

**IDENTIFIKASI PROGRAM PELATIHAN KEWIRAUSAHAAN DENGAN PENDEKATAN
METODE EVALUASI *CONTEXT, INPUT, PROCESS* DAN *PRODUCT*
(STUDI KASUS PADA GERAKAN INDONESIA MUDA BERBISNIS (GIMB)
ENTREPRENEUR SCHOOL DI BANDUNG TAHUN 2015)**

Elsa Karisma Putra¹⁾ dan Astri Ghina, S.SI, MSM²⁾

Prodi S1 Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom

¹⁾ekarismaputra@students.telkomuniversity.ac.id , ²⁾astrighina@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Pertumbuhan wirausaha yang menjadi target pemerintah sebesar 2% dari total penduduk, membuat berbagai sektor mendirikan program pengembangan wirausaha, baik berupa pelatihan, training, sekolah, *event*, seminar. GIMB *Entrepreneur School* merupakan salah satu program pelatihan kewirausahaan yang bertujuan untuk meningkatkan jumlah wirausaha berbasis *knowledge* dengan menawarkan biaya yang murah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran pelatihan program dan untuk mengetahui seberapa efektif program yang telah dilakukan ini dalam meningkatkan jumlah wirausaha yang berbasis *knowledge*. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara semi terstruktur kepada 3 orang *founder* dan 5 orang peserta program. Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode evaluasi *Context, Input, Process*, dan *Output*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada konteks melakukan perencanaan program, segi input melakukan persiapan kebutuhan program, segi process ialah pelaksanaan program dan segi produk ialah hasil dari program.

Kata Kunci: *Entrepreneurship, Entrepreneurship Programme, Evaluation CIPP (context, input, process product).*

ABSTRACT

Entrepreneur growth of 2 percent from total population which became the governments target, making various sector builds the entrepreneur development program like training, school, event and seminar. Entrepreneur school is one of the entrepreneur training program that aims to increase the number of entrepreneurs based on knowledge that offering a low cost budget.

This research aims to understand the learning process of training programs and to know how its effectiveness in increasing the number of entrepreneur based on knowledge. The data is collected by doing observation and semi-structured interviews to 3 founders and 5 program participants. This type of research is a descriptive with qualitative approach. This research also using a context evaluation method, input, process, and output.

Result of this research indicates that on context of planning the program, the input sector doing the preparation of program needs, the process sector is the implementation program and the product sector is the result of the program.

Keyword: *Entrepreneurship, Entrepreneurship Programme, Evaluation CIPP (context, input, process product).*

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan penduduk yang banyak, Badan Pusat Statistik (BPS) menyebutkan bahwa Indonesia memiliki jumlah penduduk sebesar 237.641.326 jiwa (BPS, 2014). Membuat Indonesia menempati urutan ke-4 dengan jumlah penduduk terbesar didunia, yaitu setelah China, India, dan Amerika Serikat (Suparyanto, 2012:1). Sebagai negara dengan jumlah penduduk yang besar, menyebabkan banyaknya masalah sosial yang terjadi di Indonesia. Salah satu masalah yang timbul karena jumlah penduduk yang besar

ialah banyaknya pengangguran di Indonesia. Penduduk Indonesia masih banyak yang belum terserap kedalam lapangan pekerjaan yang ada. Data dari Badan Pusat Statistik tahun 2014 menyebutkan bahwa jumlah penduduk berumur 15 tahun keatas atau penduduk usia kerja 182.992.204 jiwa, penduduk angkatan kerja berjumlah 121.872.931 jiwa, jumlah tersebut diperkirakan akan terus naik. Data BPS juga menyebutkan bahwa tingkat partisipasi angkatan kerja hanya sebesar 66,60% sehingga menyebabkan 7.244.905 jiwa menjadi pengangguran terbuka (BPS, 2014). Oleh karenanya Daryanto dan Cahyono (2013:2) mengatakan perlu adanya perubahan paradigma baru dengan bukan mencari kerja melainkan menciptakan lapangan kerja.

Asmani (2011:29) menyatakan bahwa *Entrepreneurship* dapat mengubah mental seorang pencari kerja menjadi mental pencipta lapangan kerja. Fitriani menjelaskan bahwa saat ini Jumlah wirausahawan di Indonesia berkisar 1,7% dari total penduduk (Fitriani, 2014). Oleh karenanya Pengembangan wirausaha harus dilakukan dengan berbagai program seperti pemberian modal usaha, bazar *entrepreneur*, seminar *entrepreneurship*, pembimbingan, lomba bisnis dan sebagainya.

Akhirnya dibuatlah berbagai program pengembangan wirausaha yang dilakukan oleh berbagai sektor. Sektor tersebut seperti kementerian Republik Indonesia, pihak BUMN, pihak swasta, lembaga sosial, partai politik, serta lembaga pendidikan non formal (kepelatihan). Banyaknya sektor yang mendukung program peningkatan wirausaha dapat membantu peningkatan jumlah wirausaha, mendorong kestabilan ekonomi, serta mengurangi pengangguran dan menjadikan masyarakat Indonesia menjadi lebih sejahtera. Berbagai program yang dilaksanakan tersebut tidak hanya didominasi oleh program dari pemerintah, namun juga melibatkan berbagai pihak lain seperti partai politik, lembaga sosial, lembaga pelatihan non formal dsb. Dapat disimpulkan bahwa program pengembangan wirausaha menjadi permasalahan yang patut diperhatikan demi mencapai ekonomi tangguh yang tidak terpengaruh krisis global.

Program – program yang dilakukan baik oleh pemerintah ataupun pihak swasta bertujuan untuk meningkatkan ekonomi Indonesia. Namun terdapat beberapa program yang belum maksimal untuk dijalankan. Sebagai contoh, sebuah program yang dijalankan oleh Direktorat Perguruan Tinggi (Dikti) di UGM pada tahun 2009. Pada program ini sekitar 60% dari 62 kelompok dana program mahasiswa wirausaha gagal mengembangkan usaha setelah berjalan selama setahun. Penyebabnya dikarenakan sebagian besar mahasiswa yang mengajukan konsep wirausaha tidak cukup bersemangat saat implementasi. : kendala utama memang di mental usaha” kata Ibnu Wahid ketua bidang kompetisi, pusat pengembangan wirausaha (CED) UGM. Tercatat dana sebesar Rp 2 miliar untuk pengembangan wirausaha hanya terserap Rp 1 miliar (Ulum, 2010).

Gerakan Indonesia Muda Berbisnis memiliki program – program untuk menumbuh kembangkan wirausaha muda di Indonesia. Salah satu program tersebut adalah GIMB *Entrepreneur School* sebuah program pelatihan wirausaha berbasis *Knowledge, skill*, serta *Attitude*, dengan rentan waktu 3,5 bulan dan 15 kali pertemuan selama 3 jam. Memiliki 3 metode dasar yaitu *Entrepreneurship*, bisnis dan lingkungan bisnis serta manajemen (GIMB *Entrepreneur School*, 2014).

Tabel 1. Lembaga Pelatihan *Entrepreneur*

	<i>GIMB Entrepreneur School</i>	<i>Young Entrepreneur Academy</i>	<i>World Entrepreneur University</i>
Waktu	3,5 Bulan	6 Bulan	1 Bulan
Harga	3 Juta	6 Juta	10,7 Juta
Sistem Pembelajaran	<i>Training, Coaching, Mentoring, dan Consulting</i>	<i>Training - Coaching - Mentoring</i>	Pendidikan yang sistematis dan mudah dimengerti sekaligus ada Game Simulasi langsung.

Program GIMB *Entrepreneur School* merupakan program *Entrepreneur* dengan biaya termurah dibandingkan dengan tabel diatas maka penulis tertarik untuk mengetahui pelaksanaan program GIMB *Entrepreneur School* dengan menggunakan metode evaluasi CIPP yang terdiri dari empat jenis evaluasi, yaitu : (Wirawan, 2011:92) Evaluasi Konteks (*Context Evaluation*), Evaluasi Masukan (*Input Evaluation*), Evaluation Proses (*Process Evaluation*), dan Evaluasi Produk (*Product Evaluation*).

2. TINJAUAN PUSTAKA DAN METODOLOGI

2.1 TINJAUAN PUSTAKA

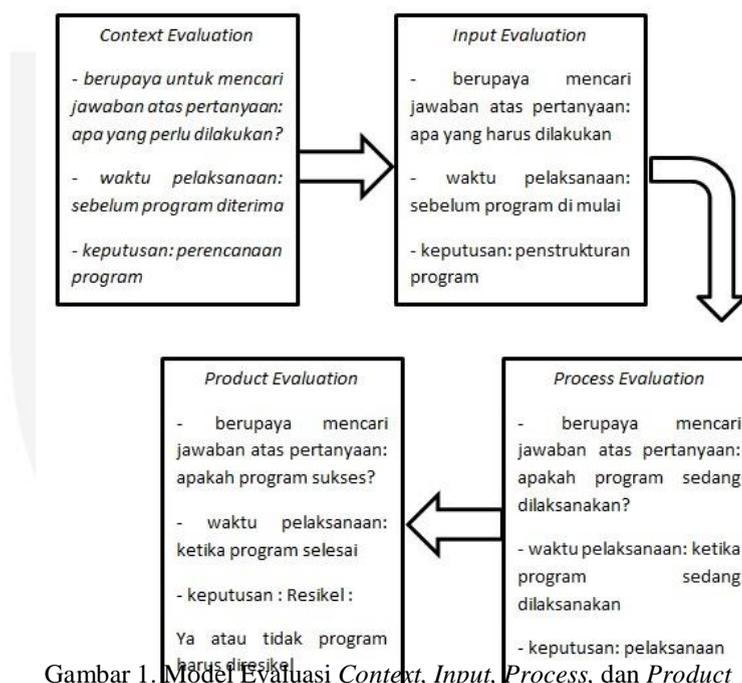
Wirausaha adalah seseorang yang bebas dan memiliki kemampuan untuk hidup mandiri dalam menjalankan kegiatan usaha atau bisnisnya. Wirausaha merupakan orang yang terampil memanfaatkan peluang dalam mengembangkan usahanya dengan tujuan untuk meningkatkan kehidupannya (Hamdani, 2010:44 – 45). Evaluasi menurut Arikunto dan Jabar (2014:1) adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya

sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan. Model Evaluasi *Context, Input, Process, dan Product* (CIPP) : Stufflebeam (1966), dalam Wirawan (2011:92) mendefinisikan evaluasi sebagai proses melukiskan (*delineating*), memperoleh, dan menyediakan informasi yang berguna untuk menilai alternatif-alternatif pengambilan keputusan.

Menurut Arikunto dan Jabar (2014:3) ada dua pengertian untuk istilah “program”, yaitu pengertian secara khusus dan umum. Menurut pengertian secara khusus, “Program” dapat diartikan sebagai “rencana”. Sebuah program bukan hanya kegiatan tunggal yang dapat diselesaikan dalam waktu singkat, tetapi merupakan kegiatan yang berkesinambungan karena melaksanakan suatu kebijakan. Oleh karena itu, sebuah program dapat berlangsung dalam kurun waktu relatif lama. Pengertian program adalah suatu unit atau kesatuan kegiatan maka program merupakan sebuah sistem, yaitu rangkaian kegiatan yang dilakukan bukan hanya satu kali tetapi berkesinambungan. Pelaksanaan program selalu terjadi di dalam sebuah organisasi yang artinya harus melibatkan sekelompok orang. Pengertian program yang dikemukakan diatas merupakan pengertian secara umum.

evaluasi program adalah upaya menyediakan informasi untuk disampaikan kepada pengambil keputusan. Sehubungan dengan definisi tersebut *The Standford Evaluation Consorsium Group* menegaskan bahwa meskipun evaluator menyediakan informasi, evaluator bukanlah pengambil keputusan tentang suatu program (Cronbach, 1982 dalam Fernandes 1984).

Wirawan (2011:92) Model evaluasi CIPP mulai dikembangkan oleh Daniel Stufflebeam pada tahun 1966. Stufflebeam mendefinisikan evaluasi sebagai proses melukiskan (*delineating*), memperoleh, dan menyediakan informasi yang berguna untuk menilai alternatif – alternatif pengambilan keputusan. Melukiskan artinya menspesifikasikan, mendefinisikan, dan menjelaskan untuk memfokuskan informasi yang diperoleh oleh para pengambil keputusan. Memperoleh artinya dengan memakai pengukuran dan statistik untuk mengumpulkan, mengorganisasi dan menganalisis informasi. Menyediakan artinya mensintesiskan informasi sehingga akan melayani dengan baik kebutuhan evaluasi para pemangku kepentingan evaluasi.



Gambar 1. Model Evaluasi *Context, Input, Process, dan Product*

Penilaian pada model evaluasi CIPP harus memiliki indikator – indikator sebagai acuan dalam menilai ke-efektifan sebuah kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Menurut Arikunto dan Jabar (2014:46) menjelaskan “evaluasi konteks adalah upaya untuk menggambarkan dan merinci lingkungan, kebutuhan yang tidak terpenuhi, populasi dan sampel yang dilayani, dan tujuan proyek”. Sudjana (2006:55) menyatakan bahwa Evaluasi Konteks program menyajikan data tentang alasan-alasan untuk menetapkan tujuan-tujuan program dan prioritas tujuan. Evaluasi ini menjelaskan mengenai konteks lingkungan yang relevan, menggambarkan kondisi yang ada dan yang diinginkan dalam lingkungan, dan mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan yang belum terpenuhi dan peluang yang belum dimanfaatkan. Ruhimat menjelaskan komponen yang tercakup dalam input adalah : manusia (termasuk kemampuan awal peserta didik), program pelatihan, fasilitas & perlengkapan, manajemen,

informasi (Ruhimat, n.d). Arikunto dan Jabar (2014:46) memaparkan Evaluasi Proses dalam model CIPP menunjuk pada “apa” (*What*) kegiatan yang dilakukan dalam program, “siapa” (*Who*) orang yang ditunjuk sebagai penanggung jawab program, “kapan” (*When*) kegiatan akan selesai.

Selanjutnya Indikator *product* terdiri dari *output* serta *outcome* dijelaskan dalam mulyasa (2012:85) :

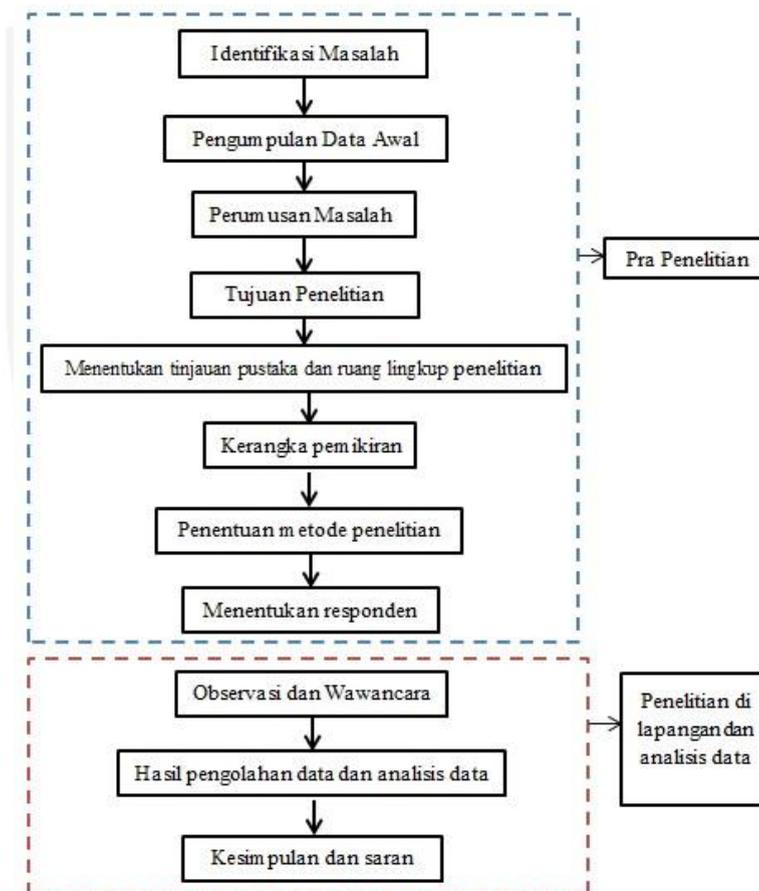
- a. Indikator *Output* ; indikator dari *output* ini berupa hasil-hasil dalam bentuk perolehan peserta didik dan dinamikanya sistem sekolah, hasil-hasil yang berhubungan dengan perubahan sikap, serta hasil-hasil yang berhubungan dengan keadilan, dan kesamaan.
- b. Indikator *outcome* ; indikator ini meliputi jumlah lulusan ke tingkat pendidikan berikutnya, prestasi belajar di sekolah yang lebih tinggi dan pekerjaan, serta pendapatan.

Dalam melaksanakan programnya pihak Gimb sendiri juga memiliki Indikator yang ingin dicapai dan dimiliki oleh peserta didiknya yaitu :

- a. *Profit* : wirausaha yang menghasilkan profit/laba.
- b. *People* : memberikan manfaat kepada orang lain.
- c. *Planet* : dalam menjalankan usahanya/bisnisnya tidak melakukan tindakan yang merusak alam.
- d. *Growing* : kegiatan usahanya bertumbuh/berkembang.
- e. *Sustainable* : usahanya dapat berjalan minimal 10 Tahun.

2.2 Metode Penelitian

Berdasarkan pada fokus penelitian yang menganalisis Evaluasi Program GIMB *Entrepreneur School*, maka jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah deskriptif kualitatif. Dalam penyusunan penelitian ini. Peneliti melakukan tahap-tahap sesuai dengan rencana. Dimulai dengan identifikasi masalah hingga akhirnya menemukan kesimpulan dan saran. Tujuannya ialah untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian.



Gambar 2. Tahapan Penelitian

Sugiyono (2014:49) menambahkan dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan populasi, karena penelitian kualitatif berangkat dari kasus tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu dan hasil kajiannya tidak

akan diberlakukan ke populasi, tetapi ditransferkan ke tempat lain pada situasi sosial yang memiliki kesamaan dengan situasi sosial pada kasus yang dipelajari. Sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden, tetapi sebagai narasumber, atau partisipan, informan, teman dan guru dalam penelitian. Sampel dalam penelitian kualitatif, juga bukan disebut sampel statistik, tetapi sampel teoritis, karena tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menghasilkan teori.

Tabel 1. Kriteria Sampel

No.	Kriteria Sampel	
	GIMB	Penerima Program
1.	Salah satu pendiri GIMB <i>Foundation</i>	Sebagai wirausaha muda
2.	Sebagai staf, pengajar, atau penanggung jawab program GIMB <i>Entrepreneur School</i>	Pernah mengikuti GIMB <i>Entrepreneur School</i> sampai selesai
3.	Pernah menjadi pengajar di Program GIMB <i>Entrepreneur School</i>	Aktif dalam program GIMB <i>Entrepreneur School</i>
4.	Bekerja di GIMB minimal 1 tahun atau lebih	Memiliki usaha setelah mengikuti GIMB <i>Entrepreneur School</i>
5.	Mengetahui mengenai GIMB <i>Entrepreneur School</i>	Menjadi salah satu anggota binaan GIMB <i>Foundation</i>

Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti (Saebani dan Nurjaman, 2013:82). Data primer yang digunakan oleh peneliti ialah data Observasi dan Wawancara selama penelitian.

Analisa data di dalam penelitian kualitatif ini didasarkan pada metode evaluasi program dengan model CIPP, yaitu :

- a. Tahap deskriptif, pada tahap ini dilakuakn deskripsi dilihat dari aspek konteks, input, proses dan produk berdasarkan hasil pengumpulan data primer dan data sekunder yang telah diproses.
- b. Tahap Reduksi, yaitu dengan menghilangkan data-data yang tidak diperlukan.
- c. Tahap Analisis yang mendalam, dimana dilakukan analisa terhadap hasil penelitian, mengelompokkan data yang diperoleh ke kerangka teori pada program GIMB *Entrepreneur School*.
- d. Tahap penarikan kesimpulan penelitian dan memberikan rekomendasi kebijakakan, dalam pemberian rekomendasi harus sejalan dengan maksud tujuan penelitian yang dilakukan dan kondisi dari yang diteliti atau realitas yang ada pada sasaran penelitian.

3. PEMBAHASAN

a. Context

- Kebutuhan yang Tidak Terpenuhi :

Terbentuknya GIMB berdasarkan hasil pengamatan yang dirasakan oleh ke-3 narasumber. Banyaknya masyarakat yang ingin menjadi wirausaha namun tidak memiliki pengetahuan akan bisnis menjadi dasar terbentuknya program GIMB *Entrepreneur School*.

- Populasi dan Sampel (*Target Audience*) :

GIMB menargetkan pengusaha muda (18 – 35 tahun) yang berkeinginan untuk berwirausaha, memulai usaha, dan mengembangkan usaha. Diketahui pula bahwa setiap *batch* maksimal peserta adalah 15 orang. Peserta yang sedikit membuat peserta program menjadi lebih nyaman untuk belajar.

- Tujuan Program :

Tujuan GIMB *Entrepreneur School* secara keseluruhan mencapai Visi serta Misi yang telah ditentukan dengan tujuan – tujuan kecil lain yang mendukung pencapaian Visi dan Misi tersebut seperti meningkatkan

kemampuan masyarakat untuk menjadi seorang wirausaha (melalui *skill, attitude, knowledge*). Diketahui pula tujuan utama dari ke – 5 peserta program, masing masing memiliki tujuan yang berbeda. Secara keseluruhan dibagi menjadi 3 kebutuhan utama yaitu : manajemen, teori/pengetahuan bisnis, *network, passion* bisnis, konsultan bisnis.

b. Input

- Manusia (Rekrutmen & Seleksi Peserta, Pengajar dan Staff)

Rekrutmen peserta GIMB *Entrepreneur School* melalui berbagai media promosi baik di internet, radio, televisi, *word of mouth*. Diketahui pula berdasarkan wawancara ke-5 peserta program diketahui mereka mengikuti GIMB *Entrepreneur School* karena biaya, waktu pelatihan, materi yang ditawarkan, serta kualitas pengajar.

Pengajar utama yang memberikan materi di GIMB *Entrepreneur School* merupakan ke-3 *founder* dengan komposisi mengajar terbanyak ialah Meriza Hendri. Diketahui pula bahwa terdapat pengajar dari luar yang terkadang masuk untuk mengisi materi.

Total staff berjumlah 6 orang termasuk ke-3 *founder* dengan staff yang berbayar hanya 1 orang dengan syarat keterampilan yang memadai untuk menunjang tugas yang diberikan.

- Program Pelatihan

Program pelatihan yang diberikan oleh GIMB merupakan rancangan dari pihak GIMB berdasarkan kesesuaian materi yang perlu diberikan. Terdapat kegiatan didalam kelas berupa belajar mengajar dan kegiatan di luar kelas berupa integrasi dengan beberapa program GIMB serta *event-event* yang ada untuk mengasah kemampuan peserta.

- Fasilitas dan Perlengkapan :

Fasilitas yang diberikan menurut hasil wawancara dengan ke-3 *founder* ialah ialah ruangan yang berada di lantai 2, *Flipchart*, Modul materi, Meja, Kursi, LCD. Fasilitas pendukung ialah Forum *BBM Group*, Koran, Bandung Tv, Radio. Selain fasilitas fisik diberikan pula fasilitas penunjang lain yaitu pendanaan, pembinaan, pemasaran.

Lokasi GIMB *Entrepreneur School* berada di komplek *Grand surapati core* blok F10 Lt. 2 Bandung. Pemilihan lokasi ini berawal dari bisnis yang dilakukan oleh Avip Firmansyah bersama Agus Santoso. Meskipun lokasi yang ditentukan tidak disengaja, namun peserta program merasa lokasi yang dipilih strategis dan mudah dijangkau.

- Berbagai Prosedur dan Peraturan yang di Butuhkan

GIMB *Entrepreneur School* menerapkan peraturan yang fleksibel untuk peserta program dalam kegiatan belajar mengajar. Peraturan yang digunakan ialah memberikan *reward* dan *punishment* bagi peserta yang menaati peraturan dan melanggar peraturan seperti tepat waktu atau telat datang. Peraturan ini memotivasi beberapa peserta untuk lebih tepat waktu untuk datang meskipun tidak semua peserta tergerak.

- Dana dan Anggaran

Dari hasil wawancara diketahui dana yang diperlukan untuk masuk program ini sebesar 3,5 juta rupiah. Dana ini digunakan untuk biaya operasional program sebesar Rp 150.000 – Rp 250.000 setiap kegiatan. Namun biaya masuk yang ditentukan ternyata tidak sesuai dengan hasil wawancara dengan ke-5 peserta karena pada awal program biaya sebesar Rp 2.500.000, serta terdapat peserta yang mendapatkan diskon.

c. Proses

- Apa (kegiatan yang dilakukan dalam program)

Kegiatan yang dilakukan dalam program GIMB *Entrepreneur School* berupa kegiatan belajar mengajar didalam kelas, aplikasi teori pada bisnis masing-masing, integrasi dengan beberapa program GIMB yang lain, *event – event* baik pemerintah maupun luar.

- Siapa (orang yang ditunjuk sebagai penanggung jawab)

Pak Agus Santoso merupakan penanggung jawab program, penentuan penanggung jawab berdasarkan kapabilitas dan kemampuan masing-masing *founder*.

- Kapan (Kegiatan dari mulai sampai selesai) total pelaksanaan program selama 3,5 bulan yang mencakup 15 kali pertemuan dengan setiap sesi selama 3 jam.

d. *Product*

Peserta program yang selesai menyelesaikan program pelatihan sebagian besar menjadi pengusaha sesuai dengan kapabilitas dan *passion* masing-masing. Diketahui pula bahwa setiap *batch* selalu mengalami penurunan peserta sekitar 3 – 5 orang yang mundur dari pelatihan program. Penghalang yang menyebabkan peserta mundur berasal dari internal dan eksternal *barriers*.

- *Profit*

Para peserta program yang menyelesaikan program memiliki usaha yang telah memperoleh omset jutaan bahkan milyaran, apabila dikategorikan dalam kriteria UMKM maka terdapat 1 usaha mikro, dan 1 usaha menengah.

- *People*

Masing – masing peserta melakukan kontribusi yang berbeda – beda untuk membantu masyarakat sekitar.

- *Planet*

Peserta program sudah melakukan kegiatan menjaga dan memelihara lingkungan, namun terdapat peserta yang kurang optimal dalam menjalankan indikator ini.

- *Sustainable*

Semua peserta dapat bertahan sampai saat ini setelah selesai mengikuti program.

- *Growing*

Bisnis masing-masing peserta program mengalami pertumbuhan di beberapa sektor sesuai dengan perkembangan usaha masing-masing.

4. KESIMPULAN

4.1 Pelaksanaan program GIMB *Entrepreneur School*

a. *Context*

Program GIMB *Entrepreneur School* dibentuk berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh ke-3 *founder* yang merasa bahwa banyaknya minat berwirausaha yang tidak diimbangi dengan pengetahuan mengenai kewirausahaan. Kemudian dibentuklah GIMB *Foundation* yang terletak di Komplek *Grand Surapati Core* Blok F10 Lt. 2 Bandung. Setelah GIMB *Foundation* berdiri maka dibentuklah sebuah program untuk meningkatkan jumlah wirausaha yang berbasis *knowledge* dengan target peserta maksimal 15 orang tiap *batch* yang ditujukan untuk kalangan muda yang memiliki minat berbisnis sesuai dengan tujuan yang ditentukan.

b. *Input*

Peserta program yang tertarik dengan program pelatihan wirausaha dapat mengetahui program ini dari berbagai *strategy* promosi yang diterapkan oleh pihak GIMB, kemudian melakukan proses registrasi untuk dapat mengikuti kegiatan GIMB *Entrepreneur School*.

Program GIMB *Entrepreneur School* memiliki metode yang diterapkan berupa teori yang diaplikasikan langsung (praktek) ke masing-masing bisnis peserta program. Pemberian materi dilakukan didalam kelas dengan pengajar berasal dari ke-3 *founder* yang masing – masing memiliki keahlian di bidang praktisi dan akademisi, serta didatangkan pula beberapa pengajar luar, serta didukung dengan staff yang ikut membantu menjalankan program.

Untuk mendukung pencapaian metode yang dilaksanakan ditunjang dengan beberapa aspek, seperti fasilitas berupa ruangan kelas beserta perlengkapannya, peraturan yang dapat memotivasi peserta untuk belajar *entrepreneurship*, serta anggaran operasional yang diperuntukkan untuk menjalankan program.

c. Process

Kegiatan ini dilaksanakan selama 3,5 bulan dengan total 15 kali pertemuan setiap sesi selama 3 jam yang dilakukan pada hari sabtu. Selama waktu tersebut dilakukan kegiatan berupa belajar mengajar, praktek ke bisnis masing-masing, mengikuti beberapa program GIMB (Belbiz, Nubiz, ILB) dan *event-event* yang ada, serta konsultasi bisnis. Kegiatan ini diawasi oleh Pak Agus Santoso sebagai penanggung jawab program.

a. Product

Program GIMB *Entrepreneur School* sudah efektif menumbuh kembangkan wirausaha. Hal ini dapat dilihat dari hasil peserta program, dari ke-5 peserta program yang diwawancara terdapat 4 peserta yang berhasil menjadi wirausaha dan bisnisnya berjalan sampai sekarang. Adanya perbedaan kondisi bisnis masing – masing peserta sebelum dan sesudah menyelesaikan program seperti meningkatnya pemasaran, penjualan, omset, karyawan, *finance*, operasional. Meskipun hal tersebut tidak dialami oleh semua peserta yang mengikuti program, dan adanya peserta yang mundur dari program sebelum selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Cepi Safruddin Abdul Jabar. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2011). *Sekolah Entrepreneur*. Jakarta Selatan: Buku Kita.
- BPS. (2014, 17 Desember). *Pengangguran Terbuka Menurut Pendidikan tertinggi yang Ditamatkan 2004 – 2014**. [Web log Post]. Tersedia: http://www.bps.go.id/tab_sub/view.php?kat=1&tabel=1&daftar=1&id_subyek=06¬ab=4
- Daryanto, Aris Dwi Cahyono. (2013). *Kewirausahaan (Penanaman Jiwa Kewirausahaan)*. Yogyakarta : Gava Media.
- E. Mulyasa. (2012). *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Rosda.
- Fitriani, Feni Freycinetia. (2014, 28 Desember). *Kabinet kerja: Menteri Koperasi & UKM Tunggu Arahan Jokowi*. [web log post]. Tersedia: <http://industri.bisnis.com/read/20141028/87/268595/kabinet-kerja-menteri-koperasi-ukm-tunggu-arahan-jokowi>
- Gimb Entrepreneur School. (2014, 19 September). *Pendaftaran*. [web log post]. Tersedia: <http://gimbentrepreneurschool.com/pendaftaran/>
- Hamdani, M. (2010). *Entrepreneurship Kiat Melihat & Memberdayakan Potensi Bisnis*. Jakarta : Starbooks.
- Ruhimat, Toto. *Desain dan Model Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Upi : Tidak Diterbitkan
- Saebani, Beni Rahmad, Kadar Nurjaman. (2013). *Manajemen Penelitian*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2014). *Memahami penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Sudjana, Djuju. (2006). *Evaluasi Program Pendidikan Luar Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suparyanto, R.W. (2012). *Kewirausahaan Konsep dan Realita pada Usaha Kecil*. Bandung : Alfabeta.
- Ulum, Miftahul. (2010, 08 februari). *60 Persen Wirausaha Mahasiswa gagal*. [web log post]. Tersedia: <http://www.harianjogja.com/baca/2010/02/08/60-persen-wirausaha-mahasiswa-gagal-137697>
- Wirawan. (2011). *Evaluasi Teori, Model, Standar, Aplikasi, dan Profesi*. Jakarta : Rajawali Pers.