

THE USE OF CAROUSEL FEEDBACK IN ORDER TO IMPROVE STUDENT PERSONAL RELATIONSHIPS TAKING PART A VILLAGE VOCATIONAL PROGRAMME CONCERNED WITH STARFRUIT FARMING IN DEPOK (A DISTRICT OF WEST JAVA)

Saiful Anwar

Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Pamulang

saiful_anwar44@yahoo.com

dosen00902@unpam.ac.id

Abstrak: Carousel feedback is a method of teaching that focuses on developing personal relationships (social & communication skills) as well as akademik skills (analytical, knowledgebuilding & presenting skills). It is used to solve problems of “the shringking violets & bulles” in entrepreneur-ship classes. This research employed a qualitative in classroom action research. Data was collected by using observation sheets, questionnaires, fields notes and photos, the subjects were 20 undergra-duates of the S1 Economic Education Program FKIP Universitas Pamulang (especially those en-rolled in the vocational village programme at Rangkapan Jaya subdistric, and Pancoran Mas distrik, Depok, West Java). Analyses of the data obtained indicated that: 1) Carousel feedback method could be used to instil entrepreneurship; 2) students response was varied; 3) social and communica-tion skills improved. Study problems: 1) coordinating time schedules between village and univer-sity; 2) lack of self confidence in students especially in those from Java.

Keywords: Carousel feedback, social skills, communication skills, analytical skills, vocational village

PENDAHULUAN

Mahasiswa merupakan makhluk individual, berbeda satu sama lain. Karena sifatnya yang individual maka mahasiswa yang satu membutuhkan mahasiswa lainnya sehingga sebagai konsekuensi logisnya mahasiswa harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesamanya. Karena satu sama lain saling membutuhkan maka harus ada interaksi yang silih asih (saling menyayangi atau saling mencintai). Selain itu mahasiswa memiliki derajat potensi, latar belakang historis serta harapan masa depan yang berbeda-beda. Karena adanya perbedaan, mahasiswa dapat silih asah (saling men-cerdaskan). Perbedaan antar mahasiswa yang tidak terkelola secara baik dapat menimbulkan ketersinggungan dan kesalahpahaman antar sesamanya. Agar mahasiwa terhindar dari ketersinggungan dan kesalahpahaman maka diperlukan interaksi yang silih asuh

(saling tenggang rasa). Salah satu cara yang dapat dilakukan seorang dosen untuk men-umbuhkan rasa saling asah, asih dan asuh antar mahasiswa yaitu dengan pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang silih asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan. Dengan ringkas Abdurrahman dan Bintoro (dalam Nurhadi, 2004: 61) mengatakan bahwa ”pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup didalam masyarakat nyata.”

Lebih lanjut dijelaskan Johson & Johson, 1989 (dalam Anita Lie, 2005:7) pada umumnya hasil penelitian dari penggunaan metode pembelajaran kooperatif akan meng-

hasilkan prestasi yang lebih tinggi, hubungan yang lebih positif, dan penyesuaian psikologis yang lebih baik daripada suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan memisahkan siswa.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang didalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Adapun berbagai elemen dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya: (1) saling ketergantungan positif; (2) akuntabilitas individual dan pertanggungjawaban pribadi; (3) interaksi promotif; (4) penggunaan keterampilan sosial yang memadai, dan (5) pemrosesan kelompok. Soetjipto, (2010: 6-17).

Pembelajaran mata kuliah Kewirausahaan Di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNPAM, pelaksanaan pembelajaran matakuliah kewirausahaan seringkali masih disampaikan di dalam kelas. Hal ini diindikasikan dengan kurang terlibatnya mahasiswa dalam proses pembelajaran. Proses belajar mengajar hanya terjadi di dalam kelas yang mengakibatkan penyampaian teori dan konsep kewirausahaan terkesan kurang riil. Padahal jika kita mengacu pada tuntutan ideal sebuah matakuliah kewirausahaan mahasiswa setidaknya harus mengalami secara riil bagaimana berwirausaha sekurang-kurangnya satu kali dalam satu semester selama menempuh matakuliah kewirausahaan.

Kelas 04PIEMA merupakan salah satu kelas yang memprogram matakuliah Kewirausahaan, kelas ini memiliki keunikan dibandingkan dengan kelas-kelas yang lain. Selain rentang usia yang sangat lebar diantara mahasiswa dalam satu kelas, kelas ini memiliki perilaku yang sangat kompleks dan bermasalah menurut peneliti, dimana di kelas ini memang sudah terbiasa dengan diskusi kelompok, tetapi setelah peneliti amati ada suatu kejanggalan dalam proses diskusi kelompok di kelas, dalam berdiskusi hanya beberapa siswa yang aktif dalam tanya jawab, bahkan sering terjadi kasus bullying di dalam kelas antara mahasiswa dengan usia yang cukup matang dengan mahasiswa usia dibawahnya, selain itu terdapat beberapa mahasiswa yang tidak bisa bergaul dengan mahasiswa yang lain sehingga sepanjang pembelajaran cende-

rung diam dan ketika giliran berbicara selalu tidak terdengar suaranya atau mengecilkan volume suaranya.

Berdasarkan fakta di atas, dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *Carousel Feedback* dalam matakuliah kewirausahaan. Dengan penerapan pembelajaran tersebut di dalam kelas akan tercipta suasana kooperatif dimana mahasiswa akan saling berkomunikasi, saling mendengarkan, saling berbagi, saling memberi dan menerima, yang mana keadaan tersebut akan memupuk jiwa, sikap, dan perilaku yang memungkinkan adanya ketergantungan yang positif (interdependensi positif) dan yang menjadi sesuatu yang lebih urgent adalah dengan penggunaan model pembelajaran *carousel feedback* ini diharapkan profesionalitas dosen dan kualitas proses pembelajaran yang dialami mahasiswa meningkat, yang pada akhirnya juga mampu membawa akses positif berupa peningkatan hasil belajar sebagai salah satu indikator keberhasilan yang dilakukan.

Model pembelajaran *carousel feedback* merupakan salah satu dari sekian banyak model pembelajaran kooperatif yang diciptakan dan dikembangkan oleh Spencer Kagan. Teknik ini menekankan pada kemampuan berkomunikasi dan berbagi informasi antar siswa di kelas. Langkah-langkah pembelajaran dengan model *carousel feedback* adalah sebagai berikut: 1) *Teams stand in front of their assigned project*; 2) *Teams rotate clockwise to the next project*; 3) *For a specified time, teams discuss their reactions to the other team's project – no writing at this time*; 4) *Person #1 records feedback on feedback form*; 5) *Teacher calls time*; 6) *Teams rotate, observe, discuss, and give feedback on next project. A new recorder is selected each round*; 7) *Teams continue until each team rotates back to its own project or until the teacher calls time*; 8) *Teams review the feedback they received from the other teams.* (Kagan, S & Kagan, M, 2009)

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengatasi mengatasi permasalahan kemampuan sosial dan komunikasi mahasiswa dengan terutama tipe *the shrinking violet* &

the bully di kelas serta menambah variasi pembelajaran kewirausahaan ditingkat Perguruan Tinggi.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, bahwa pendekatan kualitatif adalah penelitian yang pengambilan datanya dilakukan secara alami dimana hasil dari penelitian tersebut dideskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Peneliti mengumpulkan data berupa uraian-uraian atau kalimat dan bukan angka-angka dimana data yang terkumpul tersebut akan dipaparkan sesuai dengan kejadian yang sebenarnya, selain itu peneliti sebagai instrumen utama karena peneliti yang merencanakan, melaksanakan, mengumpulkan data, menganalisis data, menarik kesimpulan dan membuat laporan oleh karena itu pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan

kelas (PTK) dengan sistem kolaboratif yang melibatkan beberapa pihak yakni dosen dan teman sejawat sebagai observer pembelajaran *Carousel Feedback*,

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa kelas 04PIEMA yang mengikuti matakuliah kewirausahaan dengan program desa vokasi pengelolaan buah belimbing kel. Rangkapan Jaya Kec. Pancoran Mas Kota Depok Jawa Barat.

Rancangan Penelitian dalam penelitian ini terdiri dari 4 tahapan besar: (1) Merencanakan tindakan meliputi: menyusun skenario pembelajaran; (2) Mengumpulkan data, meliputi: pengamatan kegiatan pembelajaran dan pelaksanaan wawancara. Didalam kegiatan ini peneliti dibantu dua orang teman sejawat dosen Pendidikan Ekonomi FKIP UNPAM, dimana peran adalah sebagai mitra observasi dalam pengumpulan data; (3) Menganalisis data; (4) Membuat laporan hasil penelitian.



Gambar 1: Diagram Proses Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif

dengan Teknik Carousel Feedback

Penelitian ini dilaksanakan di Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP UNPAM yang beralamatkan di Jalan Surya Kencana No 1 Pamulang. Sedangkan subjek penelitian ini adalah mahasiswa kelas 04PIMA yang berjumlah 20 orang. Subjek penelitian dibagi menjadi 4 kelompok proyek yang setiap proyek nya bekerja sama dengan petani belimbing Desa Vokasi pengelolaan buah belimbing di Kelurahan Rangkapan Jaya Baru Kecamatan Pancoran Mas Kota Depok Jawa Barat.

Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, catatan lapangan, dan wawancara. Masing-masing dari prosedur pengumpulan data di atas akan dijelaskan sebagai berikut (1) Lembar Observasi yang digunakan untuk mendapatkan data tentang aktivitas belajar mahasiswa selama proses belajar mengajar. Disamping itu, lembar observasi juga digunakan untuk menilai ketepatan dosen dalam menerapkan rencana pembelajaran mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung; (2) Catatan Lapangan digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan situasi kelas atau obyek penelitian yang tidak dapat terekam selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian diharapkan tidak ada data penting yang terlewatkan dalam kegiatan penelitian ini. Catatan lapangan juga digunakan untuk mengetahui hambatan-hambatan yang terjadi dalam pembelajaran model *Carousel Feedback*; (3) Wawancara dilakukan terhadap dosen dan mahasiswa untuk mengetahui kondisi awal dari mahasiswa dan menentukan masalah yang akan diteliti yang dilakukan pada saat observasi awal sebelum tindakan diberikan. Wawancara terhadap dosen dan mahasiswa juga dilakukan setelah tindakan diberikan dengan tujuan untuk mengetahui respon dari pembelajaran carousel feedback yang telah dilaksanakan.

Analisis data Bogdan & Biklen (dalam Moleong, 2005:248) merupakan

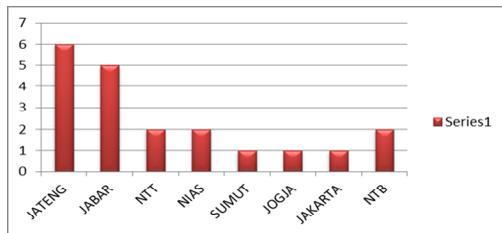
upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data sehingga pada akhirnya akan menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. (Moleong, 2005:247) menyatakan bahwa "proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu dari wawancara, pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto, dan sebagainya".

Proses menganalisis data yang terdiri dari tiga tahap (Tantra, 2006:14) yaitu (1) Mereduksi Data adalah suatu kegiatan penyeleksian, pemfokusan, dan penyederhanaan data yang dimulai sejak pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian. Data yang dimaksud meliputi transkrip pelaksanaan pembelajaran pada mata kewirausahaan, rekaman wawancara, hasil observasi maupun catatan lapangan. Kegiatan penyederhanaan data yang telah terkumpul dimaksudkan untuk mendapatkan informasi yang jelas dan bermakna sehingga dapat dipertanggungjawabkan; (2) Penyajian Data dilakukan dengan cara menyusun secara naratif informasi-informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi sehingga dapat memberikan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Data yang telah disajikan selanjutnya dibuat penafsiran kesimpulan dan pengambilan tindakan. Data yang telah disajikan selanjutnya dibuat penafsiran, dan evaluasi ini dapat berupa penyelesaian tentang: (a) perbedaan antara rancangan dan pelaksanaan tindakan; (b) perlunya perubahan tindakan; (c) alternatif tindakan yang dianggap tepat; (d) persepsi peneliti, teman sejawat dan dosen yang terlibat dalam pengamatan dan perencanaan lapangan terhadap tindakan yang telah dilakukan; (e) hambatan yang dihadapi dan mengapa hambatan itu muncul dan sebagainya; (3) Penarikan Kesimpulan adalah memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi. Kegiatan ini mencakup makna data serta memberi

penjelasan. Verifikasi tersebut merupakan validitas dari data yang disimpulkan, selanjutnya dilakukan kegiatan verifikasi yaitu menguji kebenaran, kekokohan, dan kecocokan makna-makna yang muncul dari kegiatan ini dapat dikatakan sebagai pengambilan inti sari dari sajian data yang telah terorganisasi dalam bentuk pernyataan atau kalimat yang singkat, padat, dan bermakna.

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

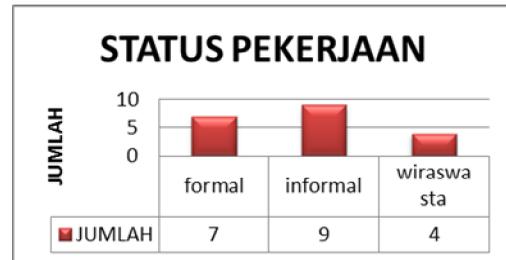
Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, mahasiswa kelas 04PIEMA Prodi Pendidikan Ekonomi cenderung selalu duduk berkelompok dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar pada mata Kewirausahaan. Hal ini mungkin disebabkan mahasiswa terlalu kompleksnya asal daerah mahasiswa, sehingga mereka hanya mau duduk dekat mahasiswa lain sederhana, selain itu jika terdapat mahasiswa diluar kelompoknya mengeluarkan pendapat pasti akan terjadi bullying entah terhadap logat ataupun jawaban yang dikemukakan. Seperti terlihat dalam tabel di bawah ini terlihat asal daerah mahasiswa dengan jumlah 20 mahasiswa terdiri dari 8 pengelompokan daerah yang terdiri dari Jawa Tengah, Jawa Barat, Nusa Tenggara Timur, Kepulauan Nias, Sumatera Utara, Jogjakarta, Jakarta dan Nusa Tenggara Barat.



Gambar 2: Tabel Asal Daerah Mahasiswa

Jika ditinjau dari rentangan usia, mahasiswa 04PIEMA memiliki rentangan usia cukup panjang dari yang termuda 21 Tahun sampai dengan 37 Tahun. Sedangkan jika ditinjau dari status pekerjaan yang dikerjakan oleh mahasiswa 04PIEMA terdapat 3 status pekerjaan yaitu mahasiswa dengan pekerjaan formal dimana tipe pekerjaan ini menuntut karyawan bekerja sesuai kontrak per-

janjian dengan waktu yang jelas, tugas yang jelas pula tetapi konsekuensi segala jenis kompensasi yang akan diterima jelas dan diatur sesuai kontrak perjanjian kerja. Tipe yang kedua ada mahasiswa dengan pekerjaan informal dimana jenis pekerjaan ini tidak ada kontrak perjanjian yang riil, hanya berdasarkan kepercayaan tetapi dengan konsekuensi jam kerja dan kompensasi yang tidak pasti. Tipe yang ketiga adalah mahasiswa yang memiliki usaha sendiri dengan keleluasaan mengatur usahanya sendiri. Berikut ini sebaran mahasiswa 04PIEMA berdasarkan 3 tipe pekerjaan yang ada di kelas.



Gambar 3: Tabel Status Sebaran Pekerjaan

Pada saat pelaksanaan pembelajaran *carousel feedback* mahasiswa akan distimulus untuk semakin lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran. Peran dosen sebagai orang sumber sedapat mungkin direduksi. Mahasiswa dituntut lebih aktif berinteraksi dengan petani belimbing dalam hal berdiskusi kemungkinan-kemungkinan olahan buah belimbing yang belum ada didaerah sekitar Kota Depok, Setiap kelompok memiliki kecenderungan tipe mahasiswa yang hampir sama yang terdiri dari 4 kelompok dengan nama sesuai sifat dominan yang dimiliki kelompok tersebut yaitu: 1) Tim DB yang terdiri dari *The bully (the bully is the student who displays aggressive behavior toward other students)* dan *The Dominator (the dominator controls the team with a forceful personality. The dominator hogs team time and may have an undue influence on team decision making.*; 2) Tim SV yang terdiri dari *The Shringking Violet (is the student who is too shy to fully participate in social situations)*; 3) Tim OS yang terdiri dari *The Online Student (mahasiswa yang tidak pernah lepas dari gadget*

dimanapun dia berada); 4) Tim N yang terdiri dari mahasiswa yang tidak bermasalah.

Seluruh mahasiswa dalam selama proses pembelajaran sampai akhir proses pembelajaran mahasiswa juga masih tetap harus aktif memberi masukan dalam bentuk tertulis terhadap proses refleksi maupun proses pembuatan kesimpulan akhir atas materi yang telah dipelajari. Hal ini disebabkan mahasiswa yang mengalami proses pembelajaran. Untuk memperkuat pemahaman mahasiswa atas materi yang telah dipelajari mahasiswa memang harus dilibatkan baik dalam proses sintesis kesimpulan akhir maupun dalam tahap refleksi.

Secara garis besar aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran model *carousel feedback* adalah terbagi menjadi tiga tahap yaitu tahap pra pembelajaran, proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Pada tahap pra pembelajaran memberikan pengenalan terhadap pembelajaran *carousel feedback* termasuk langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan, penempatan kelompok pada RT yang telah diajak berkerja sama dimana RT 6 untuk Tim DB dan Tim OS pada hari Senin-Rabu dan Tim SV dan Tim N pada hari Kamis-Sabtu pada RT 7.

Tahap kedua adalah tahap proses pembelajaran, tahap ini memberi peluang mahasiswa untuk terjun langsung ke project-project yang telah direncanakan. Pada dasarnya pada tahap ini bertujuan untuk membangkitkan minat dan rasa ingin tahu mahasiswa sehingga kemampuan *social skills, communication skills, analytical & knowledgebuilding* terasah. Pada tahap ini peneliti dibantu oleh petani-petani lokal yang sebelumnya pernah bekerjasama dengan peneliti pada project sebelumnya.

Pada tahap selanjutnya yaitu tahap pemberian umpan balik dari masing-masing kelompok dimana umpan balik ini dilakukan pada hari minggu di desa vokasi, seluruh kelas akan memperoleh keuntungan dalam bentuk mendengarkan berbagai ungkapan mengenai konsep yang sama di-tanggapi dengan cara yang berbeda oleh individu yang berbeda. Hal ini terjadi karena mahasiswa

memiliki cara penyampaian jawaban yang unik. Lebih lanjut lagi konsep-konsep yang digunakan dalam jawaban mahasiswa menggunakan bahasa mahasiswa yang tentu lebih komunikatif dibanding bahasa buku teks atau bahasa dosen (Susilo, 2005:5).

Untuk aspek kognitif peneliti melihat peningkatan hasil belajar mahasiswa hal tersebut terlihat dari ide-ide yang dilontarkan dan ditulis tiap-tiap kelompok semakin logis dan rasional, gaya penugasan ide didalam tulisan-tulisan kelompok juga lebih beragam dengan tipe penulisan paragraf-paragraf panjang setelah poin-poin inti. Peneliti melakukan tes lisan perindividu pada *pre test* diperoleh rata-rata 65,56 hal ini terjadi karena sebagian siswa belum terbiasa mengemukakan ide-nya secara lisan maupun tertulis karena gaya belajar siswa tersebut cenderung hafalan, sebagian yang lain sudah bisa mengemukakan idenya tetapi masih cenderung kurang logis. Pada *post test* yang dilakukan peneliti diperoleh peningkatan skor yang cukup signifikan yaitu sebesar 79.85% yang mana setelah melakukan tes lisan *post test* 16 siswa memiliki nilai diatas 80 sedangkan sisanya masih dibawah 80.

Kemampuan interpersonal yang terdiri dari kemampuan sosial dan komunikasi mahasiswa berubah kearah yang lebih baik, tiap-tiap kelompok dalam penelitian ini diberikan penekanan dan pengalaman yang berbeda, serta dihadapkan kepada pemilik perkebunan yang berbeda-beda pula sehingga pengalaman sosial dan komunikasi antar kelompok berbeda pula. Untuk 1) Tim DB yang terdiri dari *The bully* dan *The Dominator* seperti pengamatan peneliti beberapa perilaku berubah, untuk kelompok ini perilaku sosial yang meningkat adalah rasa toleransi terhadap orang lain, rasa mau berbagi pendapat dengan orang lain, tingkat kejujuran, pengendalian diri ketika ada orang lain berpendapat sedangkan beberapa perilaku sosial menurun seperti perilaku mengkritik orang sudah mulai ditinggalkan, mahasiswa dalam kelompok ini sudah dapat memilah kapan harus melakukan kritikan kepada ide dan bukan secara personal, dalam mengekspresikan opini mereka selama penelitian juga

cenderung tertata dan tidak meledak-ledak; 2) Tim SV yang terdiri dari *The Shrinking Violet* terdapat perilaku komunikasi dan sosial yang meningkat antara lain mahasiswa dalam kelompok tersebut sudah dapat berbagi ide, dapat menyakinkan orang lain bahwa idenya logis, sudah bisa mengekspresikan opininya meskipun cenderung terbata-bata serta sudah dapat memimpin secara bergiliran ; 3) Tim OS yang terdiri dari *The Online Student* beberapa kemampuan socialnya juga berubah antara lain dalam kelompok ini seluruh mahasiswa sudah bisa bekerja sama, memiliki tanggung jawab, sudah bisa mengungkapkan ekspresi ketidaksetujuan dengan ekspresi yang lebih peduli serta jujur terhadap apapun yang dilakukannya; 4) Tim N yang menurut peneliti merupakan kelompok normal dan tidak memerlukan penanganan khusus beberapa kemampuan sosial meningkat diantaranya lebih memiliki toleransi terhadap perilaku orang lain, sudah bisa memimpin secara bergiliran, kompak dalam bekerja sama.

Respon yang diberikan mahasiswa terhadap pembelajaran *carousel feedback* sangat kompleks karena memang model pembelajaran ini baru dalam kegiatan pembelajaran di UNPAM. Ada sebagian peserta didik yang belum memahami model pembelajaran ini dan ada sebagian peserta didik yang memahami pembelajaran ini. Meskipun respon mahasiswa sangat kompleks tetapi jika ditinjau dari segi penilaian kognitif, afektif dan psikomotorik cenderung mengalami peningkatan. Seperti yang telah peneliti jabarkan sebelumnya respon yang kompleks tersebut diakibatkan karena pola pembelajaran *carousel feedback* belum pernah diterapkan secara langsung di FKIP UNPAM terlebih lagi dalam pembelajaran ini dilaksanakan diluar kelas pada tempat kerja yang nyata. Dan memang peneliti tidak memberi tahu sebelumnya tentang model pembelajaran ini karena unsur kesengajaan, dikarenakan peneliti ingin mengkondisikan semua siswa memiliki respon secara alami sehingga diketahui bagaimana respon siswa ketika ada sebuah pembelajaran yang baru dalam dunia pendidikan. Hal ini sangat

penting karena nanti ketika mereka sudah terjun ditengah-tengah masyarakat sebagai seorang guru mereka akan menghadapi situasi yang serba berubah-ubah setiap saat yang mengharuskan mereka harus pandai menyesuaikan diri dan mengambil bagian-bagian positif dari perubahan itu sendiri.

Ada beberapa hambatan yang ditemui peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran *carousel feedback* antara lain mahasiswa belum terbiasa dengan kelompok yang dibentuk peneliti, hal ini disebabkan mahasiswa terbiasa belajar dengan teman seadaerahnya dan untuk mengatasi hal ini peneliti selalu memberikan penjelasan bahwa mereka harus bisa menyesuaikan dengan orang-orang baru yang mungkin membuat mereka tidak nyaman, karena nantinya ketika menjadi guru setiap tahun akan ada siswa yang berbeda demikian pula dengan wali muridnya.. Hambatan lain yang muncul adalah waktu yang tersedia tidak sesuai dengan rencana pembelajaran semula, untuk mengatasi ini solusi yang ditempuh peneliti adalah dengan menyesuaikan dengan alokasi waktu yang disediakan oleh pemilik-pemilik perkebunan seseai kelonggaran waktu mereka. Hambatan yang paling sulit diatasi adalah rasa percaya diri yang rendah mahasiswa dalam mengungkapkan gagasan dan pendapatnya secara lisan, dan untuk mengatasi hal ini peneliti selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa agar berani mengungkapkan argumennya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) pembelajaran kewirausahaan dapat dilakukan dengan metode *Carousel feedback*; 2) respon yang diberikan mahasiswa terbilang kompleks; 3) terdapat peningkatan kemampuan sosial dan kemampuan berkomunikasi selama proses berlangsung. Terdapat beberapa hambatan yang ditemui peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini antara lain: 1) koordinasi waktu antara jadwal perkuliahan di kampus dengan jadwal kegiatan di desa vokasi; 2) rasa percaya diri yang cenderung rendah terutama

mahasiswa yang berasal dari pulau-pulau kecil di Indonesia serta kawasan Timur Indonesia.

Berdasarkan uraian kesimpulan di atas, beberapa saran yang dapat diberikan adalah: (1) Dalam penerapan pembelajaran *carousel feedback* perlu persiapan yang baik sehingga perlu dipertimbangkan kesiapan mahasiswa, sarana prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran dan yang terlebih penting lagi adalah kesiapan dosen yang akan menerapkan model pembelajaran ini di universitas; (2) Bagi dosen mata kuliah kewirausahaan dianjurkan menggunakan pembelajaran *carousel feedback* untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Dalam menerapkan pembelajaran ini dosen hendaknya dapat mengorganisir waktu dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, dosen harus

mengalokasikan waktu secara tepat untuk setiap tahap rencana pembelajaran yang akan disusun dan melakukan ketentuan tersebut sehingga tidak ada waktu yang terbuang sia-sia; (3) Dalam pengelolaan pembelajaran di kelas dosen harus selalu memberi arahan dan motivasi kepada seluruh mahasiswa, terutama mahasiswa yang memiliki kemampuan lebih rendah perlu mendapatkan perhatian yang lebih, agar mereka termotivasi dan lebih aktif dalam mengemukakan gagasannya; (4) Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran *carousel feedback* pada pengajaran mata kuliah yang sama atau mata kuliah lainnya di tempat yang berbeda untuk mengembangkan dan menerapkan pembelajaran kooperatif dengan model *carousel feedback*

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VI. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Budiningsih, C, A. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan bekerja sama dengan Rineka Cipta.
- Kagan, S & Kagan, M. 1998. *Multiple Intelequences: The Complete MI Book*. (Online), (<http://www.KaganOnline.com>, diakses 1 Januari 2016)
- Kagan, S & Kagan, M. 2009. *Kagan Cooperative Learning*. San Clemente: Kagan Publishing.
- Lie, A. 2005. *Cooperatif Learning*. Jakarta: PT Gramedia.
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhadi dkk. 2003. *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Soetjipto, E, B. 2010. *Pembelajaran Kooperatif dan Beberapa Hasil Penelitian di Bidang Manajemen & Ekonomi*. Malang: Jurusan Manajemen FE UM.
- Tantra, Dewa Komang. 2006. *Konsep Dasar Dan Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Pelatihan Metodologi Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran (PPKP) Dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Dosen-Dosen LPTK se-Indonesia pada tanggal 17-21 April 2006 di Makassar dan Surabaya, Departemen Pendidikan Nasional
- Universitas Pamulang. 2015. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah: Skripsi, Makalah, Laporan Penelitian*, Edisi Pertama. Pamulang: Penerbit Pr4ogram Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Pamulang

Tabel Lampiran Kemampuan Sosial dengan Metode Carousel Feedback

No	Keterangan	Grade				
		Sangat Tinggi	Tinggi	Netral	Rendah	Sangat Rendah
1	<i>Agreeing</i>					
2	<i>Honesty</i>					
3	<i>Claryfing Ideas</i>					
4	<i>Contribution Your Ideas</i>					
5	<i>Critizing an Idea, Not a Person</i>					
6	<i>Disagreeing</i>					
7	<i>Expresing an opinion</i>					
8	<i>Getting Everyone Oppinion</i>					
9	<i>Giving reason</i>					
10	<i>Leading</i>					
11	<i>Making sure everyone understand</i>					
12	<i>Coaching</i>					
13	<i>Quite voices</i>					
14	<i>Responsibility</i>					
15	<i>Sharing</i>					
16	<i>Tolerance</i>					
17	<i>Working Together</i>					