

KREATIVITAS INOVASI KEWIRAUSAHAAN DAN KURIKULUM

Mochamad Edwar *)

ABSTRAK

Kreativitas merupakan ide-ide yang masih dalam bentuk pemikiran sedangkan realitas dari kreativitas itu merupakan suatu produk yang dapat dalam bentuk barang atau jasa. Produk tersebut bisa dalam bentuk produk baru tetapi bukan yang benar-benar baru (inovasi). Ada juga produk yang benar-benar baru yang selama ini belum pernah ada (invention). Tentu saja produk yang dihasilkan itu dapat membuka peluang usaha. Ini menunjukkan kreativitas dan inovasi itu penting. Sehubungan dengan itu untuk mengetahui upaya menjadikan mahasiswa kreatif dan inovatif, mengetahui bagaimana kurikulum yang dapat mendorong mahasiswa menjadi kreatif dan inovatif.

Kata kunci : kreativitas, inovasi, kewirausahaan, kurikulum

1. Pendahuluan

John Adair (227:4), seorang ahli kepemimpinan dengan reputasi internasional mengatakan berpikir kreatif dan inovatif itu merupakan berpikir untuk maju dan sejahtera. Dari pernyataan itu kita mengetahui betapa pentingnya berpikir kreatif dan inovatif. Oleh karena itu Menteri Kemristekdikti memprogramkan peningkatan kreativitas dan inovasi bagi mahasiswa di perguruan tinggi.

Masalah dalam penulisan ini adalah bagaimana upaya menjadikan mahasiswa kreatif dan inovatif, dan bagaimana kurikulum yang dapat mendorong mahasiswa menjadi kreatif dan inovatif melalui kuliah kewirausahaan. Suherman (2008:57) mengatakan kreativitas adalah penciptaan ide-ide baru. Lawrence dalam Suherman (2008:57) mengatakan kreativitas mengandung makna menciptakan sesuatu yang baru.

2. Hasil Penelitian

2.1. Kreativitas

Conny Semiawan (2003:45) mengatakan kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan produk baru. Produk baru tidak perlu sepenuhnya baru, tetapi dapat saja merupakan bagian-bagian produk itu saja.

Produk baru yang diciptakan dapat merupakan kombinasi dari beberapa produk yang sudah ada atau penggabungan beberapa sumber daya yang ada. Dari kreativitas dapat tercipta produk baru (inovasi). Produk baru yang tercipta itu diharapkan dapat memecahkan permasalahan yang ada karena adanya produk yang memenuhi.

2.2. Inovasi

Zimmerer (Suryana, 2006:14) mengatakan inovasi merupakan kemampuan menerapkan kreativitas dalam rangka memecahkan persoalan dan peluang untuk meningkatkan dan memperkaya kehidupan.

Sedangkan Theodore dan Levitt (Suryana, 2006:4) mengatakan inovasi merupakan dasar, sumber daya, tenaga penggerak, tujuan, siasat, kiat dalam menghadapi tantangan hidup. Yuyus Suryana dan Kartib, Bayu (2006,4) mengatakan inovasi adalah kreativitas yang dapat diimplementasikan dan memberi nilai tambah atas sumber daya yang kita miliki. Ancok (2012:34) mengatakan inovasi adalah proses menerjemahkan ide-ide ke dalam bentuk sebuah produk atau layanan yang dibeli orang atau sesuatu yang dihasilkan dari proses tersebut.

*) Dosen PNS DPK Kopertis Wilayah II

Moss Kanter dalam Ancok (2012:34) mengatakan inovasi adalah sebuah hasil karya pemikiran baru oleh individu dalam perusahaan. Sedangkan Amabile dan Conti dalam Ancok (2012:35) mengatakan inovasi adalah implementasi dan adopsi pemikiran baru yang diterapkan dalam kehidupan manusia. Selanjutnya Ancok (2012:35) mengatakan inovasi adalah suatu proses memikirkan dan mengimplementasikan pemikiran tersebut sehingga menghasilkan hal baru berbentuk produk, proses bisnis, cara baru, kebijakan dan lain sebagainya. Inovasi merupakan aktivitas imajinatif untuk menghasilkan produk orisinal sekaligus koersil. Jadi, inovasi adalah memperkenalkan sesuatu yang baru.

2.3 Kreativitas dan Entrepreneurship

Kreativitas merupakan ide-ide atau gagasan untuk membuat atau menciptakan suatu produk. Hanya saja produk itu masih dalam bentuk ide-ide, belum dalam bentuk barang nyata. Produk itu masih dalam pikiran di kepala kita saja. Tetapi gagasan yang seperti ini sangat diperlukan karena kreativitas itu merupakan cikal bakal terwujudnya produk baru. Tanpa kreativitas tidak akan ada inovasi. Begitu pula sebaliknya, inovasi itu terjadi karena adanya kreativitas. Oleh karena itu dapat dikatakan orang yang kreatif itu sangat diperlukan karena mereka yang kreatif itu pada akhirnya akan menjadi seorang inovator.

Kewirausahaan merupakan pengetahuan yang sangat tergantung kepada kreativitas. Dengan memiliki kreativitas maka itu seseorang dapat lebih mudah untuk berwirausaha. Seseorang yang bergerak dalam bidang entrepreneurship harus menjadi orang yang kreatif dan inovatif. Hal ini dikarenakan entrepreneur itu tidak lain

adalah orang yang mampu menerapkan atau mengimplementasikan kreativitas untuk dijadikan sebagai suatu inovasi. Oleh karena itu kreativitas sangat diperlukan dalam kewirausahaan. Kreativitas sangat diperlukan karena:

- a) Untuk menghadapi kompetisi.
- b) Di dalam kreativitas itu ada ide-ide
- c) dari kreativitas akan tercipta suatu inovasi
- d) Supaya dapat bertahan di dalam bisnis.

Kreativitas bukan hanya diperlukan dalam menghadapi kompetisi bisnis tetapi juga diperlukan agar produk atau perusahaan itu dapat bertahan terhadap persaingan dari produk atau perusahaan lain. Bila kita kreatif, artinya kita dapat selalu berfikir tentang perusahaan atau produk kita. Kita akan selalu berusaha menemukan ide-ide baru agar produk atau perusahaan kita dapat bertahan dari persaingan dengan produk atau perusahaan lain. Ini menunjukkan betapa pentingnya kreativitas itu.

2.4. Kreativitas, Inovasi dan Kurikulum

Pada dasarnya kewirausahaan itu sangat tergantung kepada kreativitas dan inovasi. Kreativitas dan inovasi sudah menjwai kewirausahaan. Oleh karena itu kurikulum pendidikan di Indonesia harus dapat memacu tumbuhnya berpikir kreatif pada diri peserta didik. Ini harus diutamakan bila negara kita ingin memiliki banyak inovator yang dapat mendorong negara kita menjadi negara maju melalui penemuan-penemuan di bidang teknologi.

Jadi, kurikulum harus dapat memacu tumbuhnya kebiasaan berpikir kreatif pada peserta didik. Dengan

kemampuan berpikir kreatif itu mereka dapat memanfaatkan sumber daya alam yang melimpah di negara kita, sehingga mereka mampu menghasilkan produk-produk baru layaknya seorang inovator. Bila ini dapat terjadimaka permasalahan yang dialami bangsa kita saat ini yaitu kemiskinan dan pengangguran dapat diatasi melalui mereka-mereka yang sudah menjadi inovator dan entrepreneur itu.

Kurikulum pendidikan kita harus dapat mengubah mindset lulusan pendidikan kita yang terlalu berorientasi menjadi pegawai pemerintah. Mindset ini merupakan warisan colonial masa lalu, karena itu harus dirubah agar para lulusan itu mau bekerja secara mandiri melalui bidang kewirausahaan.

Kurikulum pendidikan kita harus didisain ulang untuk menghasilkan orang-orang yang kreatif. Orang-orang kreatif itu adalah orang-orang yang mampu menemukan hal-hal baru (inovator) melalui pemanfaatan sumber daya alam yang melimpah yang kita miliki untuk mensejahterakan bangsa kita. Oleh karena itu kurikulum pendidikan di negara kita harus dirancang untuk menjadikan lulusan itu kreatif, lulusan yang mampu berpikir kreatif. agar dapat menghasdikan produk-produk inovatif, yang mampu membawa perubahan dalam kehidupan dan memecahkan permasalahan kehidupan yang dialami masyarakat.

Kurikulum pendidikan harus dapat mengadopsi hal-hal yang dapat menghasilkan lulusan yang kreatif agar dihasilkan inovator-inovator yang mampu menghasilkan inovasi-inovasi yang bermanfaat bagi kehidupan masyarakat. Kita harus hindarkan atau cegah kurikulum yang hanya menghasilkan lulusan semata saja yang tidak mampu bekerja, tidak

mampu mandiri, yang akhirnya hanya menyulitkan kita saja karena yang tercipta hanya lulusan yang menganggur.

Inovasi memperkenalkan sesuatu yang baru. Inovasi berkaitan dengan proses komersialisasi atau ekstraksi nilai dari ide. Hal ini kebalikan dari invensi. Dimana tidak langsung berhubungan dengan komersialisasi. Menurut Mo. Alifuddin dan Mas hur Razak (2015: 126) sumber peluang inovasi itu dapat berasal dari :

- a) Penelitian dan pengembangan
Perusahaan harus terus-menerus melakukan inovasi karena itu harus terus melakukan penelitian dan pengembangan. Perusahaan harus terus melakukan penelitian agar selalu ditemukan produk baru, sehingga lebih mampu bersaing dengan cara yang lebih kreatif.
- b) Menjadikan keberhasilan atau kegagalan sebagai sumber inovasi.
- c) Penolakan pelanggan
Kalau pelanggan menolak tidak perlu merasa kecewa, tapi jadikan itu sebagai suatu tantangan yang dapat memacu timbulnya inovasi baru.
- d) Kebutuhan, keinginan, dan daya beli masyarakat.
Kebutuhan dan keinginan membeli dari masyarakat sebagai konsumen itu berbeda-beda. Bisa saja konsumen mempunyai keinginan membeli suatu produk yang sama tetapi faktor yang mempengaruhi perilaku beli konsumen itu berbeda. Secara garis besarnya Stanton (1989:133) mengatakan perilaku beli konsumen itu dipengaruhi oleh 2 bagian besar yaitu Kekuatan kebudayaan dan kelompok sosial atau yang dikenal sebagai faktor sosiologis

- konsumen, dan faktor psikologis konsumen.
- e) Persaingan
Persaingan merupakan inovasi yang sangat besar. Adanya persaingan atau kompetisi itu harus mendorong perusahaan untuk selalu berinovasi terus menerus agar dapat ditemukan produk-produk baru yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan konsumen yang selalu;u terus berubah. Menghadapi persaingan dengan kreativitas dan inovasi membutuhkan kompetensi karena persaingan dengan cara ini tidak mudah diikuti perusahaan lain. Sangat lain bila persaingan dilakukan dengan cara potongan harga, pemberian sampel, turun harga yang lebih mudah diikuti oleh perusahaan lain. Dengan cara kreatif dan inovatif pesaing membutuhkan waktu lama untuk meniru produk kita.
- f) Perubahan demografi
Perubahan demografi seperti perubahan usia, seks, jumlah keluarga, kehidupan keluarga, pendapatan, kedudukan, agama, dan ras membutuhkan adanya perubahan dan inovasi produk. Sedangkan menurut Faisal (2002:190-191) dan Ancok (2012:136-137) yang terangkum dalam makalah Mochamad Edwar (2018:5-8) dengan judul "Kreativitas dan Inovasi dalam Kewirausahaan" yang telah disajikan dalam seminar nasional Fakultas Ekonomi Universitas Terbuka dan IKA lulusan Fakultas Ekonomi Universitas Terbuka di Jakarta pada tanggal 11 November 2018 dinyatakan pula upaya untuk mengembangkan kreativitas dan

inovasi itu dapat dilakukan melalui yaitu :

- 1) Memberi kebebasan untuk berkreasi. Kebebasan perlu diberikan kepada anak, bukan larangan tapi mereka perlu diarahkan.
- 2) Memberi hadiah kepada mereka yang kreatif dan inovatif. Peserta didik dan karyawan yang kreatif dan inovatif perlu diberi hadiah sebagai suatu pemotivasi bagi diri mereka untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif.
- 3) Ada contoh dan berikan contoh kreatif dan inovatif. Untuk menumbuhkembangkan kreativitas dan inovasi sangat diperlukan contoh yang kreatif dan inovatif. Adanya contoh yang kreatif dan inovatif ini dapat menjadi panutan bagi yang lain.
- 4) Jangan takut gagal. Jadikan. Jadikan kegagalan sebagai suatu pemotivasi bagi diri kita untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif.
- 5) Menyelenggarakan kompetisi hasil kreativitas dan inovasi dan memberikan penghargaan bagi mereka yang berhasil. Hasil kreativitas dan inovasi itu perlu di kompetisikan, kemudian diberikan penghargaan bagi mereka yang berhasil.
- 6) Menciptakan lingkungan yang kreatif dan inovatif. Di lingkungan kita perlu diciptakan lingkungan yang kreatif dan inovatif, diantaranya melalui

- pimpinan kita. Dengan pimpinan atau atasan yang kreatif dan inovatif itu, maka bawahan kita akan mencontoh atasannya yang kreatif dan inovatif tersebut.
- 7) Kebiasaan untuk mencoba-coba walaupun gagal..Kebiasaan mencoba-coba walaupun gagal ternyata sangat baik untuk bertumbuhkembangnya kreativitas dan inovasi. Oleh karena itu kebiasaan ini jangan dilarang, tetapi harus dipacu tumbuhnya pada diri setiap orang.
 - 8) Temukan masalah dan jadikan masalah sebagai tantangan untuk memacu tumbuhnya kreativitas dan inovasi. Kebanyakan orang suka menghindar dari masalah yang dialaminya, padahal masalah itu dapat menimbulkan tantangan yang mampu memacu diri kita menjadi lebih kreatif dan inovatif.
 - 9) Menerapkan manajemen perubahan. Manajemen harus dapat berubah, jangan itu-itu terus dari dahulu sampai sekarang. Misalnya fakultas ekonomi dari dahulu sampai sekarang namanya atau sebutannya hanya itu-itu saja. Baru sekarang istilah fakultas ekonomi mengalami perubahan, walaupun istilah jurusannya belum banyak mengalami perubahan.
 - 10) Menerapkan budaya kreatif dan inovatif. Budaya kreatif dan inovatif akan menghasilkan orang-orang yang kreatif dan inovatif. Budaya ini dapat dilakukan dengan berpikir diluar kebiasaan (out of the box). Budaya kreatif dan inovatif dengan berpikir diluar kebiasaan ini dapat menghasilkan orang-orang yang kreatif dan inovatif.
 - 11) Melakukan pelatihan kreativitas. Kreativitas dan inovasi merupakan potensi yang ada pada diri setiap orang, karena itu untuk berkembangnya perlu dilatih diantaranya melalui pelatihan, seminar, diskusi, dan membaca buku. Contohnya menyebutkan kegunaan suatu benda dengan cepat dan banyak.
 - 12) Menyediakan peralatan yang diperlukan untuk berkreasi. Misalnya untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam kuliner maka sangat dibutuhkan peralatan untuk latihan kuliner.
 - 13) Membiasakan diri bekerja dari lingkungan alam atau diluar ruangan. Belajar tidak harus selalu di kelas, tetapi dapat dilakukan diluar kelas atau diluar ruangan. Dengan kata lain belajar dapat dilakukan di lapangan agar kreativitas dan inovasi dapat ditumbuhkembangkan.

2.5 Kurikulum

Mudjiono (210:264) mengatakan beberapa pengertian kurikulum sbb:

- Kurikulum diartikan sebagai jalan
- Pengalaman belajar yang direncanakan
- Rencana tertulis untuk dilaksanakan

- Pengetahuan yang diorganisasikan
- Mata dan isi pelajaran
- Rencana kegiatan pembelajaran
- Hasil belajar yang dicapai
- Pengalaman belajar .

Berdasarkan pengertian kurikulum diatas dapat disimpulkan bahwa kurikulum menyangkut mata kuliah dengan materi kuliah yang akan diajarkan dosen kepada mahasiswa. Kurikulum merupakan rencana pembelajaran suatu mata kuliah atau pelajaran yang akan diajarkan. Kurikulum itu menyangkut tujuan pendidikan yang akan dicapai yang meliputi pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang lebih baik.

3. Pembahasan

3.1 Upaya menumbuhkan kreativitas

Upaya menumbuhkan kreativitas dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya:

- a. Membudayakan kreativitas dan inovasi
Menurut Ancok (2012:145) budaya kreatif dan inovatif merupakan sikap bagaimana cara kita berperilaku dengan kreatif dan inovatif. Budaya ini perlu ditumbuhkan di lingkungan kampus.
- b. Menjadikan alam sebagai tempat belajar
Belajar tidak harus di ruangan, tetapi belajar dapat di luar ruangan atau alam karena alam merupakan sumber belajar yang sangat luas seperti dikemukakan Beetlestone (2012:212) alam dapat menjadi sumber inspirasi. Dengan belajar di alam mahasiswa dapat memperoleh ide-ide, sehingga dapat mendorong mereka menjadi kreatif dan inovatif.
- c. Komunikasi

Komunikasi merupakan penyampaian pesan, ide-ide atau informasi. Dengan banyak berkomunikasi maka mahasiswa akan memperoleh banyak ide atau bertukar ide dengan lawan bicaranya (Beetlestone, 2012:4).

- d. Menyelesaikan masalah
Beetlestone (2012:5) mengatakan berpikir kreatif itu dapat dilakukan dengan mengadopsi tingkah laku orang lain yang kreatif, sehingga akan mendorong diri kita untuk menjadi kreatif. Oleh karena itu dengan belajar memecahkan masalah akan terjadi pembelajaran kreativitas dalam diri mahasiswa.

Perguruan tinggi harus dapat mengajarkan dan melatih mahasiswa maupun lulusannya menjadi kreatif dan inovatif. Agar lulusan itu nantinya mampu memanfaatkan sumber daya yang tersedia untuk menciptakan suatu produk. Produk yang tercipta dapat membuka peluang usaha, menciptakan lapangan kerja dan memberi penghasilan, serta mengatasi pengangguran. Dengan cara ini perguruan tinggi secara tidak langsung akan menyiapkan lapangan kerja bagi lulusannya sehingga menepis anggapan perguruan tinggi itu sebagai peternakan kademik (Tilaar, 2012:210). Perguruan tinggi harus mampu menghasilkan lulusan yang kreatif dan inovatif yang mampu menjadi entrepreneur bermental kreatif dan inovatif. Oleh karena itu perguruan tinggi harus menjauhkan diri untuk menjadi perkebunan bagi tumbuhnya sarjana-sarjana tidak mampu bekerja, tetapi sebaliknya perguruan tinggi mampu menciptakan sarjana yang mampu bekerja, bahkan mampu menciptakan kerja bagi orang lain

3.2. Kurikulum dan pembelajaran kreatif

Kurikulum pendidikan kita sangat dominan mengolah otak kiri dari pada otak kanan, sehingga yang lebih berkembang cara berpikir konvergen dari pada cara berpikir divergen. Padahal cara berpikir divergen itu lebih menstimulus orang untuk berpikir kreatif. (Santoso, 2001:144).

Dari pendapat diatas ini kita berharap Pemerintah kita dapat lebih memperhatikan kurikulum yang dapat merangsang mahasiswa untuk berpikir divergen dengan menggunakan otak kanan, walaupun otak kiri juga harus tetap diperhatikan. Dengan kurikulum yang lebih merangsang berrkembangnya otak kanan maka lembaga pendidikan akan menghasilkan output atau lulusan yang kreatif. Dari kreatif itu dapat dihasilkan lulusan inovatif yang dapat menentukan masa depan bangsa dan negara ini. Kita jangan lagi berpikiran menghasilkan lulusan sebanyak mungkin tanpa menyiapkan lapangan kerja bagi lulusan itu, karena yang terjadi kita hanya menyiapkan lulusan tersebut hanya sebagai pengangguran saja.

Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan tenaga pengajar atau dosen untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas mahasiswa selama pembembelajaran berlangsung. Untuk ini dibutuhkan penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang bervariasi seperti ker kelompok, menyiapkan lapangan kerja bagi lulusan itu, karena yang terjadi kita hanya menyiapkan lulusan tersebut hanya sebagai pengangguran saja.

Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan tenaga pengajar atau dosen untuk dapat memotivasi dan

memunculkan kreativitas mahasiswa selama pembembelajaran berlangsung. Untuk ini dibutuhkan penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang bervariasi seperti ker kelompok, main peran, dan pemecahan masalah.

Dalam pembelajaran kreatif ini dosen dituntut untuk merangsang kreativitas mahasiswa dengan berpikir kreatif yaitu menemukan, melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau memperbaiki sesuatu.

Berpikir kritis harus dikembangkan dalam pembelajaran karena dapat mengembangkan kreativitas mahasiswa. Bila mahasiswa sudah menjadi orang yang kreatif, maka mereka dapat menjadi orang yang inovatif.

Rusman (2011:327) mengatakan ada 4 aspek yang mempengaruhi model pembelajaran partisipatif, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan yaitu pengalaman, komunikasi, interaksi dan refleksi.

Dalam pembelajaran diharapkan mahasiswa dapat diberi banyak pengalaman karena itu digunakan metode pembelajaran eksperimen, pengamatan, percobaan, penyelidikan, tanya-jawab, dan pemberian tugas. Untuk itu dalam pembelajaran dan kurikulum perlu ditegaskan bahwa mahasiswa perlu belajar ke lapangan atau alam agar kreativitas mereka lebih berkembang.

Dalam pembelajaran perlu dikembangkan aspek komunikasi dimana mahasiswa diberi kesempatan seluas mungkin untuk mengemukakan pendapat, gagasan, atau berkomunikasi dengan dosen atau narasumber lainnya untuk memperoleh ide-ide yang akan mendorong kita untuk lebih kreatif.

Dalam pembelajaran dosen diharapkan menjalin interaksi atau tanya-jawab dengan mahasiswa

sehingga dari interaksi itu mahasiswa memperoleh ide-ide yang akan mendorong mahasiswa menjadi kreatif.

Mujiono (2009:287) mengatakan banyak ahli mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan implementasi kurikulum, tapi banyak juga yang mengatakan pembelajaran itu sendiri merupakan kurikulum sebagai aksi atau kegiatan. Oleh karena itu dalam pembelajaran dosen diharapkan dapat memberikan pengalaman yang kaya, berkomunikasi dan berinteraksi sebaik mungkin dengan mahasiswa menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang bervariasi dalam mata kuliah kewirausahaan. Sehingga dihasilkan lulusan lulusan yang kreatif dan inovatif.

4. Kesimpulan dan Saran

a) Kesimpulan

- 1) Mahasiswa atau lulusan perguruan tinggi sangat diharapkan menjadi orang yang kreatif dan inovatif.
- 2) Upaya menjadikan mahasiswa dan lulusan menjadi kreatif dan inovatif melalui kuliah kewirausahaan dapat dilakukan dengan cara membudayakan kreativitas dan inovasi di kampus, menjadikan alam sebagai tempat belajar, menjalin komunikasi dosen dengan mahasiswa, memecahkan masalah, melakukan kurikulum dan pembelajaran yang kreatif.
- 3) Kuliah kewirausahaan dapat membentuk mentalitas mahasiswa menjadi kreatif dan inovatif.
- 4) Kuliah kewirausahaan dapat mencegah lulusan menjadi pengangguran.
- 5) Perlu disusun kurikulum nasional kewirausahaan.

- 6) Mahasiswa harus terus dimotivasi dapat menjadi kreatif dan inovatif karena dengan sifat ini mereka mampu menciptakan produk-produk baru yang diharapkan dunia bisnis, juga sebagai pertanda negara kita mencapai pertumbuhan dan kemajuan.
- 7) Dengan sifat kreatif dan inovatif itu mahasiswa atau lulusan perguruan dapat menghasilkan produk baru yang mampu membuka peluang usaha.
 - b) Saran
 - 1) Kuliah kewirausahaan sudah sewajarnya diwajibkan bagi semua perguruan tinggi, sehingga tidak lagi sekedar dianjurkan. seperti saat ini.
 - 2) Dalam kuliah kewirausahaan mahasiswa harus diajak kelapangan untuk melihat obyek-obyek usaha.
 - 3) Mahasiswa sebelum lulus harus diwajibkan menempuh praktik kewirausahaan dengan modal dari perguruan tinggi, yang modal itu harus dipulangkan setelah mahasiswa lulus dari kuliahnya tanpa bunga.
 - 4) Dalam pembelajaran kewirausahaan jangan bersifat teoritis semua, tetapi harus ada praktek di laboratorium dan workshop untuk menghasilkan produk, sehingga mahasiswa dan lulusan itu memiliki pengalaman menghasilkan produk yang dapat membuka peluang usaha.
 - 5) Kurikulum disarankan didisain untuk menghasilkan lulusan yang mampu berpikir kreatif supaya dihasilkan inovator-inovator yang mampu menciptakan perubahan dan kemajuan bagi bangsa kita..

DAFTAR PUSTAKA

Ancook, Djamaludin, 2012, Psikologi Kepemimpinan dan Inovasi, Erlangga, Jakarta.

Adair, John, 2007, Berpikir Kreatif, Berpikir Sukses,, Rumpun Yogyakarta.

Alma, Buchari, 2003, Kewirausahaan, Alfsbeta, Bandung.

Beetlestone, Florence, 2011, Creative Learning, Nusa Media, Bandung

Daryanto, 2012, Pendidikan Kewirausahaan, Gava Media, Yogyakarta.

Edwar, Mochammad, 2018. Makalah "Kreativitas dan Inovasi dalam Kewirausahaan", FE dan IKA Alumni FE Universitas

Terbuka, 11 November 2018, Jakarta.

Mujiono dan Dimiyati, 2009, Belajar dan Pembelajaran, Rineka Cipta, Jakarta.

Rusman, 2011, Model-model Pembelajaran, Mengembangkan profesionalisme Guru

Santoso, AM Rukky, 2001, Right Brain, Mengembangkan Kemampuan Otak Kanan untuk Kehidupan yang Lebih Berkualitas, Gramedia, Jakarta.

Stanton, William J, 1989, Prinsip Pemasaran, Erlangga, Jakarta.

Tilaar, 2012, Pengembangan Kreativitas dan Entrepreneurship dalam Pendidikan Nasional, Kompas, Jakarta.