

BAB III

PERMASALAHAN

3.1 Analisa Permasalahan yang Dihadapi Perusahaan

3.1.1 Temuan Masalah

Permasalahan yang terjadi di UPT ICCA Darmajaya adalah belum terdapat program pembinaan kewirausahaan yang diperuntukkan khusus bagi siswa/I SMA/K sehingga kalangan pelajar belum tersentuh manfaat dari Inkubator Bisnis Darmajaya.

3.1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan temuan masalah yang diuraikan diatas, terdapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara agar manfaat Inkubator Bisnis Darmajaya dapat turut dirasakan oleh pelajar SMA/K?
2. Program apa yang dapat diimplementasikan untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada pelajar SMA/K?
3. Metode apa yang harus dilakukan agar pelajar SMA/K tertarik untuk mengikuti program yang direncanakan?

3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah

Untuk dapat memecahkan masalah yang telah diuraikan diatas, maka kerangka pemecahan masalah adalah sebagai berikut :





Gambar 3.1 *Kerangka Pemecahan Masalah*

3.1.4 Langkah – Langkah Pemecahan Masalah

Langkah – langkah pemecahan masalah sesuai dengan kerangka pemecahan masalah tersebut diatas adalah sebagai berikut :

1. Mengamati Permasalahan

Tahap awal dalam proses pemecahan masalah, di mana dilakukan pengamatan atau analisis terhadap situasi yang ada untuk mengenali adanya permasalahan. Pada tahap ini, tujuan utamanya adalah mengumpulkan informasi dan data yang relevan dengan masalah tersebut.

2. Identifikasi Masalah

Proses mengenali dan mendefinisikan masalah secara jelas. Setelah mengamati masalah, langkah ini memastikan apa sebenarnya yang menjadi akar permasalahan dan aspek-aspek mana yang memerlukan perhatian.

3. Merancang Penyelesaian

Setelah masalah diidentifikasi, langkah ini melibatkan pembuatan rencana atau strategi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Rancangan ini dapat mencakup berbagai alternatif solusi, tujuan yang ingin dicapai, serta metode yang akan digunakan.

4. Melaksanakan Rancangan Penyelesaian

Tahap di mana solusi yang telah dirancang diterapkan atau diimplementasikan. Pada fase ini, tindakan konkret dilakukan untuk mengatasi masalah sesuai dengan rencana yang sudah disusun.

5. Kesimpulan dan Saran

Setelah pelaksanaan solusi, evaluasi terhadap hasilnya dilakukan, dan kesimpulan mengenai keberhasilan atau kegagalan penyelesaian dicapai. Dari hasil ini, rekomendasi atau saran diberikan untuk langkah berikutnya, baik berupa perbaikan atau pengembangan lebih lanjut.

6. Evaluasi

Tahap terakhir yang melibatkan penilaian terhadap seluruh proses penyelesaian masalah, dari mulai pengamatan hingga pelaksanaan. Evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas solusi yang diimplementasikan dan memutuskan apakah masalah sudah terselesaikan dengan baik atau memerlukan tindakan lanjutan.

3.2 Landasan Teori

Teori *Experiential Learning* pertama kali diperkenalkan pada tahun 1984 oleh David Kolb. *Experiential Learning* berasal dari dua suku kata, yaitu *Experiential* berasal dari kata *experience* yang artinya pengalaman dan *learning* yang berarti belajar. Sedangkan *Experiential Learning* dapat diartikan pembelajaran berdasarkan pengalaman. Sehingga model *Experiential Learning* merupakan model pembelajaran berdasarkan pengalaman.

3.2.1 *Experiential Learning* Menurut Para Ahli

a. David Kolb

Menurut David Kolb dalam buku Muhammad Fathurrohman mengatakan bahwa model *Experiential Learning* adalah proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman.

Pengetahuan diakibatkan oleh kombinasi pemahaman dan mentransformasikan pengalaman.

b. Abdul Majid dan Chairul Rochman

Model *Experiential Learning* merupakan suatu model belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung.

c. Muhammad Fathurrohman

Model *Experiential Learning* adalah proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber dari buku atau pendidik.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Experiential learning* merupakan model pembelajaran berdasarkan pengalaman. Karena pengalaman mempunyai peran utama dalam proses pembelajaran, serta pengalaman dapat digunakan sebagai katalisator untuk menolong siswa mengembangkan kemampuannya dalam proses pembelajaran.

3.2.2 Tahapan Model Experiential Learning

Teori pembelajaran David Kolb yang dikutip oleh Abdul Majid dan Chaerul Rochman terdiri dari empat tahap sebagai berikut :

a. Pengalaman Nyata (*Concrete Experience*)

Pada tahap ini disediakan stimulus yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan sebuah aktivitas. Aktivitas ini dapat berasal dari suatu pengalaman yang pernah dialami sebelumnya baik formal maupun informal dalam situasi yang realistis.

b. Refleksi Observasi (*Reflective Observation*)

Pada tahap ini seseorang mengamati pengalaman atau aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan panca indra maupun bantuan alat peraga. Selanjutnya ia akan merefleksikan pengalamannya da dari hasil refleksi ini mereka menarik pelajaran. Dalam hal ini proses refleksi akan terjadi bila tutor mampu mendorong murid untuk

mendeskripsikan kembali pengalaman yang diperolehnya, mengomunikasikan kembali dan belajar dari pengalaman tersebut.

c. Penyusunan Konsep Abstrak (*Abstract Conceptualization*)

Setelah melakukan observasi dan refleksi, maka pada tahap pembentukan konsep abstrak seseorang mulai mencari alasan, hubungan timbal balik dari pengalaman yang diperolehnya. Selanjutnya ia akan mulai mengonseptualisasikan suatu teori atau model dari pengalaman yang diperoleh dan mengintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya.

d. Tahap Eksperimen Aktif /Implementasi (*Active Experimentation*)

Pada tahap ini seseorang mencoba merencanakan bagaimana menguji kemampuan model atau teori untuk menjelaskan pengalaman baru yang akan diperoleh selanjutnya. Pada tahap aplikasi akan terjadi proses belajar bermakna karena pengalaman yang diperoleh sebelumnya dapat diterapkan pada pengalaman atau situasi problematika yang baru.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam tahap model *Experiential Learning* dimulai dari sebuah pengalaman konkret (*Concrete Experience*) yang dialami oleh seseorang, pengalaman tersebut kemudian direfleksikan, proses refleksi ini berusaha memahami apa yang terjadi atau apa yang dialaminya. Refleksi ini menjadi dasar konseptualisasi atau proses pemahaman prinsip-prinsip mendasari pengalaman yang dialami serta perkiraan kemungkinan aplikasi dalam situasi atau konteks yang lain. Proses implementasi merupakan situasi atau konteks yang memungkinkan penerapan konsep yang sudah dikuasai.

3.2.3 Manfaat Model Experiential Learning

Manfaat model *Experiential Learning* adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kerjasama dalam kelompok, diantaranya adalah :
 - Mengembangkan dan meningkatkan rasa saling ketergantungan antara sesama anggota kelompok

- Meningkatkan keterlibatan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan
 - Mengidentifikasi dan memanfaatkan bakat tersembunyi dan kepemimpinan
 - Meningkatkan empati dan pemahaman antara sesama anggota kelompok
- b. Manfaat secara individual, diantaranya adalah :
- Meningkatkan kesadaran akan rasa percaya diri
 - Meningkatkan kemampuan komunikasi, perencanaan dan kemampuan pemecahan masalah
 - Menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan untuk menghadapi situasi yang buruk
 - Menumbuhkan dan meningkatkan rasa percaya antara sesama anggota kelompok
 - Menumbuhkan dan meningkatkan komitmen dan tanggungjawab
 - Menumbuhkan dan meningkatkan kemauan untuk memberi dan menerima bantuan
 - Mengembangkan ketangkasan, kemampuan fisik, dan koordinasi

3.3 Metode yang Digunakan

3.3.1 Survey

Dalam metode survey, penulis melakukan pengumpulan data dan informasi mengenai sekolah – sekolah potensial yang ada di Bandar Lampung dan sekitarnya melalui tim Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) Darmajaya untuk kemudian dilakukan penyebaran undangan kepada sekolah yang bersangkutan.

3.3.2 *Group Discussion*

Pada metode *group discussion* ini dilakukan diskusi antara pihak internal UPT ICCA dengan penulis yang membahas tentang rencana program yang akan dilakukan. Selain itu dilakukan pula *group discussion* bersama panitia – panitia yang terlibat dalam program ini.

3.3.3 **Rancangan Program**

Pada tahap ini dilakukan perancangan menyeluruh mengenai program yang akan dilaksanakan yang kemudian diberi nama *Youth Business Camp & Darmajaya Business Plan Competition 2024*. Dilakukan perancangan program dimulai dari menentukan siapa pihak – pihak yang akan terlibat, peserta yang akan diundang, susunan panitia, konsep kegiatan, *rundown* kegiatan, *Term Of Reference* (TOR), penentuan narasumber yang akan memberikan materi, mini proposal dan lain sebagainya. Detail rancangan kegiatan dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 *Detail Rancangan Kegiatan*

No	Kegiatan	Tanggal	Pelaksana	Keterangan
1	Survey	30/04/2024	UPT ICCA dan Tim PMB	Mengumpulkan informasi mengenai sekolah - sekolah yang potensial untuk diundang dalam kegiatan
2	<i>Group Discussion</i>	21/05/2024	UPT ICCA dan Panitia	Mendiskusikan konsep acara sampai dengan teknis acara
3	Seminar <i>Entrepreneurs hip & Kick Off Youth Business Camp</i>	04/06/2024	UPT ICCA dan Panitia	Seminar kewirausahaan sekaligus memperkenalkan <i>Youth Business Camp</i> kepada peserta seminar

4	Penyebaran Undangan	15 - 26 Juli 2024	UPT ICCA dan Tim PMB	Mendistribusikan undangan ke sekolah - sekolah yang ada di Bandar Lampung
5	<i>Youth Business Camp</i>	06 - 08/08/2024	UPT ICCA	Pelatihan kewirausahaan selama 3 hari
6	<i>Darmajaya Business Plan Competition</i>	19/08/2024	UPT ICCA	Perlombaan proposal bisnis hasil pelatihan