

Bidang Unggulan : Ilmu Kependidikan

Kode/Rumpun : 798/ Teknologi Pendidikan

LAPORAN

PENELITIAN UNGGULAN PERGURUAN TINGGI

Development and Upgrading of Seven Universities in Improving the Quality and Relevance of Higher Education in Indonesia



PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KEWIRASAUSAHAAN UNTUK MENINGKATKAN SENSOR KREATIFITAS POTENSI EKONOMI KREATIF DAERAH DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Dr. Ali Muhtadi, M.Pd NIDN 0021027402
Dr. Sugeng Bayu Wahyono, M.Si NIDN 0020056010
Deni Hardianto, M.Pd NIDN 0005068101

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

OKTOBER 2015

HALAMAN PENGESAHAN

Judul

: Pengembangan Model Pembelajaran Kewirausahaan
Untuk Meningkatkan Sensor Kreatifitas Potensi Ekonomi
Kreatif Daerah Di Sekolah Menengah Kejuruan

Peneliti/Pelaksana

Nama Lengkap

: Dr. ALI MUHTADI M.Pd.

Perguruan Tinggi

: Universitas Negeri Yogyakarta

NIDN

: 0021027402

Jabatan Fungsional

: Lektor Kepala

Program Studi

: Teknologi Pendidikan

Nomor HP

: 082115177129

Alamat surel (e-mail)

: ali_bintangku@yahoo.co.id

Anggota (1)

Nama Lengkap

: SUGENG BAYU W

NIDN

: 0020056010

Perguruan Tinggi

: Universitas Negeri Yogyakarta

Anggota (2)

Nama Lengkap

: DENI HARDIANTO M.Pd.

NIDN

: 0005068101

Perguruan Tinggi

: Universitas Negeri Yogyakarta

Institusi Mitra (jika ada)

:

Nama Institusi Mitra

:

Alamat

:

Penanggung Jawab

:

Tahun Pelaksanaan

: Tahun ke 1 dari rencana 3 tahun

Biaya Tahun Berjalan

: Rp 55.000.000,00

Biaya Keseluruhan

: Rp 225.000.000,00



Mengetahui,
Direktur Eksekutif PIU IDB

(Dr. Slamet Widodo, MT)
NIP/NIK 197611032000031001

Yogyakarta, 10 - 11 - 2015

Ketua,

(Dr. ALI MUHTADI M.Pd.)
NIP/NIK 197402212000121001



Menyetujui,
Ketua LPPM

(Prof. Dr. Anik Ghufron, M.Pd)
NIP/NIK 196211111988031001

RINGKASAN

Penelitian bertujuan untuk menjawab permasalahan strategis bangsa dalam jangka pendek, menengah dan jangka panjang terkait dengan pengembangan sensor kreatifitas potensi lokal bagi pengembangan industri kreatif siswa Sekolah Menengah Kejuruan(SMK). Pertama dilakukan meta-analisis terhadap kondisi pembelajaran kewirausahaan di berbagai Sekolah Menengah Kejuruan di Daerah Istimewa Yogyakarta berkenaan dengan konsep pendidikan kewirausahaan di SMK dalam konteks pengembangan ekonomi kreatif daerah. Meta analisis untuk memperoleh informasi tentang 1) paradigma dasar dan esensi pendidikan kewirausahaan yang diterapkan dalam pembelajaran kewirausahaan di SMK. Kejelasan konsep pendidikan kewirausahaan perlu diekstraksi sehingga bisa menjadi rujukan konseptual tujuan pendidikan kewirausahaan yang strategis, sebagai rujukan prosedural dalam implementasi dan rujukan kontekstual dalam pengambilan keputusan tindakan pembelajaran nilai-nilai karakter *entrepreneur* abad 21. 2) Melakukan kajian praksis pendidikan kewirausahaan di SMK dalam konteks memperoleh gambaran *why, how, dan when* sehingga diperoleh gambaran jelas paradigma yang mendasari dan konsep yang dipergunakan. Hasil kajian ini sangat menentukan strategi dan isi dari Model Pembelajaran Kewirausahaan bagi siswa SMK. 3) Mengembangkan Paket-paket Program Pembelajaran Kewirausahaan sebagai suplemen Pendidikan Kewirausahaan di SMK.

Penelitian ini diprogramkan selama 3 tahun. Tahun I melakukan penelitian deskriptif dengan strategi *content analysis* untuk memperoleh data tentang paradigm dan konsep-konsep dasar pendidikan kewirausahaan yang dipergunakan dalam pembelajaran kewirausahaan di SMK. Unit sampling meliputi dokumen-dokumen rencana dan hasil pembelajaran dan berbagai hasil wawancara terkait pendidikan kewirausahaan yang diterapkan oleh SMK-SMK di Daerah Istimewa Yogyakarta. Tahun ke II, mendasarkan hasil temuan tahun I dikaji pada tataran praksis implementasi pendidikan kewirausahaan (*why, how dan when*) terkait keputusan dan orientasi pedagogis sesuai paradigm dasar yang melandasi dan konsep yang dipahami. Atas dasar temuan tahun I dan hasil kajian praksis tahun II dikembangkan suatu Model Pembelajaran yang memuat berbagai program pembelajaran Kewirausahaan untuk siswa SMK yang berorientasi kepada pengembangan ekonomi kreatif lokal.

Tahun I sampai laporan perkembanga disusun telah ditemukan pendidikan kewirausahaan yang didominasi paradigm *economy determinism* bahkan teredusir menjadi *business determinism*. Pembelajaran dipersiapkan dalam konteks *learn about* dalam kemasan teoritik. Jangkauan program sangat terbatas dalam sekolah belum melibatkan komunitas masyarakat. Kultur untuk menciptakan (*habit creation*) dan mengembangkan gagasan ekonomi kreatif kurang sentuhan. Mata pelajaran kewirausahaan perlu dikembangkan dengan model pembelajaran berbasis proyek terintegrasi yang mentransformasi budaya melalui *entrepreneurial process* dengan *siklus wheel of learning* dengan dukungan dimensi dari pelajaran lain seperti PPKn, agama, sosiologi, dan sebagainya.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas terselesaikan laporan kemajuan penelitian dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Kewirausahaan untuk Meningkatkan Sensor Kreativitas potensi ekonomi kreatif daerah di sekolah menengah kejuruan di SMK. Penelitian ini merupakan penelitian tahun I dari 3 tahun yang diusulkan. Tujuan penelitian tahun I memperoleh informasi sejauhmana paradigma dasar dan konsep pendidikan kewirausahaan dari perspektif guru SMK. Sampai laporan kemajuan ditulis sudah teridentifikasi paradigma awal sebagian besar mengarah kepada economy *determinism* bahkan *business determinism* daripada *cultural determinism*.

Terimakasih diucapkan kepada semua pihak yang telah membantu sehingga kegiatan penelitian tahun I bisa terlaksananya 65%. Khususnya kepada 8 SMK yang telah bekerjasama memberikan data-data penelitian. Laporan kemajuan ini telah memberikan informasi kebutuhan dan arah secara konseptual model pembelajaran yang diperlukan yaitu berbasis *cultural determinism*. Basis kultural memberikan konsekwensi adanya pembelajaran yang transformatif dengan pendekatan multidimensi sehingga memerlukan kolaborasi dengan mata pelajaran lain.

Akhir kata semoga laporan ini bisa memberikan informasi sekaligus bahan monitoring sekaligus bentuk pertanggungjawaban tim peneliti. Kritik dan saran sangat diperlukan untuk perbaikan laporan terutama penilaian koherensi kegiatan yang dilakukan terhadap target-target yang telah ditetapkan.

DAFTAR ISI

	Hal
Halaman Judul.....	i
Lembar pengesahan.....	ii
Ringkasan.....	iii
Prakata	iv
Daftar Isi.....	vi
Daftar lampiran.....	v
Bab I Pendahuluan	1
Bab II Tinjauan Pustaka	7
Bab III Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	11
Bab IV Metode Penelitian.....	13
Bab V Hasil yang Dicapai.....	17
Bab VI Rencana Tahapan Berikutnya	26
Bab VII Saran dan Kesimpulan	27
Daftar Pustaka	29
Lampiran.....	31

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Merupakan kebutuhan mendesak untuk menanamkan semangat kewirausahaan dan kesadaran potensi ekonomi kreatif lokal kepada kaum muda, agar kaum muda tidak terjebak kepada perilaku hidup konsumtif dan kembali kebiasaan mencipta. Kemajuan masyarakat sangat ditentukan oleh perilaku kreatif individu untuk berinovasi dan mengembangkan diri secara kreatif. Kompetensi Sumber Daya Manusia (SDM) abad 21 bertumpu kepada *knowledge based economy*. Asean Economic Community 2015 harus dihadapi oleh insan-insan kreatif sebagai katalisator kesejahteraan masyarakat di era ekonomi kreatif dalam menggali potensi daerah sebagai daya saing. Renstra Kemendiknas (2010-2014: 60) berhasrat menghasilkan "Insan Indonesia yang Cerdas, Kompetitif dan Kreatif". Visi Kemendikbud mencerminkan perlunya pendidikan transformatif sebagai lokomotif perubahan masyarakat yang lebih sejahtera dari segi budaya, ekonomi, politik, maupun sosial. Kompetensi *entrepreneur* abad 21 selain menjalankan bisnis dituntut kreatif dan inovatif mengembangkan sumber-sumber ekonomi baru

Pembelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan seharusnya inovatif dan responsif akan kebutuhan kompetisi global pada era ekonomi pengetahuan dan pergeseran perubahan pasar tenaga. Pembangunan bidang pendidikan diarahkan agar tercapai pertumbuhan ekonomi yang didukung keselarasan antara ketersediaan tenaga terdidik dengan kemampuan menciptakan lapangan kerja atau kewirausahaan, dan menjawab tantangan kebutuhan tenaga kerja. Substansi kurikulum SMK pada diarahkan pada penataan ulang /pengembangan kurikulum sekolah dibagi menjadi kurikulum tingkat nasional, daerah, dan sekolah agar bisa mendorong penciptaan lulusan yang mampu menjawab kebutuhan sumber daya manusia dalam mendukung pertumbuhan nasional dan daerah dengan memasukkan pendidikan kewirausahaan (diantaranya dengan mengembangkan model *link and match*).

Pendidikan kewirausahaan diharapkan berbagai pihak menjadi pintu penyelesaian masalah, namun kebanyakan cenderung antirealitas, tidak menghasilkan *entrepreneur* yang berpihak untuk mengatasi kemiskinan melalui peningkatan nilai ekonomi industri kreatif. Karya kreatif justeru digali, diakui, dan diambil oleh negara lain tanpa memberikan keuntungan ekonomis yang layak bagi masyarakat. Sikap pragmatis

generasi muda cenderung kurang menghargai kerja keras, individualistik, dan lebih menyukai bisnis-bisnis yang menjanjikan keuntungan besar tanpa bekerja keras. Sikap pragmatisme bisa melahirkan generasi-generasi lemah dan minim kreatifitas sehingga kurang mampu berkreasi di dalam keterbatasan dan berdaya juang di dalam tekanan (Napitupulu, 14 September 2009).

Pada hakikatnya, program dan kegiatan pembangunan pendidikan kejuruan diorientasikan pada tujuan strategis pembangunan pendidikan menengah kejuruan yang mengacu pada Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yaitu “tersedianya dan terjangkaunya layanan pendidikan menengah kejuruan yang bermutu, relevan, dan berkesetaraan di semua provinsi, kabupaten, dan kota”. Salah satu sasaran strategis yang harus dicapai tahun 2014 adalah 85% SMK menyediakan layanan pembinaan pengembangan kewirausahaan

Pendidikan kewirausahaan di SMK masih menghadapi tantangan dari aspek metodologi pembelajaran. Metodologi pembelajaran kewirausahaan sangat vital mencetak sumber daya manusia kreatif bagi berkembangnya produk-produk kreatif yang potensial dalam pertumbuhan ekonomi. Kualitas penerapan metodologi dan teknologi pembelajaran yang tepat dalam kewirausahaan sangat dipengaruhi oleh paradigma dasar yang menjadi sistem kepercayaan guru terhadap konsep kewirausahaan itu sendiri. Keputusan pedagogis sangat dipengaruhi cara pandang guru terhadap konsep kewirausahaan itu sendiri. Istilah kewirausahaan masih dan akan terus mengalami evolusi, pada tataran terminologi ada perbedaan kepercayaan fundamental terhadap konsep dan tujuan pendidikan kewirausahaan sehingga model pembelajaran yang diterapkan sangat beragam, namun mayoritas terjebak kepada pembelajaran teori bisnis yang mandul. Model pembelajaran kewirausahaan perlu dirancang dan dikembangkan, namun perlu dikaji pula paradigma dasar guru kewirausahaan SMK terhadap konsep kewirausahaan dan tujuan pembelajaran kewirausahaan itu sendiri. Padahal abad 21 menuntut pendidik lebih kompeten menggunakan teknologi akademis dan memperluas pedagogisnya dengan memasukkan pendekatan-pendekatan baru dan inovatif dalam mengajarkan kewirausahaan. Siswa SMK seharusnya diarahkan kreatif mengembangkan potensi daerah dan mengolahnya menjadi sumber ekonomi baru yang menarik pasar global. DIY adalah pusat industri kreatif menantang sebagai sumber untuk mengembangkan ide-ide kreatif bernilai jual tinggi. Kurikulum kewirausahaan perlu didesain dengan sungguh, proses pembelajaran kewirausahaan memerlukan model pembelajaran alternatif yang mengembangkan sensor kreatifitas pengembangan potensi

lokal sebagai bagian pengembangan ekonomi masyarakat. Ini mengisyaratkan pentingnya pendidikan kewirausahaan di SMK diarahkan kepada aktifitas berbasis potensi masyarakat dan mendorong siswa menghasilkan berbagai gagasan kreatif. Pendidikan kewirausahaan harus diupayakan secara sistematis, programatis, *integrated*, dan berkesinambungan memadukan aspek-aspek pendukung lokal dalam penyelesaian masalah strategis nasional.

Konsep pendidikan kewirausahaan masih menjadi masalah ditafsirkan bisa secara terbuka maupun secara tertutup. Tafsiran konseptual pendidikan kewirausahaan masih samar belum bisa menjadi rujukan normatif, prosedural, dan kontekstual dalam praksis di lapangan. Fenomena yang ada *grand design* pendidikan kewirausahaan di SMK bersifat samar telah mengurangi makna dan esensi dari pendidikan kewirausahaan yang seharusnya. Absah bisa dikatakan kondisi pembelajaran kewirausahaan di SMK ada kecenderungan dilakukan secara teoritik, determinasi capaian-capaian kognitif, dan tidak dilihat dalam konteks pentingnya pengembangan ekonomi kreatif. *Entrepreneur* militan sulit terbentuk, guru masih dominan menjadi “tukang” sekedar menyampaikan apa dan bagaimana, belum menjawab kemengapaan dari orientasi pendidikan kewirausahaan.

Sejauhmana SMK memiliki pemahaman konsep memadai dan paradigma dasar yang mampu menawarkan berbagai model pendidikan kewirausahaan yang menjangkau esensi pengembangan kreatifitas menggali dan menciptakan sumber ekonomi kreatif berbasis potensi lokal nampak perlu dikaji. Hal ini dimaksudkan agar ada landasan jelas pendidikan kewirausahaan dari proses induksi diperkaya teori-teori kewirausahaan dalam upaya mempersiapkan berbagai suplemen untuk pendidikan kewirausahaan, salah satunya model pembelajaran kewirausahaan.

Model pembelajaran kewirausahaan penting dikembangkan sebagai upaya mengatasi masalah-masalah di SMK, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran, mereorganisasi dan me-rekonseptualisasi pendidikan kewirausahaan, agar terbentuk generasi yang memiliki daya kreatifitas, memiliki sikap seorang *entrepreneur* yang berpihak kepada kaum miskin, demi terwujudnya kesejahteraan dan masa depan bangsa yang lebih baik. Sebagai pijakan dalam mengembangkan model pembelajaran kewirausahaan perlu diketahui konvergensi isu-isu definitif kerangka pendidikan kewirausahaan termasuk pergeseran paradigma yang telah merubah perspektif tentang pendidikan kewirausahaan, target dan sasaran. *Main stream* paradigma mengandung konsep yang perlu dikonfirmasi dengan konsep yang dipergunakan dalam tataran

praksis pendidikan kewirausahaan di SMK. Rekonseptualisasi dan reorientasi menjadi bagian dari reorganisasi pendidikan kewirausahaan sehingga layak sebagai rujukan fundamental praksis pendidikan kewirausahaan. Kajian tahun I akan mengekstraksikan konsep pendidikan kewirausahaan hasil konfirmasi tataran praktis guna menemukan kesenjangan dan kebutuhan yang perlu diintervensi.

B. Tujuan Khusus

Tujuan penelitian tahun I memperoleh informasi sejauhmana paradigma dasar dan konsep pendidikan kewirausahaan terhadap perspektif guru SMK akan pendidikan kewirausahaan. Hasil tahun I akan diformulasikan menjadi model konseptual yang layak menjadi rujukan normatif tujuan strategis pendidikan kewirausahaan, rujukan prosedural praksis pendidikan kewirausahaan, dan rujukan kontekstual pengambilan keputusan tindakan pembelajaran dalam konteks pengembangan ekonomi kreatif berbasis potensi lokal, serta hubungan di antara ketiganya. Tahun II menghasilkan gambaran jelas pada tataran praksis model implementasi pendidikan kewirausahaan di SMK dan konsep yang dipergunakan untuk mengembangkan Paket atau Program Pembelajaran Kewirausahaan yang dikemas dan berpijak pada pendekatan potensi lokal, dilengkapi perangkat pembelajaran yang menggambarkan potensi dan peluang ekonomi kreatif daerah. Salah satunya modul pembelajaran yang dilengkapi dengan teks, gambar-gambar warna, tugas dan latihan dalam skema proyek, serta pertanyaan-pertanyaan reflektif dan kritis mengenai pentingnya kedaulatan ekonomi dan ekonomi kerakyatan namun tetap fleksibel menyesuaikan hasil kajian tahun I dan kajian praksis di lapangan pada awal tahun II.

Tahun III menghasilkan Paket Program Pembelajaran Kewirausahaan yang disajikan dan dikemas dalam bentuk model pembelajaran disertai perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, media pembelajaran, modul, dan buku panduan untuk guru maupun siswa, berisi cerita-cerita yang menggambarkan potensi ekonomi kreatif daerah. Tema-tema dipilih sesuai dengan 15 sub sektor industri kreatif yang dikembangkan pemerintah seperti fesyen, desain, musik, film-video dan fotografi, televisi dan radio, periklanan, arsitektur, permainan interaktif, pasar barang seni, kerajinan, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, riset dan pengembangan, komputer dan pranti lunak serta kuliner.

Sebagai paket-paket media mandiri, program ini terhubung oleh satu kepentingan yaitu pembentukan karakter tangguh dan kreatif, peduli kepada masyarakat

kurang beruntung, bersahabat dengan lingkungan dan potensi lokal, kritis mensikapi fenomena pergeseran ekonomi, berperan dan bertindak memajukan potensi wilayah secara kreatif melalui gagasan baru berbasis *knowledge based economy*. Paket program pembelajaran dapat membantu guru mentransformasi kultur dari kebiasaan menggunakan menjadi kebiasaan menciptakan (*habit creation*), mengembangkan sensor kreatifitas dan secara bertahap mengarah terbentuknya calon-calon wirausahawan abad 21 dalam mencapai misi dan tujuan pendidikan kewirausahaan.

C. Urgensi (Keutamaan) Penelitian

Abad 21 menciptakan tantangan sangat imperatif dan besar Indonesia akan menghadapi pasar bebas, di tingkat regional menghadapi *Asean Economic Community* 2015. Reformasi pendidikan kejuruan menempatkan UNY menjadi bagian penting melalui 7 in 1 dan riset unggulan yang diarahkan dalam upaya mendukung pengembangan pendidikan kejuruan sebagai salah satu pilar dari tiga pilar pendidikan di luar pendidikan umum dan pendidikan tinggi. Era ekonomi kreatif menuntut suatu sistem pendidikan kejuruan yang antisipatif, adaptif dan kompetitif. Selaras pengembangan pendidikan kejuruan secara menyeluruh peran LPTK salah satunya menempatkan penyiapan guru kejuruan dalam kerangka besar pendidikan kejuruan sebagai; (1) pemandu pertumbuhan ekonomi pengembangan pendidikan kejuruan secara holistik, (2) pionir dalam menghasilkan SDM untuk meningkatkan daya saing bangsa, (3) pengembang kurikulum pendidikan kejuruan yang dinamis, adaftif, prediktif, dan fleksibel terhadap perubahan, dinamika sosial dan iptek, dan (4) guru kejuruan yang mampu mewujudkan kolaborasi terpadu dan saling menguntungkan antara peserta didik (lulusan), dunia usaha/dunia industri (Du/Di), pemerintah, dan masyarakat. Kebijakan lain PP no. 41 tahun 2011 tentang pengembangan kewirausahaan dan kepeloporan pemuda, Undang-undang no 17 tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional 2005-2025 (RPJPN), dan pencanangan industri kreatif. Pendidikan kewirausahaan di SMK menjadikan tantangan strategis dan imperatif bagi guru membantu siswa belajar apa yang ingin dipelajari, untuk menghadapi tantangan dan berinovasi (Lane, Hunt, & Farris, 2011: 121) dalam konteks memajukan potensi daerah dan pengembangan ekonomi berbasis keunggulan SDM.

LPTK khususnya Prodi Teknologi Pendidikan turut bertanggungjawab dan terpanggil untuk menyediakan sarana pendukung berupa penyediaan berbagai model dan program-program pembelajaran kewirausahaan yang strategis dan efektif untuk

mendukungan pertumbuhan ekonomi kreatif. Paket-paket Program Pembelajaran Kewirausahaan dikembangkan bekerja sama dengan Dinas Perindustrian dan Perdagangan DIY, serta Departemen Koperasi dan UKM Propinsi DIY dan Rumah-rumah Produksi. Hasil pengembangan akan disosialisasikan dan didesiminasi melalui program-program PPM dosen dan KKN-PPL mahasiswa, ke Dinas-Dinas Pendidikan Propinsi dan Kabupaten, Penerbit, Toko Buku dan Pengusaha bidang ekonomi kreatif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pendidikan Kewirausahaan

Pendidikan kewirausahaan mengalami perkembangan dan dipengaruhi oleh berbagai perspektif ataupun teori yaitu; teori ekonomi, sosiologi, psikologi, dan perilaku (Drucker, 2010: 03). Terminologi pendidikan kewirausahaan tidak lepas dari istilah “*entrepreneur*”, “*entrepreneurship*”, dan “*enterprise*”. Mwasalwiba (2010:20) menyatakan eksistensi konvergensi isu-isu definitif dalam kerangka pendidikan kewirausahaan yang mempengaruhi perspektif tentang pendidikan kewirausahaan, target dan sasaran. Fenomena perbedaan paradigma menyebabkan perbedaan target dan sasaran belum mendorong pendidik dan *stakeholder* dalam menstransformasi penerapan pendekatan pedagogis dan merumuskan indikator keberhasilan yang strategis sesuai potensi wilayah

Sethi (2012: 7) menegaskan *entrepreneur* merupakan seseorang yang memulai usaha, proses kreasinya disebut *entrepreneurship* (kewirausahaan). Dampak kegiatannya disebut *enterprise*, merupakan entitas yang dibentuk untuk menyediakan layanan barang maupun jasa, menciptakan pekerjaan, berkontribusi kepada pendapatan nasional, ekspor, dan pengembangan ekonomi lainnya.

Kesimpulan yang bisa diambil, istilah *entrepreneur* merujuk kepada pelaku atau aktor yang memulai usaha, mencari, dan merespon tantangan (wirausahawan). Wirausahawan berusaha mengorganisir sumber-sumber yang diperlukan dalam rangka memanfaatkan peluang. *Entrepreneurship* lebih merujuk kepada prosesnya yang bertujuan, terorganisir, terukur, dan sistematis dalam upaya mempertahankan usaha. Usaha menciptakan sesuatu agar memiliki nilai tambah memerlukan proses dengan kreatifitas tinggi. *Entrepreneurship* atau kewirausahaan selanjutnya merupakan disiplin ilmu pengetahuan berdasarkan teori.

Perilaku wirausaha dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal. Ada empat faktor yang mempengaruhinya, yaitu; faktor individual, budaya, kebiasaan masyarakat, dan kombinasi berbagai faktor (Lambing, 2003: 25). Pendidikan dan pelatihan merupakan faktor yang bisa dirancang dan justeru menjadi kunci penting dalam mengembangkan perilaku berwirausaha terutama di Pendidikan Kejuruan.

B. Tinjauan Kreatifitas

Kreatifitas merupakan kemampuan kemampuan mengembangkan gagasan maupun cara baru dalam **memecahkan persoalan**. Beberapa istilah terkait

kreatifitas muncul dalam dunia pendidikan seperti "*create*," "*creative*," dan "*creativity*." Hasirci dan Demirkan (2002: 01) menyatakan sifat kompleks kreatifitas, suatu definisi tunggal kurang mencukupi untuk memperoleh konsep secara penuh. Kreatifitas merupakan konsep yang kompleks belum ada perspektif atau konsensus mengenai kreatifitas. Su (2009: 707) menegaskan kriteria umum kreatifitas yang diterima dan dipertimbangkan merujuk kepada unsur keaslian (baru) dan kesesuaian.

Zimmerer (1996: 51) menyatakan kreatifitas adalah berpikir yang baru, sedangkan inovasi adalah melakukan sesuatu yang baru. Wirausaha akan berhasil apabila berpikir dan melakukan dengan cara yang baru, ide kreatif muncul apabila wirausaha melihat yang lama kemudian memikirkan hal yang baru. Bartey dan Furham (2008: 426) telah mengelompokkan definisi tentang kreatifitas dari para ahli dalam penelitiannya berdasarkan 3 dimensi, yaitu: (1) kebaruan dan kebergunaan, (2) dimensi produk, dan (3) komponen konsepsi dari kreatifitas.

C. Esensi dan Tujuan Pendidikan Kewirausahaan SMK

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) sebagai salah satu jenis pendidikan yang berorientasi pada keahlian tertentu, dipercaya mampu menghasilkan lulusan yang mampu diserap oleh dunia kerja dengan pendidikan kewirausahaan yang dikembangkan sesuai dengan keahlian atau jurusannya.

Pendidikan kewirausahaan bagian dari pendidikan nasional memainkan peranan sangat strategis mewujudkan SDM abad 21. Undang-undang No. 17 tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional 2005-2025 (RPJPN) meletakkan dasar pemikiran perencanaan jangka panjang lebih menekankan kepada kegiatan olah pikir visioner. Kegiatan ini melibatkan partisipasi segmen masyarakat dan salah satunya pendidikan kejuruan yaitu SMK. Pada bagian lampiran Undang-undang RPJPN bab II kondisi umum butir 3 halaman 11 menyatakan era globalisasi memiliki nilai ekonomi untuk mendorong pertumbuhan serta peningkatan daya saing bangsa. Menghadapi terbatasnya kemampuan masyarakat untuk mengolah informasi menjadi peluang ekonomi, pendidikan kewirausahaan di SMK dipandang strategis dalam menciptakan sumber-sumber ekonomi baru di era ekonomi kreatif.

Pendidikan kewirausahaan di SMK dimaksudkan menjadikan SMK sebagai salah satu motor penggerak ekonomi. Usaha-usaha untuk menanamkan jiwa dan semangat kewirausahaan harus digalakkan dengan berbagai metode dan strategi. Peraturan Pemerintah Nomor 41 tahun 2011 pasal 18 implisit menyatakan pengembangan kewirausahaan harus sesuai potensi lokal mengamankan pemerintah pusat melakukan

pemetaan potensi nasional, sementara pemerintah daerah memetakan potensi daerah dalam rangka pengembangan kewirausahaan pemuda. Ciputra (2008: 55) menegaskan strategi menciptakan *entrepreneur* yang tangguh adalah berinovasi di bidang pendidikan dengan pengintegrasian pendidikan kewirausahaan ke dalam kurikulum nasional. Banyak manusia Indonesia potensial menjadi *entrepreneur*, hanya diperlukan perubahan sistem pendidikan

Kewirausahaan populer namun studi pendahuluan mengungkapkan pendidikan kewirausahaan di SMK masih menghadapi permasalahan dan mitos-mitos antara lain seperti; (a) heterogenitas tujuan, materi, dan pedagogis, (b) pilihan pendekatan dalam mentransformasikan nilai utama kewirausahaan (*know-how*), (c) kurang mengukur dampak komprehensif, dan (d) hubungan negatif antara pelatihan kewirausahaan dengan situasi di lapangan. Hal ini selaras dengan kajian Lautenschläger & Haase (2011: 147) yang menegaskan adanya 7 mitos terkait pendidikan kewirausahaan di sisi lainnya adalah (a) adanya paradoks pendidikan kewirausahaan harus mencapai keahlian tertentu sekaligus penguasaan manajemen usaha, (b) pendidikan kewirausahaan masih terbatas, kurang mewadahi potensi wirausaha generasi muda, dan (c) dilema materi pembelajaran ada yang mudah diajarkan (manajemen usaha) dan ada yang sulit diajarkan (kreatifitas dan inovatifan).

C. Pendidikan kewirausahaan SMK wahana Pengembangan Kreatifitas dan Ekonomi Lokal

Kreatifitas merupakan esensi pendidikan kewirausahaan. Fillis (2010: 46-47) menggambarkan seorang wirausahawan dan usahanya di era globalisasi dan teknologi harus fokus kepada peluang, terbuka akan perubahan, berkepribadian, mampu beroperasi meskipun sumber-sumber terbatas, memanfaatkan pengetahuan informal, dan jaringan kewirausahaan. Kreatifitas diperlukan sebagai keunggulan kompetitif.

Fillis (2010: 49) menyatakan perlu mengadopsi beragam disiplin ilmu, pemahaman holistik, dan subyektif, pemodelan, pengukuran, dan pengujian kreatifitas dengan memanfaatkan beragam sumber bukti, dan melibatkan faktor lingkungan, kognitif kompetensi, dan motivasi. Kreatifitas penting bagi seorang wirausahawan karena merupakan kunci dari kewirausahaan. Pemodelan sangat diperlukan dalam mengkaji kreatifitas termasuk mempertimbangkan berbagai faktor yang mempengaruhi pembentukan kreatifitas dalam kewirausahaan. Kreatifitas mampu merespon perubahan evolusioner dan menjadi mesin evolusi kultural.

Purani dan Nair (2006: 332) mengajukan model proses pengembangan kewirausahaan dalam kerangka pengembangan ekonomi lokal, *data base*, dan *tacit knowledge* dari komunitas lokal. Pusat kewirausahaan termasuk SMK berperan memberikan dukungan keahlian, penyediaan *outlet* tunggal, kerangka kerja, dan input teknis. Suatu *nodal cetrediadakan* untuk mengkoneksikan komunitas lokal dengan dunia eksternal dengan fasilitas koneksi, aliansi global, dan logistik global.

Berdasarkan pendapat Purani dan Nair pendidikan kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan bisa diarahkan untuk menciptakan insan-insan kreatif yang mampu menjembatani antara kekayaan komunitas lokal dengan komunitas global. Siswa diarahkan memberikan warna terhadap dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, bahkan mampu mengangkat keunikan dan kearifan lokal (*local wisdom*) menjadi sesuatu yang memiliki nilai tambah dengan memanfaatkan teknologi informasi. Sekolah Menenegah Kejuruan akan menjadi bagian matrik ekonomi bagi komunitas desa, kecamatan, dan daerah dengan keunikan sejarah, kontek sosial, dan sumber-sumber dalam keterbatasan di lingkungan masing-masing.

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tahun I memperoleh informasi sejauhmana paradigma dasar dan konsep pendidikan kewirausahaan terhadap perspektif guru SMK akan pendidikan kewirausahaan. Tahun II menghasilkan gambaran jelas pada tataran praksis model implementasi pendidikan kewirausahaan di SMK dan konsep yang dipergunakan untuk mengembangkan Paket atau Program Pembelajaran Kewirausahaan yang dikemas dan berpijak pada pendekatan potensi lokal, dilengkapi perangkat pembelajaran yang menggambarkan potensi dan peluang ekonomi kreatif daerah. Tahun III menghasilkan Paket Program Pembelajaran Kewirausahaan yang disajikan dan dikemas dalam bentuk model pembelajaran disertai perangkat pembelajaran..

B. Manfaat Penelitian

Reformasi pendidikan kejuruan menempatkan UNY menjadi bagian penting melalui 7 in 1 dan riset unggulan untuk mendukung pengembangan pendidikan kejuruan sebagai salah satu pilar dari tiga pilar pendidikan di luar pendidikan umum dan pendidikan tinggi. Era ekonomi kreatif menuntut sistem pendidikan kejuruan antisipatif, adaptif dan kompetitif. Selaras pengembangan pendidikan kejuruan secara menyeluruh peran LPTK salah satunya menempatkan penyiapan guru kejuruan dalam kerangka besar pendidikan kejuruan sebagai; (1) pemandu pertumbuhan ekonomi pengembangan pendidikan kejuruan secara holistik, (2) pionir dalam menghasilkan SDM untuk meningkatkan daya saing bangsa, (3) pengembang kurikulum pendidikan kejuruan yang dinamis, adaptif, prediktif, dan fleksibel terhadap perubahan, dinamika sosial dan ipteks,dan (4) guru kejuruan yang mampu mewujudkan kolaborasi terpadu dan saling menguntungkan antara peserta didik (lulusan), dunia usaha/dunia industri (Du/Di), pemerintah, dan masyarakat.

Adapun manfaat hasil penelitian tahun I sampai dengan laporan kemajuan penelitian adalah: 1) Bagi guru kewirausahaan hasil awal penelitian tahun I memberikan informasi pentingnya refleksi kritis atas paradigma dalam pendidikan kewirausahaan yang selama ini dipergunakan agar lebih transformatif. Kewirausahaan merupakan persoalan kultural yang penyelesaian dan pengembangannya cocok dengan pendekatan kultural. 2) Membangun kesadaran guru pentingnya kolaborasi antar mata pelajaran relevan untuk memberikan sentuhan dimensi lain dalam pengembangan pembelajaran

kewirausahaan yang berbasis *cultural determinism*. 3) Bagi peneliti data-data yang diperoleh dan disajikan dalam laporan kemajuan penelitian bermanfaat untuk mengembangkan kerangka konseptual model pendidikan kewirausahaan di SMK yang transformatif dan dilandasi *cultural determinism*. 4) Bagi kepala sekolah SMK informasi penelitian dapat menjadi arah dalam merumuskan kebijakan untuk pengembangan pembelajaran kewirausahaan yang bersifat transformatif.

BAB IV

METODE PENELITIAN

Tahun I ingin mengetahui sejauhmana pergeseran paradigma dan pemahaman konsep pendidikan kewirausahaan dari hasil-hasil dialog dan wawancara guru, pemerhati kewirausahaan, praksis pembelajaran dan dokumen proses dan hasil pembelajaran kewirausahaan di SMKdi Daerah Istimewa Yogyakarta. Kajian juga diarahkan pada berbagai publikasi berkenaan dengan pendidikan kewirausahaan ditinjau dari kejelasan konsepnya.Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan "apa adanya" tentang situasi tertentu.Strategi analisis isi (*content analysis*) digunakan untuk menarik kesimpulan yang sahih dari dokumen (Lincoln, 1981). Analisis isi memuat tiga langkah yaitu pembentukan data, penarikan inferensi, dan analisis. Pembentukan data (*data making*) dilakukan melalui; 1) unitisasi (*unitizing*), 2) penentuan sampel (*sampling plan*), dan 3) sistem pencatatan (*recording*). Unitiasi (*unitizing*) didasarkan pada 3 aspek yaitu,*why*, *how*, dan *when* berkenaan dengan pendidikan **nilai kewirausahaan**. Penentuan sampel (*sampling plan*) didasarkan pada unit-unit dan sub unit analisis, sedangkan sistem pencatatan (*recording*) berupa pengkodean yang dideskripsikan dalam bentuk data untuk dianalisis. Analisis dilakukan secara objektif, sistematis, dan generalis. Objektif berarti menurut aturan atau prosedur yang apabila dilaksanakan oleh orang (peneliti) lain dapat menghasilkan kesimpulan yang serupa. Sistematis artinya penetapan isi atau kategori dilakukan menurut aturan yang diterapkan secara konsisten, meliputi penjaminan seleksi dan pengkodingan data agar tidak bias.

Data dikumpulkan melalui; 1) penyiapan instrumen yang mengacu pada batasan 3 aspek/kategori unit pencatatan, kemudian dilanjutkan dengan menentukan jenis instrumen terhadap masing-masing aspek/kategori, 2) pengumpulan data dengan cara pencatatan dan penarikan inferensi menggunakan instrumen penelitian. Analisis dilakukan setelah penarikan inferensi, untuk meringkas data agar representasi data dapat dipahami untuk menemukan berbagai pola dan keterkaitannya. Teknik analisis komparasi dipilih untuk membandingkan tiap-tiap substansi dalam inferensi data, sehingga menghasilkan proposisi-proposisi terkait perspektif mengenai pendidikan kewirausahaan akibat pergeseran paradigma dan perbedaan pemahaman konsep pendidikan kewirausahaan.

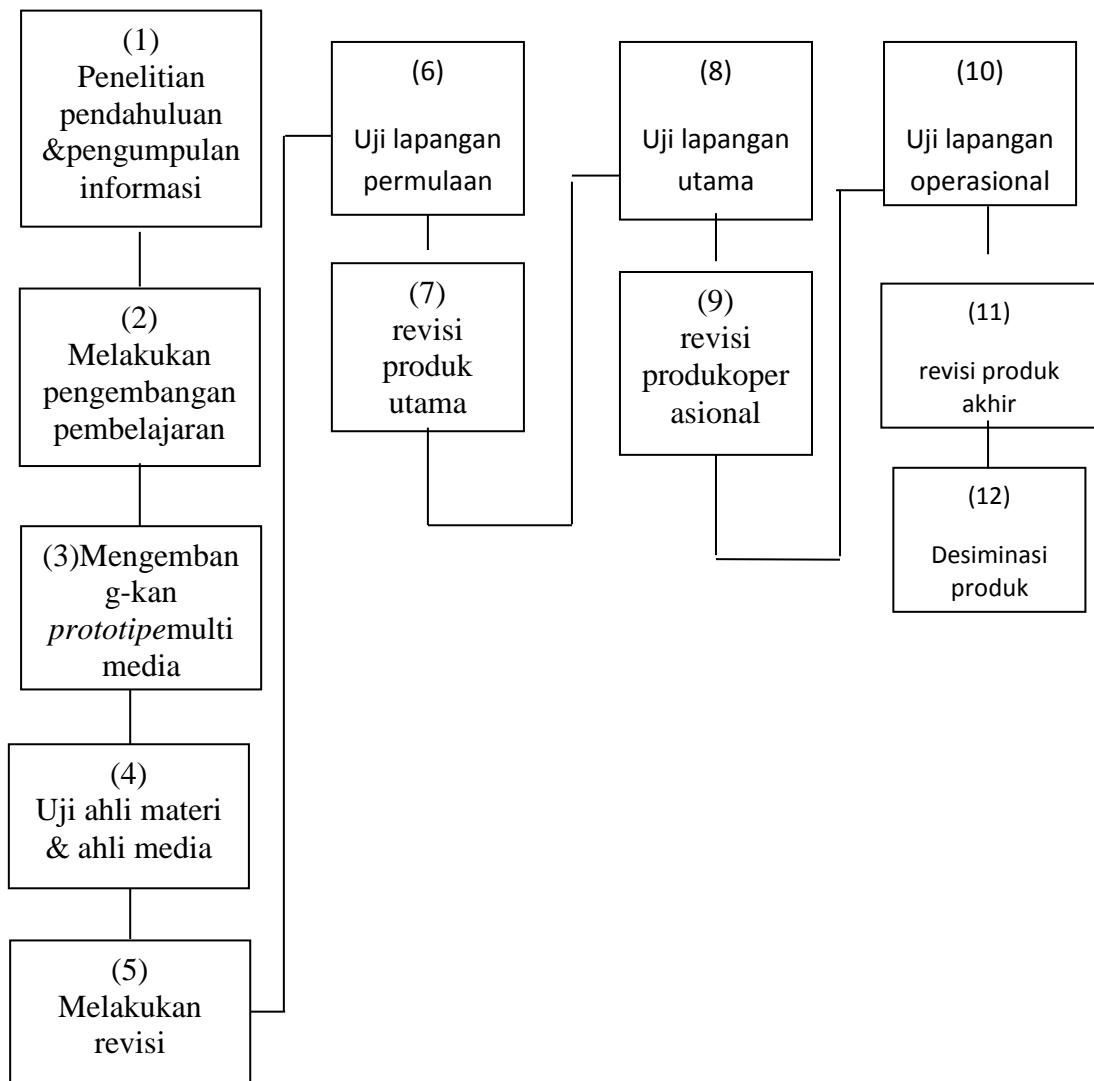
Analisis, yaitu meringkas hasil inferensi data untuk menggambarkan wujud data/ informasi serta perbedaan kualitas datanya. Ada tiga tahapan analisis yaitu, (1) analisis tiap-tiap laporan hasil wawancara, kajian dokumen, dan publikasi tentang kewirausahaan, (2) analisis lintas laporan hasil penelitian untuk menarik proposisi didasarkan perbedaan dan persamaannya, (3) analisis diarahkan pada perbandingan tiap-tiap aspek yang diteliti. Pengecekan dilakukan dengan cara membandingkan dengan pendapat orang lain.

Unit analisis dikelompokkan ke dalam, (1) unit sampling, (2) unit pencatatan, dan (3) unit konteks. Unit sampling adalah apa yang diamati dan dicatat sebagai data penelitian dalam bentuk fisik, meliputi dokumen hasil-hasil pembelajaran kewirausahaan SMK di Daerah Istimewa Yogyakarta berkenaan dengan pendidikan kewirausahaan. Unit pencatatan merupakan bagian unit sampel yang dianalisis secara terpisah dalam aspek/kategori atau ungkapan-ungkapan tertentu berdasarkan unit referensial. Penentuan unit ini didasarkan pada obyek atau peristiwa berupa 3 aspek/kategori pencatatan yaitu *why*, *how*, dan *when* berkenaan dengan konsep pendidikan kewirausahaan. Berdasarkan unit sampel dan unit penca-tatan ditentukan unit konteks. Unit konteks berkaitan dengan upaya menempatkan batas-batas informasi kontekstual dari unit pencatatan, guna memahami makna yang dibangun berupa simbol-simbol. Maka unit konteks mendasarkan pada unit referensial, berupa landasan teori aspek/kategori *why*, *how*, dan *when* dalam sub-sub kategori.

Inferensi dari sumber data bersifat *replicable* dengan memperhatikan konteksnya melalui langkah-langkah sistematis, obyektif, dan reliabel. Penarikan inferensi mengaitkan data dengan konteks dan standar teori yang melandasinya (Krippendorff, 1980). Suatu model hubungan paradigma unik dikembangkan untuk membuat jalur antar proposisi sehingga akan terlihat antara aksi dan konsekwensi aksi dari setiap tindakan atau kategori yang telah dirumuskan secara operasional sesuai konteks, standar teori, dan targetnya. Hasil rumusan dipergunakan sebagai landasan pengembangan instrumen.

Tahun II dan III, berdasarkan temuan penelitian tahun I akan dikembangkan Paket Program Pendidikan Kewirausahaan bagi siswa SMK sesuai dengan nilai-nilai kreatifitas dan rencana strategis pengembangan 15 sub sektor industri kreatif oleh pemerintah. Skenario perlakuan pengembangan adalah: 1) melakukan studi pendahuluan dan mengumpulkan informasi (tataran konsep dan praksis), 2) melakukan pengembangan pembelajaran, 3) mengembangkan *prototipe* produk modul, buku

panduan, dan paket program, 4) uji ahli materi/pesan pembelajaran dan ahli media, 5) melakukan revisi I, 6) uji lapangan permulaan, 7) revisi produk utama, 8) uji lapangan utama, 9) revisi produk operasional, 10) uji lapangan operasional, 11) revisi produk akhir, 12) diseminasi produk.Skenario perlakuan penelitian pengembangan sbb:



Lokasi Penelitian tahun I di SMK-SMK di Wilayah DIY, Data yang dikumpulkan adalah sbb:

1. Data aspek konsep yang dipergunakan dalam pelaksanaan pendidikan kewirausahaan sekaligus mencerminkan paradigma guru terhadap pendidikan kewirausahaan tercermin dari hasil wawancara dengan guru, pengamatan proses pembelajaran, materi pembelajaran, dan dokumen rujukan dalam pelaksanaan pendidikan kewirausahaan.

2. Data aspek materi/pesan pembelajaran meliputi; orientasi/tujuan, kebenaran materi/isi, keluasan dan kedalaman materi, diperoleh dari tiga ahli materi kewirausahaan.
3. Data aspek pembelajaran meliputi; kelengkapan dan konsistensi komponen-komponen pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik siswa, pendekatan pembelajaran yang digunakan, diperoleh dari guru-guru serta siswa-siswa SMK.
4. Data aspek media meliputi; tampilan, layout, ilustrasi/ gambar, kesesuaian bentuk dan ukuran huruf, dan warna, diperoleh dari ahli media/Teknologi Pendidikan yaitu pakar Teknologi Pendidikan.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, dan pengamatan. Angket dan wawancara digunakan sebagai *need assignment* untuk mengetahui keefektifan, efisiensi dan kinerja model pembelajaran bagi pengguna. Angket tanggapan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan program ataupun model pembelajaran kewirausahaan yang diperoleh melalui pengalaman penerapan. Observasi untuk melihat seluruh proses yang dilakukan siswa dan guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran. Kegiatan seminar untuk memperoleh data tentang kebermaknaan seluruh rangkaian proses penelitian bagi siswa dan guru serta kemungkinan dapat didesiminasi ke wilayah-wilayah lain. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Kredibilitas penelitian dengan cara; 1) pengamatan dan wawancara dilakukan oleh peneliti secara berpasangan (antar rater), 2) triangulasi diungkap melalui proses refleksi dan diskusi terfokus melibatkan representasi siswa, *expert team*, danguru. 3) tanya jawab dengan teman sejawat (*peer briefing*) dan *expert team* serta pengguna produk.

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Dinamika Pembelajaran Kewirausahaan di SMK

Pembelajaran kewirausahaan di SMK terdapat dinamika yang cukup beragam baik ditinjau dari segi pemaknaan dan esensi pendidikan kewirausahaan, tujuan pendidikan kewirausahaan, jenis program yang dilaksanakan, muatan materi dalam pendidikan kewirausahaan, sasaran program, peran pendidikan kewirausahaan terhadap masyarakat, metode atau strategi yang diterapkan, dan sistem evaluasi dampak.

Pemaknaan terhadap pendidikan kewirausahaan masih terdapat perbedaan diantara para guru SMK. Ada yang memaknai esensi kewirausahaan adalah pengembangan kemandirian, pengembangan spirit atau jiwa kewirausahaan, tanggungjawab, namun masih sedikit yang menyadari esensi kewirausahaan adalah kreativitas. Proses kesadaran esensi kewirausahaan adalah kreativitas mengerucut setelah FGD menjelang berakhir.

Pada tataran konseptual istilah kewirausahaan menjadi istilah umum namun esensi atau pemaknaan berbeda-beda. Perbedaan pemaknaan sebenarnya terwakili oleh ambigunya makna yang diwakili oleh istilah *entrepreneurship education*, *entrepreneurial education*, dan *entrepreneur education*. Berdasarkan pemaknaan mayoritas kewirausahaan dipahami sebagai upaya untuk memandirikan melalui inisiasi unit usaha baru. Nampak dari esensinya terlihat dominasi *economic determinism* dibandingkn *cultural determinism*.

Dilihat dari tujuan pendidikan berdasarkan FGD diperoleh kesimpulan adanya heterogenitas tujuan pendidikan kewirausahaan. Tujuan-tujuan yang ditemukan; (1) pendidikan kewirausahaan cenderung untuk meningkatkan sikap wirausaha, (2) meningkatkan semangat dan budaya para siswa, (3) menciptakan usaha-usaha baru sebagai dominan ditemukan, dan (4) meningkatkan keterampilan seperti manajemen usaha. Pada konteks tujuan hampir tidak ditemukan tujuan untuk ikut membantu masyarakat atau dunia usaha tumbuh dan berkembang. Berdasarkan tujuan nampak ada dominasi *economic determinism* dimana tujuan utama menciptakan usaha baru. Mayoritas mengidentikan kewirausahaan sebagai *business school* bukan upaya menstransformasi kultur dari sekedar konsumen untuk menjadi produsen yang kreatif.

Tujuan pendidikan kewirausahaan bisa diklasifikasi sebagai; 1. Pendidikan untuk (*educating for*) yang bermakna menciptakan usaha baru (*new entrepreneur*) melalui stimulasi semangat berwirausaha. Namun, masih diperdebatkan kemungkinan dapat diajarkan, (2) pendidikan *educating in* yang mengarahkan individu untuk lebih berjiwa wirausaha/lebih inovatif dalam karir/aktivitasnya, dan (3) pendidikan melalui (*educating through*) menekankan kepada pemahaman bisnis dan berbagai keterampilan sebagai kompetensi (gabungan *educating about* dan *in*). . Yang pertama bermakna menciptakan usaha baru (*new entrepreneur*) melalui stimulasi semangat berwirausaha namun masih diperdebatkan kemungkinan dapat diajarkan?) Kedua terkait mempelajari fenomena umum kewirausahaan (kebijakan terkait), (3) Ketiga mengarahkan individu untuk lebih berjiwa wirausaha/lebih inovatif dalam karir/aktivitasnya. (4) Keempat menekankan kepada pemahaman bisnis dan berbagai keterampilan sebagai kompetensi (gabungan *about* dan *in*). Pada ranah pendidikan tentang (*educating about*) terkait mempelajari fenomena umum kewirausahaan seperti -kebijakan terkait kewirausahaan tidak ada satupun SMK yang menganut tujuan ini.

SMK menyelenggarakan program-program pendidikan kewirausahaan yang berfokus kepada 3 hal:

- (1) Program yang memberikan orientasi kesadaran tentang kewirausahaan;
- (2) Program yang mengembangkan kompetensi dalam menciptakan usaha baru, menciptakan pekerjaan sendiri, atau kecukupan ekonomi; dan
- (3) Program yang fokus kepada mempertahankan usaha dan mencapai pertumbuhan.

Pada program pertama SMK fokus kepada upaya awal untuk membangun kesadaran dan biasanya dilaksanakan SMK di semester awal, namun masih dilakukan dalam bentuk program pembelajaran konvensional. Program untuk mengembangkan kompetensi menciptakan usaha baru dan menciptakan pekerjaan sendiri dilakukan pada SMK yang memiliki unit usaha sebagai tempat berlatih. Pada program ketiga upaya mempertahankan usaha dan mencapai pertumbuhan dilakukan oleh SMK-SMK yang sejak kelas I sudah mengorientasikan siswanya untuk menciptakan usaha baru sebelum lulus dan mencapai profit dan pertumbuhan. Mendasarkan fakta di atas nampak pendekatan ekonomi masih menjadi mainstream di dalam pendidikan kewirausahaan di SMK. Fokus utama masih kepada pelaku namun belum fokus kepada proses.

Jenis program kewirausahaan yang ditawarkan masih didominasi oleh program pembelajaran di kelas. Selain itu ada kegiatan magang (praktek kewirausahaan) di unit-

unit usaha yang dimiliki SMK, program diklat, dan praktik produksi untuk menghasilkan produk sehingga sampai menghasilkan profit. Sayang, ruang lingkup program masih sebatas pada konteks persekolahan dan diorientasikan untuk pengembangan semangat kewirausahaan pada siswa.

Program belum mencakup usaha untuk menjangkau masyarakat dengan membantu menemukan potensi ekonomi kreatif setempat. Siswa kurang berkesempatan untuk menguji kompetensinya pada konteks nyata. Siswa kurang terlibat bereksplorasi, menggali, menemukan potensi lokal, dan mengembangkan gagasan-gagasan kreatif untuk dikreasikan menjadi produk bernilai tambah. Pengembangan sensor kreativitas kurang disentuh sehingga *habit creation* kurang dikembangkan. Menurut Amabile & Gryskiewic (1998) lingkungan pendidikan yang demikian cenderung mematikan kreativitas.

Sebenarnya ada kesadaran arti penting kreativitas pada para guru namun bagaimana cara mengajarkan kreativitas menjadi tantangan tersendiri. Sisi dilematis, yaitu ada materi yang mudah diajarkan dan ada yang sulit diajarkan. Materi seperti konsep dasar kewirausahaan, manajemen bisnis, pembiayaan, dan perencanaan usaha adalah materi yang jelas dan relatif lebih mudah diajarkan. Proses pembelajaran nampak terhegemoni oleh dominasi fokus kepada materi yang terkadang memuat ideologi tertentu. Selaras pendapat Mbebeb, (2009: 29) menyatakan adanya hegemoni pendidikan berorientasi ideologi menyebabkan paket-paket pembelajaran untuk pengembangan peserta didik di sekolah dirancang menyimpang dari eksplorasi, penemuan, dan keadilan sosial dan tidak bisa secara efektif dan alami mengembangkan kepribadian seorang wirausaha dalam konteksnya.

Namun, kreativitas adalah hal yang penuh tantangan. Kebanyakan metode pembelajaran yang dipergunakan adalah ceramah, presentasi, diskusi, mengkaji kisah sukses wirausahawan, penugasan (misalnya membuat produk), dan proyek kewirausahaan namun tidak dirancang secara sistematis. Selain itu mata pelajaran kewirausahaan nampak berdiri sendiri sementara mata pelajaran lain kurang memberikan sentuhan dimensi. Misalnya PPKn bisa memberikan sentuhan mengenai warga negara yang baik yang bisa menciptakan lapangan kerja. Pada mata pelajaran agama bisa memberikan sentuhan dimensi kejujuran dan kerja keras. Demikian halnya terhadap praktik kehidupan sehari-hari yang bisa diambil sebagai pelajaran dalam hal disiplin anggaran.

B. Kebutuhan model pembelajaran

Dunia pendidikan melalui pendidikan kewirausahaan perlu terlibat mengatasi persoalan psikologi sosial dan kejahatan akibat pengangguran. Model pembelajaran yang ada selama ini masih berpola klasikal disertai praktek kewirausahaan yang lebih banyak ditentukan oleh *economic determinism*. Pendidikan kewirausahaan di SM sebenarnya bisa menjadi strategi untuk memperkuat kemampuan individu dalam melihat dan menggali peluang-peluang dalam konteks ekonomi, sosial dan kultural¹. Pendidikan kewirausahaan (*entrepreneurshing person*) lebih berguna apabila proses pembelajaran memenuhi kebutuhan sedikit pemecahan masalah belajar sambil melakukan, sedikit teori dan banyak praktek dengan sistem penilaian langsung disertai *feedback*. Guru SMK memerlukan dukungan untuk berani mengembangkan model pembelajaran “*out of the book*” sebagai langkah maju. Mendasarkan permasalahan yang ditemukan maka model pembelajaran yang diperlukan di SMK adalah:

1. Model pembelajaran yang memperluas pengembangan ranah pembelajaran yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor sekaligus mengubah *mindset*, transformasi mental, dan sensor kreatif sebagai esensi pendidikan kewirausahaan yang disebut MASK (*mind and mental set, attitude, skill, knowledge*). Atau 3H (*head, hand, heart*).
2. Model pembelajaran yang berprinsip “*teach less but better*” karena kreativitas dalam kewirausahaan paling tepat dilatihkan melalui pengalaman nyata bukan teoritik-paedagogik karena terdapat intuisi yang tidak bisa diajarkan secara berteori.
3. Model pembelajaran yang dilaksanakan dalam silsilah sehingga memungkinkan siswa dan guru untuk melakukan refleksi. Siklus merupakan *entrepreneurial process*. Kim meyakini bahwa pembelajaran seharusnya tidak memisahkan teori dan praktek namun dalam kesatuan sebagai suatu siklus atau model The Wheel of Learning (dalam Boyyet, 1998).
4. Model pembelajaran yang berproses membangun *dis-equilibrium* sehingga proses internalisasi menjadi lebih bermakna karena equilibrium otak kiri dan kanan seringkali bekerja terlalu lamban untuk merubah *mindset* dan berhenti pada pemahaman konsep.

¹ Lihat Roe Odegard dalam Fomba. *International Journal of Early Childhood* 2009 hal. 27

5. Model pembelajaran *kewirausahaan* yang meletakkan siswa SMK dalam posisi tidak memanjakan dengan banyak kompromi, belas kasihan, berorientasi nilai, berorientasi standar kelulusan hanya akan melahirkan generasi bermental lemah, pragmatis, dan tidak tahan uji. Siswa perlu dihadapkan pada masalah-masalah riil dan berpusat siswa, melatihkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada dimensi *create*, melibatkan beragam keterampilan hidup esensial abad 2 yang melatih kemampuan belajar mandiri dan pemecahan masalah.
6. Model pembelajaran yang terintegrasi dan mendapatkan sentuhan dari mata pelajaran lain yang potensial terhadap dimensi-dimensi karakter yang diperlukan untuk mempercepat transformasi kultur.
7. Model pembelajaran menjangkau aktivitas melampaui kelas dengan orientasi menggali, menemukan, mengembangkan, menciptakan gagasan kreatif yang potensial direalisasikan menjadi produk kreatif bernilai tambah berbasis potensi masyarakat setempat.
8. Model pembelajaran dengan strategi dan metode pembelajaran konstruktivistik, kontekstual, dan berbasis pengalaman nyata menjadi alternatif untuk mengakomodasi kebutuhan pembelajaran secara terencana dan moderat. Skenario pembelajaran dan prosedur pembelajaran, target pembelajaran, dan produk akhir secara jelas. Salah satu model pembelajaran yang bisa mengadaptasi kebutuhan pendidikan kewirausahaan transformatif di SMK adalah *Project Based Learning* terintegrasi.

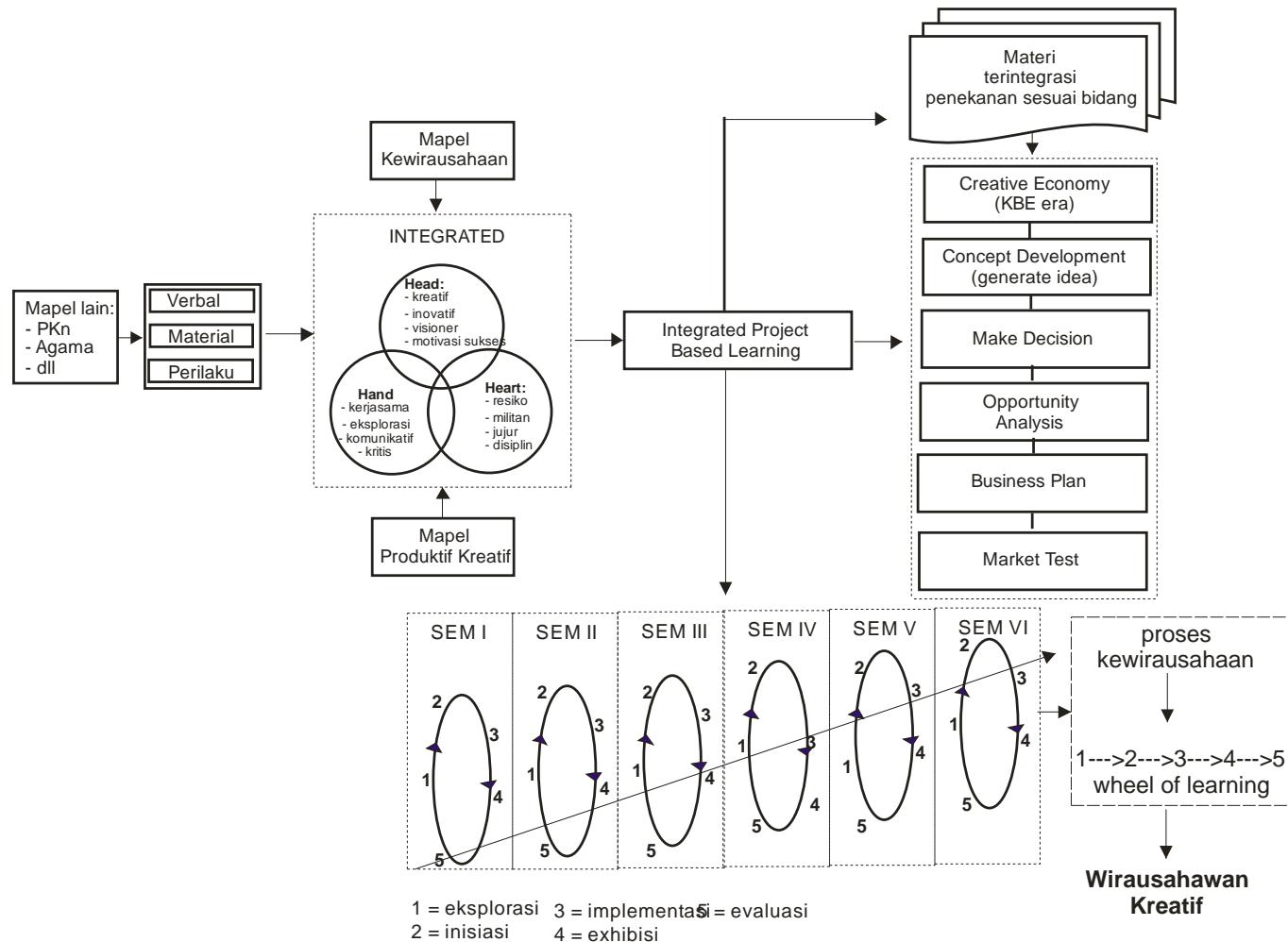
National Committee of Inquiry into Higher Education merekomendasikan perlunya pendekatan inovatif dalam mendorong pengembangan kewirausahaan (Dearing report, 1997: 201). Mendasarkan dinamika, permasalahan, dan kebutuhan ada banyak alternatif model pembelajaran yang bisa dikembangkan, salah satunya pembelajaran berbasis proyek. Lowenthal (2006) menyatakan Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) merupakan pendekatan pedagogis yang secara signifikan meningkatkan asimilasi pengetahuan dengan mengkondisikan siswa untuk menyelesaikan masalah dalam kerangka kerja yang kompleks dan proyek bersifat terbuka.

Alasan utama pendekatan proyek karena Pembelajaran berbasis proyek (PBL) sangat potensial sebagai pendekatan pembelajaran yang luwes disederhanakan dalam beragam tingkatan dan jenjang pendidikan mulai PAUD, Pendidikan Dasar dan Menengah sampai perguruan tinggi sesuai karakteristik peserta didik dan kompetensi esensial yang akan dicapai. Valdez (2010) menegaskan PBP sangat penting untuk melatih

siswa menguasai aspek-aspek penting dari komunikasi efektif, pemahaman mendalam, dan berpikir analisis serta pengetahuan dan nilai-nilai yang dikehendaki. Bahkan Bell (2010) menyebut Project Based Learning merupakan pendekatan inovatif cara belajar yang mengajarkan beragam strategi untuk mencapai kesuksesan pada abad 21

Apabila digambarkan secara skematis maka model konseptua pendidikan kewirausahaan di SMK yang diperlukan sebagai berikut:

MODEL PEMBELAJARAN KEWIRAUASAAN SMK INTEGRATED PROJECT BASED LEARNING



Model pembelajaran tersebut diatas merupakan Pembelajaran Berbasis Proyek yang terintegrasi, baik dari sisi materi, pendekatan yang dipakai *economy determinism* maupun *culture determinism*, proses kewirausahaan dan perilaku yang diobservasi, cakupan program mengintegrasikan masyarakat dan sekolah, dan sentuhan dimensi dari mata pelajaran lain baik verbal, material, maupun perilaku. Sebenarnya ada tiga pendekatan yang bisa dipakai sesuai konteks yaitu figur, kultur, dan pendekatan struktur. Namun, pendekatan kultur seharusnya menjadi titik tekan meskipun ketiganya bisa saja terintegrasi menjadi suatu pendekatan sesuai konteks yang dihadapi.

Sintak pembelajaran sebagai *the wheel of learning* pada dasarnya memiliki 5 tahap utama pembelajaran yang dikemas menurut kebutuhan per jenjang mulai dari kelas X, XI, dan XII. Setiap tingkatan bisa didesain pembelajaran berbasis proyek yang integratif. Proses mewirausahaakan siswa dilakukan melalui keterlibatan mengerjakan tugas-tugas belajar dalam pembelajaran berbasis proyek integratif yang berkelanjutan mulai dari kelas X sampai kelas XII. Apabila mata pelajaran kewirausahaan hanya diberikan setahun atau setiap semester suatu proyek tetap bisa dirancang sesuai durasi waktu yang tersedia dalam siklus *the wheel of learning*. Langkah-langkah pembelajaran adalah:

1. Eksplorasi: siswa bekerja dalam kelompok dan diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar, menemukan potensi lokal, sehingga diperoleh ide atau gagasan. Suatu panduan proyek bagi siswa perlu disusun dilengkapi panduan guru. Target-target proyek dan pertanyaan kunci dirumuskan dengan jelas dan bersifat menantang.
2. Inisiasi; siswa mulai memilih ide untuk diinisiasi menjadi sebuah proyek pengembangan gagasan
3. Implementasi; siswa mulai menyelesaikan pengembangan gagasan dan berupaya merealisasikan menjadi produk nyata berupa prototype
4. Exhibisi; siswa menyajikan karyanya dan dilakukan dalam setiap tahap perkembangan penyelesaian tugas proyek.
5. Evaluasi; siswa melakukan evaluasi diri sejauhmana target proyek sudah tercapai serta faktor-faktor yang menjadi penyebabnya. Perbaikan rencana proyek kembali dilakukan untuk proyek berikutnya. Memetik pelajaran berharga merupakan kunci dari evaluasi.

Langkah-langkah utama hanyalah sebagai panduan, namun guru bisa berkreativitas mengembangkan kegiatan-kegiatan untuk memberikan jembatan langkah-langkah utama, misalnya sebelum eksplorasi ada informasi mengenai berbagai bidang ekonomi kreatif, cara mengembangkan gagasan, cara mengidentifikasi ide terbaik dan sebagainya. Tentunya hal ini disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa.

BAB VI

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA (TAHUN II)

Berdasarkan model pembelajaran kewirausahaan “*Integreted Project Based Learning*” yang telah dihasilkan pada tahun I, maka untuk tahun ke-2 direncanakan dapat menghasilkan perangkat pembelajaran kewirausahaan di SMK berupa:

1. Buku Panduan Guru untuk menerapkan model pembelajaran kewirausahaan “*Integreted Project Based Learning*”
2. Modul belajar siswa tentang materi pelajaran kewirausahaan di SMK menggunakan model pembelajaran kewirausahaan “*Integreted Project Based Learning*”, dan
3. Media Pembelajaran Kewirausahaan di SMK
4. Artikel yang terpublikasikan dalam jurnal nasional terakreditasi.

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Paradigma pendidikan yang diterapkan di SMK didominasi oleh *economic determinism* yang dicirikan dari pemaknaan esensi kewirausahaan, tujuan, jenis program dan sasaran program, strategi dan metode yang dipergunakan, dan penekanan kepada perilaku berwirausaha daripada proses pengembangan ide-ide kreatif siswa untuk menggali dan mengembangkan potensi daerah sebagai basis penciptaan usaha baru.
2. Mode pembelajaran konseptual yang menjadi alternatif untuk memecahkan masalah pendidikan kewirausahaan di SMK adalah model pembelajaran kewirausahaan “*integrated project based learning*” yang dirancang secara sistematis melalui 5 tahap utama siklus belajar yaitu (1) eksplorasi, (2). Inisiasi, (3) impementasi, (4) presentasi, dan (5) evaluasi. Kesemua tahapan model merupakan *the wheel of learning* yang dalam prosesnya terjadi integrasi ranah yang akan dikembangkan baik dari sisi: materi kewirausahaan, pendekatan “economis determinism”, maupun “culture determinism”. Metode pembelajaran menekankan pada proses kewirausahaan dan perilaku berwirausaha yang dapat diukur. Cakupan program keirausahaan mencakup program masyarakat dan program sekolah, yang disentuh dari dimensi mata pelajaran lain, baik secara verbal, material, maupun perilaku.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan maka disarankan beberapa hal yang perlu ditindaklanjuti:

1. Dominasi paradigma *economic determinism* perlu digeser ke arah *culture determinism* mendasarkan fakta kreativitas adalah menyangkut kebiasaan (*habit creation*) yang merupakan persoalan kultural. Pergesern merupakan proses yang tidak bisa langsung dilakukan, namun kedua paradigma bisa diintegrasikan dalam suatu skenario proses pembelajaran kewirausahaan

- yang terintegrasi. Satu sisis terjadi *entrepreneurial process* namun sekaligus target-target kompetensi sebagai perilaku bisa diobservasi secara terukur.
2. Pendekatan pembelajaran proyek perlu menjadi ruh dari pembelajaran kewirausahaan di SMK. Model konseptual yang telah ditemukan perlu ditindaklanjuti dengan pengembangan perangkat pembelajaran pendukung seperti silabus, buku panduan guru, dan buku panduan siswa. Lebih bagus apabila dilengkapi buku panduan pengembangan model pembelajaran sehingga guru SMK dari berbagai bidang bisa mengembangkan model pembelajarannya sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, TM., & Gryskiewicz, N. (1998) The creative environment scales: the work environment inventory. *Creativity Research Journal 2 (1989): 231–254.*
- Bell, Stephanie (2010) Project-based learning for the 21st century: skills for the future. *The Clearing House, 83: 39–43, 2010.* Copyright C_ Taylor & Francis Group, LLC ISSN: 0009-8655 print DOI: 10.1080/0009865090350 5415.
- Boyyet, Joseph H. & Jimmie T. (1998). *The guru guide: The best ideas of the top management thinkers.* New York: John Wiley& Sons, Inc.
- Ciputra. (2008). *Ciputra Quantum Leap; Entrepreneurship Mengubah Masa Depan Bangsa dan Masa Depan Anda.* Universitas Ciputra Entrepreneurship Center.
- Dearing Report (1997). *Higher education in the learning society.* National Committee of Inquiry Into Higher Education. Retrieved January,12,2015 at 11:04
<http://www.educationengland.org.uk/documents/dearing1997/dearing1997.html>
- Drucker, Peter F. (2002). *Enterpreneurship and Inovation. Practices and principles.* California: Perfect Bound. www.4shared.com/office/.../innovation_and_entrepreneurshi.html
- Egon G. Guba, Yvonna S. Lincoln (1981) Effective evaluation. Jossey-Bass Publishers, 1 Apr 1981 – pg 423
- Fillis, I. (2010). The art of the entrepreneurial marketer. *Journal of Research in Marketing and Entrepreneurship 12. 2 (2010): 87-107.*
- Hui Su, Yu (2009). Idea creation: the need to develop creativity in life long learning practices. *International Journal of Life Long Education Vol. 28. Number 6. November –December 2009.*
- Lambing, Peggy A., & Kuehl, Charles R., (2003). Enterpreneurship (3ed). New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Lautenschläger, Arndt., Haase, Jena H (2011) The myth of entrepreneurship education: seven arguments against teaching business creation at universities *Journal of Entrepreneurship Education, Volume 14, 2011.*
- Lowenthal, Jeffrey N. (2006). *Project-based learning and new venture creation.* Retrieved jan.,13,2015 at 14:57 from http://www.researchgate.net/publication/254847029_Project-Based_Learning_and_New_Venture_Creation.
- Mbebeb, Fomba E. (2009). Developing productive lifeskills in children: priming entrepreneurial mindset through socialization in family occupations. *International Journal of Early Childhood; 2009; 41, 2, Research Library*

Mwasalwiba, ES., (2010). *Entrepreneurship education: a review of its objectives, teaching methods, and impact indicators*. Education and Training Journal Vol. 52 No. 1, 2010 pp. 20-47.

Napitupulu, Ester Lince (2009) Serius...Kewirausahaan perlu Diperkuat! http://edukasi.kompas.com/read/2009/09/14/09400861/Serius_Kewirausahaan.Perguruan.Tinggi.perlu.Diperkuat

Solomon, G. (2007) "An examination of entrepreneurship education in the United States", Journal of Small Business and Enterprise Development, Vol. 14 Iss: 2, pp.168 - 182

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 41 tahun 2011 tentang pengembangan kewirausahaan dan kepeloporan pemuda, serta penyediaan prasarana dan sarana kepemudaan

Purani and Nair (2006) Knowledge community: integrating ICT into social development in developing economies. *AI and Society Journal* 21 (3):329-345

Undang-undang no 17 tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional 2005-2025

Zimmerer, T.W., Scarborough, N.M., & Wilson, D. (1996). *Essential of entrepreneurship and small business management* (5 ed) New Jersey: Pearson education, Inc.

Zimmerer, T.W., Scarborough, N.M., & Wilson, D. (1996). *Essential of entrepreneurship and small business management* (5 ed) New Jersey: Pearson education, Inc.

LAMPIRAN

Kisi-kisi Instrumen pada Guru pada Studi Pendahuluan

- 1. Pengetahuan, Pemahaman guru terhadap Konsep Dasar kewirausahaan dan implementasi dalam pembelajaran sehari-hari.**
- 2. Pengetahuan dan pemahaman terhadap konsep dasar ekonomi kreatif dan implementasinya dalam pembelajaran**
- 3. Sumber sumber untuk memperoleh pengetahuan kewirausahaan.**
- 4. Paradigma guru (ditinjau dari positivistik dan konstruktivistik)**
- 5. Tujuan pendidikan KWU**
- 6. Proses Penyusunan Kurikulum KWU**
- 5. Proses penyediaan paket program dan perangkat pembelajaran KWU**
- 6. Pendekatan pembelajaran yang digunakan: pendekatan ekonomi (pendekatan modal usaha) atau pendekatan kultural (pendekatan transformasi kultur).**
- 7. Strategi pembelajaran dan model pembelajaran kewirausahaan yang diterapkan selama ini.**