

# **MEMBANGUN KREATIFITAS DAN INOVASI MELALUI PROJECT WORK YANG MEMUAT PENDIDIKAN BAHASA JEPANG, KEPARIWISATAAN DAN KEWIRAUSAHAAN**

**Irma Winingsih, Diah Soelistyowati, Tri Mulyani W.**

Universitas Dian Nuswantoro

[irma.winingsih@dsn.dinus.ac.id](mailto:irma.winingsih@dsn.dinus.ac.id); [diah.soelistyowati@dsn.dinus.ac.id](mailto:diah.soelistyowati@dsn.dinus.ac.id);  
[tri.mulyani@dsn.dinus.ac.id](mailto:tri.mulyani@dsn.dinus.ac.id)

**Abstrak:** Mata kuliah Kuliah Berbasis Projek (*Project Work*) menerapkan tiga aspek, yakni kewirausahaan, pengajaran Bahasa Jepang dan *tourism* (kepariwisataan). Di perkuliahan ini, mahasiswa menerapkan semua mata kuliah jurusan yang sudah diambil tersebut, pada tugas tim dalam suatu proyek. Dalam pelaksanaannya selain dilatih softskillnya, terutama pada saat menanggapi pendapat dan ide dari orang lain, mahasiswa juga dilatih kemampuannya dalam menyikapi pendapat yang bermacam-macam dengan arif, melatih jiwa kepemimpinan, serta diwajibkan mampu bekerjasama dalam tim (*teamwork*). Tujuan utama dari perkuliahan ini adalah mahasiswa mampu menciptakan karya cipta berupa proyek yang di dalamnya merangkum tiga visi pendidikan *tourism*, pengajaran bahasa Jepang dan kewirausahaan. Penulisan ini menganalisis pada aspek apa kreatifitas dan inovasi yang menjadi akar pendidikan karakter kewirausahaan, diterapkan di mata kuliah ini. Subjek penelitian adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah Projek Work semester Gasal 2023-2024 yang lalu. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik analisis data adalah teknik padan referensial yakni dengan menginterpretasikan data yang berupa proses-proses pelaksanaan proyek, menggunakan teori karakter kewirausahaan subbab inovasi dan kreatifitas.

**Kata Kunci :** kreatifitas, inovasi, proyek, *softskill*

## **1. PENDAHULUAN**

Dewasa ini Pendidikan Kewirausahaan semakin dikembangkan, khususnya di tingkat perguruan tinggi. Mengingat betapa pentingnya menciptakan wirausahawan-wirausahawan baru demi meningkatkan taraf ekonomi bangsa, Ditjen Perguruan Tinggi (2013) dalam (Winingsih, 2019) menyatakan salah satu faktor penunjang kemajuan suatu negara adalah jika jumlah wirausahawannya mencapai 2% dari populasi keseluruhan penduduk. Per November 2018, jumlah wirausahawan dalam negeri Indonesia sebenarnya sudah mencapai 3,1% atau kurang lebih 8,01 juta dari seluruh penduduk. Namun Pemerintah tidak ingin berpuas diri dengan capaian tersebut, karena jika dilihat faktanya, negara kita masih tertinggal dari Malaysia yang wirausahawannya mencapai 5% populasi penduduk, dan bahkan dari Singapura sudah mencapai 7%. (Siregar, WEOnline, 2018) via (Winingsih, 2019). Dalam rangka mengejar ketertinggalan dari negara-negara tetangga inilah, Pemerintah kita terpacu untuk menggiatkan sikap dan mental serta produk-produk pelatihan kewirausahaan, di tingkat pendidikan formal maupun non formal. Pada tingkat formal, pendidikan Kewirausahaan ini difokuskan pada level Perguruan Tinggi (PT). Pendidikan kewirausahaan sendiri dipayungi DIKTI mulai tahun 1997, melalui program pengembangan kewirausahaan di PT. Program ini menawarkan multi kegiatan seperti Kuliah Kewirausahaan, Magang Kewirausahaan, Kuliah Kerja Usaha, Konsultasi Bisnis dan Penempatan Kerja serta Inkubator Wirausaha Baru (Susilaningsih, 2015:1). Akan tetapi ternyata ada kesalahpahaman di kalangan pengajar kewirausahaan yang menyamakan kewirausahaan identik dengan usaha dagang skala kecil, sedangkan bisnis adalah usaha dagang skala besar. Padahal *entrepreneurship* 'kewirausahaan' berasal dari bahasa Perancis

“*Essai Sur la Nature du Commerce en General*” tulisan Richard Cantillon, yang artinya adalah *to undertake* ‘melakukan, memulai atau berusaha melakukan, mengorganisir, dan mengatur’ yang mana **Kreatif** dan **Inovatif** adalah kunci dari istilah kewirausahaan, bukan berdagang. (Istianingsih: 2019:2)

Di beberapa Perguruan Tinggi dikembangkan pendidikan kewirausahaan ini melalui mata kuliah *Entrepreneurship* atau *Culturepreneurship*. Seperti halnya di Universitas Dian Nuswantoro (UDINUS), mata kuliah *Culturepreneurship* sudah diselenggarakan di semester awal dan merupakan mata kuliah wajib. Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan bagi mata kuliah lain, untuk dapat mengembangkan jiwa kewirausahaan tersebut. Seperti halnya dengan mata kuliah *Project Work* (Kuliah Berbasis Proyek) yang ada di kurikulum Program Studi bahasa Jepang S1 UDINUS. (Kurikulum Program Studi Sastra Jepang S1, 2021)

Seperti telah disebutkan di atas, mata kuliah ini menerapkan tiga komponen, yakni kewirausahaan, pengajaran Bahasa Jepang dan *tourism* (kepariwisataan). Pada perkuliahan ini mahasiswa diharapkan menerapkan ilmu yang diperoleh dari seluruh mata kuliah jurusan yang sudah diambil. Implementasinya adalah pada proses dan kegiatan tugas tim dalam menyelesaikan suatu proyek. Dalam pelaksanaannya mahasiswa juga akan dilatih *softskill*nya, terutama pada saat menghadapi pendapat dan ide dari orang lain, kemampuan menyikapinya dengan arif, melatih jiwa kepemimpinan (*leadership*), serta diharapkan mampu bekerjasama dalam tim (*teamwork*). Tujuan utama perkuliahan ini yaitu mahasiswa mampu menciptakan suatu karya cipta berupa proyek, yang di dalamnya merangkum tiga visi pendidikan *tourism*, pengajaran bahasa Jepang dan kewirausahaan. Mahasiswa juga diharapkan mampu menggunakan pola-pola kalimat bahasa Jepang, yang sudah dipelajari dari semester awal terutama yang menggunakan bentuk *honorific (keigo)*, ke dalam percakapan sehari-hari. Selain itu mahasiswa juga harus mampu menerapkan ilmu yang didapat dari mata kuliah Studi Kebudayaan Masyarakat Jepang dalam wujud suatu proyek. Oleh karenanya dapat dinyatakan bahwa mata kuliah ini turut mengembangkan komponen-komponen *softskill*, dipadukan dengan semangat berinovasi secara kreatif yang diperlukan untuk menggali jiwa berwirausaha. (Winingsih, 2019)

Penulisan sejenis mengenai kewirausahaan dilakukan oleh Rintan Saragih dalam artikelnya *Membangun Usaha Kreatif, Inovatif dan Bermanfaat Melalui Penerapan Kewirausahaan Sosial*, yang telah dimuat pada *Jurnal Kewirausahaan* (<https://jklmii.org>). Pada artikelnya, Rintan membahas mengenai perlunya dibudidayakan kewirausahaan sosial untuk menyelesaikan permasalahan sosial dalam masyarakat. (Saragih, 2017). Penulisan terdahulu lainnya juga dilakukan oleh Juliana dalam tulisannya yang berjudul *Analisis Strategi Peningkatan Jiwa Kewirausahaan Bagi Mahasiswa di Perguruan Tinggi* ([http://repository.uinjambi.ac.id/1288/1/EES150708\\_JULIANA\\_EKONOMI%20SYARIAH%20Ridho%20Alfa%20athir.pdf](http://repository.uinjambi.ac.id/1288/1/EES150708_JULIANA_EKONOMI%20SYARIAH%20Ridho%20Alfa%20athir.pdf)). Penulisan ini membahas strategi yang digunakan untuk meningkatkan semangat kewirausahaan pada mahasiswa Universitas Syariah Jambi, dan membahas kendala serta hambatan apa saja yang ditemui mahasiswa dalam memulai atau mempertahankan kewirausahaannya.

### 1.1. Kewirausahaan

Istilah kewirausahaan (*entrepreneur*) pertama kalinya diperkenalkan pada awal abad 18 oleh ahli ekonomi Perancis, Richard Cantillon. Menurutnya, dalam *Modus Kewirausahaan* (2013) via Winingsih (2019), *entrepreneur* yaitu “*agent who buys means of production at certain prices in order to combine them*”. Etimologi wirausaha/wiraswasta yang asalnya dari bahasa Sanskerta, terdiri dari tiga suku kata : “*wira*“, “*swa*“, serta “*sta*“. Kata *wira* memiliki arti manusia yang unggul, suri teladan, tangguh, berbudi luhur, berjaya besar, pemberani, pahlawan, ahli, petarung/pejuang kemajuan, serta memiliki watak yang agung. *Swa* artinya sendiri, dan *sta* berarti berdiri. Terjemahan kata *entrepreneur*, dalam bahasa Inggris yaitu *between taker* atau *go between*. Di abad pertengahan istilah *entrepreneur* digunakan untuk menggambarkan aktor yang memimpin suatu produksi. Konsep wirausaha sendiri secara detail dikemukakan oleh Josep Schumpeter sebagai orang yang pertama kali mendobrak sistem ekonomi saat itu dengan metode memperkenalkan barang dan jasa yang baru, yakni dengan menciptakan bentuk organisasi baru atau mengolah bahan baku baru. (Winingsih, 2019). Modul *Kewirausahaan* tahun 2013 juga menyebutkan mengenai Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan. Gerakan ini mendefinisikan kewirausahaan sebagai semangat, sikap, perilaku dan serta kemampuan seseorang dalam menjalankan usaha, atau kegiatan yang merujuk pada upaya mencari menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi juga produk baru, dengan meningkatkan efisiensi yang tujuannya memberikan pelayanan yang lebih baik serta memperoleh keuntungan yang lebih besar. Dari beberapa konsep yang tertulis, setidaknya terdapat 6 hakikat penting kewirausahaan (Winingsih, 2019);

1.1.1 Kewirausahaan adalah sebuah nilai, diwujudkan dalam perilaku yang dijadikan dasar sumberdaya, tenaga penggerak, tujuan, kiat, siasat, proses, serta hasil bisnis (Acma Sanusi, 1994).

1.1.2 Kewirausahaan yakni suatu kemampuan dalam menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*ability to create the new and different*) (Drucker, 1959).

1.1.3 Kewirausahaan merupakan suatu proses penerapan kreativitas dan inovasi, dalam memecahkan persoalan juga untuk menemukan peluang memperbaiki kehidupan (Zimmerer, 1996).

1.1.4 Kewirausahaan adalah suatu nilai yang diperlukan untuk memulai suatu usaha (*start-upphase*), dan perkembangan usaha (*venture growth*) (Soeharto Prawiro, 1997).

1.1.5 Kewirausahaan adalah proses mengerjakan sesuatu yang baru (*creative*), sesuatu yang berbeda (*inovative*) yang manfaatnya memberikan nilai lebih.

1.1.6 Kewirausahaan adalah suatu usaha menciptakan nilai tambah dengan metode mengombinasikan sumber-sumber, melalui cara-cara baru dan berbeda untuk memenangkan persaingan. Nilai tambah yang dimaksud, dapat diciptakan melalui metode pengembangan teknologi baru, menemukan pengetahuan baru, serta mencari cara baru untuk menghasilkan barang dan jasa yang baru yang lebih efisien, untuk memperbaiki produk dan jasa yang sudah ada, serta mencari trik baru yang mampu memberikan kepuasan bagi konsumen.

Dengan didasari enam konsep di atas, kewirausahaan dapat didefinisikan sebagai sesuatu kemampuan kreatif dan inovatif (*create new and different*) yang dijadikan kiat, dasar, sumber daya, proses dan perjuangan dalam menciptakan nilai tambah barang dan jasa, yang dilakukan dengan keberanian menghadapi risiko. Jika dilihat dari aspek karakteristik perilaku, wirausaha (*entrepreneur*) didefinisikan sebagai mereka yang mendirikan, mengelola, kemudian mengembangkan, serta melembagakan perusahaan miliknya sendiri. Wirausaha yakni mereka yang bisa menciptakan kerja bagi orang lain dengan swadaya. Asumsinya adalah setiap orang yang mempunyai kemampuan normal, bisa menjadi wirausaha asal mau dan mempunyai kesempatan untuk belajar dan berusaha. Dalam berwirausaha tentunya melibatkan dua unsur pokok (1) peluang serta (2) kemampuan menanggapi peluang. Berdasarkan itu, maka definisi kewirausahaan adalah tanggapan terhadap peluang usaha yang diungkap dalam seperangkat tindakan serta membuahkan hasil berupa organisasi usaha yang melembaga, produktif dan inovatif.” (Modul Kewirausahaan (2013) via (Winingsih, 2019)

## 1.2.. Mata Kuliah *Project Work*

Mata kuliah *Kuliah Berbasis Projek (Project Work)* diajarkan pada semester 7 dan merupakan bagian kurikulum Program Studi bahasa Jepang S1 UDINUS. Mata kuliah ini merupakan implementasi dari *Study of Japanese Society* (Studi Masyarakat Jepang) 1-3, dan *Japanese Practice* (Percakapan Bahasa Jepang) 1-5 khususnya mengenai pola kalimat bentuk sopan, pola kalimat yang digunakan untuk presentasi, interview dengan penutur asli, dll. (Kurikulum Program Studi Sastra Jepang S1, 2021). Mata kuliah ini menerapkan tiga komponen, yakni kewirausahaan, pengajaran Bahasa Jepang dan *tourism*. Dalam mata kuliah ini beberapa aspek *softskill* yang diperlukan dalam pembentukan mental kewirausahaan yang sudah diterapkan, seperti *leadership*, *teamwork*, inovasi, kreativitas, dan konsistensi. Namun penerapan dari beberapa komponen *softskill* ini, tentu saja berlaku untuk kaidah-kaidah kewirausahaan yang ditetapkan Ditjen DIKTI. Mengenai *tourism*, pengajaran Bahasa Jepang, dan kewirausahaan, penulis akan menjelaskan satu persatu. Mata kuliah ini wujudnya adalah sebuah projek yang dilakukan suatu tim, bukan individual. Projek yang digarap harus mencakup tiga komponen di atas. Mengenai bidang *tourism*, mahasiswa diminta untuk membuat projek yang dapat dikaitkan dengan pariwisata Jepang. Projek harus mensosialisasikan objek wisata (daerah) di Jepang, atau salah satu asetnya seperti cinderamata, *omiyage* 'oleh-oleh', atau keunikan dari objek wisata asal produk tersebut. Untuk mendapatkan informasi ini, mahasiswa dilatih untuk mencari dari internet atau buku panduan wisata, juga wawancara dengan penutur asli bahasa Jepang. Mengenai pengajaran bahasa Jepang, mahasiswa diwajibkan untuk mempresentasikan setiap kemajuan dari projeknya dengan bahasa Jepang yang baik dan benar. Selain itu, karena hasil projek ini dibuat dalam format video, maka harus ada narasi pembuatan produk atau proses proyek tersebut. Narasi tersebut disampaikan dengan menggunakan bahasa Jepang. Komponen yang terakhir yaitu kewirausahaan. Tentu saja dari awal perkuliahan pembinaan kewirausahaan ini sudah menjadi prioritas. Mulai dari pembentukan tim, penentuan ketua tim, diskusi penentuan produk untuk projek, kerjasama hingga pelaksanaan projek, merupakan pengejawantahan dari akidah-akidah kewirausahaan. Kemudian tahap akhirnya adalah menciptakan nilai ekonomis dari produk yang dihasilkan projek.

## 2. METODE

Jenis penulisan ini adalah deskriptif analisis penulisan tindakan kelas dengan melakukan sosialisasi dan perencanaan, pendampingan, pengamatan, pengumpulan angket dan analisis terhadap kegiatan pada perkuliahan *Kuliah Berbasis Projek Semester Gasal 2023- 2024* ini. Untuk desain penelitiannya digunakan model yang dikembangkan oleh Riel (2007) via Mulyatiningsih (2011) yang dikutip oleh (Winingsih, 2021), yang membagi proses penelitian menjadi tahap-tahap tindakan sebagai berikut: studi dan perencanaan, pengambilan tindakan, pengumpulan dan analisis kejadian, serta diakhiri dengan tahapan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan metode angket yang berisi proses kegiatan mahasiswa berikut progresnya dalam melaksanakan projek yang dipilih. Teknik analisis adalah dengan teknik padan referensial. Data yang terkumpul diinterpretasikan menggunakan teori Kewirausahaan di atas.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah table hasil analisis yang menjelaskan secara detil proses atau tahapan kegiatan mana yang menjadi implementasi dari karakter inovasi dan kreatifitas. Proyek dilaksanakan di SMKN 8 Semarang yang berupa pelatihan penulisan *Shodou* (kaligrafi Jepang) dan SMA 8 Semarang dengan tema pelatihan *Chanoyu* (Ritual Minum Teh Jepang). Hasil analisisnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Penelitian**

	<b>Karakter Kewirausahaan Inovasi dan Kreatifitas</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Pengenalan <i>Creative Learning Seni Kaligrafi Jepang (Shodou)</i> kepada siswa-siswi SMKN 8 Semarang</b>	<b>Penampilan dan Pengenalan <i>Chanoyu</i> di Acara Bulan Bahasa SMA Negeri 8 Semarang</b>
<b>1</b>	a.Pada saat menentukan pembagian tugas bagi anggota tim, ketua tim harus mempunyai visi ke depan. Yang dimaksud di sini adalah, ketua tim harus dapat membaca situasi dan kemampuan anggota tim. Dibutuhkan kreatifitas dalam membaca situasi dan melihat ke depannya, apakah pekerjaan yang diberikan kepada anggotanya dapat dilakukan dengan benar dan sesuai arahan atau tidak. b. Dibutuhkan kreatifitas saat menentukan alur tugas dan tahapan kegiatan, demi berjalannya proyek seperti yang diharapkan. Misalnya untuk pelatihan <i>shodou</i> , yang dibutuhkan adalah bagaimana agar kegiatan tidak memakan waktu yang terlalu lama, agar siswa SMK 8 dapat aktif berpartisipasi dalam pelatihan dan bagaimana merancang pelatihan dapat menarik penyampaianya. Untuk <i>chanoyu</i> , tahapan harus dirancang sedemikian rupa agar tidak memakan waktu lama mengingat ritual ini mempunyai tahapan yang banyak dan rumit. Selanjutnya adalah bagaimana agar tampilan <i>yukata</i> tidak mengganggu prosesi dan bagaimana menarik minat siswa SMA 8 agar turut naik panggung mengikuti ritual <i>chanoyu</i> ini.	a.Pembentukan tim b.Diskusi menentukan ketua tim c.Pembagian tugas awal	a.Dibagi menjadi tim yang mengurus administrasi, tim yang mengurus perlengkapan <i>shodou</i> , tim yang mengurus akomodasi dan transport b.Diskusi menentukan ketua dan koordinator tim c. Tim yang mengurus administrasi mengurus dokumen yang akan dibawa ke lokasi, seperti Surat Mitra, Surat Tugas, Presensi dan Dokumentasi. Tim yang menyiapkan perlengkapan menyiapkan kuas, tinta dan kertas memastikan perlengkapan siap untuk digunakan	a.Dibagi menjadi tim yang mengurus dokumen dan administrasi, tim yang mengurus <i>performance chanoyu</i> , dan tim yang mengurus narasi untuk menjelaskan prosesi <i>chanoyu</i> (Ritual minum teh di Jepang). b. Diskusi menentukan ketua dan juga koordinator masing-masing tim c. Pembagiannya sebagai berikut; tim yang mengurus dokumen menyiapkan Surat Tugas, Surat Mitra, Presensi dan perlengkapan <i>chanoyu</i> seperti alat untuk membuat teh, pengaduk teh, penyedu bubuk <i>kocha'teh kental'</i> , dan <i>yukata</i> yang dikenakan.
<b>2</b>	a. Saat menentukan tema,	a.Menentukan	a.Tema proyek dipastikan	a.Tema proyek

<p>dibutuhkan kreatifitas agar tema yang dipilih menarik penyajiannya. Misal untuk pelatihan <i>shodou</i>, dibuat berbeda dengan pelatihan <i>shodou</i> selama ini. Siswa diajak lebih aktif dalam mengikuti pelatihan. Untuk <i>chanoyu</i>, dikemas agar tidak terlalu “hening dan lamban” namun tetap tampak sakral. Selain itu kostum yang dikenakan juga dirancang sedemikian rupa agar menarik.</p> <p>b. Dalam penentuan alur pelaksanaan tema yang harus berbeda dengan tema-tema sejenis sebelumnya, membutuhkan inovasi. Terutama pada saat membuat <i>company profile</i> UDINUS. Ide-ide baru sangat dibutuhkan di sini. Misal untuk tim <i>shodou</i>, <i>company profile</i> yang ditampilkan adalah sisi Unit Kegiatan Mahasiswa. Sedangkan tim <i>chanoyu</i> menampilkan program studi Jepang tapi setelah pindah ke gedung baru di jalan Nakula I. Tema serupa sebelumnya sudah ada namun menggunakan lokasi gedung lama di jalan Imam Bonjol 207.</p>	<p>tema proyek (harus tetap merujuk pada budaya Jepang)</p> <p>b. Memilih tema yang baru yang belum pernah dibahas sebelumnya pada proyek mata kuliah ini</p> <p>c. Menentukan keistimewaan tema tim, dibandingkan tema serupa sebelumnya, baik pada perkuliahan <i>Project Work</i> ini maupun yang terdapat di internet.</p> <p>d. Menentukan <i>genba</i> (tempat target proyek)</p> <p>e. Menentukan <i>company profile</i> jurusan atau fakultas atau universitas yang wajib ada dalam proyek</p> <p>f. Menentukan peranan <i>native speaker</i> dalam proyek</p>	<p>harus didiskusikan dengan dosen pengampu dan <i>native speaker</i> sebelum di pilih agar menghindari persamaan dengan proyek-proyek sebelumnya.</p> <p>b. <i>Project Theme Report</i> merupakan presentasi yang berisi tema yang dipilih (Pengajaran <i>Shodou</i> di SMKN 8 Semarang), tujuan, <i>genba</i> (lokasi: SMKN 8 Semarang)</p> <p>c. Keistimewaan dari proyek ini adalah merespon tingginya minat murid yang mengikuti kelas bahasa Jepang untuk berlatih <i>shodou</i>, maka tim proyek ini menyelenggarakan pelatihan <i>shodou</i> di SMKN 8.</p> <p>d. Lokasi adalah di SMKN 8 Semarang.</p> <p>e. <i>Company profile</i> pada proyek kali ini ditiadakan.</p> <p>f. Peranan <i>native speaker</i> pada proyek tahun ini adalah sebagai konsultan bahasa dan nara sumber terkait sejarah, filosofi dan prosesi <i>shodou</i></p>	<p>dipastikan harus didiskusikan dengan dosen pengampu dan <i>native speaker</i> sebelum di pilih agar menghindari persamaan dengan proyek-proyek sebelumnya.</p> <p>b. <i>Project Theme</i> Presentasi laporan yang berisi tema yang dipilih (Pengajaran <i>Shodou</i> di SMKN 8 Semarang), tujuan, <i>genba</i> (lokasi: SMKN 8 Semarang)</p> <p>c. Keistimewaan proyek ini adalah merespon tingginya minat murid yang mengikuti kelas bahasa Jepang untuk berlatih <i>shodou</i>, maka tim proyek ini menyelenggarakan pelatihan <i>shodou</i> di SMKN 8.</p> <p>d. Lokasi adalah di SMKN 8 Semarang.</p> <p>e. <i>Company Profile</i> pada proyek kali ini ditiadakan.</p> <p>f. Peranan <i>native speaker</i> pada proyek tahun ini adalah sebagai konsultan bahasa dan nara sumber terkait sejarah dan prosesi <i>shodou</i></p>
<p>c. Dalam penentuan peranan <i>native speaker</i> juga membutuhkan kreatifitas agar tidak membosankan dan informatif. Misal pada tim <i>shodou</i>, <i>native speaker</i> tampil pada saat hari H pelaksanaan, yakni memberikan sejarah dan filosofi <i>shodou</i> di depan siswa SMK 8. Sedangkan pada tim <i>chanoyu</i>, <i>native speaker</i> tampil di <i>company profile</i> UDINUS.</p>	<p>a. Bekerja sama dalam tim sesuai tugas masing-masing</p> <p>b. Saling menghargai</p>	<p>a. Pada sesi <i>Progress Report Presentation</i>, seluruh anggota tim ikut maju ke depan membantu temannya yang presentasi. Presentasi pun dilakukan bergantian.</p>	<p>a. Pada sesi <i>Progress Report Presentation</i>, seluruh anggota tim ikut maju ke depan membantu temannya yang presentasi.</p>

<p>Presentasi dengan PPT yang disertai gambar atau video yang menarik dan isi yang informatif menjadi poin tersendiri. Kreatifitas lainnya tampak pada saat sesi menyanggah kritikan dari tim lain. Anggota tim <i>chanoyu</i> menyanggah dengan lelucon, sehingga tim <i>shodou</i> yang memberikan kritikan tidak tersinggung.</p> <p>b. Inovasi yang ada pada sesi ini yaitu pada saat mempresentasikan progress dari proyek yang dikerjakan. Modifikasi pada setiap sesi yang ditampilkan dalam video akhir dan juga tambahan-tambahan materi saat pelatihan, merupakan hasil inovasi yang diperlukan. Misalnya untuk tim <i>shodou</i>, inovasi yang dilakukan adalah keinginan menambah atraksi dengan sesi Q-A dengan siswa, terkait pelatihan <i>shodou</i> yang akan dilaksanakan. Untuk tim <i>chanoyu</i>, inovasinya yaitu rencana menambah poin narasi mengenai filosofi <i>chanoyu</i> saat ritual dilaksanakan di panggung.</p> <p>c. Saat tim <i>chanoyu</i> menghadapi friksi penentuan narator, seluruh anggota tim berpikir secara kreatif untuk menyelesaikan dengan tanpa adanya emosi.</p>	<p>pendapat anggota tim yang lain dalam rangka keberhasilan proyek</p> <p>c.Saling membantu tugas sesama anggota tim, bahkan tim lain.</p> <p>d.Kemampuan untuk mempertahankan <i>teamwork</i> dari awal hingga selesainya proses proyek.</p> <p>e.Kemampuan menahan emosi jika ada kendala dalam pelaksanaan proyek</p>	<p>Jika ada pertanyaan atau kritik membangun dari tim lain, semua bekerja sama menjawab.</p> <p>b. Kritik membangun dari tim lain atau dari dosen pengampu diterima dengan lapang dada. Saat ada tim <i>chanoyu</i> mengkritik perlengkapan yang dibawa, anggota tim <i>shodou</i> menjawab dengan tenang tanpa emosi.</p> <p>c. Tidak hanya membantu menjawab pertanyaan dari tim lain, tapi semua saling membantu menjawab pertanyaan atau kritik membangun. Jadi intinya pada sesi ini tidak terjadi saling menyudutkan atau mencari kekurangan masing-masing tim.</p> <p>d. Sifat egois dan individualis dihindarkan karena masing-masing tim berkomitmen untuk selalu berkoordinasi dalam <i>teamwork</i> yang solid. Baik tim <i>chanoyu</i> maupun <i>shodou</i>, masing-masing anggota mengedepankan <i>teamwork</i>, bukan individualism. Dosen pengampu juga menekankan bahwa hasil akhir proyek merupakan karya bersama, bukan karya individu atau segelintir orang saja. Oleh karenanya perlu solid di bawah satu komando yaitu ketua tim. Ketua tim juga tetap mendengarkan aspirasi anggota seperti saat menentukan siapa yang akan tampil di panggung untuk memperagakan <i>chanoyu</i> tersebut. Kemudian juga dalam menentukan siapa yang akan menjadi narator saat prosesi dilaksanakan.</p> <p>e. Sempat terjadi friksi saat penentuan siapa yang menjadi narator saat prosesi <i>chanoyu</i> dilaksanakan. Namun dengan berbagai pertimbangan akhirnya</p>	<p>Presentasi pun dilakukan bergantian. Jika ada pertanyaan atau kritik membangun dari tim lain, semua bekerja sama menjawab.</p> <p>b. Kritik membangun dari tim lain atau dari dosen pengampu diterima dengan lapang dada. Saat ada tim <i>chanoyu</i> mengkritik perlengkapan yang dibawa, anggota tim <i>shodou</i> menjawab dengan tenang tanpa emosi.</p> <p>c. Tidak hanya membantu menjawab pertanyaan dari tim lain, tapi semua saling membantu menjawab pertanyaan atau kritik membangun. Jadi intinya pada sesi ini tidak terjadi saling menyudutkan atau mencari kekurangan masing-masing tim.</p> <p>d. Sifat egois dan individualis dihindarkan karena masing-masing tim berkomitmen untuk selalu berkoordinasi dalam <i>teamwork</i> yang solid. Baik tim <i>chanoyu</i> maupun <i>shodou</i>, masing-masing anggota mengedepankan <i>teamwork</i>, bukan individualism. Dosen pengampu juga menekankan bahwa hasil akhir proyek merupakan karya bersama, bukan karya individu atau segelintir orang saja. Oleh karenanya perlu solid di bawah satu komando yaitu ketua tim. Ketua tim juga tetap mendengarkan aspirasi anggota</p>
--	--	--	--

			keputusan dapat diterima semua anggota. Artinya anggota tidak mengedepankan kepentingan pribadi atau artinya anggota dapat mengendalikan emosi.	seperti saat menentukan siapa yang akan tampil di panggung untuk memperagakan <i>chanoyu</i> tersebut. Kemudian juga dalam menentukan siapa yang akan menjadi narator saat prosesi dilaksanakan. e. Sempat terjadi friksi saat penentuan siapa yang menjadi narator saat prosesi <i>chanoyu</i> dilaksanakan. Namun dengan berbagai pertimbangan akhirnya keputusan dapat diterima semua anggota. Artinya anggota tidak mengedepankan kepentingan pribadi atau artinya anggota dapat mengendalikan emosi.
4	<p>a. Inovasi diimplementasikan pada saat penentuan tema, alur pelaksanaan dan penjelasan perbedaan dengan pelatihan sejenis atau pelatihan yang pernah dilaksanakan di SMK 8 terkait bahasa Jepang</p> <p>b. Inovasi yang diusulkan tim <i>shodou</i> yakni dengan menggunakan media tas kain atau kaos polos, meskipun ditolak sebagian besar tim, namun tetap menunjukkan inovasi tim.</p> <p>c. Untuk tim <i>chanoyu</i> penentuan alur pelaksanaan, penentuan tugas masing-masing anggota tim, dan terutama mengenai kostum, menerapkan kreatifitas tim. Kostum yang dikenakan tim yang tampil di panggung, yakni <i>yukata</i>, dipilih yang motif menyala warnanya dengan tujuan agar lebih menarik.</p> <p>d. Tim <i>shodou</i> menunjukkan kreatifitas tim saat menetapkan <i>native speaker</i> akan ikut presentasi pada</p>	<p>a. Kemampuan untuk mengajukan usulan/ide mengenai tema proyek</p> <p>b. Kemampuan untuk mengkritisi yang membangun usulan dari sesama anggota tim, ataupun tim lain saat presentasi kemajuan proyek.</p> <p>c. Keberanian untuk bernegosiasi dengan pihak pengelola tempat yang dijadikan target pelaksanaan proyek.</p> <p>d. Keberanian untuk mempresentasikan di depan kelas tentang kemajuan proyek tim.</p> <p>e. Kemampuan melakukan percakapan</p>	<p>a. Waktu penentuan tema, di tim ini ada 3 usulan tema. Namun setelah dirundingkan kembali dengan mempertimbangkan manfaat, fasilitas di SMKN 8, dan masukan dari dosen, maka yang dipilih adalah pelatihan <i>shodou</i> ini.</p> <p>b. Pada setiap presentasi progres, masing-masing tim saling memberikan kritik membangun dan masukan. Misalnya usulan untuk mengajari siswa SMK untuk menggambar <i>shodou</i> pada tas kain atau kaos polos putih. Namun usulan tersebut ditolak dengan alasan terkendala biaya yang terbatas dari pihak SMKN 8.</p> <p>c. Proses dari mengajukan proposal untuk menyelenggarakan pengajaran <i>shodou</i> di SMK 8 dilakukan oleh mahasiswa sendiri. Pada tahapan ini mahasiswa harus dapat bernegosiasi dengan pihak SMK 8 terkait waktu</p>	<p>a. Waktu penentuan tema, di tim ini ada 3 usulan tema. Namun setelah dirundingkan kembali dengan mempertimbangkan manfaat, fasilitas di SMKN 8, dan masukan dari dosen, maka yang dipilih adalah pengajaran <i>shodou</i> ini.</p> <p>b. Pada setiap presentasi progress, masing-masing tim saling memberikan kritik membangun dan masukan. Misalnya usulan untuk mengajari siswa SMK untuk menggambar <i>shodou</i> pada tas kain atau kaos polos putih. Namun usulan tersebut ditolak dengan alasan terkendala biaya yang terbatas dari pihak SMKN 8.</p> <p>c. Proses dari</p>

<p>hari H pelaksanaan. Tugas <i>native speaker</i> adalah untuk menyampaikan narasi mengenai sejarah dan tata cara <i>shodou</i>.</p> <p>e. Kedua tim menunjukkan kreatifitas saat mempresentasikan progress dari masing-masing proyek. Kemampuan <i>public speaking</i> kedua tim</p> <p>f. Anggota tim dituntut untuk kreatif di saat pelaksanaan, jika menghadapi suatu kendala langsung mencari solusi meskipun solusi tersebut tidak ada dalam perencanaan awal. Sebagai contoh, di saat ritual minum teh dilaksanakan di atas panggung, sinar matahari cukup terik sehingga mengganggu tim yang di atas panggung. Panasnya matahari disiasati dengan posisi duduk yang agak miring. Butuh kreatifitas spontan agar pelaksanaan dapat berjalan lancar.</p>	<p>dengan <i>native speaker</i> terkait proyek</p>	<p>penyelenggaraan dan dokumen penyerta. Selain itu kemampuan mahasiswa dalam berdiplomasi juga juga teraplikasikan di sesi ini.</p> <p>d. Keberanaian mahasiswa untuk mempresentasikan progress proyek <i>shodou</i> ini menunjukkan kemampuan <i>public speakingnya</i>. Meskipun materi presentasi disampaikan bergiliran semua anggota tim, namun karena disampaikan dalam bahasa Jepang, mahasiswa tertantang untuk belajar kosa kata mengenai <i>shodou</i> dan mempresentasikannya dalam bahasa Jepang, sebagai implementasi pelajaran Percakapan Bahasa Jepang Lisan 1-5 yang pernah didapat di semester-semester sebelumnya.</p> <p>e. Beberapa anggota tim <i>shodou</i> berdiskusi dengan <i>native speaker</i> mengenai tema proyek dan persiapan yang dilakukan. Selain itu juga meminta tolong <i>native speaker</i> untuk ikut berpartisipasi pada saat hari H pelaksanaan proyek pengajaran <i>shodou</i> di SMKN 8.</p>	<p>mengajukan proposal untuk menyelenggarakan pengajaran <i>shodou</i> di SMK 8 dilakukan oleh mahasiswa sendiri. Pada tahapan ini mahasiswa harus dapat bernegosiasi dengan pihak SMK 8 terkait waktu penyelenggaraan dan dokumen penyerta. Selain itu kemampuan mahasiswa dalam berdiplomasi juga juga teraplikasikan di sesi ini.</p> <p>d. Keberanaian mahasiswa untuk mempresentasikan progress proyek <i>shodou</i> ini menunjukkan kemampuan <i>public speakingnya</i>. Meskipun materi presentasi disampaikan bergiliran semua anggota tim, namun karena disampaikan dalam bahasa Jepang, mahasiswa tertantang untuk belajar kosa kata mengenai <i>shodou</i> dan mempresentasikannya dalam bahasa Jepang, sebagai implementasi pelajaran Percakapan Bahasa Jepang 1-5 yang pernah didapat di semester-semester sebelumnya.</p> <p>e. Beberapa anggota tim <i>shodou</i> berdiskusi dengan <i>native speaker</i> mengenai tema proyek dan persiapan yang dilakukan. Selain itu juga meminta tolong <i>native speaker</i> untuk ikut berpartisipasi pada saat hari H pelaksanaan proyek pengajaran <i>shodou</i> di</p>
---	--	--	--

<p><b>5</b> Keahlian khusus (<i>technical knowledge</i>), seperti menguasai proses produksi atau pelayanan yang dibidangnya, serta tidak gagap informasi yang diperlukan. Di sini masing-masing anggota tim dituntut untuk kreatif dalam melaksanakan tugasnya. Bagian persiapan, bagian pelaksanaan, bagian editing video pun juga mencurahkan kreatifitasnya agar hasil akhir proyek sesuai yang diharapkan dan berhasil.. Proses penyuntingan video akhir juga membutuhkan inovasi dan kreatifitas yang maksimal, agar tidak sama dengan video-video proyek sebelumnya. Keselarasan antara video pelaksanaan dengan company profile memerlukan ide yang inovatif dan kreatif agar tidak terpisah dan indah.</p>	<p>a.Kemampuan mencari referensi di internet mengenai tema proyek b.Kemampuan untuk membuat video yang dikemas dalam DVD dan diupload di laman <i>Youtube</i>. c.Kemampuan mengedit video dan mengemasnya menjadi suguhan film yang menarik d.Kemampuan untuk membuat <i>company profile</i> agar menyatu dengan proyek</p>	<p>a.Kemampuan mencari referensi di internet mengenai tema proyek b.Kemampuan untuk membuat video yang dikemas dalam DVD dan diupload di laman <i>Youtube</i>. c.Kemampuan mengedit video dan mengemasnya menjadi suguhan film yang menarik d.Kemampuan untuk membuat <i>company profile</i> agar menyatu dengan proyek</p>	<p>a.Kemampuan mencari referensi di internet mengenai tema proyek b.Kemampuan untuk membuat video yang dikemas dalam DVD dan diupload di laman <i>Youtube</i>. c.Kemampuan mengedit video dan mengemasnya menjadi suguhan film yang menarik d.Kemampuan untuk membuat <i>company profile</i> agar menyatu dengan proyek</p>
--	---	---	---

Penelitian mengenai kewirausahaan dilakukan oleh Rintan Saragih dan ditulis dalam artikelnya Membangun Usaha Kreatif, Inovatif dan Bermanfaat Melalui Penerapan Kewirausahaan Sosial, yang telah dimuat pada Jurnal Kewirausahaan (<https://jklmii.org>). Pada artikelnya, Rintan membahas mengenai perlunya dibudidayakan kewirausahaan sosial untuk menyelesaikan permasalahan sosial dalam masyarakat. (Saragih, 2017) . Di dalam artikelnya, Rintan menitikberatkan pada kewirausahaan sebagai salah satu solusi yang dapat meminimalisir permasalahan sosial di masyarakat. Ketimpangan ekonomi di masyarakat yang sering menimbulkan kenaikan angka kriminal, diindikasikan dapat dikurangi jika kewirausahaan dikembangkan bersama antara masyarakat dengan bantuan Pemerintah. Beda dengan penulisan artikel ini yakni pada objek penelitian. Jika penelitian Rintan lebih kepada peranan kewirausahaan pada fungsi sosial masyarakat, maka penulisan ini menggunakan objek pada kegiatan mahasiswa dalam melaksanakan proyek di perkuliahan *Project Work*. Penulisan terdahulu lainnya juga dilakukan oleh Juliana dalam tulisannya yang berjudul Analisis Strategi Peningkatan Jiwa Kewirausahaan Bagi Mahasiswa di Perguruan Tinggi ([http://repository.uinjambi.ac.id/1288/1/EES150708\\_JULIANA\\_EKONOMI%20SYARIAH%20Ridho%20Alfa%20athir.pdf](http://repository.uinjambi.ac.id/1288/1/EES150708_JULIANA_EKONOMI%20SYARIAH%20Ridho%20Alfa%20athir.pdf) ). Penulisan ini membahas strategi yang digunakan untuk meningkatkan semangat kewirausahaan pada mahasiswa Universitas Syariah Jambi, dan membahas kendala serta hambatan apa saja yang ditemui mahasiswa dalam memulai atau mempertahankan kewirausahaannya. Namun di penelitiannya, strategi yang digunakan tidak sama dengan yang penulis gunakan. Strategi yang digunakan lebih kepada teori dan bukan aplikasi langsung dalam suatu proyek di suatu mata kuliah seperti yang dilakukan penulis.

#### 4.KESIMPULAN

Dari hasil analisis yang penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa pada setiap tahapan kegiatan, dibutuhkan kreatifitas. Sedangkan inovasi mendominasi tahapan kegiatan pemilihan tema dan merancang kegiatan serta tahapan penyelesaian akhir proyek. Di bagian hasil, inovasi memegang peranan penting bagi terciptanya karya yang menarik, baru dan terkini. Agar mendapatkan hasil yang inovatif jelas dibutuhkan kerjasama tim yang solid dan kreatif dari seluruh tim, baik tim *shodou* maupun tim *chanoyu*.

## 5. ACKNOWLEDGE

Penulisan artikel ini merupakan luaran dari penelitian PDPT periode Gasal 2023-2024 yang didanai oleh LPPM Universitas Dian Nuswantoro Semarang dengan nomor kontrak 109/A.38-04/UDN-09/XI/2023.

## 6. REFERENSI

- Irianto, Y.B. (2017, 03 08). Modul-1-Kewirausahaan. From File UPI Edu:  
[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_ADMINISTRASI\\_PENDIDIKAN/196210\\_011991021-](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._ADMINISTRASI_PENDIDIKAN/196210_011991021-)
- Istianingsih, M.S., AK., C.A., CSRA., CACA., Dr. (2019). Kewirausahaan: Buku Ajar Untuk Mahasiswa. Jakarta: Tribudhi Pelita Indonesia
- Juliana. (2019). Analisis Strategi Peningkatan Jiwa Kewirausahaan Bagi Mahasiswa di Perguruan Tinggi diunduh dari  
[http://repository.uinjambi.ac.id/1288/1/EES150708\\_JULIANA\\_EKONOMI%20SYARIAH%20-%20Ridho%20Alfaathir.pdf](http://repository.uinjambi.ac.id/1288/1/EES150708_JULIANA_EKONOMI%20SYARIAH%20-%20Ridho%20Alfaathir.pdf)
- Saragih, R. (2017). Membangun Usaha Kreatif, Inovatif dan Bermanfaat Melalui Penerapan Kewirausahaan Sosial. Jurnal Kewirausahaan. From <https://media.neliti.com/media/publications/223703-membangun-usaha-kreatif-inovatif-dan-ber.pdf>
- Siregar, B. P. (2018, 06 16). Jumlah Pengusaha Indonesia Masih Tertinggal Dari Singapura. From Koran Warta Ekonomi Online : Jumlah Pengusaha Indonesia Masih Tertinggal Dari Singapura  
<https://www.wartaekonomi.co.id/read204928/jumlah-pengusaha-indonesia-masih-tertinggal-dari-singapura.html>
- Susilaningsih, S. (2015). Pendidikan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi: Pentingkah Untuk Semua Profesi? Yang dimuat di Jurnal Ekonomia, Vol. 11 No. 1 April 2015
- Winingsih, I. (2019). Pendidikan Karakter Kewirausahaan Melalui Mata Kuliah Project Work. Seminar Multi Disiplin Ilmu dan Call for Papers (pp. 734-737). Semarang: UNISBANK.
- Winingsih, I. (2021). Penggunaan Pagar Bahasa (Hedges) ~ To Omoimasu Guna Memperlunak Ujaran Serta Implikasinya Terhadap Pengajaran Kesantunan Berbahasa Jepang di Kelas Menulis Artikel Populer Bahasa Jepang. Semarang: LP2M UDINUS.
- \_\_\_\_\_. (2021). Kurikulum Program Studi Sastra Jepang S1 UDINUS. Semarang: UDINUS Press