

**FASILITASI TEMPAT BELAJAR WIRAUSAHA:  
UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI DAN PELUANG KERJA  
DI PEDESAAN**

**(Studi Kasus pada Karang Taruna Sribitan “Amusri”)**

**Oleh: Umul Aiman<sup>\*)</sup>, Bambang Sriwijaya<sup>\*)</sup>, dan Masduki Zakaria<sup>\*\*)</sup>**

**<sup>\*)</sup> Fakultas Agroindustri Universitas Mercu Buana Yogyakarta**

**<sup>\*\*)</sup> Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta**

**Email: umul\_aiman@yahoo.com**

**Abstract**

Sribitan IX which located in Bangunjiwo village has hilly topographic countour that marginal soil. Most of the recident on sribitan village are in a not good economical condition. About 51 families of the 282 families are poor. 13.74% recident not finishing their elementary school, and 36.72% recidents are not finishing their study on high schol grade and 21.8% recidents are unemployed. Most on the women are jobless and some of the man are labour and farmer. Sribitan has youth organisation “AMUSRI” with 40 members that consist of senior and junior high school students, university student, and married young couple.

Transfer of knowledge and technology is done with counseling, practicing, *demplot*, and comparative studying. Many kind of activity that give to participants on this program such as catfush farming, worm farming, vertical-ture and producing instan beverages from fruits and spices.

Yield of this submission are improving member of Amusri motivation to utilize the land, using their spare time to study, improving entrepeneurhip skill, and making Amusri member became more harmouniuos.

**Keywords :** *rural communities, catfish and worm farming, vertikultur, and entrepreneurship*

**A. PENDAHULUAN**

**1. Analisis Situasi**

Pedukuhan IX Sribitan merupakan salah satu pedukuhan di Desa Bangunjiwo yang secara Topografi daerah perberbukitan dengan kondisi tanah yang kurang subur. Sebagian besar masyarakatnya masih tergolong

miskin, yaitu 51 KK dari 282 KK yang ada. Penduduk yang tidak tamat SD sekitar 13,74% dan SLTA 36,72%. Apabila dilihat dari tingkat pengangguran, terdapat 21,80% penduduk yang menganggur/tidak punya pekerjaan tetap. Sebagian besar adalah

wanita tidak bekerja dan yang pria buruh dan petani.

Pedukuhan IX Sribitan mempunyai beberapa aktivitas sosial yang dilakukan oleh bapak-bapak, ibu-ibu, maupun muda-mudi. Bapak-bapak beraktivitas melalui pertemuan Rutin RT, kegiatan keagamaan maupun kegiatan sosial lain. Kegiatan PKK dan Dasawisma dilakukan oleh ibu-ibu, sedangkan kelompok pemuda/muda-mudi tergabung dalam kelompok yang dinamai "AMUSRI". Amusri mempunyai 40 orang anggota. Sebagian besar anggotanya adalah siswa SMA dan beberapa SMP, perguruan tinggi maupun muda-mudi yang sudah berkeluarga dengan satu atau dua putera.

"AMUSRI" beranggotakan pemuda-pemudi dengan antusiasme yang tinggi. Berdasar pengamatan dan analisis di lapangan, antusiasme yang dimiliki sangat perlu untuk difasilitasi agar memberikan nilai tambah. Terlebih anggotanya yang masih belia merupakan sumber daya penting untuk bekal kemajuan bangsa. Fasilitasi yang dilakukan adalah dengan memberikan tempat untuk belajar berwirausaha dengan beragam jenis utamanya yang berbasis pertanian, mengingat sebagian besar warganya berprofesi sebagai petani dengan lahan pekarangan yang cukup luas dan belum dimanfaatkan secara maksimal.

## 2. Tujuan dan Manfaat

Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anggota Karangtaruna

AMUSRI dalam berwirausaha, terutama usaha seperti berikut.

- a. Budidaya ikan lele dengan kolam terpal.
- b. Budidaya cacing tanah dan kascing.
- c. Pengenalan dan budidaya tanaman obat serta pengolahannya menjadi minuman instan dan sirup berkhasiat obat.
- d. Budidaya vertikultur.

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa bekal pengetahuan dan keterampilan kepada anggota AMUSRI tentang berwirausaha, utamanya budidaya lele, cacing, vertikultur serta pembuatan minuman instan. Selain pengetahuan wirausaha (*entrepreneur*), kelompok mempunyai pemasukan secara reguler sehingga dari kekayaan yang dimiliki diharapkan berdampak semakin banyaknya aktivitas yang bisa dilakukan.

## 3. Landasan Teori

Pendidikan wirausaha merupakan suatu kegiatan pendidikan yang dimaksudkan agar seseorang mempunyai keterampilan untuk mandiri agar berupaya meningkatkan kemampuan yang ada pada diri sendiri serta mampu memanfaatkan potensi sumber daya yang ada (Moerdiyanto, 2012). Lebih lanjut Moerdiyanto (2012) menyatakan bahwa dengan pengetahuan wirausaha akan dimiliki bekal pengetahuan untuk bias mempraktikkannya sesuai bakat dan kesenangan masing-masing sehingga barang atau jasa yang dihasilkan bias diterima pasar sehingga mereka memiliki pekerjaan

dan penghasilan yang tetap guna mencukupi kebutuhan keluarganya.

Masyarakat pedesaan sebagian besar memiliki lahan yang belum dimanfaatkan dengan maksimal. Masyarakat desa sebagian besar mempunyai pekerjaan sebagai petani, walaupun kadang-kadang juga sebagai pedagang (Anonimus, 2003). Lebih jauh, disebutkan bahwa masyarakat pedesaan identik dengan kemiskinan, pengangguran, serta rendahnya pendidikan (Anonimus, 2003 dan 2009).

Pemberdayaan masyarakat pedesaan, terutama para pemuda mutlak diperlukan untuk mengurangi permasalahan yang sering dialami oleh masyarakat pedesaan. Banyaknya pemuda yang tidak melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi salah satu penyebab keterpurukan dan kemiskinan yang terjadi pada masyarakat pedesaan. Pendidikan sangat diperlukan agar terjadi peningkatan kualitas kehidupan masyarakat pedesaan.

Pendidikan merupakan suatu ilmu yang ditujukan agar peserta didik mempunyai kualitas hidup yang baik. Pendidikan mutlak diperlukan dan dibutuhkan oleh setiap orang. Terlebih seperti yang tertera pada UU Sistem Pendidikan Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 5 ayat 5, bahwa semua masyarakat di Indonesia berhak untuk mendapatkan kesempatan meningkatkan pendidikan sepanjang hayat.

Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur formal dan informal (Hartini, 2012 dan Jamal, 2009). Jalur formal diperoleh dengan atau melalui

sekolah dan informal dengan kursus, pelatihan maupun studi banding. Dengan studi banding ini, peserta didik diajak untuk melihat secara langsung pemandangan dan atau pengetahuan yang disesuaikan dengan yang dibutuhkan. Dari pengamatan yang dilakukan, selanjutnya masyarakat dipaksa untuk dapat mengambil manfaat dari yang telah dilihatnya.

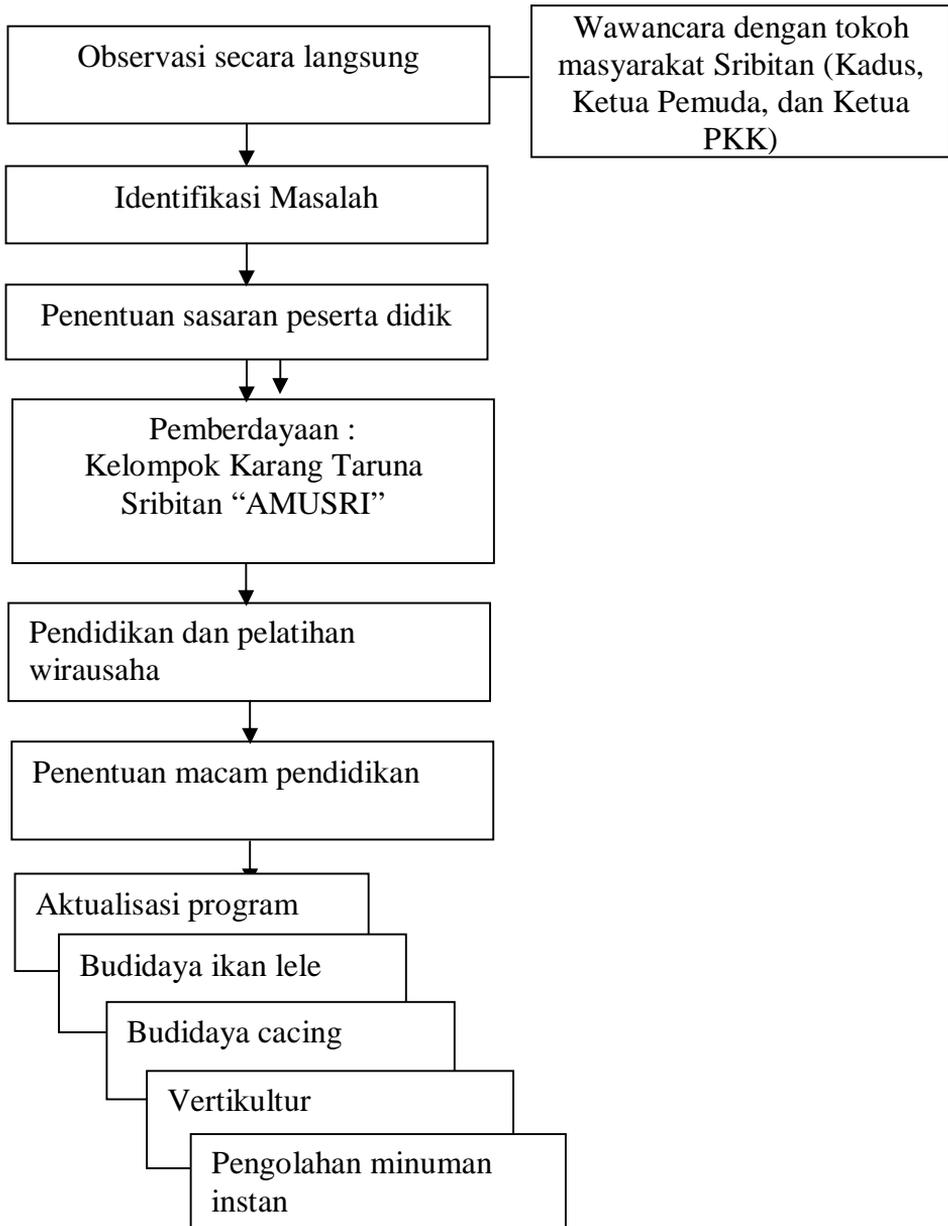
Pada masyarakat pedesaan diperlukan pendidikan aplikatif yang secara langsung dapat dilakukan dan mampu mengatasi permasalahan umum bagi masyarakat. Permasalahan umum dimaksud adalah terkait dengan pekerjaan dan perkonomian keluarga yang cenderung rendah. Pendidikan kewirausahaan merupakan pendidikan yang memungkinkan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Kewirausahaan adalah upaya untuk membuat seseorang menjadi berani mengambil tindakan, berani memilih, untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Pada Lampiran Keputusan Menteri Koperasi dan Pembinaan Pengusahaan Kecil No. 961/KEP/M/ XI/ 1995, disampaikan bahwa kewirausahaan adalah semangat, sikap, perilaku dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha atau kegiatan yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan serta menerapkan cara kerja, teknologi dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik dan atau memperoleh keuntungan yang lebih besar.

## B. METODE APLIKASI

### 1. Kerangka Pemecahan Masalah

Bagan kerangka pemecahan masalah penelitian.



**Gambar 1 : Kerangka Pemecahan Masalah**

## 2. Metode Pemecahan Masalah

Metode yang digunakan meliputi beberapa hal seperti berikut.

### a. Metode Ceramah dan Demonstrasi

Peserta didik dibekali dengan teori yang berkaitan dengan budidaya ikan lele, budidaya cacing, dan budidaya dengan vertikultur. Selain itu, juga disampaikan cara pembuatan minuman instan dari beragam buah serta empon-empon sebelum dilakukan praktik. Selain beberapa hal terkait praktik yang akan dilakukan, peserta didik sebelumnya telah diberikan motivasi dan pengetahuan mengenai sumber daya yang banyak berada di lingkungan peserta didik yang berpeluang sebagai sumber usaha.

### b. Metode Praktik secara Langsung dengan Pendampingan

Semua materi yang disampaikan selanjutnya dengan pendampingan, peserta didik diajak praktek secara langsung pada lokasi tempat usaha (lahan dan kolam) yang selanjutnya digunakan untuk pusat belajar para peserta didik.

### c. Metode *Sharing*

Metode *sharing* dilakukan dengan cara berbagi pengalaman dengan kelompok sasaran yang sebelumnya telah mempunyai pengalaman terkait materi yang akan dilaksanakan. Selain *sharing* materi, peserta didik juga diberikan pertanyaan-pertanyaan terhadap berbagai hal yang kemungkinan muncul dengan solusi yang bisa diambil dalam aktivitas wirausaha. *Shar-*

*ing* dilakukan pada saat penyuluhan atau *sharing* teori maupun praktik.

### d. Metode Studi Banding

Setelah mendapatkan teori berupa ceramah dan demonstrasi/praktik, sebelum berakhirnya pendidikan wirausaha, peserta didik diajak melihat dan belajar secara langsung wirausahawan yang telah berhasil yang bersedia memberikan pengetahuannya kepada peserta didik. Studi banding dipilih yang mempunyai latar belakang sama atau hampir sama dengan peserta didik, misalnya usaha diawali dengan modal kecil atau tanpa modal. Usaha berasal dari kepekaan dalam memanfaatkan sumberdaya di daerah asal usaha.

### e. Pendampingan Pascaprogram

Setelah pendidikan disampaikan secara keseluruhan, peserta didik diberikan evaluasi. Evaluasi diberikan dengan menyampaikan kuisisioner berupa sejumlah pertanyaan. Pertanyaan berkisar pada kemanfaatan dari pendidikan yang telah diberikan kepada peserta didik.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta didik sangat antusias dalam menerima pendidikan wirausaha. Peserta didik semuanya mengharapkan dan memperoleh manfaat besar dari pendidikan yang diberikan. Secara rinci, hasil kuesioner disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Pengaruh Pendidikan terhadap Peningkatan Motivasi untuk Berwirausaha bagi Peserta Didik**

No.	Uraian	Jumlah Peserta Didik	Keterangan
1.	Setelah mengikuti pendidikan motivasi meningkat dan lebih percaya diri	24	-
2.	Peserta didik setelah lulus sekolah akan berwirausaha	11	-
3.	Peserta didik melanjutkan kuliah	2	-
4.	Praktek yang dilakukan memberikan manfaat	24	-
5.	Peserta didik akan memanfaatkan lahan yang dimiliki dengan baik	24	Berupaya apabila ada waktu
6.	Kemungkinan akan berwirausaha	17	Tergantung restu orang tua
7.	Tidak tahu	7	Tergantung modal

Peserta didik sebelumnya kurang paham perlunya memanfaatkan sumber daya dan belum memahami bahwa wirausaha berpotensi meningkatkan pendapatan dan sebagai pekerjaan yang cukup baik. Sumber daya yang berada di sekitar peserta didik merupakan aset yang bisa dimanfaatkan sebagai sumber modal wirausaha dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Peserta didik lebih dari 71% telah menyelesaikan pendidikan formal dan tidak lagi mempunyai kesempatan melanjutkan ke jenjang pendidikan formal lebih tinggi akan berwirausaha walaupun keseluruhannya memerlukan restu orang tua.

Praktik yang dilakukan peserta didik meliputi 3 kegiatan pokok, yaitu budidaya cacing, budidaya ikan lele, dan pembuatan minuman instan. Sedangkan vertikultur, peserta hanya diberikan penjelasan detail dan diberikan contoh-contoh visual/foto-foto budidaya vertikultur. Dari ketiga praktek tersebut, budidaya lele yang secara intensif dikerjakan peserta, mengingat peserta didik juga masih bersekolah sehingga tidak semua bisa dilakukan dengan intensif.

Pendidikan yang akan diberikan ditentukan secara partisipatif. Pemuda beserta peneliti/pengabdian melibatkan peserta dalam menentukan materi maupun penyediaan peralatan

atau bahan yang diperlukan untuk praktik.

### 1. Motivasi

Sebelum dan selama pendidikan, peserta diberikan motivasi, terutama terkait dengan bagaimana kesuksesan akan bisa diraih. Materi diberikan dengan memberikan contoh orang sukses akan selalu diawali dengan kerja keras disertai niat yang kokoh untuk berhasil (Jamal, 2009). Kesuksesan tidak melulu diperoleh melalui pendidikan formal. Dengan pemberian motivasi, para peserta lebih antusias dalam melakukan semua pendidikan yang dilakukan dari awal sampai akhir.

### 2. Budidaya Lele dan Cacing

Praktik budidaya lele yang dilakukan meliputi 4 kolam budidaya. Masing-masing kolam diisi dengan 1000 bibit. Peserta didik diharuskan

mencatat semua ikan yang mati serta kebutuhan pakan sampai dengan panen. Selain itu, peserta juga didampingi untuk menghitung analisis usaha budidaya lele.

Budidaya lele dilakukan dengan membuat kolam terpal sebanyak 4 kolam dengan ukuran 3 x 4 dengan kedalaman 80 cm. Kolam ini dibuat dengan terlebih dahulu menggali tanah dengan kedalaman tertentu. Terpal selanjutnya dibentangkan dan ditebarkan di atas lubang yang telah disiapkan (Gambar 1).

Setelah terpal dipasang, selanjutnya, diisi air sampai kurang lebih separuh dari permukaan atas. Setelah itu, diberi pasir yang telah diisikan pada karung untuk meningkatkan pH air sekaligus sebagai pemberat. Air dibiarkan selama 3 hari. Bibit ikan ditaburkan masing-masing 1000 ekor untuk satu kolam.



**Gambar 1. Kolam yang Disiapkan untuk Belajar Budidaya Lele**

Pemeliharaan ikan dilakukan dengan mengamati air kolam dan pemberian makan setiap 6 jam sekali. Makan yang diberikan berupa pelet yang terlebih dahulu diberi air agar mengembang, baru kemudian diberikan. Cara ini dilakukan agar ikan tidak kembung. Penggantian air kolam dilakukan apabila air telah mulai keruh dan beberapa ikan banyak yang berada di atas. Perilaku ikan tersebut menunjukkan bahwa mulai kurangnya oksigen dalam air sehingga sepertiga air yang ada dikeluarkan dengan pompa air dan diganti air yang baru.

Selain empat kolam pemeliharaan, dibuat juga satu kolam sortasi untuk ikan yang telah siap panen. Berbeda dengan 4 kolam lainnya, kolam ini dibuat di atas tanah walaupun tetap dengan terpal.

Budidaya cacing dilakukan dengan menggunakan 2 kg induk cacing, namun belum bisa panen dengan baik. Kegagalan budidaya cacing yang dikerjakan oleh peserta didik selanjutnya dievaluasi dan dicari solusinya. Peserta didik juga diberikan pemahaman bahwa berwirausaha terkadang juga mengalami kegagalan terlebih dahulu dan justru dengan kegagalan biasanya merupakan langkah awal menuju kesuksesan.



**Gambar 2. Media Ditutup Batang Pisang untuk Kenyamanan Cacing**

### **3. Pengolahan Minuman Instan**

Warga diperkenalkan beragam tanaman obat dengan manfaatnya. Tanaman-tanaman yang dikenalkan terutama adalah tanaman yang banyak ditemukan di lingkungan Desa Bangun Jiwo.

Selain diperkenalkan beragam tanaman berkhasiat obat dengan cara budidayanya, warga juga dikenalkan cara membuat minuman instan dari beragam tanaman. Warga telah mampu membuat kencur instan, jahe instan, jahe merah instan, kunyit putih instan, dan secang instan (Kumala Sari, 2006). Selain itu, warga juga diberikan buku pegangan pengenalan tanaman obat dengan khasistnya sehingga mereka dapat berkreasi dengan memadukan beragam bahan sesuai tujuan pengobatannya.



**Gambar 3. Proses Pembuatan Minuman Instan**

#### 4. Penghitungan *Breakevent Point* (BEP)

Dalam suatu usaha, pengetahuan bagaimana cara menghitung titik impas atau sering disebut *Breakevent Point* (BEP). *Breakevent Point* (BEP) merupakan suatu pengetahuan yang mutlak harus dipahami. Sebelum memulai suatu usaha tentu, harus diketahui dulu berapa BEP-nya agar diperoleh keuntungan (Mulyani, 2009).

Pada pendidikan ini, penghitungan BEP diterapkan pada budidaya ikan lele. Peserta didik menghitung berapa kolam minimal yang diperlukan agar diperoleh keuntungan. Berapa jumlah ikan yang harus ditebar setiap meter kubiknya, sekaligus juga dihitung kebutuhan makanan, obat maupun vitamin yang diperlukan.

Peserta didik secara berkelompok diberikan tugas untuk menghitung BEP usaha lain yang diminati. Dari tugas yang diberikan peserta menjadi

lebih paham dan dapat digunakan bekal apabila nantinya akan berwirausaha.

## D. PENUTUP

### 1. Kesimpulan

- a. Pendidikan wirausaha merupakan salah satu upaya mengurangi pengangguran di daerah pedesaan.
- b. Pengetahuan pemanfaatan potensi sumber daya lokal penting dipahami oleh masyarakat pedesaan.
- c. Metode penyampaian dengan cara ceramah, praktek, pembuatan demplot dan kunjungan lapangan (*field study*) serta evaluasi yang dilakukan dapat secara efektif memberikan pemahaman pengetahuan sasaran.
- d. Pendidikan berwirausaha dalam bidang budidaya lele, cacing, vertikultur dan pembuatan minuman instan dapat digunakan bekal usaha oleh semua anggota AMUSRI.
- e. Dengan fasilitasi belajar usaha, kelompok AMUSRI mempunyai kas yang akan digunakan untuk menambah biaya kegiatan peningkatan pengetahuan anggota.

### 2. Saran

- a. Diperlukan pendampingan secara berkelanjutan agar manfaat pendidikan bisa betul-betul diperoleh peserta didik secara berkelanjutan.

- b. Peserta Masih memerlukan pengetahuan tentang cara memperoleh modal usaha.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atoms, 2009. *Tanaman Berkhasiat Obat-obat Tradisional*. <http://i-herbal.blogspot.com/>, 1 Desember 2010.
- Bappeda Kabupaten Bantul. 2009. *Profil Kabupaten Bantul*. [bantulkab.go.id](http://bantulkab.go.id). 3 Maret 2010.
- Hartini, Sri. 2012. *Program Pemberdayaan Masyarakat melalui Wirausaha Pengolahan Makanan Lokal di Desa Karangcegak, Kutasari, Purbalingga, Jawa Tengah*. UNY. Yogyakarta.
- Jamal, E. 2009. "Membangun Momentum Baru Pembangunan Pedesaan di Indonesia". *Jurnal Litbang Pertanian*. Volume 28 No. 1, hal. 7-14.
- Kumala Sari, L.O. 2006. "Pemanfaatan Obat Tradisional dengan Pertimbangan Manfaat dan Keamanannya". *Majalah Ilmu Kefarmasian*, Vol. III, No. 1 April 2006. hal. 1-7.
- Maharani, R., 2012. "Pemberdayaan Masyarakat Desa di Desa Tirtomartani Kabupaten Sleman Yogyakarta (Studi Kasus Kelompok Kandang di Desa Tirtomartani Kabupaten Sleman)". *Tesis Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UNDIIP*.
- Moerdiyanto. 2012. "Perluasan Implementasi Pendidikan Kewirausahaan Model *Project Based Learning* bagi Remaja Putus Sekolah Korban Gempa". *Jurnal Economia*, Volume 8, Nomor 1, April 2012, hal. 78-96.
- Mulyani, E. 2009. "Strategi Menumbuhkan Sikap dan Perilaku Wirausaha melalui Pembelajaran Kooperatif yang Berwawasan Kewirausahaan". *Jurnal Ekonomi & Kependidikan*, Volume 6, Nomor 2, November 2009, hal.116-132.
- UU No.20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Indonesia*, Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301.