

PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ENTREPRENEURSHIP*

Yulianti dan Hartatik

Email : yuliantiy617@gmail.com

Abstract: Instructional media as a tool to deliver the students' ability to appreciate a number of capabilities, knowledge and attitude in solving everyday problems in the learning process. Every child has a varying ability to learn. This is because the background of the students as a result of internal and external factors cause the child learns constraints. For example, some children to be able to concentration difficulties in learning due to hereditary factors, namely mental retardation so that parents can affect the totality of possible student learning. In addition, family demands also psychologically malnourished nutritional food will also affect a child's learning. And a failure to prioritize the implementation of learning as teachers or educators about maximizing use of learning media as a tool to train and hone entrepreneurial skills, which in turn can provide insight into students' independence in the community falls in later. In modern times this much needed media that can deliver children's understanding in solving problems in the process of learning both in the classroom, at home or where they move later, as an alternative media that is used is based media entrepreneurship. This media offers how students can exercise self-responsibility, self-reliance to risk, have a high commitment to the pursuit of his ideals. The hope primary school children are not only capable in cognitive knowledge but they can have the ability and a good attitude and ready to meet his future in the future.

Abstrak: Media pembelajaran sebagai alat untuk mengantarkan kemampuan siswa dalam mengapresiasi sejumlah kemampuan, pengetahuan dan sikapnya dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari dalam proses pembelajaran. Setiap anak memiliki kemampuan yang bervariasi dalam belajar. Hal ini karena latar belakang siswa akibat adanya faktor internal maupun eksternal penyebab kendala anak belajar. Sebagai contoh ada beberapa anak kesulitan untuk bisa konsentrasi dalam belajar karena faktor keturunan yaitu keterbelakangan mental orang tuanya sehingga dimungkinkan dapat mempengaruhi totalitas belajar siswa. Selain itu, tuntutan keluarga secara psikologis juga kekurangan gizi nutrisi makanan juga akan mempengaruhi belajar anak. Dan yang menjadi prioritas kegagalan pelaksanaan pembelajaran karena guru atau tenaga pendidik kurang memaksimalkan menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk melatih dan mengasah kemampuan kewirausahaan, yang nantinya dapat memberi wawasan kemandirian siswa dalam terjun di masyarakat nanti. Pada masa modern ini sangat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengantarkan pemahaman anak dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam proses pembelajaran baik di kelas, di rumah maupun di mana mereka beraktivitas nantinya, sebagai salah satu alternatif media yang digunakan adalah media berbasis *entrepreneurship*. Media ini menawarkan bagaimana siswa bisa melatih tanggung jawab diri, kemandirian menanggung resiko, punya komitmen tinggi untuk mengejar cita-citanya. Harapannya anak-anak sekolah dasar tidak hanya mampu dalam pengetahuan kognitif saja akan tetapi mereka dapat memiliki kemampuan dan sikap yang baik dan siap menyongsong masa depannya di masa depan nanti.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan (Sagala, 2010:5) yaitu suatu usaha sadar yang direncanakan dengan matang, mantap, jelas, dan lengkap, me-

nyeluruh, rasional, dan objektif menjadikan peserta didik menjadi warga negara yang baik. Harapannya dengan pembelajaran yang baik akan memerikan pengertian bagi peserta didik terkait pentingnya melakukan kegiatan belajar untuk kepuasan dan ke-

butuhan dirinya untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan sebagai modal hidupnya kelak jika telah dewasa.

Bentuk pembelajaran dapat terjadi sewaktu-waktu, selain pembelajaran yang terjadi di sekolah formal juga terjadi di lingkungan rumah anak-anak baik di lembaga non formal maupun informal.

Dengan demikian, kegiatan belajar siswa dapat terjadi bila siswa ada perhatian dan dorongan terhadap stimulus belajar. Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar merupakan bentuk tanggung jawab yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian Yulianti (2014) tentang model dan perancangan kantin jujur berbasis *entrepreneurship* ditemukan bahwa kantin dapat sebagai salah satu media pembelajaran anak sekolah dasar (SD). Hal ini dapat dilihat dari suasana keaktifan siswa di dalam kantin, siswa ketika dilibatkan dalam petugas piket maka mereka secara langsung mengalami bagaimana mempersiapkan, melaksanakan penjualan sampai membuat laporan.

Usia siswa Sekolah Dasar berkisar antara 6-12 tahun. Masa ini merupakan "masa sekolah". Pada masa ini anak sudah matang untuk belajar atau sekolah. Disebut masa sekolah karena dia telah menyelesaikan tahap pra-sekolahnya yaitu taman kanak-kanak. Penetapan batas antara usia pra-sekolah dengan usia sekolah sebenarnya tidak mempunyai dasar psikologis yang cukup kuat. Berbagai studi menunjukkan bahwa usia pra-sekolah yang ditandai dengan kegiatan bermain masih akan berlanjut terussampai anak berusia sekitar delapan tahun (sekitar kelas 3 SD). Pada

masa pra-sekolah sampai dengan usia sekitar 8 tahun tekanan belajar lebih difokuskan pada "bermain sambil belajar", sedangkan pada masa sekolah dasar aspek intelektualitas sudah mulai ditekankan.

Usia 7 sampai 11 atau 12 tahun termasuk dalam tahapan *periods operasional konkret*. Pada periode ini anak memiliki kemampuan mengklasifikasikan angka-angka atau bilangan. Mulai megkonservasikan pengetahuan tertentu, kemampuan proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika meskipun masih terikat dengan objek-objek yang bersifat terikat. Fase ini menurut Piaget, seorang psikolog anak, menunjukkan suatu reorganisasi dalam stuktur mental anak. Dalam banyak hal pengajaran di Sekolah Dasar dapat dikatakan sesuai dengan perkembangan kognitif para murid. Bila sekolah memperhatikan keterampilan dan seperti menghitung, membentuk, dan sebagainya maka itu membantu perkembangan kognitif. Karyawisata ke objek-objek seiarah, ilmu pengetahuan alam melalui percobaan dan melakukan sendiri, menambah kesempatan perkembangan kognitif. Aktivitas anak pada fase ini dapat dibentuk dengan peraturan-peraturan, karena hal itu mempunyai nilai fungsional.

Dari penjelasan di atas maka pentingnya media pembelajaran berbasis *entrepreneurship* di tingkat SD.

BAHASAN UTAMA

Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin "medius" yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Media dalam proses pembelajaran merujuk pada perantara atau pengantar pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Mengatasi berbagai problema dalam pelaksanaan pendidikan karakter peserta didik Sekolah Dasar (SD), dibutuhkan sarana atau media pembelajaran yang mengesankan dengan model-model pembelajaran yang menarik, salah satu model pembelajaran yang dilakukan di luar kelas yaitu model pembelajaran kooperatif dengan metode demonstrasi, bermain peran (*roll playing*), ataupun metode inquiri dan metode-metode *outbond* atau *out door* yang ditunjukkan oleh para peserta didik di kantin sekolah. Dalam ruang kantin tersebut peserta didik secara langsung di latih sikap seperti; kejujuran, kesabaran, kerjasama, disiplin, belajar menghormati dan menghargai orang lain, cinta damai, kebersamaan, menjaga kerukunan, belajar bertransaksi, tanggung jawab, dan karakter yang lain-lainnya (Yulianti, 2014: 23).

Penanaman nilai-nilai kejujuran melalui kantin kejujuran merupakan model pembelajaran simulasi sosial. Model pembelajaran ini menganggap peserta didik (pembelajar) sebagai suatu sistem yang dapat mengendalikan umpan balik sendiri (*self regulated feadback*). Sistem kendali umpan balik ini mempunyai tiga fungsi, antara lain: 1). Menghasilkan tindakan sistem terhadap target yang diinginkan (untuk mencapai tujuan tertentu yang diinginkan). 2). Membandingkan dampak dari tindakannya tersebut, apakah sesuai atau tidak dengan rencana yang seharusnya (mendeteksi kesalahan). 3). Memanfaatkan kesalahan untuk mengarahkan kembali ke arah/ jalur yang seharusnya (Uno: 2010: 28).

Dengan demikian dapat dikatakan kantin kejujuran di sekolah dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif untuk melatih siswa berjiwa *entrepreneurship* sejak usia dasar. Karena

dalam kegiatan di kantin siswa akan belajar secara langsung bagaimana mempersiapkan menu makanan sampai pada membuat laporan akhir setelah pelaksanaan penjualan di kantin sekolah. Dengan melatih pembiasaan siswa di kantin dapat memupuk jiwa *entrepreneur* ketika mereka sudah terjun di masyarakat nantinya.

1. Entrepreneurship

Kata *Entrepreneurship* sebagai terjemahan dari kata “kewirausahaan/kewiraswastaan” (Herawaty, 1998). Dalam bahasa Prancis, arti *Entrepreneur* berarti *between taker* atau *go-between* yang bila diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris *Enterepreneur ship* menjadi “*to undertake*”. Istilah *Entrepreneurship* dilansir pertama kali pada tahun 1755 oleh Richard Cantillon yang waktu itu sedang melakukan penelitian tentang IQ wirausahawan. Untuk selanjutnya, istilah *entrepreneur* lebih dipakai daripada wiraswasta atau wirausaha karena sudah menjadi istilah internasional (Astamoen, 2008).

Enterpreneurship merupakan hal yang lebih merujuk kepada kepribadian dan semangat tertentu, yaitu pribadi yang mulia, kemandirian, inovasi, pengambilan keputusan dan penerapan tujuan yang telah dipertimbangkan. *Entrepreneur* merupakan seorang yang mempunyai mental dan semangat *entrepreneurship*, bermental kuat, mempunyai rasa percaya diri yang tinggi, efisiensi waktu, kreativitas, ketabahan, ulet, kesungguhan, dan bertujuan untuk selalu mempersiapkan pribadi maupun masyarakat agar data hidup layak sebagai manusia, sehingga kehadirannya berdampak positif bagi pengembangan dirinya sendiri, masyarakat, alam dan kehidupan (Nasution, 2001).

Sebagai *entrepreneur*, belajar dapat dilakukan sendiri sambil praktik (*learning by doing*), membaca, bertanya, berdiskusi, mencoba, dan sebagainya, terutama untuk hal-hal aktual yang berkaitan dengan usahanya (Astamoen, 2008). Kemampuan-kemampuan yang perlu diasah antara lain adalah: 1).

Kemampuan teknis; seorang *entrepreneur* perlu memiliki kemampuan memimpin, kemampuan manajemen bisnis dan organisasi, yang didukung oleh kemampuan-kemampuan mendengarkan, serta gaya manajemen yang tepat, baik untuk melatih anak buah, bekerja sebagai anggota tim, maupun untuk bergaul dan membangun jaringan interpersonal.2). Kemampuan dalam manajemen bisnis; seorang *entrepreneur* hendaknya memiliki kemampuan perencanaan dan penentuan sasaran yang baik, salah satunya untuk menyusun rencana usaha. 3). Kemampuan pribadi dalam *entrepreneur*; seorang *entrepreneur* seyogyanya mampu mengendalikan berdisiplin, tidak gentar mengambil risiko yang diperhitungkan, inovasi dan kreatif, berorientasi pada perubahan, ulet, serta memiliki visi dalam menjalankan usaha dan kehidupannya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam diri peserta didik telah ada potensi berwirausaha atau pengusaha, maka tugasnya pendidik dan pihak pengelola lembaga sekolah untuk mengembangkan potensi tersebut dengan berbagai kesempatan yang dapat diikuti oleh peserta didik dalam membangun masa depannya.

2. Contoh media pembelajaran berbasis *entrepreneurship*

Pelaksanaan kantin jujur di SDN Panggungrejo 04 Kepanjen melibatkan siswa sebagai pelaku pembelajar yang siap dilatih untuk mengasah kemampuan usahanya sebagai *entrepreneur* untuk pengalaman di masa depan. Dalam rangka tujuan tersebut maka siswa diberi pengarahan tentang hakikat kantin jujur oleh guru wali kelas masing-masing tingkatan khususnya kelas lima sebagai petugas piket. Harapannya jangka panjang setelah mereka dilatih dalam kegiatan di kantin jujur, itu sebagai pengalaman belajar yang berkesan bagi siswa dan ada keinginan untuk melatih kemandiriannya dalam berwirausaha.

Pengelolaan koperasi sekolah dengan melibatkan siswa-siswi untuk melatih kemandirian, keberanian, tanggung jawab, belajar menanggung resiko, belajar memecahkan masalah.

Kegiatan kepramukaan melatih siswa bagaimana bisa berusaha mandiri dengan wirausaha maupun wiraswasta dalam menjalani hidupnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kemajuan teknologi, budaya bangsa mendorong adanya persaingan global antar negara, kemajuan dalam pendidikan selain memperbaiki SDM juga perangkat pembelajaran sebagai contoh perlu didorong dengan pemanfaatan sumber belajar yang inovatif. Media pembelajaran merupakan alat ataupun sumber belajar yang dapat digunakan untuk menarik siswa untuk mau belajar dengan senang dan berkesan dalam kehidupan siswa khususnya dalam proses pembelajaran. Pendidikan *entrepreneur* adalah satu konsep pendidikan yang memberikan semangat pada peserta didik untuk kreatif dan inovatif dalam mengerjakan sesuatu hal. Pola pendidikan sedemikian ini menuntut peserta didik untuk bias produktif. Pendidikan *entrepreneur* memberikan kontribusi berupa sebuah alat atau sumber pendidikan yang mengarahkan dan membekali peserta didik untuk bisa lebih cepat dalam merespon perubahan dan memahami kebutuhan sosial ekonomi masyarakat.

Pendidikan *entrepreneurship* dapat dimaknai sebagai pendidikan calon pengusaha agar memiliki keberanian, kemandirian, serta keterampilan sehingga meminimalkan kegagalan dalam usaha. Pendidikan *entrepreneurship* bukanlah pendidikan marketing atau penjualan yang mendidik seseorang untuk jadi pedagang, *entrepreneur* jauh lebih luas daripada sekedar menjadi penjual. Ada dua karakter seorang *entrepreneur*. Pertama *entrepreneur* sebagai *creator* yaitu menciptakan usaha atau bisnis yang benar-benar baru. Kedua, *entrepreneur* sebagai innovator, yaitu menggagas pembaruan baik dalam produksi, pemasaran, maupun pengelola dari usaha yang sudah ada sehingga menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartatik, 2013. Kajian Kantin Jujur dalam Peningkatkan Pendidikan Karakter untuk Mewujudkan Siswa Kreatif Tingkat Sekolah Dasar (SD) Studi Kasus di SDN Panggungrejo 04 Kepanjen Malang.
- Yulianti, 2014. Model dan Perancangan Kantin Jujur Berbasis *Entrepreneurship* di Tingkat Sekolah Dasar.
- Sulistiyowati, Endah. 2012. *Implementasi Kurikulum Pendidikan Karakter*, Yogyakarta: pt. Citra Aji Parama.
- Andayati, Dina. 2012. *Kantin Kejujuran Berbasis Teknologi Informasi*, Jurnal Teknologi Technoscience ISSN: 1979-8415 Vol.4 No.2 Februari 2012, hlm.128.
- Astamoen, Moko. P. 2008. *Entrepreneurship dalam Perspektif Kondisi Bangsa Indonesia*, Bandung: Alfabeta.
- Komaruddin, 2000. *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: PT. Alfabeta.

