

## LIMBAH LINGKUNGAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENUMBUHKAN JIWA KEWIRAUSAHAAN MAHASISWA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG

**Neta Dian Lestari dan Muhammad Toyib**  
Universitas PGRI Palembang  
Email: neta\_obyta@yahoo.com

*Abstract: The purpose of this study is how to generate creativity, enthusiasm, characteristic and entrepreneurial spirit by utilizing the waste of the circle in the form of Paper, Cardboard, Cloth, Egg, Wood, Plastic, Seed and Motorcycle Tire to be processed into creative product and produce economical value to help the student economy. The results of the research after the students made the product from the waste (K5PBB) is done Bazar student creativity products for one week, from 5 categories of questions about K5PBB products with the highest percentage are: (1) designing products 70% Quite difficulty, (2) process products 77% Difficulty, (3) marketing the product 60% Very Difficult, (4) developing product 57% Difficulty, (5) preserving or maintaining product / spirit 82% Difficulty. And 1 category of questions about Student Entrepreneurship Soul with 82% percentage Very Important, 16% Important, 2% Important enough, and the result of that research even though student have difficulty in managing K5PBB waste, but enthusiasm and entrepreneurship spirit is very high 97,98% based on Frequency calculation. The results of this study will be the researchers developed into Village Development Program Partners.*

*Keywords: Waste, Environment, K5PBB, Entrepreneurship.*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah bagai mana membangkitkan kreatifitas, semangat, karakteristik dan jiwa berwirausaha dengan memanfaatkan limbah lingkuan yang berbentuk Kertas, Kardus, Kain, Kulit Telur, Kayu, Plastik, Biji dan Ban Motor untuk di olah menjadi produk kreatif dan menghasilkan nilai ekonomis guna membantu ekonomi mahasiswa. Hasil penelitian setelah mahasiswa membuat produk dari limbah (K5PBB) tersebut dilakukan Bazar produk kreatifitas mahasiswa selama satu minggu, dari 5 kategori pertanyaan tentang produk K5PBB dengan persentasi tertinggi yaitu: (1) merancang produk 70% Cukup Kesulitan, (2) memproses produk 77% Kesulitan, (3) memasarkan produk 60% Sangat Kesulitan, (4) mengembangkan produk 57% Kesulitan , (5) melestarikan atau mempertahankan produk/semangat 82 % Kesulitan. Dan 1 kategori pertanyaan tentang Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa dengan persentasi 82% Sangat Penting, 16 % Penting, 2% Cukup Penting, dan hasil penelitian tersebutwalaupun mahasiswa berpendapat mengalami kesulitan dalammengelola limbah K5PBB, namun semangat dan jiwa kewirausahaan mereka sangat Tinggi sebesar 97,98%, berdasarkan perhitungan *Frekuensi* . Hasil penelitian ini akan peneliti kembangkan menjadi Program Pengembangan Desa Mitra.

**Kata Kunci:** Limbah, Lingkungan, K5PBB, Kewirausahaan.

## **PENDAHULUAN**

Undang-Undang 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup. Begitu banyaknya limbah padat yang dihasilkan setiap tahunnya saat ini menjadi perhatian utama bagi banyak negara dan khususnya kepada masyarakat dengan membatasi lahan yang tersedia untuk mengelolanya kembali dan dimanfaatkan sebagai bahan produk kreatif mahasiswa. Termasuk dalam sampah organik adalah zat seperti limbah lingkungan baik limbah rumah tangga, industri, pertanian dan perkebunan.

Limbah Kertas, Kardus, Kain, Kulit Telur, Kayu, Plastik, Biji dan ban motor (K5PBB) yang mudah kita temukan di sekitar tempat tinggal dan hanya terbuang dengan percuma tanpa adanya pemanfaatan. Pemanfaatan limbah K5PBB yang dapat di jadikan sebagai olahan yang menarik seperti pernak – pernik diantaranya gantungan kunci , figura foto , tempat pensil dan tempat buku, kalung, gelang cincin, hiasan dinding, bros dan lain-lain . Limbah K5PBB yang banyak tidak dapat dimanfaatkan dengan baik, agar menghasilkan karya yang menarik dan bernilai ekonomis, dengan memberikan bagaimana cara pemanfaatan limbah K5PBB yang dapat menarik perhatian orang lain untuk membelinya sebagai koleksi. Oleh itu perlu sinergi pemanfaatan limbah lingkungan sebagai media pembelajaran guna menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada mahasiswa.

Limbah-limbah tersebut dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai produksi kreatif mahasiswa dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan yang kuat tetapi tidak memiliki cukup dana untuk memulai berwirausaha. Produksi kreatif mahasiswa dalam memanfaatkan limbah ini juga sebagai solusi untuk menerapkan kehidupan ramah

lingkungan dan mengajarkan kepada mahasiswa untuk memanfaatkan apa saja sebagai modal berinovasi guna menciptakan jiwa kreatif dalam berwirausaha.

Selain dari limbah K5PBB yang di jadikan sebagai bahan utama dalam pembuatan pernak-pernik yang menarik juga di butuhnya sumber daya manusianya(SDM) sebagai pelaku dalam pembuatan pernak-pernik yang akan di buat. Sumber Daya Manusia memiliki peran penting dalam mewujudkannya pemanfaatan pernak-pernik dari K5PBB yang akan di jadikan sebagai latihan dalam berwirausaha di mulai dari pemanfaatan limbah K5PBB. SDM juga harus memiliki ide kreatif lainnya untuk membuat para konsumen tertarik dengan karya-karya yang dihasilkan, dan tidak hanya pernak- pernik saja yang akan di hasilkan dengan limbah K5PBB melainkan sebagai alat pembantu dalam proses pembelajaran dijadikan sebagai bentuk-bentuk bangunan seperti balok , persegi panjang dan segitiga sama sisi.

Kompas, 21-09-2011 Hasan dalam (Suparyanto, 2016:1) “Jumlah penduduk Indonesia mencapai 238 juta jiwa, sedangkan jumlah wirausahawan hanya mencapai 0,24% saja dari jmlah penduduk tersebut.” Berarti motivasi berwirausaha sebagian besar penduduk Indonesia masih tergolong rendah. Oleh karena itu untuk memperkuat perekonomian nasional Indonesia perlu di munculkannya para wirausaha muda, terutama dari kalangan mahasiswa.

Ilmu kewirausahaan juga penting dalam membantu proses jual beli untuk mempromosikan hasil ide kreatif yang akan dijadikan sebagai bekal pengetahuan mahasiswa dalam pemasaran. Wirausaha disini dapat menerapkannya dan dijadikan sebagai latihan terhadap kewirausahaan yang lebih besar. Pemberian pelatihan-pelatihan

husus untuk pengembangan dalam jiwa berkepribadian khusus menciptakan wirausaha masing – masing sesuai dengan keahlian yang di inginkan. Kesesuaian di dalam penepatan sesuai bakat dan minat yang di inginkan yang dapat membantu dalam jiwa – jiwa mahasiswa dalam menemukan ide yang kreatif, dan penerapan terhadap ilmu yang pernah di dapatkan di ruang kelas dapat di terapkan di kehidupan yang nyata.

Berdasarkan latar belang diatas peneliti melihat perlu membimbing mahasiswa dalam mengeluarkan kreatifitas dan jiwa berwirausaha dengan memanfaatkan limbah lingkungan yang berbentuk K5PBB untuk di olah menjadi produk kreatif dan menghasilkan nilai ekonomis guna membantu ekonomi mahasiswa dalam menjalankan proses belajarnya, oleh karena itu peneliti memberi judul penelitian ini dengan judul “Limbah Lingkungan (K5PBB) sebagai Media Pembelajaran untuk Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa Universitas PGRI Palembang”.

Dari judul diatas rumusan masalah penelitian disusun sebagai berikut “Bagaimana Limbah Lingkungan (K5PBB) sebagai media Pembelajaran untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan mahasiswa Universitas PGRI Palembang ?”.

## Manfaat Luaran

Adapun Manfaat dalam Penelitian ini adalah:

1. Mampu menumbuhkan jiwa kewirausahaan bagi mahasiswa dan masyarakat sehingga membuka lapangan pekerjaan yang baru dan dapat bersaing dalam AEC (Asian Economic Community) yang dimulai 2015.
2. Meningkatkan kreatifitas mahasiswa untuk mengolah limbah lingkungan menjadi produk kreatif dan memiliki nilai ekonomis. Sehingga kita sebagai Generasi Muda mampu bersaing dan berkembang sebagai pelaku usaha, terutama pada kegiatan ASIAN GAMES tahun 2018 yang di selenggarakan di Kota Palembang. Mahasiswa dapat menjual produk kreatifnya sebagai cendra mata dan *souvenir* limbah lingkungan kota Palembang.
3. Setelah mahasiswa lulus kuliah nanti ilmu ini, dapat berguna dan menjadi semangat mereka untuk menjadi wirausaha baru.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Limbah Lingkungan

Dari beberapa sebagian belum mengetahui pengertian limbah. Limbah merupakan buangan atau sisa yang dihasilkan dari suatu proses atau kegiatan dari industri

## Luaran

Tabel 1  
Rencana target capaian

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian
1	Publikasi ilmiah di Jurnal Nasional (ber ISSN)	<i>published</i>
2	Pemakalah dalam temu ilmiah	Nasional Lokal
3	Bahan Ajar	Draf
4	Luaran lain	Produk
5	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT)	2

maupun domestic ( rumah tangga ). Menurut Peraturan Pemerintahan nomor 101 tahun 2014 limbah adalah sisa suatu usaha atau kegiatan. Berdasarkan dari wujud limbah yang dihasilkan, limbah dibagi menjadi tiga yaitu padat, limbah cair dan limbah gas dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Limbah Padat Adalah limbah yang berwujud, bersifat kering , tidak dapat berpindah kecuali ada yang memindahkannya. Misalnya, sisa makanan, sayuran, potongan kayu, sobekan kertas, sampah , plastic dan logam.
2. Limbah Cair Adalah limbah yang berwujud cair, limbah terlarut dalam air, selalu berpindah, dan tidak pernah diam. Contohnya adalah air bekas mencuci pakaian, air bekas pencelupan warna pakaian dan sebagainya.
3. Limbah Gas Adalah limbah zat (zat buangan) yang berwujud gas, limbah gas dapat dilihat dalam bentuk asap, limbah gas selalu bergerak sehingga penyebarannya sangat luas. Contohnya adalah gas pembuangan kendaraan bermotor, pembuatan bahan bakar minyak juga menghasilkan gas buangan yang berbahaya bagi lingkungan. (Kompasina, 2015:06)

Reksosoebroto dalam (Sugiharto, 2014:2) Adapun efek dari limbah lingkungan tersebut dapat berupa:

1. Membahayakan kesehatan manusia karena dapat merupakan pembawa suatu penyakit (sebagai *Vehicle*).
2. Merugikan segi ekonomi karena dapat menimbulkan kerusakan pada benda atau bangunan maupun tanaman-tanaman dan peternakan.
3. Dapat merusak atau membunuh kehidupan yang ada di dalam air seperti ikan dan binatang peliharaan lainnya.
4. Dapat merusak keindahan(*aestetika*), karena bau busuk dan pemandangan yang

tidak sedap dipandang terutama di daerah hilir sungai yang merupakan daerah rekreasi.

Gunawan (2007:4) “Mahasiswa seharusnya mampu memanfaatkan di setiap limbah atau barang bekas yang tidak terpakai tetapi masih dapat di daur ulang dan ubah menjadi uang”. Oleh karena itu perlunya peran pendidik yang memiliki jiwa wirausaha untuk dapat membangun semangat berwirausaha khusus terhadap mahasiswa yang belum bisa mengeksplor ide kreatif mereka sebagai wujud nyata yang di harapkan.

Berdasarkan hal tersebut untuk mengurangi ketiga limbah tersebut dapat di jadikan sebagai kerajinan tangan atau kreatifitas mahasiswa yaitu limbah Padat. Limbah padat misalnya limbah dari lingkuan yaitu limbah kertas, kardus, kain, kulit tekur limbah plastik, biji tumbuhan seperti biji karet, biji kelapa sawit biji salak dan limbah ban motor. Limbah tersebut mudah di dapatkan dan ditemukan di sekitar tempat tinggal kita. Limbah tersebut bisa di dijadikan media pembelajaran dan buat sebagai bahan utama pembuatan pernak-pernik dalam menunjang jiwa wirausaha mahasiswa.

### **Media Pembelajaran**

“Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar” (Sadiman. dkk, 2014:6). Sadiman, dkk (2014:7) “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.”

Tiga kelebihan kemampuan media (Gerlach & Ely dalam Ibrahim,et.al 2001) dalam buku ( Hamdani, 2011:3) adalah:

- a. Kemampuan fiksatif artinya dapat menangkap, menyimpan dan

menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan kemudian disimpan, dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

- b. Kemampuan manipulatif artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya ukuran, kecepatan, warnanya diubah, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
- c. Kemampuan distributif artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau radio.

Sudjana (2010:2) menyebutkan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar sebagai berikut:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian anak didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh anak didik dan memungkinkan anak didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi sehingga anak didik tidak bosan.
- d. Anak didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

### Macam-Macam Media

Munadi (2008:12-15). Media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga:

- a. Media Visual
- b. Media Audio
- c. Media Audio Visual

Sadiman (2014:5) Bidang studi atau materi-materi latihan jenis ini adalah sebagai berikut:

- 1). Bahan (*materials*)
- 2). Alat (*device*)
- 3). Teknik
- 4). Lingkungan atau *setting*

**Tabel 2**  
Daftar kelompok media *instruksional*

No	Kelompok Media	Media Instruksional
1	Audio	1. Pita audio (rol atau kaset) 2. Piringan audio 3. Radio (rekaman siaran)
2	Cetak	1. Buku teks terprogram 2. Buku pegangan/manual 3. Buku tugas
3	Audio-Cetak	1. Buku latihan dilengkapi kaset atau pita audio 2. Pita, gambar bahan(dilengkapi) dengan suara pita audio.
4	Proyek visual diam	Film bingkai ( <i>slide</i> ) film rangkai (berbasis pesan verbal)
5	Proyeksi visual diam dengan audio	Film bingkai ( <i>slide</i> ) suara film rangkai suara
6	Visual gerak	Film bisu dengan judul ( <i>caption</i> )
7	Visual gerak dengan audio	1. Film suara 2. Video
8	Benda	Benda nyata model tiruan (mack-ups)
9	Manusia dan sumber Lingkungan	-
10	Komputer	Program instruksional terkomputer ( <i>CAI</i> )

Anderson 1976, dalam (Sadiman, 2014:95)

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan media limbah lingkungan (K5PBB) termaksud dari media visual karena limbah K5PBB dapat di lihat dengan menggunakan indara penglihatan, namun berdasarkan daftar kelompok media *Instruksional* termasuk kategori Manusia dan sumber lingkungan.

### Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Tiap-tiap media mempunyai karakteristik yang perlu dipahami oleh pemakainya. Sudjana (2010:5) dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- a. Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- c. Kemudahan memperoleh media
- d. Keterampilan pengajar dalam menggunakan media
- e. Tersedia waktu dalam penggunaannya sehingga media tersebut bermanfaat bagi anak didik selama pengajaran berlangsung
- f. Sesuai dengan taraf berpikir mahasiswa.

### MATA KULIAH

#### Kewirausahaan

Dalam mata kuliah ini para mahasiswa akan memperoleh pengetahuan tentang teori dan praktek kewirausahaan. Para mahasiswa mampu melakukan perancangan tempat usaha, jenis usaha, komoditi marketing plan, melaksanakan, merintis dan mengembangkan profesi wirausaha. Mahasiswa diberikan

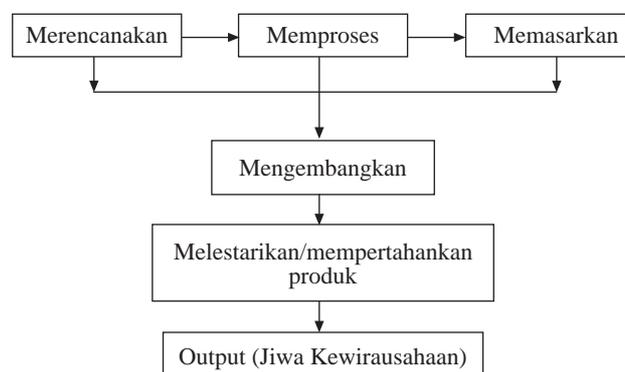
pembekalan berupa penanaman sikap dan perilaku sebagai seorang wirausaha yang memiliki etika mengetahui faktor pendorong berkembangnya sebuah usaha, serta mengetahui success and fail story dari para pengusaha di lapangan, sehingga mendorong para mahasiswa untuk lebih menekuni profesi ini ataupun sebagai pendamping pelaku wirausaha itu sendiri.

Tujuan perkuliahan adalah Mahasiswa mampu memahami pengertian, perkembangan wirausaha di Negaraluar dan di Indonesia, konsepsi wirausaha dan kewirausahaan, karakteristik, jiwa, semangat, pribadi wirausaha, upaya-upaya yang dilakukan wirausaha serta factor-faktor yang merugikan wirausaha.

Pokok-pokok Materi Perkuliahan :

1. Pengertian Wirausaha dan Kewirausahaan
2. Perkembangan Wirausaha
3. Karakteristik Wirausaha
4. Kualitas Wirausaha
5. Kelebihan Wirausaha
6. Tipe pengejar Sukses
7. Tangga Kesibukan Wirausaha
8. Ethos kerja Wirausaha
9. Pendidikan dan Latihan Wirausaha
10. Faktor-faktor yang Merugikan Wirausaha
11. Ikrar Wirausaha
12. Memilih Lapangan Usah

(sumber : Kurikulum Program Studi Pendidikan Akuntansi 2014. FKIP Universitas PGRI Palembang)



Gambar 1: Pemanfaat Limbah K5PBB Sebagai Media Pembelajaran Untuk mewujudkan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa

## Perencanaan

David H. Bangs, Jr.(1995) dalam Alma (2007:171) “ Bahwa, seorang pengusaha yang tidak bisa membuat perencanaan sebenarnya merencanakan kegagalan”. Menurut Alma (2004: 173) “Perencanaan merupakan suatu dokumen yang menyatakan keyakinan akan kemampuan sebuah bisnis untuk menjual barang atau jasa dengan menghasilkan keuntungan dan menarik bagi penyandang dana”.

## Proses

Menurut Ahyari (2002) proses produksi adalah suatu cara, metode ataupun teknik menambah kegunaan suatu barang dan jasa dengan menggunakan faktor produksi yang ada. Sedangkan menurut Assauri (2004:75), proses produksi adalah merupakan cara, metode, dan teknik untuk menciptakan atau menambah kegunaan suatu barang atau jasa dengan menggunakan sumber-sumber (tenaga kerja, mesin, bahan-bahan, dana) yang ada.

Jadi berdasarkan pendapat di atas Proses adalah urutan eksekusi proses ini atau peristiwa yang terjadi secara alami atau didesain, mungkin menggunakan waktu, ruang, keahlian atau lainnya, yang menghasilkan hasil.

## Pemasaran

Menurut Tjiptono (2002:7) pemasaran adalah Suatu proses sosial dan manajerial dimana individu atau kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan melalui penciptaan, pewarnaan, dan pertukaran segala sesuatu yang bernilai dengan orang atau kelompok lain.

Pemasaran menurut Sunarto,(2003:6,7) adalah proses sosial yang didalamnya individu dan kelompok mendapatkan apa yang dibutuhkan dan diinginkan dengan menciptakan, menawarkan dan

mempertukarkan produk yang bernilai dengan pihak lain.

## Pengembangan

Menurut Henry Simamora (2000:458) “Pengembangan produk adalah proses pencarian gagasan untuk barang dan jasa baru dan mengkonversikannya kedalam tambahan lini produk yang berhasil secara komersial, didasarkan pada asumsi bahwa para pelanggan menginginkan unsur-unsur baru yang akan membantu mencapai tujuan perusahaan”.

Pengembangan produk menurut Alma (2007:99), “Pengembangan produk adalah semua kegiatan yang dilakukan oleh pabrikan atau produsen dalam menentukan dan mengembangkan produknya, memperbaiki produk lama, memperbanyak kegunaan dari produk yang sudah ada dan mengurangi biaya produksi dan biaya pembungkus”.

## Melestarikan/mempertahankan produk (*maintenance*)

Menurut Mobley (2002:24) “*Maintenance* adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dengan tujuan agar peralatan selalu memiliki kondisi yang sama dengan kondisi awalnya” . Sedangkan Menurut Manahan P. Tampubolon (2004:250) menjelaskan beberapa sasaran utama fungsi pemeliharaan yaitu:

1. Menjaga kemampuan dan stabilisasi produksi di dalam mendukung proses konvensi
2. Mempertahankan kualitas produksi pada tingkat yang tepat
3. Menjaga modal yang diinvestasikan dalam peralatan dan mesin selama waktu tertentu dapat terjamin dan produktif
4. Mengusahakan tingkat biaya pemeliharaan yang rendah, dengan harapan kegiatan pemeliharaan dapat dilakukan secara efektif dan efisien

5. Menghindari kegiatan pemeliharaan yang dapat membahayakan keselamatan karyawan
  6. Mengadakan kerja sama terhadap semua fungsi utama dalam perusahaan agar dapat dicapai tujuan utama perusahaan (return on investment) yang sebaik mungkin dengan biaya yang rendah
- Berdasarkan pendapat di atas mempertahankan konsumen adalah bagaimana mempertahankan supaya konsumen tetap loyal dengan satu perusahaan dibandingkan dengan perusahaan lain, hampir dalam semua situasi bisnis, lebih mahal untuk mencari pelanggan baru dibandingkan mempertahankan yang sudah ada 7 Jiwa kewirausahaan

“Membumikan jiwa kewirausahaan di Indonesia merupakan tugas dan tanggungjawab dari pihak. Pemerintah, pengusaha, akademisi, cendikiawan, dan semua unsur masyarakat harus bahu-membahu guna terwujudnya pemanfaatan secara optimal kekuatan dan kemampuan yang ada pada diri sendiri. Hal tersebut tentunya tanpa mengabaikan untuk memanfaatkan setiap peluang yang muncul dari sumber ekstrem”.(Suparyanto, 2016: 24)

“Seseorang yang telah memutuskan untuk menjadi pelaku usaha meskipun skala kecil dapat disebut wirausahawan. Sebagai seorang pelaku usaha atau wirausahawan maka ia perlu mengembangkan jiwa kewirausahaan” (Nitisusastro, 2010:26).

Menurut Alma (2016:5) Wirausaha adalah seorang inovator, sebagai individu yang mempunyai naluri untuk melihat peluang-peluang, mempunyai semangat, kemampuan dan pikiran untuk menaklukkan cara berpikir lamban dan malas. Seorang wirausahawan mempunyai peran untuk mencari kombinasi-kombinasi baru yang

merupakan gabungan dari lima hal, yaitu: 1) Pengenalan barang dan jasa baru; 2) Metode produksi baru; 3) Sumber bahan mentah baru; 4) Pasar-pasar baru; 5) Organisasi industri baru

## **METODE PENELITIAN**

### **Variabel Penelitian**

“Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian penelitian (Arikunto, 2014:159). Penelitian ini menggunakan Variabel tunggal yaitu; Limbah Lingkungan (K5PBB) sebagai Media Pembelajaran untuk Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa Universitas PGRI Palembang.

### **Tempat Penelitian**

Tempat penelitian ini adalah Universitas PGRI Palembang, Jln.A. Yani Lrg. Gotong Royong 9/10 Ulu Palembang. Tlpn. 0711-510043 Fax 0711-514782.

### **Populasi Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Semester 6 Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas PGRI Palembang.

**Tabel 2**  
**Populasi penelitian**

No	Kelas	Jumlah
1	6A	30
2	6B	24
<b>Jumlah</b>		<b>54</b>

### **Sampel Penelitian**

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2010 : 124). Sumber data dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan, sehingga mempermudah peneliti menjelajahi objek atau situasi sosial yang sedang diteliti. Dikarenakan peneliti hanya mengajar di

kelas/semester 6A oleh karena itu sampel penelitian dalam penelitian ini berjumlah 30 mahasiswa.

### Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Sugiyono (2010:32), “Penelitian deskriptif yaitu penelitian dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain”. Metode penelitian ini bermaksud mengungkap suatu masalah atau fenomena tentang pemanfaatan limbah lingkungan (K5PBB).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: **Dokumentasi Angket atau Kuesioner (Questionnaires)**

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup atau disebut juga *close fromn questioner* yaitu angket yang disusun dengan menggunakan pilihan jawaban yang lengkap terdiri dari lima opsi yaitu Tidak Kesulitan (TK) 4, Cukup Kesulitan (CK) 3, Kesulitan (K) 2, Sangat Kesulitan (SK) 1, sehingga pengisian responden hanya memberikan tanda centang pada jawaban yang sesuai, Angket ini tidak peneliti lakukan uji validitas dan uji reabilitas namun peneliti melakukan uji pakar, atau berkonsultasi dengan pakar.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dengan cara persentase yaitu data kualitatif yang ada dikuantifikasikan (diangkakan) untuk selanjutnya diproses dengan cara dijumlahkan, kemudian dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan. Setelah itu diperoleh persentase tertentu dan selanjutnya dikualifikasikan kembali.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif. Secara kualitatif dilakukan dengan menyajikan uraian penjelasan mengenai hambatan dan tantangan para akuntan pendidik dalam pengajaran akuntansi. Adapun cara pengolahan data adalah sebagai berikut.

1. Mengkuantitatifkan jawaban item pertanyaan dengan memberikan tingkat-tingkat skor untuk masing-masing jawaban.  
Skor 4 = tidak kesulitan  
Skor 3 = cukup kesulitan  
Skor 2 = kesulitan  
Skor 1 = sangat kesulitan
2. Menghitung tingkat kesulitan untuk tiap-tiap kategori jawaban yang ada pada masing-masing faktor.
3. Menghitung skor yang diperoleh ke dalam bentuk persentase. Teknik inisering disebut dengan teknik deskriptif kualitatif dengan persentase.

Adapun rumus untuk analisis deskriptif persentase menurut Iqbal (2002) adalah :

$$\% = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

$n$  = nilai yang diperoleh responden.  
 $N$  = nilai yang semestinya diperoleh responden

% = persentase kesulitan/hambatan  
Menganalisis data penelitian dengan menggunakan analisis persentase. Hasil perhitungan dalam bentuk persentase diinterpretasikan dengan tabel kriteria tingkat hambatan dan tantangan, kemudian ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif. Untuk mengetahui kriteria hasil perhitungan dibuat tabel.

Peneliti Menggunakan interpretasi Nilai:

Nilai Antara 0,800 samapi dengan 1,00 = Tinggi  
 Antara 0,600 sampai dengan 0,800 = Cukup  
 Antara 0,400 sampai dengan 0,600 = Agak Rendah  
 Antara 0,200 sampai dengan 0,400 = Rendah  
 Antara 0,000 sampai dengan 0,200 = Sangat Rendah (Tak berkorelasi)  
 (Sumber: Arikunto, 2014:319)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskriptif Data Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil angket terhadap 30 mahasiswa. Angket yang terdiri dari 50 pertanyaan untuk melihat kemampuan mahasiswa dalam mengelola limbah K5PBB sebagai media pembelajaran dan 30 pernyataan tentang Semangat mahasiswa mewujudkan jiwa kewirausahaan, di mana pertanyaan tersebut peneliti meminta para ahli untuk menjadi reviewers, jadi peneliti tidak lagi melakukan Validitas dan Reabilitas uji coba Angket. Angket terstruktur sebanyak 80 pertanyaan dan alterntif jawaban terhadap 30 mahasiswa , dengan mengangkat enam indikator yaitu, merancang produk, memproses produk, memasarkan produk, mengembangkan produk, melestarikan, mempertahankan produk/semangat, mewujudkan jiwa wirausaha, maka hasil yang ditemukan, berdasarkan perhitungan hasil *frekuensi* adalah sebagai berikut

(lampiran 4): Merancang Produk sebesar 62,5% (Kategori Cukup), Memproses Produk sebesar 59,25% (Kategori Agak Rendah), Memasarkan Produk sebesar 45% (Kategori Agak Rendah), Mengembangkan Produk sebesar 64,41% (Kategori Cukup), Melestarikan, Mempertahankan Produk/Semangat sebesar 86,29% (Kategori Tinggi). Kesimpulan pengolahan limbah K5PBB, dari kelima kategori tersebut apa bila dirata-ratakan adalah sebesar 63,49% (Kategori Cukup) dan Mewujudkan Jiwa Wirausaha sebesar 97,98% (Kategori Sangat Tinggi). Jadi, apabila semuanya digabungkan Kesimpulan dan dirata-ratakan dari keenam kategori tersebut adalah sebesar 70% (Kategori Cukup).

Berikut ini adalah kesimpulan, hasil penelitian mengenai Limbah Lingkungan K5PBB sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan untuk Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan mahasiswa adalah sebagai berikut:

### Persentase Kesimpulan Angket Penelitian

Kesimpulan Angket penelitian dari enam indikator yaitu: merancang produk, memproses produk, memasarkan produk, mengembangkan produk, melestarikan, mempertahankan produk /semangat, mewujudkan jiwa yaitu sebagai berikut :

**Tabel 3**  
**Persentasi kesimpulan hasil pernyataan responden**

No	Indikator	SK	K	CK	TK	Ket
1	Merancang produk	-	70%	10%	20%	100%
2	Memproses produk	-	78%	9%	13%	100%
3	Memasarkan produk	10%	20%	60%	10%	100%
4	Mengembangkan produk	-	57%	23%	20%	100%
5	Melestarikan, mempertahankan produk/semangat	-	82%	8%	10%	100%
Jumlah persentase		2%	<b>61%</b>	22%	15%	100%
No	Indikator	TP	CP	P	SP	Ket
6	Mewujudkan jiwa wirausaha	-	2%	16%	<b>82%</b>	100%

Berdasarkan tabel diatas disimpulkan bahwa pesentase dari lima indikator merancang produk, memproses produk, memasarkan produk, mengembangkan produk, Melestarikan, mempertahankan produk/semangat. Kategori Sangat Kesulitan (SK) 2%, kategori Kesulitan (K) 61 %, kategori Cukup Kesulitan (CK) 22% dan kategori Tidak Kesulitan (TK) 15%. Berarti dapat ditarik kesimpulan, dalam kategori rata-rata mengalami kesulitan dengan persentase sebesar 61%. Sedangkan Indikator mewujudkan jiwa wirausaha mahasiswa Kategori Tidak Penting (TP) tidak ada yang menjawab, kategori Cukup Penting (CP) 2%, kategori Penting (P) 16% dan kategori Sangat Penting (SP) 82%.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian didapatkan bahwa dari pernyataan 30 Mahasiswa tentang Limbah K5PPB sebagai media pembelajaran kewirausahaan untuk mewujudkan jiwa kewirausahaan mahasiswa program studi pendidikan Akuntansi Universitas PGRI Palembang, yang telah peneliti teliti tersebut dari 6 indikator yang terdiri dari 80 pertanyaan terdapat :

1. Indikator merancang produk persentase kategori Kesulitan (K)70%, kategori Cukup Kesulitan (CK) 10%, kategori Tidak Kesulitan (TK) 20%, sedangkan kategori Sangat Kesulitan (SK) tidak ada. Berarti mahasiswa mengalami kesulitan dalam merancang produk terlihat dari persentase yang paling besar yaitu 70% menyatakan **Kesulitan**.
2. Indikator memproses produk persentase kategori Kesulitan (K) 78%, kategori Cukup Kesulitan (CK) 9%, kategori Tidak Kesulitan (TK) 13%, sedangkan kategori Sangat Kesulitan (SK) tidak ada. Berarti mahasiswa mengalami kesulitan dalam memproses produk hal ini terlihat dari persentase yang paling besar yaitu 78% menyatakan **Kesulitan**.
3. Indikator memasarkan produk persentase kategori Sangat Kesulitan (SK) 10%, kategori Kesulitan (K) 20%, kategori Cukup Kesulitan (CK) 60% dan kategori Tidak Kesulitan 10%. Berarti mahasiswa berpendapat cukup kesulitan tentang memasarkan produk, hal ini terlihat dari persentase yang paling besar yaitu 60% menyatakan **Cukup Kesulitan**.
4. Indikator mengembangkan produk persentase kategori Kesulitan (K) 57%, kategori Cukup Kesulitan (CK) 23%, kategori Tidak Kesulitan (TK) 20%, sedangkan kategori Sangat Kesulitan (SK) tidak ada. Berarti guru berpendapat kesulitan dalam mengembangkan produk, hal ini terlihat dari persentase yang paling besar yaitu 57% menyatakan **Kesulitan**.
5. Indikator melestarikan,mempertahankan produk/semangat persentase kategori Kesulitan (K) 82%, kategori Cukup Kesulitan (CK) 23%, kategori Tidak Kesulitan (TK) 10%, sedangkan kategori Sangat Kesulitan (SK) tidak ada. Berarti mahasiswa berpendapat kesulitan denganmelestarikan,mempertahankan produk/semangat, hal ini terlihat dari persentase yang paling besar yaitu 82% menyatakan **Kesulitan**.
6. Indikator pernyataan mewujudkan jiwa wirausaha persentase kategori Cukup Penting (CP) 2%, kategori Penting (P) 16%, kategori Sangat Penting (SP) 82%, sedangkan kategori Tidak Penting (TP) tidak ada yang memberikan pernyataan. Berarti mahasiswa berpendapat bahwa

sangat penting untuk mewujudkan jiwa wirausaha, hal ini terlihat dari persentase yang paling besar yaitu 82%.

Kesimpulan dari keenam indikator merancang produk, memproses produk, memasarkan produk, mengembangkan produk, melestarikan dan mempertahankan produk / semangat, pernyataan mewujudkan jiwa wirausaha. Persentase tertinggi untuk indikator merancang produk kategori Tidak Kesulitan (TK) 70%, memproses produk kategori Cukup Kesulitan (CK) 78%, memasarkan produk kategori Kesulitan (K) 60%, mengembangkan produk kategori Kesulitan (K) 57%, kategori Cukup Kesulitan dan Melestarikan/mempertahankan produk(semangat) kategori Sangat Kesulitan (SK) 82%, jadi dari kelima indikator bila dirata-ratakan sebesar 69,4% (kategori **Kesulitan**) dan Mewujudkan Jiwa Wirausaha kategori Sangat Penting (SP) 82% .

Berdasarkan hasil penelitian *Frekuensi* tersebut diatas dapat terlihat rata-rata hasil berdasarkan skala skor yaitu sebagai berikut: Proses Pengajaran Merancang Produk sebesar 62,5% (Kategori Tinggi), Memproses Produk sebesar 59,25% (Kategori Agak Rendah), Memasarkan Produk sebesar 45% (Agak Rendah), Mengembangkan Produk sebesar 64,41% (Kategori Cukup), Melestarikan, Mempertahankan Produk/ Semangat sebesar 86,29% (Kategori Tinggi) dan Pernyataan Mewujudkan Jiwa Wirausaha sebesar 97,98% (Kategori Tinggi). Kesimpulan pengolahan limbah K5PBB, dari kelima kategori tersebut apa bila dirata-ratakan adalah sebesar 63,49% (Kategori Cukup Tinggi) dan Mewujudkan Jiwa Wirausaha sebesar 97,98% (Kategori Sangat Tinggi). Jadi, apabila semuanya digabungkan Kesimpulan dan dirata-ratakan dari keenam kategori tersebut adalah sebesar

69,24% (Kategori Cukup Tinggi).

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa secara umum pernyataan mahasiswa mengenai, Limbah Lingkungan (K5PBB) sebagai Media Pembelajaran untuk Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa Universitas PGRI Palembang masih mengalami **Kesulitan** terlihat dari jumlah persentase yaitu sebesar 69,4%. Namun walaupun mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengelola limbah K5PBB, tetapi mahasiswa memiliki jiwa wirausaha yang sangat tinggi terbukti dengan persentase sebesar 82% menyatakan **Sangat Penting** memiliki jiwa seorang wirausaha (mewujudkan jiwa wirausaha). Dengan demikian perlu ada nya peningkatan kualitas keaktifitas mahasiswa dalam mengolah Limbah, agar dalam melaksanakan proses berwirausaha atau menjadi seorang wirausaha atau pebisnis, mahasiswa mampu melaksanakannya dengan baik.

#### **LUARAN YANG DICAPAI**

- a. Terciptanya aneka produk kreatif yang berkualitas tinggi, fashionable dengan harga terjangkau (Lampiran)
- b. Peluang bisnis bagi mahasiswa serta menambah pendapatan mahasiswa sebagai hasil dari wirausaha yang telah dilakukan.
- c. Publikasi Koran.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan haasil penelitian pembahasan maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Apabila di gunakan perhitungan dengan metode *Frekuensi*, pengolahan limbah K5PBB, dari kelima indikator tersebut merancang produk, memproses produk, memasarkan produk, mengembangkan

produk, melestarikan dan mempertahankan produk/semangat apa bila dirata-ratakan adalah sebesar 63,49% (Kategori Cukup Tinggi) dan Mewujudkan Jiwa Wirausaha sebesar 97,98% (Kategori Sangat Tinggi). Jadi, apabila semuanya digabungkan Kesimpulan dan dirata-ratakan dari keenam kategori tersebut adalah sebesar 69,24% (Kategori Cukup Tinggi).

2. Apabila digunakan perhitungan *perdimensi*, dari kelima indikator merancang produk, memproses produk, memasarkan produk, mengembangkan produk, melestarikan dan mempertahankan produk/semangat, bila dirata-ratakan sebesar 69,4% kategori **Kesulitan (K)** dan Mewujudkan Jiwa Wirausaha kategori **Sangat Penting (SP)** 82%
3. Berdasarkan hasil perhitungan di atas walaupun mahasiswa memiliki kesulitan dalam mengelola limbah Lingkungan K5PBB, namun mahasiswa memiliki Jiwa Kewirausahaan yang sangat tinggi untuk mereka wujudkan.

## SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Limbah lingkungan sebagai media pembelajaran kewirausahaan untuk mewujudkan jiwa kewirausahaan mahasiswa program studi Pendidikan Akuntansi Univeristas PGRI Palembang bagi pihak Universitas, sebaiknya hal seperti ini perlu didukung dan difasilitasi, agar minat, bakat, dan kreatifitas mahasiswa dapat terlihat dan terkoordinir dengan baik.
2. Bidang wirausaha merupakan bidang yang memerlukan *action* atau tindakan, oleh

karena itu diharapkan mata kuliah kewirausahaan dapat menyatukan antara teori dan praktek, serta memberikan dorongan kepada mahasiswa untuk memngaplikasikan ilmu kewirausahaannya agar jiwa kewirausahaan dapat terbentuk dan terwujud sejak awal.

3. Penelitian ini mengambil data hanya pada program studi Pendidikan Akuntansi dan hanya satu variabel, maka sebaiknya pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat meneliti populasi dan variabel penelitian yang lebih luas dan kompleks lagi.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini memberikan semangat kepada saya untuk membuat karya ilmiah secara produktif, dengan ini saya ucapkan terimakasih kepada:

1. Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia (RISTEKDIKTI) yang telah mempercayai kami di Penelitian Dosen Pemula (PDP) tahun Anggaran 2017
2. Rektor Universitas PGRI Palembang, Dekan FKIP Universitas PGRI Palembang, Lembaga Penelitian Pengabdian kepada Masyarakat dan Kerjasama (LPPkMK), dan semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada peneliti sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Maman. Dkk (2011). *Dasar-Dasar Metode Statistika untuk penelitian*. Bandung : Pustaka Setia.
- Ahyari, Agus. 2002 “ *Manajemen Produksi Perencanaan Sistem Produksi*”, Edisi Empat, Yogyakarta, BPFE
- Alma, Buchari. 2016. *Kewirausahaan Untuk Mahasiswa Dan Umum*. Alfabeta: Bandung.
- Alma, Buchari. 2007. *Manajemen dan Pemasaran Jasa*,. Alfabeta: . Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Assauri, Sofjan. 2004. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Fandy Tjiptono. (2002). *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta : Penerbit Andi
- Gunawan, Gugun. 2007. *Mengolah Sampah Jadi Uang*. Jakarta: TransMedia. ().
- Hamdani. 2011. *Srategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia
- Hasan, M. Iqbal. 2002. *Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Henry Simamora. 2000, *Akuntansi Basis Pengambilan Keputusan Bisnis*, Jakarta: Salemba Empat.
- \_\_\_\_\_2014. *Kurikulum Program Studi Pendidikan Akuntansi*. FKIP Universitas PGRI Palembang
- Manahan P. Tampubolon. 2004. *Manajemen Operasional*. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Mobley. R. Keith. 2002. *An Introduction To Predictive Maintenance Edition 2*, Butterworth. Heinemann.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*, Gaung Persada Press: Ciputat.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nitisusastro, Mulyadi. 2010. *Kewirausahaan dan manajemen Usaha Kec*. Bandung : Alfabeta
- Sadiman Arif S. Dkk. 2014. *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya..* Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sugiharto. 2014. *Dasar-Dasar Pengelolaan Air Limbah*. Jakarta: UI-Press.
- Sunarto. 2003. *Manajemen Pemasaran*, Penerbit : Amus, Yogyakarta
- Suparyanto. 2016. *Kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta.
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

## SUMBER LAIN

- Data Kementrian Lingkungan Hidup 2010
- Data Persampahan Indonesia (InSWA) 2014
- <http://Jakarta.kompasina/2015/06/pengertian-limbah.html>
- <http://id.scribd.com/doc/272871309/BAB-2-Media-Pembelajaran-pdf#scribd>
- <http://id.scribd.com/doc/83070405/Materi-Perkuliah-an-Kewirausahaan#scribd>