

**PELATIHAN PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN  
(ENTREPRENEURSHIP) SECARA KREATIF, INOVATIF DAN  
MANDIRI PADA GURU DI SMP 30 MUAROJAMBI**

**Rosmiati<sup>1</sup>, Iwan Putra<sup>2</sup>, Ahmad Nasori<sup>3</sup>**

**Email: [rosmiati.fkip@unja.ac.id](mailto:rosmiati.fkip@unja.ac.id), [iwanputra@unja.ac.id](mailto:iwanputra@unja.ac.id),  
[nasoriunja@gmail.com](mailto:nasoriunja@gmail.com)**

Universitas Jambi

abstrak

Dengan banyaknya wirausaha yang berkembang, maka semakin banyak tenaga kerja yang di serap. Namun, menjadi wirausaha bukanlah hal yang gampang. Perlu adanya tekad yang kuat dan minat untuk memulai sebuah usaha. Untuk itulah wirausaha perlu diperkenalkan sejak dini kepada masyarakat Indonesia. Pengenalan Pembelajaran Kewirausahaan di Kabupaten Muaro Jambi khususnya SMP N 30 Muaro Jambi pada saat ini belum menerapkan konsep pembelajaran seutuhnya. Pembelajaran Kewirausahaan (*entrepreneurship*) merupakan suatu proses untuk menciptakan nilai yang berbeda, dengan mencurahkan waktu dan upaya yang diperlukan, memikul resiko- resiko finansial, menanggung dampak psikis dan sosial yang menyertainya, serta menerima imbalan dan kepuasan pribadi. Ada pun target dan luaran yang diinginkan dari program pelatihan pembelajaran kewirausahaan (*entrepreneurship*) secara kreatif, inovatif adalah Memberikan informasi kepada Guru SMP N 30 Muaro Jambi tentang hakekat dan pemahaman tentang pentingnya pembelajaran kewirausahaan (*entrepreneurship*) secara kreatif, inovatif, dan membantu membuat pembelajaran kewirausahaan (*entrepreneurship*) secara kreatif, inovatif yang digunakan guru dalam pembelajaran disekolah sehingga dapat menanamkan jiwa wirausaha kepada peserta didik sejak dini.

## **1. PENDAHULUAN**

Dalam tahun-tahun belakangan ini telah terjadi pergeseran paradigma dalam pembelajaran ke arah paradigma konstruktivisme. Menurut pandangan ini bahwa pengetahuan tidak begitu saja bisa ditransfer oleh guru ke pikiran siswa, tetapi pengetahuan tersebut dikonstruksi di dalam pikiran siswa itu sendiri. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi siswa (*teacher centered*), tetapi yang lebih diharapkan adalah bahwa pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*). Dalam kondisi seperti ini, guru atau pengajar lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Jadi, siswa atau pebelajar sebaiknya secara aktif berinteraksi dengan sumber belajar, berupa lingkungan. Lingkungan yang dimaksud (menurut Arsyad, 2002) adalah guru itu sendiri, siswa lain, kepala sekolah, petugas perpustakaan, bahan

atau materi ajar (berupa buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video, atau audio, dan yang sejenis), dan berbagai sumber belajar serta fasilitas (OHP, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat-pusat sumber belajar. Salah satu masalah klasik negara berkembang adalah tingginya tingkat pertumbuhan penduduk dan banyaknya pengangguran. Dengan tingginya tingkat pertumbuhan penduduk,

maka semakin banyak penambahan tenaga kerja. Di Indonesia pengangguran diperkirakan mencapai 8,12 juta jiwa dan belum termasuk pengangguran setengah terbuka. Hal tersebut belum ditambah dengan calon tenaga kerja yang masih menempuh pendidikan. Tanpa adanya penambahan lapangan kerja, maka pengangguran di Indonesia akan semakin meningkat jumlahnya. Sebuah pernyataan dari PBB mengatakan bahwa suatu negara dikatakan maju jika pertumbuhan wirausahanya mencapai 2% dari jumlah penduduknya. Pertumbuhan wirausaha di Indonesia masih sangat jauh dari pernyataan PBB tersebut, yaitu berkisar 0,24%. Untuk itu diperlukan usaha yang sangat keras dari pemerintah untuk mendorong masyarakatnya berwirausaha.

Bertitik tolak dari kenyataan tersebut di atas, wirausaha adalah salah satu cara yang digalakkan pemerintah baru- baru ini. Wirausaha merupakan saraf pusat perekonomian, karena mengendalikan perekonomian suatu bangsa. Wirausaha selain meningkatkan perekonomian dapat menjadi penyerap tenaga kerja potensial. Dengan banyaknya wirausaha yang berkembang, maka semakin banyak tenaga kerja yang di serap. Namun, menjadi wirausaha bukanlah hal yang gampang. Perlu adanya tekad yang kuat dan minat untuk memulai sebuah usaha. Untuk itulah wirausaha perlu diperkenalkan sejak dini kepada masyarakat Indonesia.

Pengenalan Pembelajaran Kewirausahaan di Kabupaten Muaro Jambi khususnya SMP N 30 Muaro Jambi pada saat ini belum menerapkan konsep pembelajaran seutuhnya. Pembelajaran Kewirausahaan (entrepreneurship) merupakan suatu proses untuk menciptakan nilai yang berbeda, dengan mencurahkan waktu dan upaya yang diperlukan, memikul resiko- resiko finansial, menanggung dampak psikis dan sosial yang menyertainya, serta menerima imbalan dan kepuasan pribadi. Pemahaman tentang Entrepreneurship di atas dapat diidentifikasi 3 hal penting yang harus dipenuhi oleh seorang entrepreneur, yaitu: (1) the pursueof opportunities, berkenaan dengan kecenderungan dan perubahan-perubahan lingkungan yang orang lain tidak melihatnya. (2) innovation, mencakup perubahan, perombakan, pergantian bentuk, dan melakukan pendekatan-pendekatan baru dalam memproduksi maupun berbisnis. (3) growth, upaya pasca entrepreneur dalam mengejar pertumbuhan.

Sebagai entrepreneur harus senantiasa bekerja keras untuk meraih pertumbuhan, mencari kecenderungan dan terus berinovasi. Dengan demikian pembelajaran kewirausahaan pada dasarnya merupakan suatu pembelajaran tentang nilai (*value*), kemampuan (*ability*) dan perilaku (*attitude*) dalam menghadapi tantangan hidup

untuk memperoleh peluang dengan berbagai risiko yang dihadapi.

Penguatan pembelajaran Kewirausahaan (*entrepreneurship*) merupakan salah satu jawaban bagi pendidikan di SMP N 30 Muaro Jambi untuk menanamkan jiwa wirausaha sejak dini. Hal tersebut dikarenakan pembekalan kompetensi kewirausahaan diarahkan untuk mempersiapkan anak didik dalam rangka menciptakan lapangan kerja, mengentaskan masalah pengangguran, kemiskinan, keterpurukan ekonomi dan secara politis dapat mengangkat harkat dan martabat sebagai bangsa yang mandiri. Pembelajaran Kewirausahaan dalam ranah pendidikan, tidak hanya dikembangkan untuk menghasilkan manusia terampil intelektual, tetapi juga yang inspiratif-pragmatis.

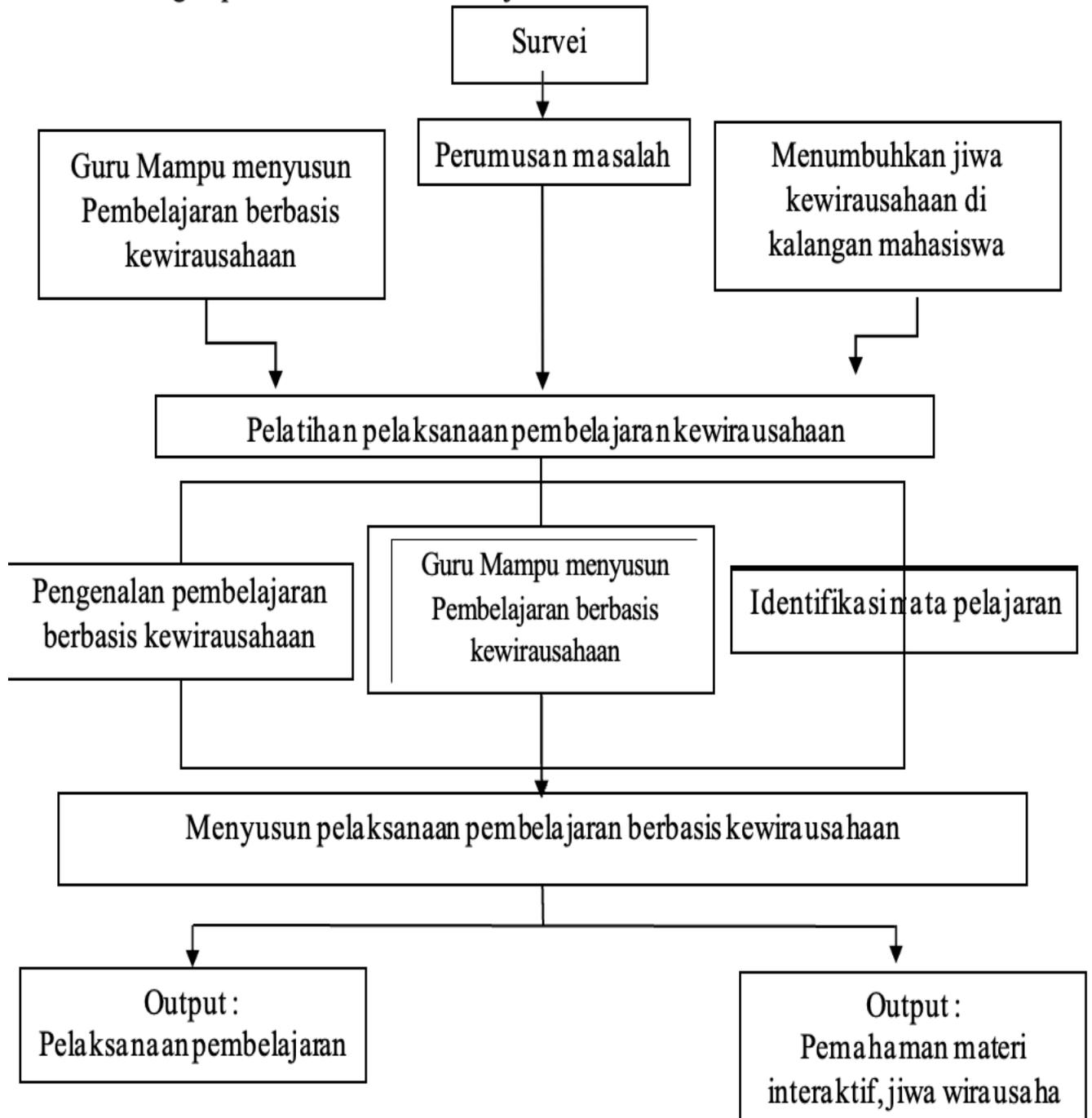
Mata pelajaran kewirausahaan diberikan pada jenjang SMP adalah bertujuan untuk membentuk manusia secara utuh (*holistik*), sebagai insan yang memiliki karakter, pemahaman dan ketrampilan sebagai wirausaha. Dan meningkatkan jumlah para wirausaha yang berkualitas mewujudkan kemampuan dan kemantapan para wirausaha untuk menghasilkan kemajuan dan kesejahteraan masyarakat, membudayakan semangat sikap, perilaku, dan kemampuan kewirausahaan di kalangan pelajar dan masyarakat yang mampu, handal dan unggul. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kewirausahaan adalah memberikan bekal kepada peserta didik untuk bagaimana caranya menjadi seorang wirausaha yang baik dan untuk membentuk manusia secara utuh (*holistik*), sebagai insan yang memiliki karakter, pemahaman dan ketrampilan sebagai wirausaha.

Berangkat dari latar belakang diatas, maka dirasakan perlu dilakukan penyamaan visi dan peningkatan kompetensi guru SMP dalam mendukung terciptanya penanaman jiwa wirausaha di kalangan siswa sekolah menengah pertama yang kreatif, inovatif dan mandiri. Dengan mempertimbangan kondisi dasar yang ada, dan beberapa hal yang dijelaskan dalam uraian latar belakang tersebut di atas, maka permasalahan yang akan diselesaikan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana menyusun pembelajaran yang mampu menumbuhkan jiwa wirausaha sejak dini di kalangan siswa Sekolah menengah pertama? (2) Bagaimana membuat pembelajaran yang inovatif dan modern? (3) Bagaimana mekanisme pelatihan kepada guru untuk menyusun pembelajaran yang modern terkait dengan upaya menumbuhkan jiwa wirausaha sejak dini?

## 2. Metode Pelaksanaan

Adapun untuk prosedur teknis seperti pelaksanaan pembelajaran, diberikan oleh tim pengabdian dengan metode pendampingan langsung kepada kelompok masyarakat. Tujuannya agar kegiatan ini dapat menjadi wahana transfer ilmu, sekolah lapang kepada masyarakat sasaran. Kerangka pemecahan masalah disajikan Gambar 3.1.

Gambar 3.1. Kerangka pemecahan masalah disajikan Gambar 3.1.



Tim pelatihan Pelaksanaan Pembelajaran kewirausahaan di SMP N 30 Muaro Jambi Kemudian melakukan pelatihan terencana, terstruktur dan berkesinambungan kepada para guru tentang cara Pelaksanaan Pembelajaran kewirausahaan ntuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk berwirausaha serta menanamkan jiwa kewirausahaan sejak dini.

Guru-Guru di betikan kesempatan untuk membuat Pembelajaran kewirausahaan di SMP N 30 Muaro Jambi setelah mendapat materi pelatihan untuk kemudian di evaluasi secara bersama-sama. Dengan pelaksanaan kegiatan ini di harapkan dapat menghasilkan pembelajaran berbasis kewirausahaan sehingga dapat menanamkan jiwa kewirausahaan sejak dini kepada peserta didik.

### 3. Hasil yang dicapai

Dari pengabdian yang telah dilakukan, diperoleh berbagai capaian atau hasil pengabdian. Realisasi dari hasil pengabdian yang telah dilakukan saat ini adalah tersaji dalam Tabel berikut :

**Tabel 5.1 Capaian Pengabdian**

No	Kegiatan	Hasil	Realisasi Capaian
	<b><i>Survei Lokasi</i></b>	Survei lokasi SMP N 30 Muaro Jambi untuk memperoleh data mengenai pembelajaran yang dilaksanakan. Pendataan ini meliputi jumlah guru, jumlah siswa, pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan , foto–foto Sekolah, Alamat Sekolah, nomor HP/ telepon yang bisa dihubungi.	
	<b><i>Perumusan Masalah</i></b>	Setelah mendapatkan data dari SMP N 30 Muaro Jambi, kemudian merumuskan masalah yang didapat dari keluhan di SMP N 30 Muaro Jambi. Adapun masalah yang ada berdasarkan survei adalah sebagai berikut : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pertama, guru belum memahami mengenai pelaksanaan pembelajaran berwirausaha</li> <li>2. Kedua, guru tidak melakukan pengembangan pelaksanaan pembelajaran berwirausaha di sekolah;</li> <li>3. Ketiga, guru tidak menerapkan model pembelajaran berbasis kewirausahaan di sekolah</li> </ol>	
	<b><i>Pelatihan Pelaksanaan Pembelajaran kewirausahaan</i></b>	Tim pelatihan Pelaksanaan Pembelajaran kewirausahaan di SMP N 30 Muaro Jambi Kemudian melakukan pelatihan terencana, terstruktur dan berkesinambungan kepada para guru tentang cara Pelaksanaan Pembelajaran kewirausahaan ntuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk berwirausaha serta menanamkan jiwa kewirausahaan sejak dini. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada tahap yang pertama ini guru-guru atau peserta pe latihan diberikan orientasi dan pemahaman secara mendalam mengenai wirausaha atau bisnis dan seluk•beluknya; dibangun jiwa dan semangat</li> </ol>	

		<p>wirausahanya; ditingkatkan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap bisnisnya</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Setelah memperoleh materi tentang kewirausahaan, guru diajak untuk menyusun suatu perencanaan pembelajaran berbasis kewirausahaan dan mengidentifikasi mata pelajaran berbasis kewirausahaan.</li> <li>3. Guru diberikan kesempatan untuk melaksanakan pembelajaran berbasis kewirausahaan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun sehingga mampu menciptakan siswa yang berjiwa wirausaha.</li> </ol>	
	<b><i>Pembuatan Pembelajaran kewirausahaan</i></b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru-Guru diberikan kesempatan untuk membuat Pembelajaran kewirausahaan di SMP N 30 Muaro Jambi setelah mendapat materi pelatihan untuk kemudian di evaluasi secara bersama-sama.</li> <li>2. Guru dapat menyusun pembelajaran berbasis kewirausahaan</li> <li>3. Dengan pelaksanaan kegiatan ini di harapkan dapat menghasilkan pembelajaran berbasis kewirausahaan sehingga dapat menanamkan jiwa kewirausahaan sejak dini kepada peserta didik.</li> </ol>	
	<b><i>Output</i></b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peningkatan minat dan motivasi guru terhadap pembelajaran kewirausahaan kepada siswa <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Terwujud partisipasi guru dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis kewirausahaan bagi mahasiswa.</li> <li>b. Terwujud pembelajaran berbasis kewirausahaan bagi siswa</li> </ol> </li> <li>2. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru terhadap pembelajaran berbasis kewirausahaan</li> </ol>	
	<b><i>Evaluasi</i></b>	<p>Evaluasi pelatihan pembelajaran kewirausahaan (<i>entrepreneurship</i>) dalam kegiatan pelatihan memiliki dua tujuan utama, yakni untuk meningkatkan efektifitas pelatihan dan mendemonstrasikan hasil•hasilnya. Adapun evaluasi dilaksanan dengan tujuan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meningkatkan proses pengajaran (formatif);</li> <li>2. Menentukan tingkatan dan keluasan penguasaan peserta atas tujuan pembelajaran (formatif);</li> <li>3. Menentukan apakah pelatihan dapat mencapai dampak dan hasil yang telah dirancang (sumatif); dan</li> <li>4. Mendemonstrasikan efektifitas pelatihan terhadap para stakeholder.</li> </ol>	

### 3. Kesimpulan Dan Saran

Program pelatihan pembelajaran kewirausahaan (*entrepreneurship*) secara kreatif,

inovatif dan mandiri di Sekolah Menengah Pertama (SMP) 30 Muaro Jambi telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pada proposal awal. Program ini secara efektif dilaksanakan selama tiga bulan dari bulan Juni - Agustus 2019. Tujuan utama dari program kreativitas siswa bidang pengabdian masyarakat adalah perubahan dari sikap para sasaran. Perubahan sikap yang diharapkan dari program ini adalah perubahan motivasi dan minat untuk berwirausaha dari sasaran yaitu anak SMP 30 Muaro Jambi. Berdasarkan pengukuran kuesioner yang diberikan melalui *pre-test* dan *post-test* terlihat adanya perubahan sikap yang positif atau lebih baik. Hal ini dapat terlihat pada tahap hasil dan pembahasan.

Saran-saran yang dapat diberikan pada pelaksanaan program ini adalah Program ini dapat dilaksanakan dan diterapkan untuk sasaran lain, misalnya anak-anak muda pengangguran ataupun pada karang taruna, Program ini diharapkan dapat diadopsi untuk diterapkan di SMP lain diseluruh Indonesia, Pemberian pelatihan yang lebih beragam lagi disesuaikan dengan kebutuhan para sasaran.

#### **4. Daftar Pustaka**

- Amri, S. & Rohman, M. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Angeles, Sara, 2017. *Best App Makers of 2017*. <http://www.udaipurengineers.com/14-best-app-makers-2014/> diakses pada tanggal 2 Maret, 2017 pukul 22.13 WIB.
- Arifin, Z. 2014. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Rosdakarya.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Behera, Santosh K. 2013. *E- And M-Learning: A Comparative Study International Journal On New Trends In Education And Their Implications* Volume: 4 Issue: 3 Article: 08 Issn 1309-6249
- Bidaki, M. Naderi, F. & Ayati, M. 2013. *Effects of Mobile Learning on Paramedical Students' Academic Achievement and Self-regulation*. *Future of Medical education Journal*, 3(3), 24-28. Retrieved from [http://fmej.mums.ac.ir/article\\_1524\\_0.html](http://fmej.mums.ac.ir/article_1524_0.html)
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. 1989. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.

