

MODEL *ENTREPRENEURSHIP* DALAM PRAKTIK PEMBELAJARAN

Ani Setiani¹, Afief Maula Novendra²

^{1,2}Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Pasundan)

¹anisetiani@unpas.ac.id, ²afiefmaulanovendra@unpas.ac.id

ABSTRACT

Qualitative approach research method with the title "Model of Learning Tools Based on Entrepreneurship Model in Learning Practices" which is motivated by the difficulty of teachers in making learning devices that are able to contribute to some world preparations such as facing industrial revolution 4.0 which promotes the technology of cyber physical systems, sustainable development in ASEAN Economic Community (MEA) and Sustainable Development Goals (SGDS). The purpose of this study is to evaluate learning tools based on entrepreneurship models. This study uses research and development with descriptive analysis. Broadly speaking, this research consists of three stages, namely (1) preliminary study by making a plan (documentary study, research instrument), (2) developing and processing data (data collection and Focus Group Discussion (FGD), and (3) Trial. The results of the study show that: 1) 2017 revised curriculum development in 2017 has not fully paid attention to the local potential, the revised 2017 curriculum should be implemented to pay attention to local potential through learning activities with more local content than national and international material content; 2) applicable learning tools with permendikbud developed with learning of entrepreneurship; 3) develop teaching materials that have high economic value and added value; 4) making learning applications based on android applications; 5) applying entrepreneurship-based learning models through the practice of learning using the ICARE method.

Keywords: Learning Tools, Entrepreneurship Models, learning practices

ABSTRAK

Metode penelitian pendekatan kualitatif dengan judul "Model Perangkat Pembelajaran Berbasis Model *Entrepreneurship* Dalam Praktik Pembelajaran" yang dilatarbelakangi oleh kesulitan guru dalam membuat perangkat pembelajaran yang mampu berkontribusi dalam beberapa persiapan dunia diantaranya menghadapi revolusi industri 4.0 yang mengedepankan teknologi *cyber physical systems*, pembangunan yang berkelanjutan baik dalam Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) dan *Sustainable Development Goals (SGDS)*. Tujuan penelitian ini adalah terevaluasinya perangkat pembelajaran berbasis model *entrepreneurship*. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan dengan analisis deskriptif. Secara garis besar, penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu (1) studi pendahuluan dengan membuat perencanaan (studi dokumenter, instrument penelitian,), (2) pengembangan dan pengolahan data (pengumpulan data dan

Focus Group Discussion (FGD), dan (3) Uji Coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) pengembangan kurikulum 2013 revisi 2017 belum sepenuhnya memperhatikan potensi lokal, seharusnya pelaksanaan kurikulum 2013 revisi 2017 memperhatikan potensi lokal melalui kegiatan pembelajaran yang jumlah muatan lokal lebih banyak dari muatan materi nasional dan internasional; 2) perangkat pembelajaran yang sesuai dengan Permendikbud berlaku dikembangkan dengan pembelajaran *entrepreneurship*; 3) mengembangkan bahan ajar yang memiliki nilai ekonomi yang tinggi dan nilai tambah; 4) membuat media pembelajaran berbasis aplikasi android; 5) menerapkan model pembelajaran berbasis *entrepreneurship* melalui praktik pembelajaran dengan metode ICARE.

Keywords: Perangkat Pembelajaran, Model entrepreneurship, praktik pembelajaran

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Memasuki revolusi industri 4.0 yang mengendepankan teknologi *cyber physical systems* perlu dilakukannya perhatian yang terfokus pada pendidikan yaitu dengan meningkatkan kualitas pembelajaran, hal ini dicanangkan melalui pendidikan untuk pembangunan yang berkelanjutan sampai tahun 2030 (*Sustainable Development Goal/SDGs Education 2030*). Kesiapan dalam menghadapi revolusi industri 4.0 dalam pendidikan masih terkendala diantaranya yaitu cara mengajar guru yang belum efektif dimana pembelajaran yang masih berpusat kepada guru dan pemahaman guru terhadap kompetensi pedagogik masih belum optimal. Dengan demikian pemerintah membuat peraturan mengenai

pembelajaran yang ada di kelas yaitu dengan memberlakukannya kurikulum 2013 revisi 2017. Beberapa hal penting yang terkait dengan hal tersebut diantaranya adalah: a) **Permendikbud No. 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan.** b) **Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi.** c) **Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses.** d) **Permendikbud No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian.** Keempat peraturan menteri di atas pada dasarnya merupakan landasan yuridis bagi penerapan kurikulum 2013. Dalam mengembangkan pendidikan yang bermutu dalam pembelajaran di abad 21 perlu ditekankan penguasaan *soft skills* diantaranya yaitu berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, komunikasi, IT *literacy*, *cross culture*

understanding, problem solving, self-directed learning (Framework for 21st Century Learning, 2011). Penguasaan *soft skills* ini penerapannya dilakukan dalam perangkat pembelajaran guru.

Menurut hasil penelitian penerapan kurikulum 2013 sebelumnya yang dilakukan oleh FSGI (Federasi Serikat Guru Indonesia) tahun 2013 yang tercantum dalam jurnal Ahmad (2014, hal. 102), menyatakan bahwa :

Menyangkut pelatihan dan persiapan implementasi kurikulum 2013 di 17 kabupaten/kota di 10 provinsi di tanah air menunjukkan bahwa terdapat sejumlah masalah krusial dan kegagalan sistemik pelatihan persiapan guru. Pelatihan tidak merubah *mindset* guru, yaitu menggunakan pendekatan tradisional, tutor berceramah, peserta mendengar. Dalam pelatihan tersebut tidak ditekankan pendekatan *scientific*, murid mengamati, bertanya, mencoba, mengeksplorasi, dan berkomunikasi. Perubahan *mindset* guru ke pendekatan *scientific* tidak mudah dan butuh waktu bertahun-tahun untuk belajar dan membiasakan diri.

Selain permasalahan di kelas, beberapa permasalahan yang seringnya ditemui oleh para guru

adalah : (1) Penyusunan RPP; (2) Pendesainan instrumen penilaian; (3) Pelaksanaan pembelajaran; (4) Pelaksanaan penilaian; (5) Pengolahan dan pelaporan hasil penilaian (*berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi pelaksanaan Kurikulum 2013 yang dilaksanakan oleh Direktorat PSMP pada tahun 2015*).

Dari permasalahan di atas, guru saat ini harus berinovasi dan kreatif dalam mengembangkan pembelajaran melalui perangkat pembelajaran yang memiliki nilai-nilai *entrepreneurship*. *Entrepreneurship* bukan merupakan suatu pekerjaan yang bersifat finansial semata, tapi merupakan mental dan jiwa yang harus dimiliki bagi setiap individu. Guru yang *entrepreneurship* adalah guru yang melaksanakan tugasnya dengan mengembangkan pembelajaran melalui perangkat pembelajaran yang inovatif. Perangkat pembelajaran yang inovatif yaitu perangkat pembelajaran yang memiliki nilai ekonomi yang tinggi dan nilai tambah baik bagi guru dan siswa. Perangkat pembelajaran sudah semestinya disusun oleh guru dengan teknologi. Gencarnya pembangunan

jaringan serat optik sebagai tulang punggung koneksi internet di seluruh penjuru negeri, untuk revolusi digital akan merubah pendidikan, Perubahan aktivitas pembelajaran berbasis teknologi dan persaingan harus adanya penyesuaian yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar (PBM) yaitu dengan membuat perangkat pembelajaran berbasis *entrepreneurship* dalam praktik pembelajaran.

B. Landasan Teori

Wirausaha berasal dari kata *entrepreneur* merupakan seseorang yang percaya diri dalam melakukan suatu pekerjaan, memanfaatkan peluang, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan usahanya. Menurut Alma (2009:22) definisi wirausaha yang asal katanya adalah terjemahan dari *entrepreneur*. (Istilah wirausaha ini berasal dari *entrepreneur* bahasa Perancis) yang diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan arti *between taker* atau *go-between*.

Para usahawan berbakat membangun perusahaan mereka pada bidang yang mereka pahami dan merasa mampu berdasarkan penilaian dan perhitungan yang

canggih, bahkan mereka mungkin harus mengambil alih kendali terhadap perusahaan-perusahaan yang sudah ada. Hal ini dipertegas oleh Casson (2012:3) kewirausahaan adalah konsep dasar yang menghubungkan berbagai bidang disiplin ilmu yang berbeda antara lain ekonomi, sosiologi, dan sejarah. Casson juga menjelaskan kewirausahaan bukanlah hanya bidang interdisiplin, tetapi merupakan pokok-pokok yang menghubungkan kerangka-kerangka konseptual utama dari berbagai disiplin ilmu. Tepatnya, ia dapat dianggap sebagai kunci dari blok bangunan ilmu sosial yang terintegrasi.

Adapun inti dari kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*create new and different*) melalui berpikir kreatif dan bertindak inovatif untuk menciptakan peluang.

Kewirausahaan (*entrepreneurship*) muncul apabila seorang individu berani mengembangkan usah-usaha dan ide-ide barunya. Proses kewirausahaan meliputi semua fungsi, aktivitas dan tindakan yang berhubungan dengan perolehan

peluang dan penciptaan organisasi usaha (Suryana, 2001). Suryana (2003:1) mengungkapkan bahwa kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses. Adapun inti dari kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*create new and different*) melalui berpikir kreatif dan bertindak inovatif untuk menciptakan peluang.

C. Metode Penelitian

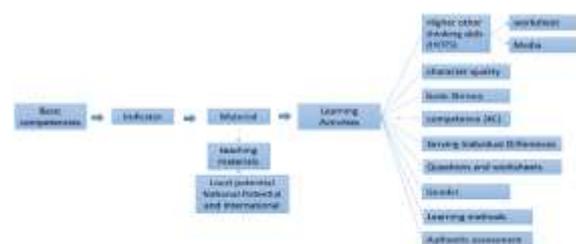
Berdasarkan karakteristik permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini akan dilaksanakan dengan rancangan penelitian dan pengembangan pendidikan (*Educational Research and Development / R & D*).

Langkah-langkah penelitian dirancang menggunakan model penelitian dan pengembangan pendidikan Dick and Carey yang diadaptasi Gall et al. (2003). Model penelitian ini mencakup 12 langkah, yaitu 1) *Assesmen* kebutuhan guna menentukan tujuan penelitian, 2) Analisis kebutuhan Dosen dan Mahasiswa Keguruan dalam

Pengembangan entrepreneurship berbasis praktik pembelajaran, 3) Identifikasi sikap, minat, motivasi dan keterampilan Dosen dan Mahasiswa, 4) Merancang instrumen assesmen, 5) Merancang strategi pelatihan, 6) Merancang dan memilih perangkat pelatihan, 7) Merancang instrumen evaluasi, 8) Validasi instrumen dan model pelatihan, 9) Uji coba model pelatihan di kalangan terbatas, 10) Refleksi hasil uji coba model pelatihan, 11) Implementasi model pelatihan, dan 12) Refleksi seluruh tahapan kegiatan penelitian.

D. Hasil dan Pembahasan

Komponen-komponen Kurikulum 2013 revisi 2017 dalam pembelajaran berbasis *entrepreneurship*

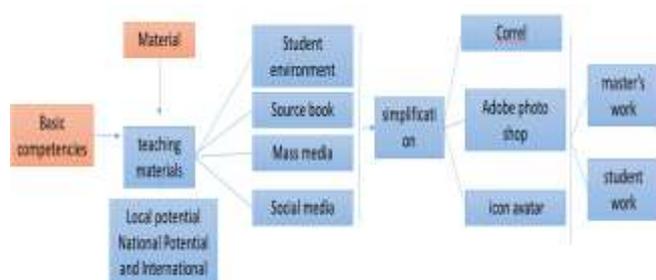


Gambar 5.1 Komponen-komponen Kurikulum 2013 revisi 2017 dalam pembelajaran berbasis *entrepreneurship*

Dalam peraturan kementerian pendidikan dan kebudayaan no 21 tahun 2016 mengenai standar isi

dengan memperhatikan ruang lingkup materi yang spesifik untuk setiap mata pelajaran dirumuskan berdasarkan Tingkat Kompetensi dan Kompetensi Inti untuk mencapai kompetensi lulusan minimal pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Materi pelajaran yang disajikan kepada siswa disederhankan dengan bahan ajar yang menjelaskan keterkaitan materi dengan potensi daerah, nasional dan internasional. Melalui kegiatan pembelajaran dengan menerapkan *Higher order thinking skills* (HOTS) sekaligus menyiapkan lembar kerja HOTS dan media HOTS, kualitas karakter, literasi dasar, kompetensi (4c), melayani perbedaan individu, pertanyaan dan lembar kerja, gender, metode pembelajaran, penilaian autentik.

b) Komponen-komponen bahan ajar dalam pembelajaran berbasis *entrepreneurship*

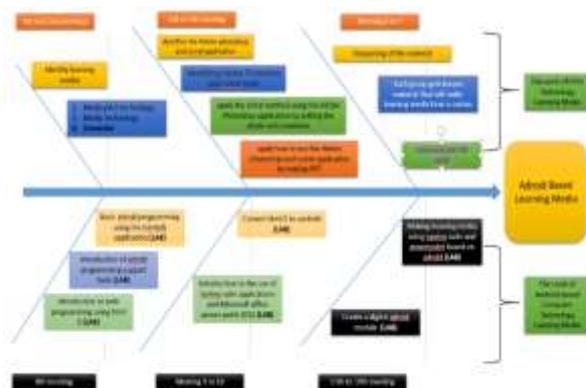


Gambar 5.2 Komponen-komponen bahan ajar dalam pembelajaran berbasis *entrepreneurship*

Bahan ajar merupakan perangkat pembelajaran dalam mensesederhanakan materi untuk mencapai kompetensi dasar. Penyederhanaan materi dilakukan oleh guru dengan mengembangkan bahan ajar yang disesuaikan dengan potensi siswa. Guru harus mampu merumuskan bahan ajar yang baik karena bahan ajar dibuat dari berbagai sumber-sumber yang terkait dengan materi baik sumber dari lingkungan siswa, buku, media masa, dan ,media sosial. Selain itu, siswa dapat sistematika materi yang berifat dasar yang disederhakan melalui bahan ajar, dimana bahan ajar tersebut menjelaskan secara sederhana mengenai potensi lokal yang dikembangkan menciptakan karya local. Bahan ajar harus memiliki daya tarik, sehingga motivasi siswa dalam belajar lebih baik. Bahan ajar yang menarik perhatian siswa adalah bahan ajar yang memiliki nilai ekonomi yang tinggi dan nilai tambah,

yaitu dengan mensesederhanakannya melalui gambar-gambar animasi yang di bangun oleh keterampilan guru baik dengan correl, adobe photo shop dan icon avatar. Hal ini diharapkan mampu menciptakan guru dan siswa yang kreatif dan inovasi.

c) Komponen-komponen media pembelajaran dalam pembelajaran berbasis *entrepreneurship*

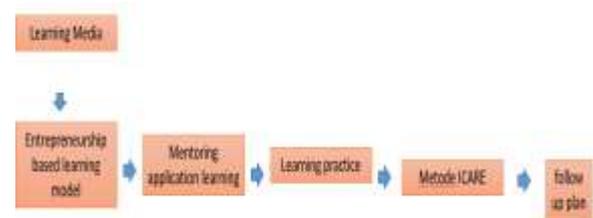


Gambar 5.3 Komponen-komponen media pembelajaran dalam pembelajaran berbasis *entrepreneurship*

Sebelum membuat media pembelajaran sebaiknya guru mengetahui karakteristik materi yang disesuaikan dengan potensi siswa yaitu dengan melakukan pendalaman materi. Pendalaman materi merupakan analisis materi berupa konsep-konsep yang disedernakan melalui pendekatan kontekstual. Membuat media pembelajaran harus

menunjukkan aktivitas belajar dan berpikir siswa. Media pembelajaran tidak mempraktikkan aktivitas siswa, melainkan guru mampu mensesederhakan konsep-konsep yang sulit di pahami oleh siswa untuk siswa belajar dan berpikir. Dominasi siswa dalam menggunakan *gadget* di bisa dimanfaatkan oleh guru yaitu membuat media pembelajaran dengan aplikasi android. Dimana siswa akan terfasilitasi untuk memanfaatkan teknologi. Guru membuat android dengan pendampingan pemograman dasar dan desain yang menarik baik melalui photo shop, correl draw, ataupun icon avatar yang akan diterima oleh siswa dengan mendownload aplikasi yang dibuat oleh guru di google *play store*.

d) Komponen-komponen perangkat pembelajaran berbasis *model entrepreneurship* dalam praktik pembelajaran



Gambar 5.4 Komponen-komponen perangkat pembelajaran berbasis *model entrepreneurship* dalam praktik pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang disusun sesuai dengan permendikbud dan pengembangannya berbasis *entrepreneurship* perlu dilakukannya pendampingan dalam membuat aplikasi pembelajaran yang dikemas melalui praktik pembelajaran dengan metode ICARE (Introduction, Connection, Application, Reflection, dan Extension) yang dilanjutkan dengan rencana tindak lanjut berdasarkan serangkaian model pembelajaran berbasis *entrepreneurship*.

E. Kesimpulan

1. *Focus group discussion (FGD)* dengan dosen pembelajaran *FGD* dengan dosen pembelajaran menghasilkan konsep berdasarkan rekomendasi dari dosen pembelajaran di lingkungan FKIP Universitas Pasundan. Diantaranya Kurikulum 2013 revisi 2017 dalam pembelajaran berbasis *entrepreneurship*, bahan ajar dalam pembelajaran berbasis *entrepreneurship*, media pembelajaran dalam pembelajaran berbasis *entrepreneurship*, perangkat

pembelajaran berbasis model *entrepreneurship* dalam praktik pembelajaran.

2. Instrument evaluasi praktik pembelajaran dari uji coba Model *entrepreneurship*

Praktik pembelajaran merupakan tindakan sistematis dari konsep yang telah dibangun. Model pembelajaran *entrepreneurship* berbasis praktik pembelajaran menggunakan metode pembelajaran ICARE, menurut Pastor dalam Ruhimat (2012: 252) "*ICARE is an acronym for introduction, connect, apply, reflect and extend. The ICARE framework is design to help student make the most of online learning, and faculty develop effective online learning modules*". Suatu model pembelajaran yang dirancang untuk pembelajaran "*online*" melalui bahan ajar modul. Sesuai dengan namanya ICARE yang merupakan singkatan dari lima kata yaitu: (1) *Introduction* (pengenalan), (2) *Connect* (menghubungkan), (3) *Apply* (menerapkan dan mempraktikan), (4) *Reflect* (merefleksikan), (5) *Extend* (memperluas dan evaluasi). Berdasarkan table di atas, pertanyaan 1 yaitu mengenai tingkat

kebermanfaatan materi pelatihan bagi saudara yang akan melaksanakan Magang 3, rata-rata responden menjawab sangat bermanfaat dengan nilai 4. Uji coba yang pertama ini dilakukan melalui pendampingan kepada mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan magang 3 yaitu melaksanakan pengajaran di sekolah yang didampingi oleh guru pamong. Uji coba 1 yang dilakukan dengan pelatihan ini menggunakan metode ICARE.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, B. 2011. Kewirausahaan untuk Mahasiswa dan Umum. Bandung : Alfabea
- Arends, R.2008. Learning To Teach edisi ke tujuh buku 2. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Casson, M. 2012. Entrepreneurship. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Eggen, P. & Kauchak, D.2012. Strategi dan Model Pembelajaran. Jakarta: Indeks.
- Gall, Meredith. D., Joice P. Gall, Walter R. Borg. 2003. Educational Research: an Introduction. 7th Ed. Pearson Education, Inc.Boston, New York, San Francisco, Mexico City, Montreal, Toronto, Madris, Munich, Paris, Hongkong, Singapore, Toko, Cape Town, Sidney.
- Gintings, A. 2008.Essensi Praktis Belajar dan Pembelajaran, Bandung: Humaniora.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. 2009. Models of Teaching.Model-Model Pengajaran. Edisi Kedelapan. TerjemahanAchmad Fawaidan Ateilla Mirza. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Satori, D. 2009. Profesi Keguruan. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Cet-5. Bandung: CV Alfabeta.
- Surya, M. 2003. Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran. Bandung: Yayasan Bhakti Winaya.
- Suryana. 2001. Kewirausahaan : Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses. Jakarta : Salemba empat.
- . 2003. Kewirausahaan : Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses, Edisi revisi. Jakarta : Salemba empat.
- . 2013. Kewirausahaan, kiat dan proses menuju sukses. Jakarta : Salemba Empat.
- Tilaar, H.A.R. 2015. Pedagogik Teoritis untuk Indonesia. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Pikiran Rakyat, Rabu 30 Maret 2016 halaman 6



SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR (SEPEDA) 2018
PGSD FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PASUNDAN
ISBN : 978 – 979 – 8793 – 94 - 7

Winardi, j. 2017. Entrepreneur
dan Entrepreneurship. Depok :
Kencana