut dapat memperkaya ilmu yang didukung oleh budaya Indonesia. Beberapa pertimbangan berdasarkan penelitian terhadap beberapa model pembelajaran online yang dilakukan diharapkan akan bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan jarak jauh di Indonesia dan di dunia pada umumnya, serta dapat digunakan oleh berbagai organisasi pendidikan yang mengutamakan pembelajaran online saat ini.

Kata Kunci: Pembelajaran Entrepreneurship, Online, Connectivism

## **PENDAHULUAN**

Dewasa ini seiring berkembang jaman yang tidak menentunya kestabilan ekonomi pada suatu perusahaan yang di akibatkan karena persaingan pasar dan produk, bahkan juga permainan jual beli saham, membuat para investor dan owner perusahaan tidak menjanjikan kelancaran jangka panjang untuk perusahaanya, akibatnya sebagian orang-orang yang tidak mengerti permainan kaum kapitalis menjadi korban seperti di antaranya di Negara kita

Indonesia yang hampir rata-rata adalah kaum buruh mendapatkan imbasnya, ada sedikit dari beberapa contoh penyebab terputusnya hubungan kerja seperti berikut : PHK karena pengurangan pegawai, bangkrutnya perusahaan, pergantian pemegang saham, dan lain-lain mungkin sebagian para orang-orang menyangka pekerjaan mereka yang kini sedang di jalani sudah begitu aman padahal pekerjaan mereka itu sangat beresiko untuk di masa depan.

Begitu besar pengaruh globalisasi dalam perekonomian dewasa ini, sehingga negara perlu mempersiapkan masyarakat yang mempunyai keahlian dan kemampuan yang sesuai dengan perkembangan jaman, untuk itu perlu dikembangkan suatu pembelajaran mengenai kewirausahaan (*entrepreneurship*) dalam kehidupan masyarakat yang bergerak dalam era perkembangan globalisasi saat ini.

Demi meningkatkan mutu dan daya saing di ranah internasional, Wapres Boediono menyarankan agar perguruan tinggi Indonesia memanfaatkan mata kuliah online yang banyak tersedia saat ini. Menurut Wapres, *"Materi dan proses pengajaran itu umumnya disusun dan diolah oleh pendidik dan pengajar dari lembaga-lembaga pendidikan ternama di dunia di luar negeri. Oleh karena itu, standarnya dijamin memenuhi standar internasional."*

Agar dapat memenuhi keinginan pembentukan kualitas SDM yang sesuai dengan perkembangan jaman dan dapat bersaing dalam pasar globalisasi maka perlu ditingkatkan kualitas pembelajaran kewirausahaan (*entrepreneurship*) baik secara online maupun tatap muka. Demi memenuhi kebutuhan akan pembelajaran mengenai kewirausahaan maka UT sebagai Perguruan Tinggi di bidang pembelajaran Jarak Jauh diharapkan dapat memenuhi keinginan masyarakat untuk membentuk SDM yang mempunyai kapabilitas kemampuan dan skill yang sesuai dengan era globalisasi.

## **LANDASAN TEORI**

Teori Connectivisme merupakan alternatif teori pembelajaran pada abad digital. Connectivisme adalah integrasi prinsip yang dieksplorasi melalui teori chaos, network, dan teori kompleksitas dan organisasi diri. Belajar adalah proses yang terjadi dalam lingkungan yang tidak nampak kepada peningkatan elemen-elemen. Kandungan pelajaran tidak seluruhnya dikawal oleh individu.

## **APA ITU KONEKTIVISM (CONNECTIVISME)**

Menurut George Siemens (2004) connectivisme merupakan teori pembelajaran yang digunakan untuk era digital ini. Dalam teori ini menjelaskan pembelajaran ialah proses yang berlaku berdasarkan kepelbagaian pemindahan unsur-unsur secara berterusan. Titik

permulaan pembelajaran bermula dengan individu menyalurkan maklumat ke dalam rangkaian dan individu lain menerimanya dan menyalurkan semula ke dalam rangkaian. Ia akan menjadi satu kitaran dalam rangkaian.

## **KONEKTIVISME (CONNECTIVISM)**

Istilah Connectivism diperkenalkan pertama kali oleh George Siemens<sup>[7]</sup>. Connectivism merupakan teori pembelajaran yang mengintegrasikan prinsip-prinsip yang digali melalui teori chaos, jejaring, kompleksitas (complexity), dan self-organizing. Pembelajaran dalam pengertian connectivism dipahami sebagai suatu proses yang terjadi dalam lingkungan yang berubah-ubah elemen-elemen inti pembelajaran yang kabur dan tidak sepenuhnya dalam kendali seorang individu. Dalam connectivism, pembelajaran yang didefinisikan sebagai:

*Kegiatan dimulai dari kegiatan mengetahui sampai dengan kegiatan menciptakan pengetahuan yang dapat ditindakkan (actionable knowledge)*

Kegiatan-kegiatan ini dapat terjadi di luar diri manusia (dalam suatu organisasi, suatu database, dan lain sebagainya). Kegiatan ini berfokus pada penghubungan kumpulan-kumpulan informasi khusus, dan hubungan-hubungan lain yang memungkinkan kita belajar lebih banyak. Karena itu, kemampuan melakukan penghubungan-penghubungan ini merupakan hal yang lebih penting dari pengetahuan yang kita kuasai. Connectivism dilandasi oleh pemahaman akan kenyataan bahwa pengambilan keputusan di era informasi akan didasarkan pada landasan-landasan yang berubah dengan cepat. Informasi-informasi baru akan diperoleh secara terus-menerus secara berkelanjutan. Kemampuan membedakan informasi yang penting dan yang tidak penting dengan demikian bersifat vital. Dan juga, kemampuan untuk mengenali kapan suatu informasi baru telah mengubah landasan yang menjadi dasar keputusan-keputusan yang diambil kemarin merupakan hal yang sangat kritis sifatnya (critical).

## **PRINSIP-PRINSIP CONNECTIVISM**

Dengan demikian Connectivism berkembang dengan prinsip-prinsip yang berlaku sampai dengan saat makalah ini ditulis sebagai berikut:

1. Pembelajaran dan pengetahuan berada dalam keaneka-ragaman (diversity) pandangan/pendapat/opini.

2. Pembelajaran merupakan suatu proses menghubungkan sumber sumber informasi terutama node node khusus. Selain itu, pembelajaran dapat terjadi di luar diri manusia ( may reside in non-human appliances )
3. Kapasitas untuk dapat mengetahui lebih penting dari pada apa yang saat ini diketahui.
4. Mendorong dan memelihara hubungan hubungan diperlukan untuk memfasilitasi terjadinya pembelajaran berkelanjutan.
5. Kemampuan untuk melihat hubungan hubungan antara bidang bidang, ide ide, dan konsep konsep merupakan keterampilan inti.
6. Kemutakhiran ( akurat, pengetahuan up-to-date ) merupakan tujuan dari kegiatan pembelajaran connectivism
7. Pengambilan keputusan merupakan proses pembelajaran.
8. Memilih apa yang akan dipelajari sangat penting dalam menghadapi “banjir informasi”.
9. Makna dari informasi yang masuk harus dilihat melalui “kacamata” suatu pergeseran realitas. Suatu jawaban yang benar saat ini dapat salah besok pagi karena adanya perubahan “iklim” informasi yang mempengaruhi keputusan tersebut.

## **IMPLIKASI CONNECTIVISM**

Connectivism mempunyai implikasi terhadap semua aspek kehidupan. Seminar kita kali ini menyoroti dampaknya pada pembelajaran, namun aspek aspek lain berikut ini juga akan terkena dampak oleh berkembangnya Connectivism:

- Manajemen dan kepemimpinan. Menyadari bahwa pengetahuan yang lengkap tidak mungkin didapat dari pemikiran satu orang, maka diperlukan ancangan berbeda dalam menilai suatu situasi. Pembentukan berbagai tim yang berbeda pandangan merupakan struktur yang penting dan diperlukan dalam rangka agar dapat menggali ide ide secara lengkap. Inovasi merupakan tantangan tambahan. Suatu ide yang dianggap revolusioner hari ini suatu saat akan ada sebagai elemen yang biasa. Kemampuan suatu organisasi untuk mendorong, membina, dan mensistesisikan dampak dampak dari berbagai pandangan atas suatu informasi merupakan hal yang sangat penting dalam rangka survival di era ekonomi-pengetahuan.
- Organisasi penyedia jasa media-masa, berita, informasi, ditantang untuk terbuka, real-time, dan melakukan blogging agar terjadi komunikasi dua arah.

- Keterkaitan yang bertambah erat antara manajemen pengetahuan individu dengan manajemen pengetahuan organisasi.
- Desain dari lingkungan pembelajaran.

### **MENGAPA PERLU TEORI PEMBELAJARAN BARU**

George Siemens telah membangunkan teori pembelajaran Connectivisme kerana percaya bahawa teori-teori pembelajaran sebelumnya seperti Behaviourism, Cognitivism dan Constructivism tidak memenuhi sifat pengajian dalam zaman digital kini. Teori pembelajaran dahulu dibangunkan semasa “peembangan maklumat secara perlahan” ia amat berbeza era digital kini dimana maklumat berkembang dengan pantas seperti bendalir.

Connectivism telah timbul sebagai satu teori pembelajaran baru bertujuan mensasarkan bagaimana pembelajaran berlaku dalam era digital kini. Teknologi telah merubah kehidupan komunikasi dan pembelajaran. Jadi dengan perubahan ini pembelajaran secara tradisional juga perlu berubah mengikut format digital seiring dengan perubahan teknologi.

### **PENERAPAN CONNECTIVISM DI PERGURUAN TINGGI TERUTAMA PERGURUAN TINGGI KONVENSIONAL DAN JARAK JAUH**

Perguruan Tinggi terutama Perguruan Tinggi Konvensional DAN Jarak Jauh adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempunyai arti luas. Karena Perguruan Tinggi terutama Perguruan Tinggi Konvensional dan Jarak Jauh yang ada sekarang dibangun dan berada dalam sistem era industri, maka penerapan connectivism harus dilakukan secara bertahap dengan suatu metoda yang disebut sebagai Blended Learning. Tujuan Blended Learning adalah untuk membangun “Perancah – Scaffolding” bagi pembelajar baik individu maupun organisasi untuk mengadaptasi Connectivism.

Perlu diingat bahwa semua Perguruan Tinggi terutama Perguruan Tinggi Konvensional dan Jarak Jauh ditangani secara makro (tingkat negara, regional, internasional), maupun mikro (tingkat satuan pendidikan) dan semuanya dilakukan dengan suatu manajemen. Manajemen berarti pengalokasian 6 M (*Manusia, Modal, Market, Metoda, Materi, Mesin /peralatan*); melalui proses *Perencanaan, Pengorganisasian, Penggerakkan, dan Pengendalian*, untuk mencapai suatu sasaran yang telah ditetapkan. Karena itu, manajemen Perguruan Tinggi terutama Perguruan Tinggi Konvensional dan Jarak Jauh di segala jenis, jenjang, baik secara makro maupun mikro harus berubah bila tidak ingin

ketinggalan kereta dengan terus menerus asyik dan nyaman terlayani oleh teori, metoda, sistem, dan teknologi era industri, sedangkan jaman telah melaju di era informasi.

Perubahan tersebut menurut George Siemens<sup>[8]</sup> dapat dikaji dan dikembangkan dalam 4 domain (wilayah) sebagai berikut :

#### Domain I – Analisa dan Validasi

- *Tahap 1 Analisa* - terdiri dari Analisa Jejaring Sosial, Analisa Organisasi, Analisa Struktur, Analisa Budaya, dan Analisa Aliran Pengetahuan
- *Tahap 2 Evaluasi dan Representasi* – terdiri dari penyiapan Representasi Visual, dan Kelengkapan data
- *Tahap 3 Validasi* – terdiri dari penyiapan Panel Penanggap, Ketelitian Pandangan Latar Belakang
- *Tahap 4 Pengembangan Peta Pembelajaran* – terdiri dari penyiapan Sumber Daya, Tipe Pembelajaran, Tipe Elemen Elemen Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Strategi Organisasi.

#### Domain II – Desain Ekologi dan Pembangunan Jejaring

- *Tahap 5 Ekologi* – yang meliputi Desain, Piloting, Penyebaran, Pengembangan

#### Domain III – Pembelajaran Adaptif dan Siklus Pengetahuan

- *Tahap 6 Mempersiapkan Pembelajar dan Mendorong Pembelajaran* – yang terdiri dari Kajian Elemen Elemen Ekologi, Membangun Keterampilan Pembelajar, Membangun Percaya Diri, Membantu Berpartisipasi Dalam Dunia Connectivism, Penanaman Dalam Proses Organisasi, Penanaman Dalam Kebiasaan Kebiasaan Organisasi.

#### Domain IV – Kajian Ulang Sistem dan Evaluasi

- *Tahap 7 Assesment dan Evaluasi* – yang dilakukan terhadap Tingkat Kembalian, Ekologi, Ancangan, Keberhasilan, Para Pembelajar
- *Tahap 8 Revisi dan Penyesuaian* – yang terdiri dari Koreksi, Kompensasi, Penyesuaian.

Cara bagaimana agar semakin banyak warga Indonesia yang mengetahui pentingnya penambahan jumlah entrepreneur yang betul-betul entrepreneur, bukan hanya sebagai pengusaha biasa, di negeri ini. Saya terpikir untuk menyebarkannya melalui metode online. Dengan menggunakan Internet, kita bisa menjangkau lebih luas lagi masyarakat di berbagai pelosok Indonesia.

agar setiap provinsi di Indonesia memiliki sebuah pusat inkubator bisnis yang bisa menjadi tempat orang belajar dan mempraktikkan entrepreneurship. Saya menghendaki agar setiap daerah memiliki cabang atau *incubator center* tempat agen-agen kita siap membantu masyarakat yang ingin belajar berwirausaha.

Orang-orang yang ingin menjadi entrepreneur bisa datang ke pusat inkubator di daerahnya masing-masing dan bertanya serta belajar langsung pada mereka yang lebih berpengalaman. Mereka harus memiliki wadah untuk berkegiatan secara rutin.

### **PENGERTIAN ASPEK *SKILL* DAN *ENTREPRENEURSHIP***

Kecakapan hidup merupakan kecakapan yang dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problem hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga mampu mengatasinya. Pembelajaran kecakapan hidup dan *entrepreneurship* ini tidak dikemas dalam bentuk mata pelajaran baru, tidak dikemas dalam materi tambahan yang disisipkan dalam mata pelajaran tetapi dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Yang dimaksudkan.

*Entrepreneurship* adalah jiwa kewirausahaan yang dibangun untuk menjembatani antara ilmu dengan kemampuan dasar.

Secara umum ada dua macam *life skill*, yaitu *general life skill* (GLS) dan *specific life skill* (SLS). *General life skill* dibagi menjadi dua yaitu *personal life skill* (kecakapan personal) dan *social skill* (kecakapan social). Kecakapan personal itu sendiri terdiri dari *self awarness skill* (kecakapan mengenal diri) dan *thinking skill* (kecakapan berpikir). *Spesific life skill* juga dibagi menjadi dua yaitu *academic skill* (kecakapan akademik) dan *vocational skill* (kecakapan vokasional/kejuruan). Kecakapan mengenal diri meliputi kesadaran sebagai makhluk Tuhan, kesadaran akan eksistensi diri, dan kesadaran akan potensi diri. Kecakapan berpikir meliputi kecakapan menggali informasi, mengolah informasi, mengambil keputusan dan kecakapan memecahkan masalah. Kecakapan sosial meliputi kecakapan komunikasi lisan, komunikasi tulisan, dan kecakapan bekerjasama. Kecakapan akademik meliputi kecakapan mengidentifikasi variabel, menghubungkan variabel, merumuskan hipotesis dan

kecakapan melaksanakan penelitian. Kecakapan vokasional/kejuruan terkait dengan bidang pekerjaan tertentu (Depdiknas, 2003:8)

Kecakapan hidup dan *entrepreneurship* ini sebenarnya dimiliki oleh setiap orang, tetapi dalam jumlah dan kadar yang berbeda-beda. Keduanya dapat dikembangkan menjadi karakter seseorang, oleh karena itu aspek tersebut harus diasah dan dipraktikkan.

Pada dasarnya aspek *life skill* dan *entrepreneurship* ini bukan sekedar pengetahuan teknik atau keterampilan, tetapi lebih berorientasi pada **sikap mental** melalui proses diri dengan praktik dan pengalaman karena dorongan motivasi dari diri sendiri. Oleh karena itu guru sangat berperan penting dalam menanamkan sikap mental mahasiswa ini melalui proses pembelajaran. Untuk mengimplementasikan kedua aspek tersebut, dosen jarak jauh harus memahami betul keduanya, sehingga ketika penyampaian materi akan terintegrasikan dalam proses pembelajaran. Materi jarak jauh tidak hanya dipandang sebagai sesuatu yang “murni” namun merupakan terapan yang nantinya bisa direalisasikan oleh anak didik kita. Dengan bekal sikap mental itulah diharapkan muncul gagasan/pemikiran anak dalam menghadapi kehidupannya.

## **IMPLEMENTASI ASPEK *SKILL* DAN *ENTREPRENEURSHIP* DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH**

Ada dua cara dalam mengimplementasikan aspek *life skill* dan *entrepreneurship* yakni secara teoritis dan praktis. Secara teoritis dilaksanakan di dalam kelas tentunya dengan pembelajaran jarak jauh yang bermakna. Artinya guru dalam mengembangkan pembelajaran dapat menggunakan media dan metode pembelajaran yang mengedepankan aktivitas mahasiswa. Pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan salah satu pendekatan yang digunakan sehingga dapat meng-*explore* potensi anak didik. Mahasiswa dilibatkan dalam membangun pemahaman materi yang diperoleh dari hasil penemuan sendiri, sehingga nilai-nilai *life skill* dan jiwa *entrepreneurship* yang sebenarnya merupakan potensi diri akan berkembang.

## **PENUTUP**

Perguruan Tinggi kita sebagaimana halnya banyak Perguruan Tinggi Terutama Perguruan Tinggi Konvensional lain di dunia saat ini masih memakai paradigma lama. Tidak banyak perubahan ekologi kelas di berbagai Perguruan Tinggi Jarak Jauh dan Universitas. Seorang dosen berdiri di depan dan para mahasiswa duduk dalam barisan di depannya. Proses

belajar mengajar berjalan “one way traffic“ dengan dosen sebagai narasumber. Modernisasi diartikan sebagai adanya tambahan satu laptop dan proyektor LCD yang berfungsi sekedar sebagai pengganti papan tulis. Kita ditantang untuk mengubah Perguruan Tinggi terutama Perguruan Tinggi Konvensional Perguruan Tinggi terutama Perguruan Tinggi KonvensionalL kita, karena bila tidak berarti kita membiarkan mereka menjadi museum museum pendidikan yang akan melahirkan generasi yang bukan hanya gagap teknologi, tetapi juga gagap pengetahuan di tengah dunia yang sadar teknologi dan mengalami pencerahan melalui pengetahuan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

<http://anwarholil.blogspot.com/2009/01/> Pengembangan Soft Skill dalam Pembelajaran

Suryadi, Ace. 2002, Pendidikan, Investasi SDM, dan Pembangunan. Jakarta; Balai Pustaka.

George Siemens, Connectivism – A Learning Theory for The Digital Age

Connectivism – A Learning Theory For Today’s Learner, <http://asia.news.yahoo.com>

George Siemens, Knowing Knowledge, [www.knowingknowledge.com](http://www.knowingknowledge.com), 2006, halaman 1

M.P. Huguet, Online Teaching, Blended Instruction, and Choosing the Right Tools