

**PENGEMBANGAN MODEL PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN
DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERAJINAN
RECYCLING SISWA SEKOLAH DASAR**



**DESAK MADE DARMAWATI
7527167388**


**Disertasi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
untuk Mendapatkan Gelar Doktor**


**PASCA SARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2020**

PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI DIPERSYARATKAN UNTUK
UJIAN TERBUKA/PROMOSI DOKTOR

Promotor

Ko-Promotor


Prof. Dr. Nadiroh, M.Pd
Tanggal: 8-1-2020


Prof. Dr. Ir. Arita Marini, ME
Tanggal: 8-1-2020

NAMA

TANDA TANGAN

TANGGAL

Dr. Komarudin, M.Si
(Ketua)¹


.....

8-1-2020
.....

Prof. Dr. Nadiroh, M.Pd
(Sekretaris)²









.....

8-1-2020
.....

Nama : Desak Made Darmawati
No. Registrasi : 7527167388
Program Studi : Pendidikan Dasar
Tanggal Lulus :

¹ Rektor Universitas Negeri Jakarta

² Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN DISERTASI SETELAH UJIAN TERTUTUP			
No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. Ir. Irvan Hanafi, M.Pd (Ketua)		20/11 2020
2	Prof. Dr. Zulela, M.Pd. (Sekretaris)		14 - 1 2020
3	Prof. Dr. Nadiroh, M.Pd (Promotor)		7 01 -2020
4	Prof. Dr. Ir. Arita Marini, ME. (Ko-Promotor)		9 1 2020
5	Prof. Dr. Yufiarti, M. Psi. (Penguji)		8 1 2020
6	Prof. Dr. Moch. Syarif Sumantri, M.Pd. (Penguji)		7 01 -2020
7	Prof. Dr. Armai Arief (Penguji Luar)		6 01 -2020
Nama : Desak Made Darmawati No. Registrasi : 7527167388 Program Studi : Pendidikan Dasar Tanggal Lulus :			

**PENGEMBANGAN MODEL PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN KERAJINAN *RECYCLING* SISWA SEKOLAH DASAR**

**Desak Made Darmawati.
Universitas Negeri Jakarta
madebus@ymail.com**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, (1) Cara mengembangkan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycling* siswa di sekolah dasar, (2). Peningkatan Aspek Pengetahuan, Aspek Sikap, dan Aspek Keterampilan Siswa Melalui Model Pendidikan Kewirausahaan. Penelitian ini merupakan penelitian R & D dengan mengadopsi disain pengembangan dari Borg & Gal. Validasi model dilakukan melalui *expert judgment*. Uji coba model dilakukan menggunakan quasi experiment melalui *pretes* dan *postes*. Uji coba dilakukan kepada kelas V (Lima) di tiga Sekolah Dasar. Data penelitian mengenai penerapan model diperoleh melalui observasi dan angket. Penelitian pengembangan ini menghasilkan disain model pendidikan kewirausahaan untuk meningkatkan keterampilan kerajinan *recycling* siswa sekolah dasar. Sedangkan berdasarkan hasil uji coba model menunjukkan bahwa: (1) Pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycling* siswa di sekolah dasar, yang ditunjukkan hasilnya rata-rata sebesar 66, 94 % dengan kategori “tinggi”, untuk itu pendidikan kewirausahaan layak dikembangkan di sekolah dasar, dan 2) Model pendidikan kewirausahaan dapat meningkatkan aspek pengetahuan, aspek sikap, dan aspek keterampilan siswa di sekolah dasar, dapat ditunjukkan hasil penilaiannya; 1) aspek pengetahuan pendidikan kewirausahaan sebesar 76,16 persen, 2) aspek sikap sebesar 79,84, persen, dan 3) aspek keterampilan kewirausahaan sebesar 82,64 persen dengan kategori tinggi,

Kata Kunci: Model Pendidikan Kewirausahaan, Keterampilan Kerajinan, Recycling, Siswa Sekolah Dasar.

**MODEL DEVELOPMENT OF ENTREPRENEURSHIP EDUCATION IN INCREASING
RECYCLING CRAFT SKILLS
PRIMARY SCHOOL STUDENTS.**

Made Darmawati.
State University of Jakarta
madebus@ymail.com

ABSTRACT

This study aims to determine, (1). The way of improvement of entrepreneurship education model in the recycle craft skills of student in elementary school, (2). Improvement of student knowledge, attitude, and skill through Entrepreneurship Education Model. This study is a R & D by adopting the design development of Borg & Gal. Validation of the model is done through expert judgment. The test was performed using a quasi experimental models through pretest and posttest. Experiments conducted to class V (Five) in three elementary schools. The research data regarding the application of the model is obtained through observation and questionnaires. This development resulted from design research model of entrepreneurship education to improve student craft skills in instructions form the ten steps of the development design Borg & Gal. While based on modeling work shows that, (1) Improvement of student recycling craft skills through entrepreneurship education model reached 66,94 % categorized as "high", for it is worth developing entrepreneurship education in primary schools, and (2) Improvement of knowledge, attitude, and skill aspects attained through Entrepreneurship Education Model as follows, 1) aspects of knowledge entrepreneurship education of 76.16 percent, 2) aspects of the attitude of 79.84, percent, and 3) aspects of entrepreneurial skills by 82.64 percent with a high category

Keywords: Entrepreneurship Education Model, Skills Craft, Elementary School Students.

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa Disertasi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Doktor dari Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Disertasi yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma dan kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Disertasi ini bukan hasil karya saya sendiri, atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Jakarta, Januari 2020



Desak Made Darmawati.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat ALLAH SWT, karena atas perkenanNYA Rahmat dan KaruniaNya sehingga disertasi ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam untuk Nabi Besar Muhammad SAW, Yang telah memberikan Hidayah Penerangan, dari Kegelapan dengan mewariskan syariah Islam sebagai pedoman untuk menjalankan kehidupan sesuai dengan syariat Islam baik di dunia maupun di akhirat Yaumul Akhir dengan berpedoman Al-Qur'an dan Sunnah. Dengan kemudahan Allah laporan penelitian disertasi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu, "Pengembangan Model Pendidikan Kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan Kerajinan Recycle Siswa Kelas 5, sudah terlaksana dengan melakukan uji coba terbatas, dilakukan di sekolah dasar muhammadiyah 5 jakarta selatan, dan ujicoba secara luas dilakukan di sekolah dasar muhammadiyah 2 jakarta pusat, dan Sekolah Dasar Negeri Pondok Ranggon 04 Pagi, Kota Jakarta Timur. Permasalahan dalam penelitian adalah, (1) Bagaimana mengembangkan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycling* siswa di sekolah dasar, (2). Apakah model pendidikan kewirausahaan dapat meningkatkan karakter siswa di sekolah dasar. Pengembangan model kewirausahaan menggunakan metode *Research and Development (R & D)*, dengan tujuan mengetahui model pendidikan kewirausahaan dapat meningkatkan karakter siswa di sekolah dasar. Konsep model yang dikembangkan adalah, "keterampilan kerajinan yang meliputi aspek pengetahuan (*knowledge*), aspek sikap (*attitude*), dan aspek keterampilan (*skill*) (Yohanna, 2018). Konsep Pengembangan Model merupakan proses/langkah-langkah disain model penelitian dengan menggunakan teori, "Borg & Gall", dengan sepuluh langkah-langkah pengembangan model. Konseptualisasi model pendidikan kewirausahaan penginternalisasikan nilai-nilai kewirausahaan dalam kegiatan keterampilan dengan menggerakkan kompetensi anak ke dalam *lifeskill*, dengan dukungan alat tes, sumber belajar, sarana belajar (RPP), dan nilai-nilai karakter siswa di sekolah dasar (Agus Wibowo & Saptono 2018). Alat penilaian menggunakan *Preetest*, dan *Postest*, *Control Group Designe*, observasi pengamatan proses praktek keterampilan, dan pengukuran validasi produk model oleh pakar dan praktisi, (sugiono, 2015).

Hasil penilaian model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycling* siswa di sekolah dasar, dari penilaian ahli dengan jumlah rata-rata 66, 7 % dengan kategori "tinggi", validasi oleh praktisi dengan rata-

rata 72 % dengan kategori “tinggi”. Dan validasi instrumen oleh praktisi sebesar 70% dengan kategori tinggi, Pengujian *pretest* sebesar 51% kategori cukup, dan pengujian *postes* sebesar 80 % kategori “Tinggi”. dan validitas observasi pengamatan selama proses pengembangan implementasi berlangsung sebesar 65% kategori “Tinggi”.

Hasil penilaian model pendidikan kewirausahaan dapat meningkatkan karakter siswa di sekolah dasar, berdasarkan hasil penilaian eksperimen karakter siswa kelas A, menunjukkan hasilnya dari; a) Aspek pengetahuan sebesar 79,04 persen, b) Aspek sikap sebesar 80,96 persen, c). Aspek keterampilan sebesar 82,40 persen. Hasil eksperimen karakter kompetensi siswa kelas V/B, dari a) aspek pengetahuan sebesar 73,28 persen, b). aspek sikap sebesar 78,72 persen, c) aspek Keterampilan sebesar 82,88 persen, sedangkan hasil aktifitas siswa dengan rerata sebesar 65 % kategori tinggi. Pendidikan kewirausahaan layak dikembangkan sejak dini, sehingga kewirausahaan sudah mendarah daging atau menjadi karakter anak, bukan sekedar ilmu praktis. Dengan demikian mengajari anak pendidikan kewirausahaan selepas lulus kuliah jelas pekerjaan yang terlambat atau terkesan sia-sia.

Disamping itu untuk mengetahui kompetensi hasil pembelajaran model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan dengan bahan dasar plastik dari daur ulang (*recycle*), di kelas tinggi, Sekolah Dasar Muhammadiyah v, Berdasarkan hasil uji coba terbatas menggunakan eksperimen dengan teknik *Uji t* maka hipotesis penelitian ini H_0 diterima, yang artinya model pengembangan pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan recycling dari kriteria yang digambarkan di atas t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $-8,510 \geq -3,182$, maka H_0 ditolak, dan H_a diterima, berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara nilai praktisi sebelum diberikan pengetahuan pendidikan kewirausahaan sebagai pengenalan di sekolah dasar, dengan sesudah diberikan keterampilan kerajinan, ada perubahan sikap siswa. Interpretasi data dapat dilihat dari nilai signifikan adalah $0,014 < 0,05$ hal ini berarti bahwa, data berbeda signifikan, artinya ada perubahan sikap siswa yang bermakna antara nilai praktisi sebelum diberikan pengetahuan pendidikan kewirausahaan dengan sesudah diberikan keterampilan.

Dalam proses penelitian disertasi ini, atas bantuan berbagai pihak, dalam hal ini penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sangat mendalam, terutama kepada yang terhormat, Ibu Prof. Dr. Hj. Zulela, MS, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Dasar. Sebagai Promotor yang telah banyak memberikan motivasi, arahan, bimbingan, nasehat, dan masukan-masukan yang sangat berharga dalam penyelesaian disertasi ini.

Kepada Ibu Prof. Dr. Hj. Arita Marini, ME. Sebagai Ko - Promotor yang telah banyak memberikan motivasi, arahan, bimbingan, nasehat, dan masukan-masukan yang sangat berharga dalam penyelesaian disertasi ini. Selain itu penulis juga menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Dr. Komarudin, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan izin studi di Pascasarjana UNJ.
2. Prof. Dr. Nadiroh, M.Pd. Selaku Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta beserta jajarannya, yang telah banyak memberikan arahan sehingga penulis dapat melaksanakan studi dengan lancar.
3. Prof. Dr. Mohammad Syarif Sumantri, M.Pd. selaku penguji, yang telah banyak memberikan masukan tentang penulisan isi buku, motivasi dan arahan, bekal ilmu.
4. Prof. Dr. Yufiarti, M.Psi. selaku penguji, yang telah banyak memberikan masukan tentang penulisan isi buku, motivasi dan arahan, bekal ilmu.
5. Prof. Dr. Armai Arief. selaku penguji, yang banyak membantu dalam penulisan disertasi serta perbaikan dari segi bahasa, kebaruan penelitian sehingga penulis dapat melaksanakan studi dengan lancar.

Wabil khusus rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada para pakar kewirausahaan, Pakar Limbah Plastik, pakar industri daur ulang plastik penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak, Elliot, Simangunsong. Ph.D. selaku wakil Rektor III, di Universitas Prasetya Mulya di Jakarta Selatan, sudah banyak memberikan masukan dalam penulisan buku ajar panduan guru dan siswa, serta mengisi instrumen memvalidasi model pendidikan kewirausahaan sebagai pelengkap data di lapangan.
2. Prof. Dr. Irdam Ahmad, M.Stat. Kreatifitas Limbah sebagai Dosen pada di Instansi Dosen Pendidikan Geografi FKIP UHAMKA JAKARTA. yang telah dapat meluangkan waktunya dalam membaca buku panduan guru dan siswa dan mengisi instrumen serta memvalidasi model penelitian ini.
3. Bapak Dr. Hijrah Purnama Putra, M.Si. sebagai dosen pada instansi Universitas Islam Indonesia (UII) mempunyai usaha sampingan Butik Daur Ulang Project B. Indonesia. Pakar Kreatif Industri Kreatif dari limbah daur ulang plastik recycle, bertempat di Kota Pariwisata Yogyakarta Sleman. banyak memberikan masukan mengenai buku panduan guru dan siswa, dan mengisi instrumen serta memvalidasi model penelitian ini dengan baik.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada praktisi pakar (para guru-guru). Wabil khusus kepada para praktisi bapak kepala sekolah dasar Muhammadiyah 5 Jakarta selatan, serta wakil kepala sekolah, sekaligus sebagai ketua bidang kurikulum, dan guru-guru yang terlibat dalam pengambilan data di SDM 5, terimakasih para guru-guru yang telah banyak dapat membantu dalam memberikan masukan serta memvalidasi model produk penelitian ini dengan sangat teliti, terimakasih atas masukannya serta revisi model yang sudah berjalan dengan lancar. penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Taufik Noor Wibowo, S.Pd.,M.Pd. selaku Kepala Sekolah Dasar Muhammadiyah 5, telah mengizinkan saya untuk melakukan diserta di tempat sekolah yang Bapak Pimpin, dan telah memfasilitasi tempat dan sarana serta waktu yang telah disediakan.
2. Bapak, Dr. Muhammad Faisal, M.Pd. selaku Komite Sekolah Dasar Muhammadiyah 5.
3. Bapak, Ali Yusuf Syakir, M. H. Kepada Bapak Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan, yaitu Reno Omara, S.Pd. selaku wakil kepala sekolah, dan sekaligus sebagai ketua bidang Kurikulum,
4. Bapak Eman Suherman, M.Pd. selaku Kepala Sekolah Muhammadiyah 2, Jakarta Pusat, yang telah memberikan izin dalam uji coba penelitian disertasi pengembangan model pendidikan kewirausahaan di sekolah yang Bapak Pimpin. .
5. Bapak Tri Daryana, M.Pd. selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri Pondok Ranggon 04 Pagi. Jakarta Timur. yang telah memberikan izin dalam uji coba penelitian disertasi pengembangan model pendidikan kewirausahaan di sekolah yang Bapak Pimpin.

Wabil Khusus kepada Ibunda tercinta, Dra. Hj. Bahniar, sebagai Ibu Mertua yang selalu memberikan motivasi, doa, dukungan, sebagai seorang Ibu yang baik, saya dapat menyelesaikan sekolah S3 ini dengan motivasi Ibu yang penuh rasa sayang. dengan tulus mengantarkan mencari data obyek uji coba kelayakan instrumen di sekolah dasar Muhammadiyah 2 Jakarta Pusat.

Dengan sepenuh kasih sayang cinta, rasa syukur terimakasih di sampaikan kepada suami tercinta, Bapak Drs. H. Nur Busyra, MM.,M.Pd. yang telah

menyertai perjuangan dalam menyelesaikan disertasi ini, serta kepada 4 Ananda, “ Nur Zaytuni, M.Psi. Nur Dzurriyatinaa, S.Perenc. Tata Kota, Nur M. Shauqi, kreatifitas bongkar pasang motor, serta anak menantu Dimas, S.Psi. Cucu Nafiza, tercinta yang telah menghibur dalam penulisan disertasi ini, yang senantiasa penuh kasih sayang cinta yang mendalam serta perhatian kepada penulis.

Kelancaran, dan kemudahan proses perjalanan penelitian ini, atas pertolongan Allah dapat terselesaikan dengan tepat waktu, kepada semua pihak yang telah banyak memberikan masukan dan saran, penulis serahkan kepada ALLAH SWT, yang akan membalasnya dengan berlipat ganda. *Manjada Wa jadda*. Siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil.

*Wabillahit Ttaufiq Walhidayah
Wassalam*

**Jakarta, Desember 2019.
Penulis,**

Desak Made Darmawati.

ACKNOWLEDGEMENT

Ucapan terimakasih kepada Prof. Dr. Gunawan Suryoputro, M.Hum. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA yang telah memberikan saya izin kuliah serta beasiswa melanjutkan pendidikan formal tertinggi kejenjang S3 di Universitas Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
<i>ACKNOWLEDGEMENT</i>	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	14
C. Pertanyaan Penelitian	15
D. Kegunaan Penelitian.....	15
E. Tujuan Penelitian:.....	16
F. Signifikansi Penelitian.....	16
G. Kebaruan Penelitian (<i>State Of The Art</i>).....	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	25
A. Latar Belakang Teori.....	25
1. Konsep Model Pendidikan Kewirausahaan.....	25
2. Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan di Sekolah.....	27
3. Pengertian Karakter	33
4. Pentingnya Pendidikan Kewirausahaan di Sekolah Dasar	34
5. Kewirausahaan menurut para ahli.	38
6. Konsep Keterampilan	39
7. Indikator Penilaian Hasil Karya Keterampilan.....	47
8. Indikator Pengalaman Keterampilan Anak di SD.	47
a. Membentuk Sikap.....	47
b. Pengetahuan Keterampilan	48
c. Pengalaman Praktis.....	48
d. Pemecahan Masalah	48

e. Bimbingan selama praktik keterampilan.....	48
f. Pengembangan Kreativitas Pada Anak	50
g. Pendekatan dan Strategi Pengembangan Keterampilan Anak	51
9. Peta Konsep Model Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan.....	56
B. Penelitian yang Relevan.....	57
1. Hasil Penelitian Terdahulu.....	57
2. Disain Model pendidikan Kewirausahaan	60
3. Pengembangan Model Dick, & Carey	62
C. Kerangka Teori, Hipotesis, dan Model Penelitian	64
1. Kerangka Teori	64
2. Hipotesis Penelitian	65
3. Model Penelitian	66
a. Menyusun Assesmen Perkembangan Anak.	66
b. Menentukan Tujuan Pembelajaran.....	67
c. Mengidentifikasi Perilaku dan Sikap Siswa.....	67
d. Sintak Model yang dikembangkan.....	67
BAB III METODE PENELITIAN	70
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	70
1. Waktu Penelitian.....	70
4. Tempat Penelitian	71
B. Model Desain Penelitian	71
1. Model Desain Penelitian Pendidikan Kewirausahaan.	71
2. Tahapan Pengembangan Model Pendidikan Kewirausahaan	74
3. Pendekatan Model Penelitian.....	79
a. Penyusunan Draf Model.....	79
b. Metode dan Disain Penelitian	81
C. Sampel Penelitian.....	87
1. Subyek Penelitian SDM 5.....	87
2. Nama-nama Pakar dan Praktisi	87
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	89
1. Kisi-Kisi Instrumen.....	89
2. Uji Coba Model.....	90
3. Teknik Pengumpulan Data.....	91
4. Penyusunan Instrumen Penelitian	93

a.	Kisi-Kisi <i>Pre-test</i> dan <i>Post Test</i>	93
b.	Instrumen Pengamatan Proses Keterampilan	95
E.	Instrumen Uji Validasi	97
1.	Rubrik Penelitian Uji Validasi.....	97
2.	Rubrik Penelitian Uji Validasi Hasil Keterampilan Siswa.....	99
3.	Rubrik Penelitian Uji Validasi <i>Preetest</i> dan <i>Postest</i>	100
4.	Rubrik Penilaian Uji Validasi Pengamatan Proses Keterampilan.	101
F.	Teknik Analisis Data	102
1.	Teknik Analisis Data	103
2.	Hipotesis	103
3.	Pengujian Hasil Karya Siswa	104
4.	Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model.....	105
5.	Pengujian Validitas dan Reliabilitas.....	106
6.	Validasi Model	107
7.	Deskripsi Data	107
a.	Revisi Desain Model Berdasarkan Masukan dari Pakar	108
b.	Uji Coba Terbatas.....	109
8.	Melakukan Uji Coba Terbatas secara Operasional.	109
9.	Melakukan Revisi Terhadap Produk Akhir,	110
10.	Mendesiminasikan Laporan Hasil Penelitian Disertasi.....	110
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	111
A.	Deskripsi Hasil Penelitian	111
1.	Bagaimana Mengembangkan Model Pendidikan Kewirausahaan dalam Meningkatkan Keterampilan Kerajinan <i>Recycling</i> Siswa di Sekolah Dasar.....	111
a.	Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal	113
b.	Perencanaan (Planning) Hasil Pengembangan Model Pendidikan Kewirausahaan.....	115
1)	Melakukan Uji Coba Tahap Awal	118
2)	Uji Coba model pendidikan kewirausahaan	120
c.	Melakukan Uji Coba Tahap Awal	122
1)	Hasil Penilaian <i>Preetest</i> Uji Coba Terbatas	122
2)	Hasil Penilaian <i>Postest</i>	124

3)	Hasil Validasi Pengamatan Implementasi Pembelajaran Pendidikan Kewirausahaan Oleh Praktisi	126
d.	Hasil Validasi Produk Model Pendidikan Kewirausahaan (<i>Main Product Revision</i>).....	128
1)	Hasil Validasi Produk Model oleh 3 Orang Pakar Kewirausahaan	129
2)	Hasil Validasi Paparan Produk Model oleh 4 Orang Praktisi	132
e.	Melakukan Revisi Terhadap Produk Operasional (<i>Main Field Testing</i>)	136
1)	Validasi Uji Produk Model oleh Pakar.	136
2)	Validasi Uji Produk Model Oleh Praktisi (Guru)	138
3)	Hasil Revisi Produk Model Berdasarkan Input Saran dari Pakar dan Praktisi	140
f.	Melakukan Uji Lapangan Operasional Data (<i>Operasional Produk Revision</i>)	141
1)	Hasil Pengamatan Validasi Model Uji Coba Terbatas:	141
2)	Hasil Revisi Input, dan Saran Hasil Uji Validasi dari Pakar dan Praktisi.....	144
g.	Tahap Perbaikan Hasil Terhadap Produk Akhir (<i>Main Field Testing</i>)	145
1)	Para Pakar Pendidikan Kewirausahaan.....	145
2)	Para Paraktisi Pendidikan Kewirausahaan.....	146
3)	Penilaian Model Konseptual oleh Praktisi.....	146
h.	Hasil Revisi Produk Akhir (<i>Final Product Revision</i>).....	152
1)	Revisi terhadap Produk Utama, Berdasarkan Input, dan saran-saran dari Hasil Uji Pakar, dan Praktisi.	152
2)	Ringkasan Data Revisi Berdasarkan Penilaian Ahli	161
i.	Mengimplementasikan Produk Model Pendidikan Kewirausahaan.	162
2.	Apakah Model Pendidikan Kewirausahaan dapat Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar..... Error! Bookmark not defined.	
a.	Hasil Desain Pembelajaran Pendidikan Kewirausahaan Berdasarkan Kompetensi Dasar	163
b.	Hasil Pengembangan Produk Model Pembelajaran Pendidikan Kewirausahaan.....	170

1) Model Prosedural Pembelajaran Pendidikan Kewirausahaan dalam Meningkatkan Keterampilan Kerajinan.....	175
2) Hasil Penilaian Model Pendidikan Kewirausahaan dapat Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar	179
c. Hipotesis	184
d. Formulasi Hipotesis statistik:	184
e. Hipotesis penelitian :	185
1) Menentukan Level <i>Of Significanc</i> Taraf Nyata (α) = 5% n = 3.....	185
2) Menentukan peraturan-peraturan Pengujian/Kriteria/ <i>Rule Of The Test</i> . dengan 2 sisi.	185
3) Menghitung Nilai Uji <i>thitung</i>	185
4) Perbandingan Perhitungan Hipotesis.....	186
B. Pembahasan	187
1. Bagaimana Mengembangkan Model Pendidikan Kewirausahaan dalam Meningkatkan Keterampilan Kerajinan <i>Recycling</i> Siswa di Sekolah Dasar.....	187
2. Apakah Model Pendidikan Kewirausahaan dapat Meningkatkan Karakter Siswa di Sekolah dasar ?	
a. Penilaian Karakter Siswa.....	197
b. Petuntasan Uji Coba Model.....	
c. Penilaian ketuntasan postes oleh praktisi	Error! Bookmark not defined.
d. hasil uji coba terbatas menggunakan eksperimen dengan teknik uji t.....	
3. Praktek Kewirausahaan dan Keterampilan.....	198
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI. REKOMENDASI.....	201
A. Kesimpulan.....	201
B. I M P L I K A S I.....	203
C. Rekomendasi	204
DAFTAR PUSTAKA.....	206

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks dan Kegiatan dalam Model Kewirausahaan & Keterampilan Kerajinan.....	67
Tabel : 3.1. Tahapan Uji Coba Produk Pengembangan Model Pendidikan Kewirausahaan dalam Meningkatkan Keterampilan Kerajinan di SDM. V.....	75
Tabel: 3.2. Desain Implementasi Model.....	77
Tabel: 3.3. Pengembangan Disain Model Keterampilan Kerajinan Recycle	86
Tabel: 3.4. Model Keterampilan Kerajinan Recycle yang dikembangkan.....	86
Tabel: 3.5. Nama-nama Para Pakar Yang Memvalidasi.....	88
Model Buku Ajar Pendidikan Kewirausahaan & Keterampilan	88
Tabel: 3.6 Daftar nama-nama para praktisi yang memvalidasi model produk buku ajar pendidikan kewirausahaan Guru-guru SD. Muhammadiyah 5.....	88
Tabel: 3.7 Nama-nama para praktisi yang memvalidasi model observasi Pengamatan Implementasi kinerja keterampilan siswa SD. Muhammadiyah 5.....	89
Tabel: 3.8. Kisi-kisi Instrumen Produk Buku Ajar	89
Tabel: 3.9. Kisi-Kisi Instrumen <i>Preetest</i> dan <i>Postest</i>	95
Tabel: 3.10. Kisi-kisi observasi ketika Proses Keterampilan	96
Tabel: 3.11 Rubrik Penilaian Uji Validasi Desain Model oleh Pakar dan Praktisi	97
Tabel: 3.12 Rubrik Penelitian Uji Validasi Hasil Keterampilan Siswa.....	99
Tabel: 3.13 Rubrik Penilaian Uji Validasi <i>Preetest</i> dan <i>Postest</i>	100
Tabel: 3.14. Rubrik Penilaian Uji Validasi Pengamatan Proses Keterampilan.....	101
Tabel: 3.15 Kategori Uji Validasi	108
Tabel: 4.1. Hasil Uji Coba Instrumen.....	118
Tabel: 4.2. Model Final Model Keterampilan yang dikembangkan.....	121
Tabel: 4.3. Penilaian <i>Preetest</i> Oleh Praktisi Pengetahuan Pendidikan Kewirausahaan	122
Tabel: 4.4. Penilaian <i>Postest</i> (Penilaian Hasil Kreatifitas) Keterampilan.....	124
Tabel: 4.5. Hasil Validasi Pengamatan Uji Coba Terbatas praktisi	126
Tabel: 4.6. Para Pakar Yang Memvalidasi Produk Awal Model Buku Pendamping Pendidikan Kewirausahaan.....	128
Tabel: 4.7. Hasil Pemaparan Validasi Produk Awal dari Pakar Wirausaha Elliot Simangunsong, Ph.D.....	129

Tabel: 4.8. Hasil Pemaparan Validasi Produk Awal dari Pakar Limbah, Prof. Dr. Irdam Ahmad, M.Stat.....	130
Tabel: 4.9. Hasil Pemaparan Validasi Produk Awal Dari Pakar Limbah Plastik; Dr. Hijrah Purnama Putra, M.Si.	131
Tabel: 4.10. Nama Para Praktisi Yang Memvalidasi Model Produk Buku oleh Para Praktisi Guru-guru SD. Muhammadiyah 5.	132
Tabel: 4.11. Hasil Pemaparan Validasi dari Praktisi Guru ; Ali Yusuf Syakir, SE., Sy.,MH.	133
Tabel: 4.12 Hasil Pemaparan Validasi Produk Awal Dari Praktisi Guru ; Taufik Nur Wibowo.	133
Tabel: 4.13 Hasil Pemaparan Validasi Praktisi Amrillah.	134
Tabel: 4.14 Hasil Pemaparan Validasi Model Oleh Praktisi Guru ; Yuzar Qadarisman, M.Pd.	135
Tabel: 4.15 Hasil Validasi Model oleh tiga orang Ahli Pendidikan Kewirausahaan	136
Tabel: 4.16. Hasil Validasi Model oleh empat Orang Praktisi Keterampilan Kerajinan SDM 5.....	139
Tabel: 4.17. Ringkasan Data Revisi Berdasarkan Penilaian Ahli Pakar dan Praktisi.	141
Tabel: 4.18. Hasil Pengamatan Uji Coba Terbatas 3 (Tiga) Orang Praktisi Guru, SDM. 5. Jakarta Selatan	142
Tabel 4.19. Revisi Input Penilaian Pakar Terhadap Kelayakan Model Berdasarkan Komponen-Komponen Model.....	144
Tabel:4.20. Daftar Para Pakar Yang Memvalidasi Model Produk Buku Ajar Pendidikan Kewirausahaan dan Keterampilan.....	145
Tabel: 4.21 Daftar Para Praktisi Yang Memvalidasi Model Produk Buku Ajar Pendidikan Kewirausahaan.	146
Tabel: 4.22 Data Penilaian Akhir dari Praktisi terhadap Model Konseptual.....	147
Tabel 4.23. Hasil Penilaian Uji Coba Luas, oleh Praktisi.....	148
Tabel: 4.24. Validasi Uji Coba Model Pendidikan Kewirausahaan dan Keterampilan di SDN 04 Pagi Pondok Ronggon Jakarta Timur	150
Tabel: 4.25. Rekap Hasil Pretest dan Posttest Pendidikan Kewirausahaan Keterampilan Kerajinan.	152
Tabel: 4.26 Pakar yang Memvalidasi Produk Utama Model Produk Buku Ajar Pendidikan Kewirausahaan & Keterampilan	153

Tabel: 4.27 Hasil Pemaparan Validasi dari Pakar Wirausaha; Elliot Simangunsong, Ph.D.....	153
Tabel: 4.28. Hasil Pemaparan Validasi dari Pakar Limbah Kreatif; Prof. Dr. Irdam Ahmad, M.Stat	154
Tabel: 4.29. Hasil Pemaparan Validasi dari Pakar Limbah Pengumpul Plastik Menjadi Produk Keterampilan Kreatif; Dr. Hijrah Purnama Putra, M.Si. .	156
Tabel: 4.30. Nama Para Praktisi Yang Memvalidasi Model Produk Buku Pendidikan Kewirausahaan dan Keterampilan Guru-guru SD. Muhammadiyah 5.....	157
Tabel: 4.31. Hasil Pemaparan Validasi dari Praktisi Guru ; Ali Yusuf Syakir, SE., Sy.,MH.....	157
Tabel: 4.32 Hasil Pemaparan Validasi dari Praktisi Guru ; Taufik Nur Wibowo.....	158
Tabel: 4.33 Hasil Pemaparan Validasi dari Praktisi Guru ; Amrillah, S.Pd.....	159
Tabel: 4.34 Hasil Pemaparan Validasi dari Praktisi ; Yuzar Qadarisman, M.Pd.....	160
Tabel: 4.35. Ringkasan Data Revisi Disain Model Berdasar Penilaian Praktisi.....	162
Tabel: 4.36. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pendidikan Kewirausahaan dan Keterampilan	166
Tabel: 4.37. Model Draf 1. Pengembangan Model Berdasarkan Komponen Pendidikan Kewirausahaan yang di Kembangkan.....	172
Tabel: 4.38. Model Draf 2 Pelaksanaan Kegiatan Model Pembelajaran Kewirausahaan & Keterampilan Kerajinan di SD.....	177
Tabel: 4.39. Statistik Deskriptif untuk Kelompok Kelas 5 A.....	180
Tabel: 4.40. Statistik Deskriptif Untuk Kelompok Kelas 5 B.....	181
Tabel 4.41. Hasil Penilaian Prektisi Diberikan Pengetahuan Sebelum (<i>Preetest</i>) dan Sesudah (<i>Postest</i>)	182
Tabel 4.42. Paired Samples Statistics.....	183
Tabel 4.43 Sampel Paired Statistik Corelasi	183
Tabel 4.44. Paired Samples Test	183

DAFTAR GAMBAR

Gambar: 2.1. Konsep Model Pendidikan Kewirausahaan. (Agus Wibowo & Saptono, 2018).....	33
Gambar: 2.2. Konsep Model Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan	57
Gambar: 2.3. Disain Model (R & D) (Borg, 1983)	60
Gambar: 2.4. Model Disain	63
Gambar: 3.1. Langkah-langkah Alur Metode Pengembangan Model.....	73
Gambar: 3.2. Desain Eksperimen, sumber: Sugiono.....	83
Gambar: 3.3. Plastik Recycle Sumber: Peneliti.....	85
Gambar: 4.1: Model Konseptual Pendidikan Kewirausahaan.....	112
Gambar: 4.2. Model Konseptual Pembelajaran Pendidikan Kewirausahaan	171
Gambar: 4.3. Model Prosedural Pembelajaran Pendidikan Kewirausahaan dalam Meningkatkan Keterampilan di SD	176
Gambar: 4.4 Grafik Hasil Pengukuran Kelompok Kelas 5 A.	180
Gambar: 4.5 Grafik Hasil Pengukuran Kelompok Kelas 5 B.	181
Gambar: 4.6: <i>Rule of the test.</i> dengan 2 sisi.	185
Gambar: 4.7: <i>Rule of the test.</i> Perhitungan Hipotesis.....	186
Gambar: 4.8: Proses Keterampilan Menganyam Plastik	200

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran: 1. Data Ketuntasan Standar Uji Coba Instrumen (Praktisi)	210
Lampiran: 2. Data Ketuntasan Standar Pre-Tes (Praktisi)	211
Lampiran: 3. Ketuntasan Standar Post – Tes Oleh Praktisi	212
Lampiran: 4. Ketuntasan Standar Pengamatan Observasi (Praktisi).....	213
Lampiran: 5. Ketuntasan Standar Validasi Produk Model Buku Ajar (Pakar)	214
Lampiran: 6. Ketuntasan Standar Validasi Buku Ajar (Praktisi)	215
Lampiran: 7 Silabus.....	216
Lampiran: 8. Rpp.....	219
Lampiran: 9. Instrumen Pengembangan Model	225
Lampiran: 10. Instrumen Penilaian Buku LKS Siswa.....	226
Lampiran: 11. Instrumen Penilaian Buku ajar pedoman guru. (Pakar).....	227
Lampiran: 12. Instrumen Penilaian Buku LKS Siswa (Pakar Limbah)	228
Lampiran: 13. Instrumen Penilaian Buku Guru dan LKS Siwa	229
Lampiran: 14. Instrumen Penilaian Bbahasa Buku Teks	230
Lampiran: 15. Instrumen Penilaian Buku Teks	231
Lampiran: 16. Hasil Penilaian Pre test	233
Lampiran: 17. Hasil Penilaian <i>Post Test</i> Keterampilan Industri Kreatif	234
Lampiran: 18. Hasil Validasi Pakar.....	235
Lampiran: 19. Penilaian Hasil Uji Coba Keterampilan	236
Lampiran: 20. Hasil Penilaian Validasi.....	237
Lampiran: 21. Hasil Observasi Terbatas 3 (Tiga) Orang Praktisi Keterampilan	238
Lampiran: 22. Hasil Uji Coba terbatas SDM 05 (Praktisi)	239
Lampiran: 23. Hasil Penilaian Uji Coba Luas SDN 06 (Praktisi)	240
Lampiran: 24. Dokumen Lapangan.....	241
Lampiran: 25 Izin Penelitian	244
Lampiran: 26. Pernyataan Bebas Plagiat.....	246
Lampiran : 27. Lembar Telaah Disertasi oleh Pakar	247
Lampiran : 28. <i>Letter Of Acceptance</i> (LOA).....	251
Lampiran : 29. Letter Of Acceptance (LOA).....	252

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masyarakat ekonomi ASEAN (MEA) telah resmi dilaksanakan oleh seluruh negara di ASEAN pada 1 Januari 2016. MEA adalah momentum pasar bebas antar warga ASEAN diberlakukan. Produk-produk luar negeri akan mudah didapat dengan harga yang murah, hal ini tentu membuat persaingan ekonomi semakin sengit. Selain itu, jumlah lapangan pekerjaan di Indonesia juga akan semakin sedikit karena kedatangan warga negara asing yang akan melamar pekerjaan. Padahal tingkat pengangguran terbuka (TPT) di Indonesia sudah cukup banyak yaitu 5,33 persen (BPS, 2018a) (BPS, 2018b). Perlu adanya aksi yang dilakukan untuk mempersiapkan atau mengatasi hal tersebut. Salah satunya adalah melalui peningkatan wirausahawan yang ada di Indonesia. Dengan banyaknya jumlah wirausaha maka produk-produk yang akan dihasilkan akan semakin banyak dan berbanding lurus dengan jumlah lapangan pekerjaan namun, sangat disayangkan karena jumlah wirausahawan Indonesia tak lebih dari 2 persen. Pasalnya, jumlah pelaku usaha (pengusaha) yang ada saat ini jumlahnya baru mencapai 0,2 persen, padahal standar bank dunia menyaratkan 4 persen (Tempo, 2016).

Dengan sedikitnya jumlah wirausahawan akan berdampak langsung pada perekonomian, baik makro maupun mikro. Jumlah pengangguran akan stagnan atau bertambah jika era MEA berlangsung dengan jumlah wirausahawan yang masih dibawah standar. Perlu adanya penambahan jumlah wirausahawan untuk menghadapi masyarakat ekonomi ASIAN (MEA).

Rendahnya jumlah wirausahawan diyakini karena pola pikir menjadi PNS melekat di masyarakat Indonesia. Ketakutan akan bangkrut dan belum terbangunnya karakter jiwa wirausaha menjadi penyebab utama pola pikir masyarakat.

Pengembangan pendidikan kewirausahaan sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional pasal 3, menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, mandiri, serta bertanggung jawab.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya pengenalan pendidikan kewirausahaan semenjak dini, yang bertujuan untuk membentuk karakter wirausaha anak-anak, yaitu dengan menumbuhkan sikap kreatif anak, berani mandiri optimis, dan terampil dalam segala sikap, maka dari itu, penulis mengembangkan model pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar (SD) agar mereka mampu mengaplikannya di masa depan dengan terampil, dengan tujuan menumbuhkan jiwa wirausahawan anak mulai sejak dini, yang dimulai dari kreatifitas anak dalam menumbuhkan sikap jiwa wirausaha mandiri, tangguh dan optimis tumbuh dewasa serta bertanggungjawab.

Berkaitan dengan ketercapaian tujuan pendidikan nasional terutama yang mengarah pada pembentukan karakter, sikap, dan perilaku wirausaha peserta didik, selama ini belum dapat diketahui secara pasti. Hal ini mengingat pengukurannya cenderung bersifat kualitatif, dan belum ada standar nasional

untuk menilainya. Berlakunya system desentralisasi berpengaruh pada berbagai tatanan kehidupan, termasuk pada manajemen pendidikan yaitu manajemen yang memberi kebebasan kepada pengelolaan pendidikan. Adanya kebebasan dalam pengelolaan pendidikan diharapkan mampu menghasilkan output pendidikan yang berkualitas, baik dilihat dari kualitas akademik maupun non akademik. kualitas akademik yang dimaksud adalah kualitas peserta didik yang terkait dengan bidang ilmu, sedangkan kualitas non akademik berkaitan dengan kemandirian, Dengan kata lain lulusan pendidikan diharapkan memiliki karakter dan perilaku wirausaha yang tinggi.

Kualitas pendidikan harus terus ditingkatkan. kualitas pendidikan terkait dengan kualitas proses. Kualitas proses dapat dicapai apabila proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan bermakna. Kualitas produk tercapai apabila peserta didik menunjukkan tingkat penguasaan yang tinggi terhadap tugas-tugas belajar sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah dasar.

Kebijakan pemerintah, terkait dengan pendidikan kewirausahaan di sekolah yang mulai tahun 2010 telah disosialisasikan di pendidikan dasar dan pendidikan menengah didasarkan pada butir-butir kebijakan nasional, dapat diuraikan dalam; RPJMN 2010 – 2014; (a). Peningkatan akses pendidikan yang berkualitas, terjangkau, relevan, dan efisien menuju terangkatnya kesejahteraan hidup rakyat, kemandirian, keluhuran budi pekerti, dan karakter bangsa yang kuat. Pembangunan bidang pendidikan diarahkan demi tercapainya pertumbuhan ekonomi yang didukung keselarasan antara ketersediaan tenaga terdidik dengan kemampuan: 1) menciptakan lapangan kerja atau kewirausahaan, 2) menjawab tantangan kebutuhan tenaga kerja; (b). penataan ulang kurikulum sekolah yang dibagi menjadi kurikulum tingkat nasional, daerah, dan sekolah sehingga dapat

mendorong penciptaan hasil didik yang mampu menjawab keutuhan sumber daya manusia untuk mendukung pertumbuhan nasional dan daerah dengan memasukkan pendidikan kewirausahaan (diantaranya dengan mengembangkan model (*link and match*)).

Adapun tujuan pengembangan pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar, antara lain bertujuan untuk : (a). Memperkuat pelaksanaan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang berlaku saat ini (*The existing curriculum*) di setiap satuan pendidikan mulai dari pendidikan usia dini sampai dengan sekolah menengah atas; (b). mengkaji standar isi dan standar kompetensi lulusan, dan kurikulum mulai dari pendidikan usia dini hingga pendidikan menengah atas serta pendidikan non formal dalam rangka pemetaan ruang lingkup kompetensi lulusan yang terkait dengan pendidikan kewirausahaan; (c) Merumuskan rancangan pendidikan kewirausahaan di setiap satuan pendidikan mulai dari pendidikan usia dini, pendidikan menengah atas, serta, hingga pendidikan sampai dengan perguruan tinggi (Pemerintah Indonesia, 2013).

Pengembangan pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar dapat diimplementasikan menjadi 5 nilai-nilai pokok kewirausahaan, dan keterampilan (*Skills*) kewirausahaan. Konsep dan keterampilan (*skills*) kewirausahaan yang diimplementasikan setiap jenjang pendidikan berbeda kedalaman dan keluasannya.

Prinsip pengembangan pendidikan kewirausahaan di sekolah, digunakan dalam pengembangan model pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar, diantaranya; (a). Pengenalan pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar, dengan tujuan menumbuhkan jiwa *entrepreneurship* sejak dini; (b). materi nilai-nilai kewirausahaan dijadikan pokok bahasan, konsep, teori, prosedur, ataupun fakta

seperti dalam mata pelajaran agama, bahasa Indonesia, PKN, IPA, IPS, dan sebagainya. Nilai kewirausahaan diintegrasikan ke dalam mata pelajaran keterampilan dan kesenian, pengintegrasian ke dalam mata pelajaran bisa melalui materi, metode, maupun penilaian; (c). Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru tidak perlu mengubah pokok bahasan yang sudah ada tetapi menggunakan materi pokok bahasan tersebut, untuk mengembangkan nilai-nilai kewirausahaan. Demikian juga, guru tidak harus mengembangkan proses belajar khusus untuk mengembangkan nilai; (d). Digunakan metode pembelajaran aktif menyenangkan, serta pembelajaran aktif, kreatif.

Pentingnya pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar, pada konsep pendidikan kewirausahaan sebagai perilaku dapat ditunjukkan melalui tanggapan/respon yang dinamis pada tumbuh kembang anak.

Berdasarkan hasil penelitian, (Putra & Yuriandala, 2010) keterampilan siswa di sekolah dasar, diintegrasikan dengan lingkungan alam atau matapelajaran yang terkait dengan ramah lingkungan pemanfaatan limbah (*Recycling*) sampah plastik menjadi produk kreatif berguna bagi bangsa, hasil penelitian produksi sampah plastik untuk keemasan mencapai 925.000 ton dan sekitar 80 persen berpotensi menjadi sampah yang berbahaya bagi lingkungan, mengingat potensinya yang cukup besar, alangkah lebih baik untuk memanfaatkan sampah plastik ini menjadi produk dan kreatifitas yang berguna.

Kebaruan dari penelitian ini, siswa terbiasa terampil dengan alam, ramah lingkungan, siswa akan menjaga kebersihan (memungut setiap plastik yang terbuang), dan memanfaatkan limbah plastik yang terbuang, dikumpulkan suatu saat plastik recycle akan berguna.

Penelitian ini juga sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, “*Thinking skills creativity*, dengan tema, “*model pembelajaran keterampilan vokasional berbasis potensi lokal*. Hasil penelitian model pembelajaran keterampilan vokasional menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,50 kategori “*sangat valid*”, berdasarkan hasil uji validitas oleh ahli akademisi. Menurut peneliti (Lia Natalia, Rodia S, 2017) uji validitas perangkat pembelajaran oleh praktisi menunjukkan nilai 3,8 telah didukung dan diberi penguatan dalam pengelolaan pelestarian lingkungan, dikembangkan dalam menunjang peningkatan pengetahuan tentang gerakan dalam pengelolaan sampah berbasis 3R (*reuse, reduce, recycle*) Muhammadiyah 4 samarinda kalimantan timur, hasil penelitian terkini (Habibi & Rusdi, 2018). **Kebaruan** dari peneliti ini, peningkatan pengetahuan tentang gerakan dalam pengelolaan sampah plastik berbasis 3R (*reuse, reduce, recycle*), dapat dilakukan keterampilan kerajinan menganyam di sekolah dasar.

Banyak bahan keterampilan yang bisa dimanfaatkan, mulai dari tumbuhan-tumbuhan alang-alang, kelopak pisang, serabut kelapa, kayu-kayu, eceng gondok, banyak sekali di Indosenia. Kalau di kota-kota besar ada sampah yang bisa dimanfaatkan, seperti; sampah plastik, sampah kertas koran habis dibaca di tumpuk digudang, sampah plastik yang tidak bisa hancur kecuali dibakar, dalam hal ini plastik dapat dimanfaatkan sebagai keterampilan bermacam-macam olahan produk yang bervariasi, dari produksi sandal, tas, dompet, jas hujan, dan masih banyak lagi pemanfaatan limbah plastik yang sifatnya lunak.

Berdasarkan penelitian (Ramadhani, 2015). Dengan tema, “pembelajaran keterampilan daur ulang sampah (KDUS)”, hasil penelitiannya, “mempunyai prinsip menyesuaikan kurikulum dan silabus, dengan pengembangan

pembelajaran keterampilan daur ulang sampah dalam implementasi kurikulum 2013 di sekolah dasar, dengan menerapkan saintifik, yaitu; mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan menyimak, mengkomunikasikan hasilnya.

Kebaruan dari penelitian ini, adalah pada proses belajar siswa aktif, kreatif, dan inovatif, untuk mengembangkan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Siswa aktif kreatif bersikap wirausaha menerapkan proses saintifik yang meliputi keterampilan mengamati, mencoba, menanya, menalar, dan mempraktekkan kewirausahaan, sebagai hasil output dalam bentuk produk (*benefit*) yang bisa bermanfaat dan berhasil guna di masyarakat.

Bangsa Indonesia bangga dengan produk luar negeri, dan cenderung gengsi untuk menggunakan produk dari olahan daur ulang. Penduduk Indonesia yang sifatnya konsumtif membeli, dan membeli tanpa memahami kualitas, dan daya kreasi, membeli berdasarkan emosi dan daya saing, sehingga bangsa kita lama-kelamaan akan terus dijajah oleh ekonomi asing yang sudah berkembang maju dengan sebutan masyarakat ekonomi ASEAN (MEA). Kita ini dalam penjajahan ekonomi. Orang asing yang datang ke Indonesia sangat senang dengan orang Indonesia yang konsumtif, ada peluang bagi negara luar untuk melakukan pemasaran di Indonesia.

Faktor ekonomi yang menjadi penghambat utama dalam masalah pendidikan di Indonesia, dapat dilihat dari segi status sosial ekonomi orang tua, histori sekolah, maupun pola perilakunya, penyebab putus sekolah beragam baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor internal dari sikap anak itu sendiri belum menumbuhkan minat tumbuh kembang anak menjadikan anak seorang yang kreatif terampil di bidangnya.

Banyak negara-negara saat ini mampu maju dan berkembang pesat karena didasari oleh pembangunan sumber daya manusia yang kuat, terencana, dan terarah. Padahal negara-negara tersebut hanya mempunyai sumber daya alam yang terbatas. Jepang dan Singapura, adalah contoh dari negara dengan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi, dan tanpa sumber daya alam yang telah dapat menikmati kemakmuran dengan standar hidup yang tinggi. Sangat jelas, kesuksesan tersebut dikarenakan oleh pengembangan sumber daya manusia yang terarah, optimasi pemakaian teknologi yang canggih, dan organisasi yang efektif.

Untuk menjawab permasalahan-permasalahan dan tantangan ekonomi saat ini, perlu ada perubahan-perubahan, baik dibidang pola hidup, pola pembelajaran di sekolah, pola mengajar guru di sekolah dengan menggunakan model pembelajaran yang baru yang kekinian, sesuai dengan perubahan zaman yang serba teknologi. Budaya di Indonesia terkenal dengan budaya kreasi, seni kreatifitas dengan berbagai kriya dari berbagai budaya, berbeda-beda suku yang ada di Indonesia, dengan menghasilkan kreasi, dan daya kreasi produk kerajinan budaya bangsa Indonesai yang luar biasa. Untuk melestarikan kebudayaan kerajinan dan seni budaya bangsa kita melalui pendidikan, pengetahuan keterampilan yang sudah ada, terus dikembangkan melalui pendidikan yang masuk kepada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar sebagai proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual pengetahuan, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang tangguh, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang sangat diperlukan pada diri manusia itu sendiri sebagai masyarakat, bangsa, dan negara yang kreatif inovatif dan menjunjung budaya

yang ada di Indonesia.

Pada dasarnya pendidikan kewirausahaan dapat diintegrasikan dalam mata pelajaran yang bersifat umum, dalam hal ini dapat melibatkan para pakar kewirausahaan sebagai masukan, karena pendidikan kewirausahaan pada dasarnya merupakan sebuah pendidikan yang membentuk jiwa seseorang menjadi terampil, cakap dengan menumbuhkan nilai-nilai pendidikan kewirausahaan pada peserta didik, dengan menggunakan model dalam pembelajaran yang dapat memotivasi siswa. Model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan di sekolah dasar dapat diterapkan dengan model keterampilan menghasilkan produk sebagai capaiannya, guru dapat menerapkan model pembelajaran dengan langkah model desain pembelajaran yang didalamnya lebih kepada konten kreatifitas (*fileskille*) yang digunakan sebagai acuan penyelenggaraan proses pembelajaran.

Kondisi siswa kelas 5, di sekolah dasar muhammadiyah 5, jalan limau II, kebayoran jakarta selatan, menurut bapak syakir M.Pd, sebagai wakil kepala sekolah sekaligus sebagai ketua kurikulum dan sebagai pengajar di kelas tinggi/V, menggunakan (Kementerian Pendidikan Republik Indonesia, 2013) dengan model pembelajaran berbasis kompetensi. Peserta didik harus mampu menguasai pengetahuan, keterampilan dan sikap. Kurikulum 2013 bukan menekankan pada hasil saja melainkan peserta didik harus mampu menguasai pengetahuan, keterampilan dan sikap. Melalui pembelajaran pendidikan kewirausahaan yang terintegrasi dengan kesenian dan keterampilan, peserta didik mampu menguasai ketiga ranah, *kognitif, apektif, psikomotor* (Asep, 2015).

Pendidikan kewirausahaan perlu diperkenalkan sejak dini, dan sudah selayaknya memperoleh pengetahuan sejak anak didik duduk di bangku sekolah

dasar, hingga perguruan tinggi. Pendidikan kewirausahaan membekali peserta didik untuk mandiri dan tidak berorientasi menjadi pencari kerja melainkan pembuka lapangan pekerjaan. Sekolah dasar atau disebut masa sekolah usia antara 7-12 tahun.

Pada masa peralihan masa berfikir khayal dan mulai berfikir konkrit sebaiknya tidak diarahkan kepada profesi tertentu. Profesi pilot dan dokter merupakan khayalan, dan cita-cita anak yang sangat populer. Pemikiran siswa sekolah dasar masih bisa dibentuk sesuai dengan kebutuhan lingkungan, sehingga pola pikir tentang cita-cita anak-anak menjadi wirausahawan harus segera dibentuk sejak sedini mungkin (Poerwati & Amir, 2013).

Menurut hasil penelitian terdahulu, dengan tema, “kebijakan pemerintah daerah dalam penerapan masyarakat ekonomi (ASEAN) (MEA) terhadap sektor kerajinan batik Melayu Riau. Hasil penelitiannya, “meningkatkan wawasan pelaku UMKM terhadap masyarakat ekonomi ASEAN meningkatkan efisiensi produk yang dihasilkan, peningkatan daya serap pasar produk UMKM lokal dan menciptakan iklim usaha yang kondusif”, (Puri Handayani, Kartika Chrysti Suryandari, 2014).

Pembelajaran bagian dari sebuah pendidikan, dalam penyelenggaraan pendidikan dan kecakapan nilai-nilai pendidikan kewirausahaan pada peserta didik. khususnya di sekolah dasar (SD) muhammadiyah 5, berdasarkan hasil pra survei, pendahuluan peneliti di sekolah dasar (SD) muhammadiyah 5 bidang kesiswaan dan kelembagaan, data yang diperoleh, sebagai berikut: (1) rendahnya pembentukan kecakapan hidup (*life skill*), (2). Rendahnya keterampilan dan siswa/i enggan untuk berkarya, (3). Rendahnya kreativitas siswa dalam kegiatan ekstra kurikuler, (4). rendahnya inovasi pembelajaran, (5). model pembelajaran

fokus dengan praktek *lifskills*.

Buku panduan kewirausahaan & keterampilan ini ditulis, dengan tujuan untuk membantu guru mengimplementasikan kelancaran pembelajaran dengan penerapan Kurikulum 2013 Revisi (Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016), dikembangkan dengan tema, “Pendidikan Kewirausahaan & Keterampilan” yang berisi rangkaian proses pembelajaran dengan menyesuaikan kebutuhan kemampuan daya serap siswa di sekolah dasar yang meliputi;

1. Pendalaman Materi, berisi materi ruang lingkup, konsep sebagai pengenalan, dan mempertajam pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.
2. Kegiatan, disajikan bervariasi yang meliputi kegiatan kinerja praktik kewirausahaan & keterampilan, kinerja produk, proyek. Disajikan pula marketing day (pengembangan diri) sebagai penilaian keterampilan dan sikap karakter.
3. Ayo Berlatih, berisi soal-soal latihan atau gambar-gambar sebagai ilustrasi untuk mengakomodasi penilaian aspek pengetahuan.
4. Latihan Soal, berisi soal-soal pengetahuan yang disajikan sebagai contoh instrumen penilaian pengetahuan.
5. Penugasan, berisi tugas untuk siswa yang dapat dijadikan sebagai komponen instrumen penilaian pengetahuan.

Pembelajaran saat ini senantiasa guru berpedoman materi ajar yang sudah ada, tanpa mengaplikasikan dengan keadaan lingkungan alam, situasi masa kini dan mengkaitkan kebutuhan masyarakat, yang telah ditetapkan di sekolah. Hasil yang diperoleh hanya sekedar angka-angka tanpa menghasilkan kreatifitas karya siswa yang nyata.

Dalam pendidikan kewirausahaan guru dapat memberikan pelajaran melalui keterampilan dan mengasah kreatifitas yang dapat mengubah karakter siswa menjadi lebih baik (Aslan, 2010).

Pengembangan model pendidikan kewirausahaan merupakan solusi untuk menjadikan pembelajaran menjadi runtut dan saling berkaitan serta bermakna dengan memperdalam materi dengan praktek sesuai dengan lingkungan peserta didik, dan guru leluasa merancang pembelajaran tanpa harus berpusat dengan buku guru dan buku siswa. Pengembangan model pendidikan kewirausahaan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, kreatif, bermakna dalam menggunakan tema sebagai alat bantu dalam mengkaitkan dan meruntutkan materi sehingga pembelajaran akan menghasilkan ketercapaian kompetensi serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang kompeten.

Umumnya pada lembaga pendidikan baik formal, nonformal, dan informal (2) peran lembaga pendidikan dalam memberikan tawaran model pendidikan kewirausahaan dalam menjawab tantangan kebutuhan industri kreatif, terutama dalam penyediaan sumber daya manusia (SDM) yang berkarakter.

Kurangnya siswa/siswi saat ini untuk berkreasi, dan siswa/i kurang termotivasi dalam pembelajaran, disebabkan terlalu meningkatkan mutu dan target dalam proses pembelajaran di kelas, tetapi kenyataan tersebut, cukup memberikan informasi tentang rendahnya karakter kewirausahaan peserta didik dan meningkatkan kekhawatiran terhadap perkembangan karakter sikap kewirausahaan yang kreatif dan inovatif pada anak didik, pada dasarnya sekolah dasar muhammadiyah 5 ini bertarap internasional, dengan berbagai ragam *multiculture* siswa yang masuk di sekolah tersebut.

Permasalahan yang dihadapi siswa di sekolah dasar (SD) selama ini adalah keterampilan sudah diterapkan sudah masuk dalam mata pelajaran tematik. Untuk mengembangkan pendidikan kewirausahaan guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran kewirausahaan, perlu di buat model pembelajaran yang terintegrasi antara pendidikan kewirausahaan dengan keterampilan. Menurut penelitian yang relevan, Pendidikan kewirausahaan perlu diberikan kepada seseorang dalam suatu sistem pendidikan yang baik dan diharapkan berpotensi besar untuk menjadi seorang wirausaha di kemudian hari (Ranto, 2016).

Pengintegrasian pengembangan kewirausahaan melalui kultur sekolah. Pengintegrasian kewirausahaan melalui muatan lokal, artinya pelajaran muatan lokal memuat karakteristik budaya lokal, keterampilan dan seni, nilai-nilai luhur budaya setempat dan mengangkat permasalahan sosial dan lingkungan yang pada akhirnya mampu membekali peserta didik dengan keterampilan dasar (*life skill*) sebagai bekal dalam kehidupan sehingga dapat menciptakan lapangan pekerjaan. dengan memperhatikan perkembangan psikologi anak, dukungan orangtua, dan dukungan masyarakat sekitarnya.

Pengembangan pendidikan kewirausahaan di Sekolah Dasar dapat dilakukan berdasarkan Kurikulum 2013 secara komprehensif melalui *hard skills* dan *soft skills* diantaranya; (1). mengenalkan pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar sebagai ilmu pengetahuan sosial. (2). Pendalaman materi keterampilan, (3) melakukan praktek kewirausahaan. (3). materi kewirausahaan terpadu dengan materi pelajaran muatan lokal yang relevan, seperti: mengenalkan kemanfaatan bahan baku recycling, manfaat ekonomi dan budaya dalam masyarakat (4). kegiatan ekstra kurikuler keterampilan menganyam, kultur sekolah atau aturan-aturan yang sudah di buat oleh sekolah (Dewanti., 2017).

Sofeskill yang akan diterapkan di sekolah muhammadiyah 5 jakarta selatan, dalam hal ini siswa dapat merubah sikap dengan nilai-nilai budi pakerti yang baik, dengan sikap yang tumbuh dewasa terampil bertanggungjawab.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan uraian jurnal diatas, dapat dilaksanakan pengembangan model pendidikan kewirausahaan dengan pendekatan keterampilan (*soft skills*). Pendidikan kewirausahaan dikembangkan sebagai dampak pembelajaran keterampilan dalam mencerminkan perwujudan sikap wirausaha dengan tujuan akhirnya menjadikan masyarakat ekonomi kreatif dan Inovatif (Hananta, 2015).

Berdasarkan hasil peneliti yang relevan (Fazylova, 2016) dengan tema penelitian, "*Development of creativity in school children through art*" capaian hasil penelitian, *creativity is an important human characteristic. Early years staff can help young children to develop their creativity by providing a creative environment, helping children to build up their skills through play, behaving creatively themselves and praising children's creative efforts, czech-polish historical and pedagogical journal.*

Hasil penelitiannya, "pengembangan kreativitas dimulai sejak dini dengan menumbuhkembangkan keahlian dan kemampuan berjiwa kreatif. Mata pelajaran pendidikan kewirausahaan masuk kedalam kurikulum karena sangat penting untuk menumbuhkan integrasi kretifitas dengan keterlibatan masyarakat membudayakan hidup terampil.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, focus masalah dalam penelitian ini, adalah mendesain pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam

meningkatkan keterampilan kerajinan *recycling* siswa sekolah dasar. adapun yang menjadi subfokus masalah adalah :(1) Bagaimana mengembangkan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycling* siswa di sekolah dasar ?. (2). Apakah model pendidikan kewirausahaan dapat meningkatkan karakter siswa di sekolah dasar ?.

C. Pertanyaan Penelitian

Merujuk pada latar belakang masalah, focus dan subfokus permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycling* siswa di sekolah dasar ?.
2. Apakah melalui model pendidikan kewirausahaan dapat meningkatkan tiga aspek: (1) pengetahuan, (2) sikap, dan (3) keterampilan, pada Siswa Sekolah Dasar ?

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis yaitu;

- a. Melengkapi dan memperluas khasanah teori yang telah diperoleh melalui penelitian sebelumnya.
- b. Menyajikan suatu wawasan khusus tentang pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycling* siswa di sekolah dasar.
- c. Memberikan peluang bagi peneliti lebih lanjut dan mendalam tentang hal sama dengan menggunakan teori-teori lainnya yang belum digunakan

dalam penelitian ini.

2. Manfaat praktis yaitu ;

- a. Penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan bahan pembelajaran pendidikan kewirausahaan dan keterampilan kerajinan *recycling* di sekolah dasar sebagai bahan ajar penunjang.
- b. Penelitian ini memberikan kontribusi yang nyata dalam meningkatkan karakter siswa di sekolah dasar.

E. Tujuan Penelitian:

1. Mengetahui pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycling* siswa di sekolah dasar.
2. Mengetahui model pendidikan kewirausahaan dapat meningkatkan karakter siswa di sekolah dasar .

F. Signifikansi Penelitian

1. Memberikan sumbangan bagi pengembangan model pendidikan kewirausahaan sebagai salah satu usaha dalam meningkatkan keterampilan kerajinan di sekolah dasar
2. Sebagai gambaran interpretasi olah data dari sumber responden dapat dilihat dari nilai signifikan adalah $0,014 < 0,05$ hal ini berarti bahwa, data berbeda signifikan, artinya ada perubahan sikap karakter yang bermakna antara nilai praktisi sebelum diberikan pengetahuan pendidikan kewirausahaan dengan sesudah diberikan keterampilan kerajinan *recycling*.

G. Kebaruan Penelitian (*State Of The Art*)

Menurut Pengamat ekonomi, Robert mengatakan, “Pendidikan kewirausahaan dinilai penting diajarkan sejak di sekolah dasar”, pemerintah perlu mengeluarkan kebijakan di bidang pendidikan tentang pentingnya mata pelajaran kewirausahaan diajarkan mulai anak duduk di bangku sekolah dasar, sehingga jiwa kewirausahaan kreativitas, kreatif dan inovatif cepat muncul. Robert mengatakan, “Pendidikan kewirausahaan ditanamkan sejak dini atau sejak di sekolah dasar hingga perguruan tinggi. “karena jika telah dilatih mulai sejak dini, maka jiwa kewirausahaannya akan lebih kuat, dan mereka sudah mempunyai bayangan atau angan-angan, sehingga saat lulus menjadi sarjana bisa membuka lapangan kerja sendiri. Kata (Robert, 2019) pada republika. CO.ID. Manado.

Rizqy Fadhlina Putri, Alistraja dison silalahi (Putri, 2018) dengan tema, “kreativitas kerajinan plastik bekas (*recycle*) menjadi barang bernilai estetika” Hasil penelitiannya, “dapat mengembangkan kreativitas dari bahan daur ulang limbah sampah plastik dapat berguna sebagai produk tas, tempat pensil, pot bunga, dan sebagainya,”. Kebaruan dari penelitian yang saya lakukan menganalisis dengan model pengembangan pendidikan kewirausahaan yang terintegrasi dengan matapelajaran seni budaya dan keterampilan di kelas 5 sekolah dasar muhammadiyah 5, lebih ditekankan kepada *lifskills*.

Journal of entrepreneurship education volume 21, issue 2, (Wibowo & Saptono, 2018) dengan tema, “*does entrepreneurial leadership impact on creativity and innovation of elementary teachers*” hasil analisis penelitiannya, “pendidikan kewirausahaan membawa efek positif pada anak didik di usia dini dalam menumbuhkan jiwa kreativitas dan inovatif, mampu bersikap kreatif, terampil dan mandiri berjiwa kepemimpinan,”. Kebaruan dari penelitian yang

saya lakukan dengan model pengembangan pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan diterapkan di sekolah dasar, efek positif siswa/i sekolah dasar dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan kreatif dan inovatif, mampu bersikap kreatif, terampil dalam memanfaatkan lingkungan, bersahabat dengan lingkungan, menumbuhkembangkan nilai kerjasama yang efektif antara anggota kelompok, belajar memanfaatkan lingkungan alam sekitar, dengan ramah lingkungan, mendukung siswa sejak dini, belajar bertanggungjawab, berani, percaya diri, tangguh, dan mandiri.

Menurut peneliti, (Yohanna, 2018) pada jurnal pendidikan kahuripan volume 1, nomor 2, dengan judul, “*urgensitas pendidikan kewirausahaan pada pendidikan sekolah dasar dalam meningkatkan daya saing*”, hasil penelitiannya; “keterampilan (*skill*), pengetahuan (*knowledge*) dan sikap (*attitude*) perlu ditingkatkan baik dari segi pendidik dan mempengaruhi siswa, disamping itu pendidikan kewirausahaan harus dimasukkan ke dalam kurikulum formal yang harus menjadi bagian dari subjek yang memiliki konsep yang baik, yang pada dasarnya pendidikan kewirausahaan harus dimasukkan ke dalam kurikulum formal yang menjadi bagian dari subjek yang memiliki konsep kreatif dan inovatif”.

Adapun kebaruan daripada penelitian yang saya lakukan dalam mengembangkan model pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar, adalah proses pembelajaran dilakukan didalam kelas, kegiatan pembelajaran tertuang dalam rencana pembelajaran (RPP), kompetensi dasar serta mengenalkan kewirausahaan sejak dini melalui pendalaman materi, yang berisi ruang lingkup, konsep sebagai pengenalan, dan mempertajam pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Kegiatan disajikan bervariasi yang meliputi kegiatan kinerja praktik kewirausahaan & keterampilan, kinerja produk, proyek. Disajikan pula marketing

day (pengembangan diri) sebagai penilaian keterampilan dan sikap karakter. Ayo Berlatih, berisi soal-soal latihan atau gambar-gambar sebagai ilustrasi untuk mengakomodasi penilaian aspek pengetahuan. Latihan Soal, berisi soal-soal pengetahuan yang disajikan sebagai contoh instrumen penilaian pengetahuan. Penugasan, berisi tugas untuk siswa yang dapat dijadikan sebagai komponen instrumen penilaian pengetahuan.

Menurut Gubernur DKI-Jakarta (Baswedan, 2019) Kompas maret 2019, mengatakan, “Kewirausahaan bukanlah hasil warisan atau bakat turunan orang tua semata”, melainkan pendidikan kewirausahaan dapat diajarkan pada anak usai dini atau dibangku sekolah dasar, dimana daya imajinasi kreativitas anak muncul sejak dini. Untuk itu pemerintah dan kalangan akademisi seharusnya mendukung semangat kewirausahaan itu dengan serius, dengan dibekali ilmu pengetahuan yang dilakukan melalui pendidikan kewirausahaan sejak dini.

Berikut Hasil Penelitian yang Relevan, dikutip dari Jurnal Nasional, maupun Jurnal Internasional.

Menurut Peneliti, “Muammer Sarikaya Eda Coskun”, (2015). Jurnal procedia - social and behavioral sciences 195 888 – 894. dengan judul: “*A New approach in preschool education*”, *social entrepreneurship education*, **hasil penelitiannya**, (Result) “ *Social entrepreneurship education makes individual sensitive to social problems by supporting their developmental areas, and this give individual a chance to find solutions for these problems and develop abilities by applying found solutions. Providing social entrepreneurship in preschool education period has potential to expand impact area and power of social entrepreneurship education.*

Kebaruan penelitian yang saya lakukan, “Mengembangkan model pendidikan

kewirausahaan di dalam kelas, menumbuhkan jiwa wirausaha siswa tumbuh terampil melalui pengenalan pendidikan kewirausahaan berintegrasi dengan matapelajaran kesenian, dan keterampilan. Keterampilan kerajinan yang dikembangkan dengan memanfaatkan daur ulang limbah (*recycle*), ramah lingkungan (*replace*), *sampah memberikan keuntungan (Benefit)*

Peneliti Fazilopa (2015). **Dengan judul**, “*An approach project to develop entrepreneurship in primary schools*”, pada jurnal *procedia sosial and behavior sciences*. **Hasil penelitiannya**, “ *Entrepreneurship education and explored the main discussions on how it may be developed based in a more urgent need of creativity integration on educational curriculum and pedagogies, particularly as a way of reaching innovation and applied ideas to the economic context.*

Kebaruan penelitian yang saya lakukan dengan pengembangan model pendidikan kewirausahaan terintegrasi dengan mata pelajaran keterampilan dan kesenian, tertuang dalam rencana pembelajaran (RPP), pendidikan kewirausahaan dengan melakukan praktek keterampilan kerajinan yang dikembangkan dengan memanfaatkan daur ulang limbah (*recycle*), memanfaatkan ramah lingkungan (*replace*), *sampah memberikan keuntungan (Benefit)*. Ada perubahan sikap siswa menjadi lebih terampil.

Menurut *María de lourdes cárcamo-solís maría del pilar arroyo lópezb lorena del carmen alvarez-castañónc elvia garcía-lópeza*. (Cárcamo-Solís, Arroyo-López, Alvarez-Castañón, & García-López, 2017). **dengan judul**, “*Developing entrepreneurship in primary schools. the mexican experience of “My first enterprise: entrepreneurship by playing”*” **Hasil penelitiannya**, *The implementation of this EE model from september 2009 to June 2014 allowed us to conclude that children can be entrepreneurs and can open, operate and close a small enterprise*

in the short term, thanks to the experience transmitted by the tutors and advisers. This experience allowed the participating children to acquire knowledge that reaffirmed or created values and skills inherent to young people who have developed an entrepreneurial spirit.

Kebaruan dari penelitian yang saya lakukan berdasarkan hasil dilapangan, setelah dilakukan pembelajaran pendidikan kewirausahaan di kelas ada perubahan sikap siswa, nilai, norma, karakter mandiri, dan tanggungjawab siswa sekolah dasar.

Menurut (Kholifah, 2013) dengan tema, “pengembangan pendidikan kewirausahaan dalam menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* untuk menghadapi masyarakat ekonomi asean (*MEA*)”. Hasil temuan: Hasil penelitian pengembangan pendidikan kewirausahaan. dilaksanakan secara terintegrasi melalui mata kuliah kegiatan organisasi, dan kultur kampus. Pelaksanaan pendidikan kewirausahaan dilakukan dengan *market day*, *homeskill*, dan kunjungan industri.

Kebaruan penelitian yang saya lakukan dikembangkan model pendidikan kewirausahaan, dalam meningkatkan keterampilan kerajinan siswa di kelas, siswa akan terbiasa terampil, sikap etika, moral, siswa sekolah dasar (SD), dan bersahabat dengan lingkungan.

Menurut peneliti (Agustina, 2017) dengan tema, “*Pengembangan model pembelajaran untuk mengenalkan kewirausahaan pada siswa sekolah dasar kelas rendah*”, “Hasil temuan pengembangan model penanaman nilai-nilai kewirausahaan melalui model pendidikan *market day* pada siswa di sekolah dasar (SD) di Alam Ungaran, yaitu siswa memiliki kemampuan berfikir logis, memiliki sikap percaya diri, kerjasama dan nilai religius, jiwa kepemimpinan, keberanian menanggung resiko, kemandirian, tanggung jawab, dan memiliki mental pantang

menyerah serta mampu berkreasi dalam kegiatan *market day* (keterampilan berjualan)”

Kebaruan dari penelitian yang saya lakukan, “pengembangan model pendidikan kewirausahaan di kembangkan di kelas, melalui keterampilan kerajinan di sekolah dasar dengan memanfaatkan plastik daur ulang, sekaligus melestarikan pencemaran lingkungan dengan memanfaatkan lingkungan alam sekitar.

Menurut peneliti, (Amponsah et al., 2019) dengan judul, “*Lin’s creative pedagogy framework as a strategy for fostering creative learning in Ghanaian schools*”. Jurnal *thinking skills and creativity* volume 31, Pages 11-18. Hasil temuan penelitiannya, *lin’s framework for creative pedagogy as a process of fostering creative thinking*. **Kebaruan** dari penelitian yang saya lakukan, “model pembelajaran pendidikan kewirausahaan yang kreatif dapat dikembangkan di kelas 5, sekolah dasar, setelah dilakukan penelitian siswa lebih aktif dalam mengamati, menanya, menyimak, selalu ingin mencoba.

Menurut peneliti, (Fazylova, 2016) dengan judul penelitiannya, “*development of creativity in school children through art*”. *Czech-polish historical and pedagogical journal*. **Hasil temuannya**, *creativity is an important human characteristic. It is perhaps best to think of it as a process, requiring a mixture of ingredients, including personality traits, abilities and skills. Early years staff can help young children to develop their creativity by providing a creative environment, helping children to build up their skills through play, behaving creatively themselves and praising children’s creative efforts*. **Kebaruan** dari penelitian yang saya lakukan, pengembangan ketrampilan kreatif dimulai sejak dini dengan kemampuan berjiwa kreatif, dan meningkatkan keterampilan kerajinan recycling di sekolah dasar.

Menurut peneliti, (Yohanna, 2018) dengan tema, urgensi pendidikan kewirausahaan pada pendidikan sekolah dasar dalam meningkatkan daya saing. **Hasil temuan penelitiannya**, keterampilan (*skill*), pengetahuan (*knowledge*) dan sikap (*attitude*) perlu ditingkatkan baik dari segi pendidik dan mempengaruhi siswa. Pendidikan kewirausahaan harus dimasukkan ke dalam kurikulum formal yang harus menjadi bagian dari subjek yang memiliki konsep yang baik. Dimuat pada jurnal, jurnal koulutus: Jurnal pendidikan kahuripan volume 1, Nomor 2, september 2018; p-ISSN: 2620-6277, e-ISSN: 2620-6285.

Kebaruan dari penelitian yang saya teliti, model pendidikan kewirausahaan terintegrasi dengan mata pelajaran kebudayaan dan keterampilan, sebagai mata pelajaran formal yang menjadi bagian dari subjek yang memiliki konsep kreatif dan Inovatif dalam meningkatkan keterampilan kerajinan dengan memanfaatkan bahan *recycling*, siswa bersahabat dengan lingkungan sekitar.

Menurut peneliti, (Wirandana. E. & Hidayati, 2017) dengan tema, “pengaruh pendidikan kewirausahaan terhadap niat berwirausaha, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan dengan dimensi know how, know who, dan know why memiliki pengaruh terhadap seluruh dimensi TRA yang terdiri dari perceived behavioral control (PBC), subjective norm, dan *attitude*. yang memiliki pengaruh positif terhadap niat berwirausaha dengan dimensi *attitude* menjadi variabel mediasi antara pengaruh pendidikan kewirausahaan terhadap niat berwirausaha. “**Kebaruan** dari penelitian yang saya lakukan, ada perubahan sikap siswa setelah melakukan pembelajaran, menunjukkan nilai-nilai karakteristik wirausaha, norma, dan karakter mandiri, dan tanggungjawab siswa sekolah dasar”.

Beberapa hasil-hasil penelitian yang relevan, serta analisis jurnal yang saya kutif, dapat disimpulkan, “bahwa pendidikan kewirausahaan dapat dimulai sejak

dini, pembelajaran dilakukan sejak duduk di sekolah TK (*Pre-School*), berdampak positif terhadap menumbuhkan jiwa *entrepreneur* di usia TK (*Pre-School*). Pengembangan kreativitas dimulai sejak dini dengan menumbuhkan keahlian dan kemampuan berjiwa kreatif, bersikap mandiri, terampil, dengan jiwa kepemimpinan. Mata pelajaran pendidikan kewirausahaan sebagai mata pelajaran yang bersifat umum, masuk kedalam kurikulum karena sangat penting untuk menumbuhkan integrasi kreatifitas dengan keterlibatan masyarakat membudayakan hidup terampil.

Kesimpulan kebaruan penelitian yang saya lakukan, “Pengembangan model Pendidikan Kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan di Sekolah Dasar”. dapat diuraikan berdasarkan hasil penelitian dilapangan, dapat diuraikan dari aspek pengetahuan, aspek sikap, dan aspek keterampilan berikut ini;

1. **Aspek pengetahuan;** siswa memperoleh pengetahuan pendidikan kewirausahaan merupakan hasil kontruksi atau hasil transpormasi dari guru kepada siswa.
2. **Aspek Sikap;** siswa terbiasa terampil, terpelihara etika, moral siswa bersahabat dengan lingkungan, terbentukkan kebiasaan terampil ada perubahan sikap, nilai, norma, karakter mandiri, dan bertanggungjawab.
3. **Aspek keterampilan;** siswa bersahabat dengan lingkungan, benda-benda sekitarnya, dan mereka selalu mengamati, menanya, menyimak, dan mencoba, lalu melakukan, dipraktekkan dengan pengulangan, membiasakan hidup dengan terampil.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Latar Belakang Teori

1. Konsep Model Pendidikan Kewirausahaan

Konsep Model Pendidikan Kewirausahaan menurut, (Robert, 2019) merupakan pendidikan yang mengajarkan agar orang mampu menciptakan kegiatan usaha sendiri. Pendidikan semacam ini ditempuh dengan cara: (1) membangun keimanan, jiwa dan semangat; (2) membangun dan mengembangkan sikap mental dan watak wirausaha; (3) mengembangkan daya pikir dan cara berwirausaha; (4) memajukan dan mengembangkan daya penggerak diri; (5) mengerti dan menguasai teknik-teknik dalam menghadapi resiko persaingan dan suatu proses kerjasama; (6) mengerti dan menguasai kemampuan menjual ide; (7) memiliki kemampuan kepengurusan atau pengelolaan (manajemen); (8) mempunyai keahlian tertentu termasuk penguasaan bahasa asing tertentu untuk keperluan komunikasi (Suherman, 2014).

Sedangkan menurut (Agus Wibowo & Saptono, 2018) menyatakan bahwa pendidikan kewirausahaan adalah upaya menginternalisasikan jiwa dan mental kewirausahaan baik melalui institusi pendidikan maupun institusi lain seperti lembaga pelatihan, training dan sebagainya.

(Tanan, 2010) menjelaskan bahwa dalam masyarakat sudah tertanam paradigma yang keliru mengenai pendidikan kewirausahaan, yaitu (1) menganggap bahwa jika ingin memasukkan pendidikan kewirausahaan, maka harus membuat kurikulum baru. Anggapan ini jelas keliru. Pasalnya, pendidikan kewirausahaan bukan menjadi bentuk sendiri ataupun mandiri

(otonomi), tetapi justru terintegrasi, memperkaya dan mempertajam kurikulum yang sudah ada; (2) anggapan bahwa mengajarkan pendidikan kewirausahaan itu sama halnya mengajari anak didik berdagang. Anggapan ini terlalu sempit dan jelas keliru besar. Pendidikan kewirausahaan itu cakupannya lebih luas, sementara berdagang itu hanya bagian kecil dari pendidikan kewirausahaan. Pendidikan kewirausahaan bukan sekedar membentuk seseorang menjadi wirausaha, tetapi membekali orang tersebut dengan mental kewirausahaan yang cakupannya lebih luas dan kompleks; (3) anggapan jika mempelajari pendidikan kewirausahaan itu selepas kuliah atau di Perguruan Tinggi saja. Anggapan itu salah besar. Semestinya pendidikan kewirausahaan itu dimulai sejak kecil, sehingga kewirausahaan sudah mendarah daging atau menjadi karakter anak, bukan sekedar ilmu praktis. Dengan demikian, mengajari anak pendidikan kewirausahaan selepas lulus kuliah jelas pekerjaan yang terlambat atau terkesan sia-sia.

Berdasarkan pada uraian diatas, pendidikan kewirausahaan adalah seluruh rangkaian kegiatan pendidikan dan pelatihan, baik dalam system pendidikan atau tidak, yang mencoba mengembangkan pada peserta didik untuk melakukan perilaku kewirausahaan, atau beberapa unsur yang mempengaruhi niat anak, seperti pengetahuan kewirausahaan, keinginan dari kegiatan kewirausahaan, atau kelayakannya. Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan kewirausahaan berhubungan dengan sikap, niat dan proses penciptaan suatu perusahaan/usaha (wirausaha), serta mampu mewujudkannya untuk peningkatan kesejahteraan diri, masyarakat dan lingkungannya.

Menurut Kemendiknas, pendidikan kewirausahaan di Sekolah Dasar adalah bertujuan untuk membentuk manusia secara utuh (holistic), sebagai

insan yang memiliki karakter, pemahaman dan keterampilan sebagai wirausaha (Suherman, 2014) Pengembangan model pendidikan kewirausahaan, dan upaya menumbuhkan jiwa kewirausahaan merupakan tugas utama dalam agama dan dunia pendidikan, hal ini merupakan salah satu alternative bagi pemulihan krisis ekonomi dan memperluas lapangan kerja yang masih melilit bangsa kita.

Berdasarkan kondisi objek, maka jiwa kewirausahaan dan pendidikan kewirausahaan, merupakan pilihan serta sebagai solusi jitu salah satu alternative pendidikan yang nantinya bisa membantu masyarakat dalam mengurangi pengangguran serta kemiskinan. Diharapkan dengan diterapkannya pendidikan kewirausahaan di Sekolah Dasar, maka para anak didiknya akan mendapatkan bekal pengetahuan itu, setelah lulus mereka bisa memanfaatkannya untuk melakukan usaha secara mandiri. Secara nyata jika pendidikan kewirausahaan ini berhasil, maka akan muncul wirausaha-wirausahawan baru yang memberikan kesempatan kerja kepada orang lain, sehingga dapat menyerap banyak tenaga kerja.

2. Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan di Sekolah

Menurut Kemendiknas, Pendidikan Kewirausahaan di Indonesia masih kurang memperoleh perhatian yang cukup memadai, baik oleh dunia pendidikan maupun masyarakat sendiri. Banyak pendidikan yang kurang memperhatikan penumbuhan karakter dan perilaku wirausaha anak didik, baik di Sekolah kejuruan (SMK), maupun di pendidikan professional. Orientasi mereka hanya menyiapkan tenaga kerja saja. Untuk itu perlu dicari penyelesaiannya, bagaimana pendidikan dapat berperan untuk mengubah anak

didik menjadi sumber daya manusia (SDM) yang memiliki karakter dan perilaku wirausaha (Wibowo, 2012). Pada dasarnya, pendidikan kewirausahaan dapat diimplementasikan secara terpadu dengan kegiatan-kegiatan pendidikan di Sekolah. Pendidikan Kewirausahaan diterapkan ke dalam kurikulum dengan cara mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di Sekolah yang dapat merealisasikan pendidikan kewirausahaan dan direalisasikan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Mulyani, 2013)

Pelaksanaan Pendidikan Kewirausahaan tidak harus mandiri atau otonomi dengan membuat kurikulum baru. Tetapi, pendidikan kewirausahaan dapat diintegrasikan dalam kurikulum yang sudah ada, praktisnya dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran di SD (Agus Wibowo & Saptono, 2018) Caranya materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran dikembangkan, dieksplisitkan, dan dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran yang berwawasan pendidikan kewirausahaan tidak hanya menyentuh pada tataran pengetahuan atau kognitif saja, tetapi juga menyentuh pada tataran internalisasi sikap (*afektif*), dan juga pengalaman atau praktik (*psikomotorik*) nyata dalam kehidupan anak didik sehari-hari, baik di keluarga, maupun masyarakat.

Pendidikan Kewirausahaan dapat diimplementasikan secara terpadu dengan kegiatan-kegiatan pendidikan di Sekolah, seperti kegiatan intrakulikuler dan ekstra kulikuler. Selanjutnya dalam pelaksanaan pendidikan kewirausahaan ini, segenap komponen sekolah seperti pengawas sekolah, kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan termasuk konselor dan anak didik, harus bekerja sama bahu-membahu sebagai sebuah komunitas pendidikan,

guna mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan pendidikan kewirausahaan pada khususnya (A Wibowo, 2012). menjelaskan bahwa proses internalisasi pendidikan kewirausahaan di Sekolah dapat berlangsung secara efektif, perlu dilakukan pembenahan-pembenahan pada beberapa aspek fundamental seperti: (a). Membenahi Kurikulum Sekolah. Pembenahan kurikulum ini menjadi penting mengingat kurikulum adalah roh atau intik dari pendidikan itu sendiri. Namun perlu ditegaskan kembali bahwa pembenahan ini tidak dimaksudkan untuk membuat kurikulum baru, tetapi hanya sekedar memperbaiki atau melengkapi kekurangan yang terdapat pada kurikulum Sekolah, pembenahan kurikulum ini salah satunya dengan cara melengkapi materi kurikulum dengan bidang studi kewirausahaan dan menginternalisasikan nilai-nilai kewirausahaan ke dalam silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). (b). membenahi pengorganisasian proses pembelajaran. Pembenahan proses pembelajaran ini diperlukan pengorganisasian baru yang lebih match, dan relevan, agar anak didik bisa mengalami perkembangan pribadi yang integrative, dinamis dan kreatif. Hal ini tidak berarti bahwa pengorganisasian yang sudah berlangsung di sekolah itu harus ditinggalkan. Penting dicari cara pengorganisasian untuk menunjang proses pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk aktif belajar dari pengalaman hidup sehari-hari di dalam masyarakat. Sebagai contoh pada pembelajaran materi di sekolah dasar terintegrasi dengan keterampilan, anak dilatih keterampilan untuk memproduksi, selanjutnya hasil dititipkan dalam unit koperasi sekolah. Bentuk ini bukannya mengganti pengorganisasian yang sudah ada melainkan sebagai variasi pengalaman belajara anak didik; (c). membenahi dinamika kelompok, hubungan pribadi

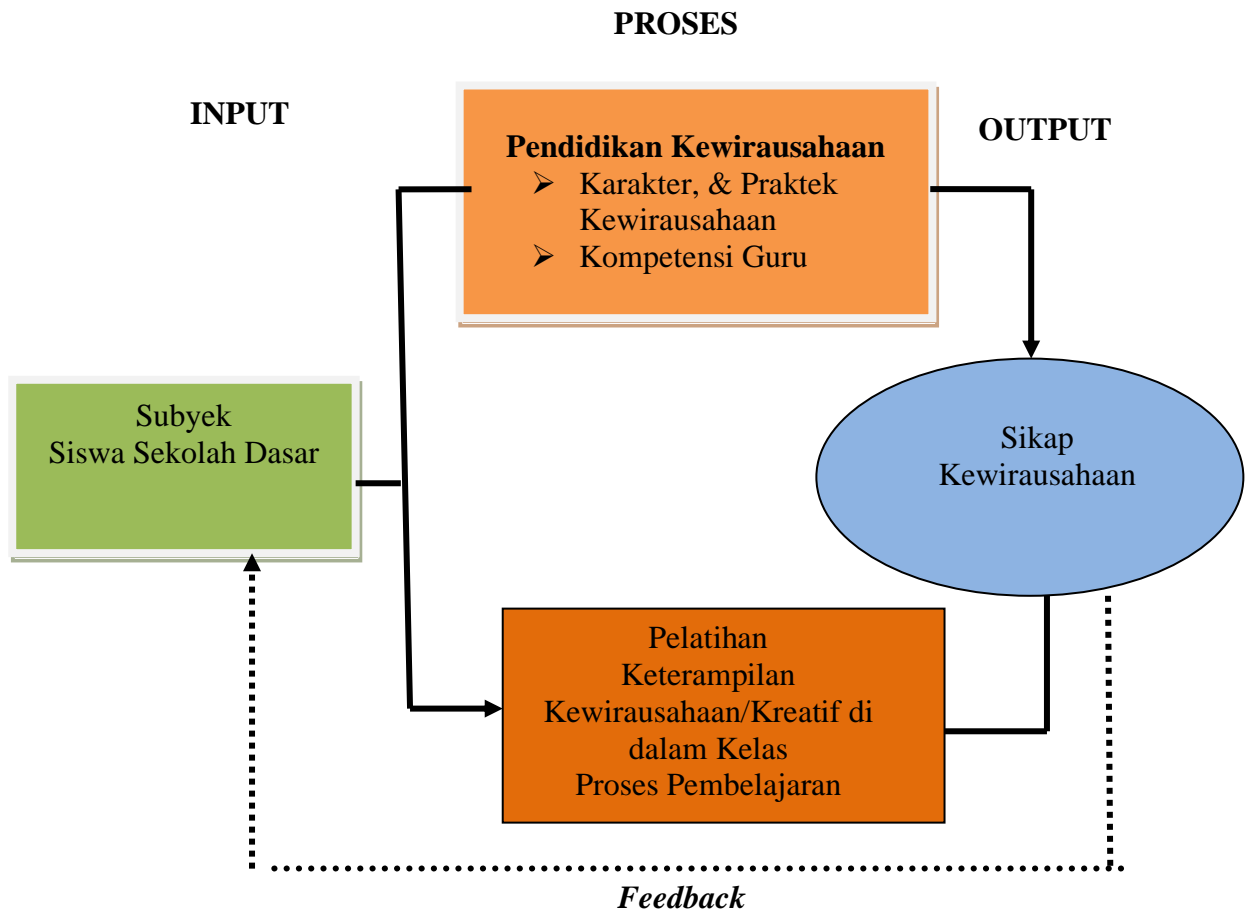
antar anak didik di dalam kelas pada kenyataannya memiliki pengaruh signifikan terhadap belajar mereka. Dengan kata lain aktivitas mereka dipengaruhi oleh perasaan tentang diri sendiri dalam hubungannya dengan guru serta teman-temannya, menyikapi fenomena tersebut guru dituntut untuk kreatif dan berusaha mengadakan modifikasi pada proses kelompok anak didik di kelas, agar mampu mendukung tumbuh kembangnya nilai-nilai kewirausahaan pada diri anak didik; (d). membenahi komponen dan budaya guru, guru adalah factor utama, sekaligus yang menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran, dikaitkan dengan pendidikan kewirausahaan, peranan guru sangat penting. Selain memiliki pemahaman, keterampilan dan kompetensi mengenai kewirausahaan itu sendiri, sebagai bagian dari karakter hidupnya. Pendek kata dalam pribadi guru sudah menyatu dengan kewirausahaan tersebut. Maka sudah saatnya para guru mengubah paradig dan mindset mereka, dari sekedar memberikan teori ranah kognitif kearah pemberian bekal pengetahuan ilmu terapan kepada anak didiknya. Singkatnya pendidikan kewirausahaan tidak diberikan dalam bentuk teori saja, tetapi diarahkan pada kemampuan nyata yang bisa dijadikan proses pembelajaran tentang karakteristik berwirausaha, contohnya pembelajaran tematik yang sudah diterapkan di sekolah dasar yang terintegrasi dengan keterampilan kreatifitas yang menghasilkan produk, sehingga guru mengetahui minat bakat, siswa yang terampil melakukan sesuatu yang bersifat praktek.

Sebagaimana telah dijelaskan dalam pembahasan sebelumnya, untuk menginternalisasikan model pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar, tidak perlu membuat kurikulum baru terlebih dahulu. Tetapi, cukup dengan mengintegrasikan pendidikan kewirausahaan ke dalam kurikulum sekolah yang

sudah ada. Caranya dengan mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan yang dipandang dapat merealisasikan pendidikan kewirausahaan, (Agus Wibowo & Saptono, 2018) (a). pendidikan kewirausahaan terintegrasikan dalam mata pelajaran kesenian dan keterampilan. (Syakir, 2018) bidang kurikulum di SDM. 5. Pendidikan kewirausahaan terintegrasi dengan mata pelajaran kesenian dan keterampilan di sekolah dasar muhammadiyah 5, dalam implementasi pembelajaran kesenian, proses penginternalisasikan nilai-nilai kewirausahaan dalam kegiatan keterampilan. Kegiatan keterampilan yang kreatif, bukan lagi sekedar menjadikan anak didik menguasai kompetensi (materi) yang ditargetkan, tetapi juga dirancang dan dilakukan untuk menjadikan mereka mengenal, menyadari/peduli, menginternalisasi nilai-nilai kewirausahaan, dan menjadikannya sebagai perilaku karakter peserta didik, dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter, yang terampil, dan mandiri; (b). model memadukan dengan kegiatan keterampilan ekstrakurikuler, beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang bisa diberi muatan pendidikan kewirausahaan antara lain: olah raga, seni budaya, kepramukaan, pameran, pengembangan sikap melalui *marketing day* dari hasil-hasil kreatifitas anak; (c). model pendidikan kewirausahaan melalui pengembangan diri, Dalam program pengembangan diri, perencanaan dan pelaksanaan pendidikan kewirausahaan dapat dilakukan melalui pengintegrasian ke dalam kegiatan sehari-hari di Sekolah, seperti kegiatan bazar, pameran karya anak didik. Jadi anak sudah mulai memikirkan untuk masa depan dalam menumbuhkan jiwa *entrepreneur*; (d). model pengintegrasian dalam bahan ajar, buku guru dan buku siswa dalam bentuk lembar kerja siswa, Bahan/buku ajar merupakan komponen pembelajaran yang paling berpengaruh dalam proses pembelajaran. Penginternalisasian nilai-nilai

kewirausahaan dapat dilakukan ke dalam bahan ajar baik dalam pemaparan materi, tugas maupun evaluasi; (e). model pengintegrasian melalui kultur sekolah, pengembangan nilai-nilai dalam pendidikan kewirausahaan dalam budaya sekolah mencakup kegiatan-kegiatan yang dilakukan kepala sekolah, guru, konselor, tenaga administrasi ketika berkomunikasi dengan anak didik dan menggunakan fasilitas sekolah, seperti kejujuran, tanggungjawab, disiplin dan budaya berwirausaha di lingkungan sekolah; (f). model pengintegrasian melalui muatan lokal, muatan local harus memuat karakteristik budaya local, keterampilan, nilai-nilai luhur budaya setempat dan mengangkat permasalahan sosial dan lingkungan yang pada akhirnya mampu membekali anak didik dengan keterampilan dasar (*life skill*), sebagai bekal dalam kehidupan kaitannya dalam proses penciptaan lapangan kerja; (g). model pengintegrasian melalui konsep-konsep kewirausahaan diintegrasikan dengan mata pelajaran kesenian keterampilan, serta ekstra kurikuler yang ada di sekolah dasar Muhammadiyah 5, disesuaikan dengan karakteristik suatu tema pembelajaran tertentu, dan disesuaikan dengan sifat dan karakteristik muatan pelajaran yang harus dicapai siswa. Menurut peneliti (Irawan & Mulyadi, 2016) Pengaruh Keterampilan Wirausaha terhadap Keberhasilan Usaha, dimana hasil penelitian terhadap pengujian hipotesis dapat diketahui bahwa keterampilan wirausaha memiliki pengaruh positif terhadap keberhasilan usaha.

Berikut ini gambaran prosedural konsep model pendidikan Kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan kreatifitas menganyam dari bahan daur ulang plastik lunak, dapat di gambarkan berikut ini: gambar 2. 1:



Gambar: 2.1. Konsep Model Pendidikan Kewirausahaan.
(Agus Wibowo & Saptono, 2018)

3. Pengertian Karakter

Menurut teori, (Muchlas Samani & Hariyanto, 2011) berpendapat bahwa karakter dapat dimaknai sebagai nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan. Yang membedakannya dengan orang lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Pendapat senada juga disampaikan oleh (Agus Wibowo, 2012), bahwa karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat bangsa dan Negara.

4. Pentingnya Pendidikan Kewirausahaan di Sekolah Dasar

Instruksi Presiden nomor 4 Tahun 1995 tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan, mengamankan kepada seluruh masyarakat, dan Bangsa Indonesia untuk mengembangkan program-program kewirausahaan. Dunia usaha merupakan tulang punggung perekonomian Nasional, sehingga harus diupayakan untuk ditingkatkan secara terus menerus. melalui gerakan ini diharapkan karakter kewirausahaan akan menjadi bagian dari etos kerja masyarakat dan bangsa Indonesia, sehingga dapat melahirkan wirausaha-wirausaha baru yang handal, tangguh, dan mandiri.

Menurut pendapat (Suherman, 2014) pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar sangat penting, mengingat bahwa sebenarnya aktivitas kewirausahaan tidak berada dalam tataran *microeconomy*. Hingga saat ini upaya tersebut masih berlangsung, karena kegiatan yang bercirikan kewirausahaan tidak hanya terbatas dalam bidang bisnis dengan tujuan mencari laba. Yang membuat kewirausahaan menjadi menarik banyak pihak untuk memahaminya dengan kontribusi yang istimewa dihadirkan oleh mereka yang melakukan tindakan yang terkait dengan kewirausahaan. Mengutip pada Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, April 2011.

Pendidikan kewirausahaan dapat juga diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari, misalnya dikaitkan dengan keterampilan di sekolah yang dimulai dengan ide kreatif dengan gagasan sumber daya manusia yang diperoleh dari kombinasi proses berfikir (*kognitif*) dan rasa estetik (*emotif*). Melahirkan sebuah ide kreatif terletak pada cara

berfikir difergent yaitu membiarkan fikiran bercabang ke segala arah pada saat yang bersamaan (Khayati, 2009).

Dengan demikian, pembelajaran yang berwawasan pendidikan kewirausahaan tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di masyarakat.

Pendidikan kewirausahaan, dilihat dari siapa yang bertanggung-jawab banyak pendapat mengatakan bahwa pendidikan kewirausahaan menjadi tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah, karena itu pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan didalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Pada dasarnya sasaran pendidikan kewirausahaan adalah pembentukan aspek *kognitif* (intelektual), *afektif* (sikap mental atau moral) dan psikomotorik *skill* (keterampilan). Pada umumnya Sekolah sebagai lembaga pendidikan dan merupakan pusat kegiatan belajar mengajar dijadikan tumpuan dan harapan orang tua, keluarga, masyarakat, bahkan pemerintah. Karena itu, sekolah senantiasa memberikan pelayanan pendidikan, pengajaran, dan pelatihan yang bersifat ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), pembentukan sikap dan keterampilan bagi peserta didik termasuk sikap mental wirausaha.

Dalam praktek di Sekolah, untuk menanamkan nilai-nilai kewirausahaan pada peserta didik ada beberapa hal yang dapat dilakukan antara lain: 1) pembenahan dalam kurikulum; 2) peningkatan peran sekolah dalam mempersiapkan wirausaha; 3) pembenahan dalam pengorganisasian proses pembelajaran; 4) pembenahan pada diri guru.

Keberhasilan program pendidikan kewirausahaan dapat diketahui melalui pencapaian kriteria oleh peserta didik, guru, dan kepala Sekolah yang antar lain meliputi: 1) peserta didik memiliki karakter dan perilaku wirausaha yang tinggi, 2) lingkungan kelas yang mampu mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai kewirausahaan yang diintegrasikan dengan pembelajaran yang lain. 3) Lingkungan sekolah menjadi lebih kreatif dengan bernaansa kewirausahaan.

Beberapa konsep dari para pakar “Wirausahawan adalah mereka yang melakukan upaya-upaya kreatif dan inovatif dengan jalan mengembangkan ide dan meramu sumber daya untuk menemukan peluang (*opportunity*) dan perbaikan (*preparation*), kewirausahaan (*entrepreneurship*) muncul apabila seseorang individu berani mengembangkan usaha-usaha dan ide-ide barunya. Proses kewirausahaan meliputi semua fungsi, aktivitas, dan tindakan yang berhubungan dengan perolehan peluang dan penciptaan organisasi usaha (Suryana, 2010).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menjadi wirausahawan yang berhasil, seseorang harus memiliki bekal pengetahuan kewirausahaan dan bekal keterampilan kewirausahaan. Bekal pengetahuan yang terpenting adalah bekal pengetahuan bidang usaha dan lingkungan usaha yang dimasuki, pengetahuan tentang peran dan tanggung jawab, pengetahuan tentang kepribadian dan kemampuan diri, pengetahuan tentang manajemen dan organisasi bisnis. Sedangkan bekal keterampilan yang perlu dimiliki meliputi keterampilan konseptual dalam mengatur strategi dan memperhitungkan risiko, keterampilan kreatif dalam menciptakan nilai tambah, keterampilan dalam memimpin dan mengelola, keterampilan berkomunikasi dan berinteraksi, serta

keterampilan teknis bidang usaha. Akhirnya, wirausahawan harus menjaga kecenderungan peningkatan komitmen pada keputusan-keputusan untuk menghindari keharusan mengakui bahwa mereka membuat kekeliruan. Seorang wirausahawan adalah individu-individu yang berorientasi kepada tindakan dan memiliki motivasi tinggi, yang beresiko dalam mengejar tujuannya. Untuk dapat mencapai tujuan-tujuannya, maka diperlukan sikap dan perilaku yang mendukung pada diri seorang wirausahawan. Sikap dan perilaku sangat dipengaruhi oleh sifat dan watak yang dimiliki oleh seseorang. Sifat dan watak yang baik, berorientasi pada kemajuan, dan sifat positif merupakan sifat dan watak yang dibutuhkan oleh seorang wirausahawan agar wirausahawan tersebut dapat maju/sukses.

Dari beberapa konsep kewirausahaan di atas, kewirausahaan merupakan konseptual dari keterampilan, terampil dalam pengembangan ide-ide kreatif yang muncul dari jiwa itu sendiri. Menurut Kurikulum 2013 Sekolah Dasar yang mengacu pada Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar sebagaimana merupakan penjabaran dari Kompetensi Inti dan terdiri atas: (a). Kompetensi dasar sikap aktif spiritual, (b). Kompetensi dasar sikap kreatif sosial, (c). Kompetensi dasar pengetahuan, (d). kompetensi dasar keterampilan. (Kemendikbud. 2013. Permendikbud No.81A). Pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar dapat memberikan beberapa manfaat diantaranya: 1) Memberikan wawasan dan pengalaman pembelajaran baru untuk siswa/i di sekolah dasar; 2) Membiasakan melatih siswa/i untuk lebih terampil dalam praktek kerja keterampilan berbagai macam aktifitas sehari-hari; 3) Dapat membantu pola pikir siswa/i di SD agar dapat bersikap dewasa/mandiri di dalam memecahkan suatu masalah; 4) Membantu siswa/i di SD memiliki kesiapan untuk memasuki

dunia kerja dimasa mendatang; 5) Meningkatkan kualitas keterampilan sejak dini; 6) Membentuk sikap, loyalitas, dan kerjasama tim; 7) Memenuhi kebutuhan perencanaan sumber daya manusia (SDM); 8) Membiasakan diri dalam meningkatkan kinerja dan produktivitas sejak dini; 9) Menumbuhkan jiwa kreatifitas dalam berkarya; 10) Menumbuhkembangkan kemandirian siswa/i dalam bersikap, loyalitas dan kerjasama tim.

5. Kewirausahaan menurut para ahli.

Kewirausahaan adalah suatu sikap mental atau kemampuan untuk membuat sesuatu yang unik dan baru yang mempunyai nilai dan bisa bermanfaat bagi orang lain ataupun dirinya sendiri. Kewirausahaan merupakan sikap mental & jiwa yang kreatif, aktif, bercrepta, berdaya dalam mengembangkan usahanya agar pendapatannya meningkat dari usaha atau kegiatan yang ditekuninya. Wirausaha yang berasal dari kata *wira dan usaha*, kata *wira* artinya *Pahlawan atau pejuang*, sedangkan *usaha* artinya *adalah perbuatan, sikap atau berbuat sesuatu*. Seorang wirausahawan menurut, (Schumpeter, 2017) seorang Inovator yang melakukan berbagai perubahan didalam pasar lewat penggabungan beberapa hal atau sesuatu yang baru. Adapun sesuatu yang baru tersebut bisa dalam bentuk: 1) ada produk baru yang dikenalkan; 2) ada metode produksi baru yang dikenalkan; 3) dibukanya pasar yang baru (new market); 4) diperolehnya sumber pasokan baru dari komponen yang baru; 5) dijalankannya suatu organisasi baru pada sebuah perusahaan.

Menurut (Raymond, 2017) wirausaha adalah seseorang yang kreatif dan Inovatif, serta mampu mewujudkannya kreatifitasnya agar meningkatkannya kesejahteraan diri di lingkungan dan masyarakat. Menurut Peter F Drucker

2017, mengatakan kewirausahaan merupakan sebuah kemampuan untuk membuat atau menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. (Syamsudin, 2017) mengatakan, wirausaha adalah seseorang yang memiliki karakteristik percaya diri, berorientasi pada tugas dan hasil, mengambil resiko yang wajar, kepemimpinan yang lugas, kreatif menghasilkan Inovasi, serta berorientasi pada masa depan. Menurut Dharmawati, (2016). Wirausaha adalah mereka yang melakukan upaya-upaya kreatif dan inovatif dengan jalan mengembangkan ide dan meramu sumber daya untuk menemukan peluang dan perbaikan ekonomi. Contoh kreatifitas keterampilan menganyam plastik lunak, menjadi tas, dompet, sejadah, dan sebagainya.

6. Konsep Keterampilan

Keterampilan sebagai bagian dari pendidikan kewirausahaan, yang didalamnya mengandung arti seni kreatif dan inovatif, sebagaimana yang diamanatkan dalam peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Mata pelajaran keterampilan di sekolah dasar sebagai aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni budaya dan keterampilan.

Menurut peneliti, (Yohanna, 2018) keterampilan (*skill*), Pengetahuan (*Knowledge*) dan Sikap (*attitude*) perlu ditingkatkan baik dari segi pendidik dan mempengaruhi siswa

(Hopson, B and Scally, 1981) mencatat empat macam keterampilan pemberdayaan diri sebagai keterampilan hidup (*life skills*).

Pertama, keterampilan untuk hidup dan berkembang secara umum. Keterampilan ini meliputi: (1) keterampilan membaca, menulis, dan berhitung,

(2) keterampilan mencari informasi dan sumber informasi, (3) keterampilan berfikir secara proaktif dan memecahkan masalah secara konstruktif, (4) keterampilan mengenal potensi kreatif dan mengembangkannya, (5) keterampilan mengelola dan memanfaatkan waktu secara efektif dan optimal dengan membuat komitmen dan prioritas kekinian, (6) keterampilan mengidentifikasi minat, nilai-nilai dan keyakinan pribadi, (7) keterampilan menetapkan dan mencapai tujuan, (8) keterampilan membuat persediaan antisipasi untuk menangkal masa-masa krisis dan transisi, (9) keterampilan membangun konsep diri secara positif dengan mempertimbangkan kekuatan diri kekuatan orang lain, (10) keterampilan membuat keputusan, (11) keterampilan memanajementi stress (gangguan jiwa) dan emosi-emosi negatif lainnya (rendah diri, marah, bohong, takut, cemas, dll.), dan (12) keterampilan memelihara kebugaran mental dan fisik.

Kedua, keterampilan membangun relasi Aku-Engkau yang dibedakan atas lima keterampilan, yaitu: (1) keterampilan berkomunikasi secara efektif; baik verbal dan nonverbal, maupun secara *face to face*, atau melalui media lain, seperti: surat, telpon, untuk menjalin relasi dan kerjasama dengan orang lain, baik untuk mencari pekerjaan, mendirikan usaha, maupun silaturahmi sebagai makhluk sosial.

Komunikasi merupakan jiwa kehidupan, (2) keterampilan membangun hubungan, memelihara, dan mengakhiri hubungan, (3) keterampilan memberi dan mendapatkan bantuan. Memberi dapat membangkitkan rasa percaya diri dan memintai bantuan kepada orang lain untuk bekerja sama adalah memberdayakan, (4) keterampilan memenaj konflik. Konflik merupakan bagian integral dari kehidupan berkarya dan tidak sedikit menimbulkan depresi yang destruktif.

Namun konflik dapat diatasi melalui *brain storming* dengan mengkomunikasikan secara jelas dan terbuka kepada pihak lain, dan (5) keterampilan memberi dan menerima imbalan dengan perasaan utuh. Pikirkan diri anda seperti orang lain memikirkan diri anda. Dalam arti pihak pemberi dan penerima keduanya merasa puas.

Ketiga, keterampilan membangun relasi Aku-Orang Lain, (Hopson, B and Scally, 1981) meliputi: (1) keterampilan bersikap tegas dengan tetap berada dalam koridor menghormati hak-hak dan martabat orang lain, (2) keterampilan mengetahui cara kerja yang bersinergi dengan masyarakat dan sistem-sistem sosial yang ada dengan strategi memanfaatkan peluang untuk meraih sukses tanpa mengganggu hak-hak orang lain, (3) keterampilan melakukan kerja sama dalam kelompok, dengan mengintegrasikan diri dalam masyarakat. Kehidupan bekerja sama bilateral dan multilateral (*human organizational*) merupakan karakteristik kehidupan manusia modern. Orang yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain sulit akan berhasil, (4) keterampilan mengekspresikan perasaan-perasaan konstruktif (tidak priori, tenggang rasa, familiar, tidak sombong, lugas, dan sebagainya) sehingga orang lain dapat menilai positif, (5) keterampilan bernegosiasi, berkompromi, dan membuat kontrak komitmen untuk mengatasi perbedaan kepentingan. Kontrak komitmen yang jelas dimana ekspektasi dibagi, batas keterikatan diklarifikasi, dan standar persyaratan ditetapkan. Kontrak komitmen secara legal dan tertulis memainkan peranan penting dalam organisasi dan klarifikasi hubungan antar manusia, (6) keterampilan membangun *power* dalam sistem-sistem sosial yang ada melalui pemberdayaan.

Keempat, keterampilan. membangun relasi dalam situasi-situasi tertentu, meliputi: (a) dalam dunia pendidikan, keterampilan mencari pilihan-pilihan *life skills* untuk dipelajari dengan menemukan peluang-peluang dan informasi yang relevan, (b) dalam dunia kerja, keterampilan mencari untuk menemukan opsi-opsi profesi yang terbuka, mendapatkan suatu pekerjaan, memelihara pekerjaan yang ada, beralih profesi, dan mengatasi *unemployment* dengan membangun keterampilan-keterampilan tertentu untuk mengubah profesi sebagai karir, hidup, keterampilan memelihara keberlangsungan profesi agar tetap menjadi karir hidup yang memberi jaminan kesejahteraan secara psikis dan material, (c) di rumah, keterampilan memilih suatu gaya hidup tertentu dan memeliharanya agar secara konsisten tetap langgeng sampai hari tua sebagai pola hidup keluarga, keterampilan hidup bersama secara rukun teraktualisasi pada cara menegur, menyapa, mengambil keputusan, berkompromi, memecahkan masalah, pengaturan gizi, bernegosiasi dalam keluarga dan orang lain, dan sebagainya, dan (d) di masyarakat, keterampilan membangun kontrak sosial agar diterima sebagai anggota masyarakat (adaptasi kultur, tradisi, adat-istiadat), keterampilan mengubah pola pikir konstruktif (orientasi ke masa depan, rasional, adil, jujur, teladan, terbuka, familiar, sederhana, santun, membebaskan diri dari iri, dengki, kepedulian sosial) dan keterampilan memanfaatkan dan membudidayakan potensi sumber daya yang ada di masyarakat sebagai peluang berwirausaha bagi generasi muda yang dipersiapkan melalui pendidikan, Pembinaan, dan pelatihan sejak dini.

Pembinaan dan pengembangan sikap mental kewirausahaan di lingkungan masyarakat Sekolah, melalui program pengembangan kewirausahaan untuk menumbuhkan kembangkan jiwa kewirausahaan pada para siswa dan juga staf

pengajar diharapkan menjadi wahana pengintegrasian secara sinergi antara penguasaan sains dan teknologi dengan jiwa kewirausahaan. Selain itu diharapkan pula hasil-hasil penelitian dan pengembangan tidak hanya bernilai akademis saja, namun mempunyai nilai tambah bagi kemandirian perekonomian bangsa.

Dalam hal ini, Pendidikan Keterampilan diberikan di Sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetis dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

Pendidikan keterampilan memiliki sifat multiguna, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya.

Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya nusantara dan mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Pendidikan keterampilan memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan

anak dalam mencapai multi kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional.

Pendidikan kewirausahaan sebagai bagian dari keterampilan, jiwa kreatif memiliki kekhasan tersendiri sesuai dengan kaidah keilmuan masing-masing. Dalam pendidikan kewirausahaan dan keterampilan, aktivitas berkesenian harus menampung kekhasan tersebut yang tertuang dalam pemberian pengalaman mengembangkan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Semua ini diperoleh melalui upaya eksplorasi elemen, prinsip, proses, dan teknik berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beragam. Keberagaman budaya masyarakat Indonesia dengan suku bangsa yang berbeda-beda mempunyai seni atau kriya yang berbeda pula.

Keterampilan merupakan ide kreatif, terampil, mempunyai gagasan baru dalam pemikiran yang mencakup pola pikir yang terampil imajinatif atau sintesis pemikiran (Hurlock, 2017) dengan kata lain keterampilan yaitu, kemampuan untuk menggunakan akal, fikiran, ide dan kreativitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai sikap terampil, dari hasil pola pikir, dan karya kreatif pekerjaan tersebut.

Keterampilan bagian dari kreatif, kemampuan kreatif tersebut pada dasarnya akan lebih baik bila terus diasah dan dilatih untuk menaikkan kemampuan sehingga akan menjadi ahli atau menguasai dari salah satu bidang keterampilan yang ada, contoh keterampilan tangan menjahit, menganyam, menulis, memasak, mengemudi dan sebagainya.

Keterampilan sebagai bagian daripada kreatif, terampil, yang dapat disimpulkan sebagai pelatihan yang berulang-ulang dilatih sehingga mampu menghasilkan produk yang baik, tanpa adanya pelatihan dan proses pengasahan akal, fikiran tersebut tidak akan bisa menghasilkan sebuah keterampilan yang khusus atau terampil karena keterampilan bukanlah bakat yang sudah diberikan semenjak lahir. Sehingga untuk menjadi seorang yang terampil memiliki keahlian khusus pada bidang tertentu haruslah melalui latihan dan belajar dengan tekun supaya dapat menguasai bidang tersebut dan dapat memahami dan mengaplikasikannya di kemudian hari. (guruketerampilan.blogspot.com);

Model Keterampilan; (Tanan, 2010) Keterampilan kerajinan tangan atau menganyam merupakan, kerajinan tangan menganyam dari berbagai bahan anyaman plastik, dan kertas Koran, sedangkan bahan alam dari pelepah pisang, bambu, rotan, dan lainnya, yang bermanfaat untuk digunakan barang berguna seperti, tas, dompet, kursi, meja, topi, dan sebagainya.

Menurut peneliti (Nur Khoiri, N. Hindarto, 2011) Pengembangan perangkat pembelajaran fisika berbasis Life Skill untuk meningkatkan Minat kewirausahaan siswa, dimana hasil yang diperoleh dalam penelitiannya adalah diatas standar ketuntasan dengan rata-rata siswa meningkat dalam minat kewirausahaan siswa sebesar 76.

Recycling/Recycle (Daur Ulang Limbah Plastik), Recycle, Merupakan salah satu bagian dari 3R (*Reuse, Reduce, dan Recycle*) maupun 4RB (3R + *Replace*) dan 5R (4R + *Replant*). Aktivitas ramah lingkungan bias disebut pula sebagai 4 RB (*R. educe, R. euse, R. ecycle, Replace dan B. enefit*). Atau bisa disebut POLA HIDUP 4 RB (Empar Ribu). Jika semua sampah itu kelola dengan Pola Hidup 4 Ribu maka dipastikan sampah tidak akan membuat

masalah dikemudian hari, dimana *Reduce* (mengurangi produk sampah, *Reuse* (memanfaatkan kembali sisa/sampah), *Recycle* (mengolah kembali sampahnya), *Replace* (mengganti dengan barang ramah lingkungan) dan *Benefit* (bagaimana agar sampah memberikan keuntungan) sehingga mari kita sosialisasikan bersama. Dengan melakukan *recycle* atau daur ulang, benda-benda yang sebelumnya tidak bermanfaat dan menjadi sampah bisa diolah menjadi barang-barang baru yang memiliki manfaat dan kegunaan baru (Alma, 2014).

Penilaian Praktek Keterampilan; Keberhasilan siswa dalam mencapai kemampuan sesuai dengan kompetensi dasar (KD) yang dilakukan melalui proses penilaian praktik kerja tim keterampilan bagian dari kreatif dan inovatif. “Penilaian dan penentuan hasil karya siswa yang disepakati dan dilakukan tim penilai. (Kementerian Pendidikan Republik Indonesia, 2013) Beberapa kegiatan yang perlu dilaksanakan sehubungan dengan prosedur penilaian praktik kerja tim keterampilan menurut (Hamalik, 2007) Merumuskan tujuan penilaian praktik, yakni untuk mengetahui hingga mana kemajuan para peserta selama menempuh praktik dan tingkat ketercapaian tujuan praktik. Di samping itu, juga untuk mengetahui proses pelaksanaan program praktik dan ketercapaian tujuan program secara keseluruhan. Menurut (Hamalik, 2007) evaluasi atau penilaian hasil karya siswa/i atau praktik kerja tim keterampilan meliputi beberapa hal yaitu: (Hamalik, 2011)

1). **Evaluasi aspek pengetahuan**

Evaluasi aspek pengetahuan bertujuan untuk mengetahui; a) penguasaan siswa tentang pengenalan fakta-fakta; b)tingkat pemahaman siswa mengenai konsep-konsep dan teori; c) kemampuan siswa dalam penerapan prinsip-prinsip dan materi pelatihan; d) kemampuan siswa mengkaji (analisis) suatu masalah dan upaya pemecahannya; e) kemampuan peserta mengenai kegiatan dan produk yang dihasilkan

2) **Evaluasi aspek keterampilan**

Evaluasi dilakukan pada akhir pelatihan yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan keterampilan siswa

(Dessier, 2015) mengemukakan bahwa ada empat kategori dasar dari hasil pelatihan kerja atau yang disebut dengan praktik kerja industri yang dapat diukur, yaitu reaksi (*reaction*), pembelajaran (*learning*), perilaku (*behavior*), dan hasil (*result*), Berikut penjelasannya :

- 1) *Reaction*: Menilai reaksi peserta didik terhadap program yang dilaksanakan
- 2) *Learning* : Penilaian terhadap peserta didik mengenai prinsip, keterampilan, dan fakta-fakta yang harus di praktekan.
- 3) *Behavior*: Penilaian terhadap perilaku/sikap peserta didik setelah mengikuti praktik keterampilan.
- 4) *Result* : Penilaian terhadap output peserta didik.

7. **Indikator Penilaian Hasil Karya Keterampilan**

Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil karya siswa adalah mengetahui indikator keberhasilannya (prestasi) diukur, (Muhibbin, 2014) Dari uraian di atas dapat menunjukkan bahwa indikator Penilaian Hasil Karya Keterampilan dapat dilihat dari hasil yang dicapai oleh siswa/i pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang diambil dari rata-rata penilaian *pre tes* dan *post tes*, serta hasil praktek siswa yang menjadi subjek penelitian.

8. **Indikator Pengalaman Keterampilan Anak di SD.**

Dalam keterampilan berkreasi yang dilakukan oleh siswa/i di Sekolah Dasar sesuai dengan keterampilan berkreasi yang sudah pernah diajarkan oleh guru prakarya dalam muatan lokal (Mulok). Secara keseluruhan, indikator pengalaman Mulok yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi:

a. **Membentuk Sikap**

Dengan pelaksanaan praktik keterampilan diharapkan siswa/i dapat memiliki sikap terampil, yang siap menatap masa depan kerja. Hal ini dapat dilihat dari kedisiplinannya, kemandiriannya, keseriusannya loyalitas, tanggungjawab dan

kerjasama yang terbentuk setelah melaksanakan praktik keterampilan berkreasi.

b. Pengetahuan Keterampilan

Pengetahuan keterampilan yang dimaksud adalah pengetahuan siswa tentang keterampilan kreatif, mandiri, yang diperlukan berdasar kemampuan dan hobi siswa/i di Sekolah Dasar.

c. Pengalaman Praktis

Setelah melaksanakan praktik keterampilan kreatif diharapkan pengetahuan siswa tentang sikap kerja yang baik akan semakin luas.

d. Pemecahan Masalah

Dalam membuat keterampilan, tentunya setiap siswa/i akan menghadapi berbagai permasalahan. Untuk itu, dengan adanya kegiatan praktik keterampilan kreatif, siswa berkesempatan untuk memecahkan masalah-masalah yang muncul saat bekerja. Sehingga siswa akan lebih siap saat menghadapi permasalahan untuk masa depan di dunia kerja.

e. Bimbingan selama praktik keterampilan

Saat melaksanakan praktik keterampilan, para siswa dibimbing oleh guru pembimbing yang berasal dari sekolah maupun instruktur dari tim peneliti atau tempat siswa melaksanakan praktik keterampilan kreatif. Kegiatan bimbingan ini sangat membantu siswa ketika mengalami kesulitan dalam melaksanakan kegiatan praktik keterampilan kreatif. Selain itu, pembimbing juga bertugas untuk memantau perkembangan kemampuan siswa dalam pelaksanaan praktik keterampilan kreatif.

Kewirausahaan adalah suatu proses penerapan keterampilan yang kreatif dan inovatif dalam memecahkan persoalan dan menemukan peluang untuk

memperbaiki kehidupan sebagai proses penciptaan sesuatu yang baru (kreasi baru) dan membuat sesuatu yang berbeda dari yang telah ada (inovasi), tujuannya adalah tercapainya kesejahteraan individu dan nilai tambah bagi masyarakat” (Zimmerer, Scarborough, 2008)

(Zimmerer, Scarborough, 2008) menyatakan bahwa, “Wirausahawan adalah seseorang yang menciptakan bisnis baru dengan mengambil risiko dan ketidakpastian demi mencapai keuntungan dan pertumbuhan dengan cara mengidentifikasi peluang yang signifikan dan menggabungkan sumber daya yang diperlukan sehingga sumber daya-sumber daya itu bisa dikapitalisasikan”

Pendapat senada disampaikan (Zimmerer, 1993) *“An entrepreneur is one who creates a new business in the face of risk and uncertainty for the purpose of achieving profit and growth by identifying opportunities and assembling the necessary resources to capitalize on those opportunities”*.

Pendapat (Geoffrey G. Meredith, Robert E. Nelson, 2002) bahwa:

“Menjadi wirausaha berarti berusaha memiliki kemampuan menemukan dan mengevaluasi peluang-peluang. Mengumpulkan sumber-sumber daya yang diperlukan dan bertindak untuk memperoleh keuntungan dari peluang-peluang. Para wirausaha merupakan pemimpin dan mereka haruslah menunjukkan sifat kepemimpinan dalam pelaksanaan kegiatannya. Dapat mengambil resiko yang telah diperhitungkan dan menyukai tantangan. Percaya dan tangguh pada pendirian dalam mengambil suatu keputusan yang tepat (Geoffrey G. Meredith, Robert E. Nelson, 2002).

Proses kreatif dan Inovatif tersebut biasanya diawali dengan ide-ide dan pemikiran-pemikiran baru untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. kewirausahaan merupakan suatu kemampuan dalam menciptakan nilai-nilai dalam proses pengelolaan sumber daya dengan cara-cara yang berbeda, melalui : (1) pengembangan teknologi baru, (2) Penemuan pengetahuan ilmiah baru, (3) perbaikan produk baru. kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan cara-cara baru dalam pemecahan masalah dan menemukan peluang (*thinking new thing*). Sedangkan inovasi adalah kemampuan untuk menerapkan kreativitas dalam rangka pemecahan masalah dan menemukan peluang (*doing*

new thing). Jadi, kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu yang baru dan berbeda. Sedangkan Inovasi merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu yang baru dan berbeda. Sesuatu yang baru dan berbeda yang diciptakan melalui proses berpikir kreatif dan bertindak inovatif merupakan nilai tambah (*value added*) merupakan keunggulan bagi wirausaha. Ide kreatif akan muncul apabila wirausaha “*look at old think something new or different*”.

f. Pengembangan Kreativitas Pada Anak

Semakin cerdas anak semakin dapat ia menjadi kreatif. Sebab, kreatifitas tidak dapat berfungsi dalam ketidak tahuan ia menggunakan pengetahuan yang diterima sebelumnya, dan ini bergantung pada kemampuan intelektual seseorang. Maka dari itu, kreatifitas belajar sangat penting sekali untuk didorong dan ditumbuh kembangkan pada diri anak didik (Semiawan, 1987).

Kreativitas sesuatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh dan berguna (*useful*) bagi masyarakat”. (David Campbell).

Creative expression in the arts is as natural and developmentally necessary for children as fresh air and sunshine. Through the arts, children learn the fundamental process of discovering and imagining, originating and problem solving, thinking and creating. And as a parent, you are your child’s most important teacher. The conversations you have will help your child develop thinking skills that will last his lifetime. (Anonymous, 2017).

“*Four P’s of creativity: person, process, press, product*”. Ada definisi yang hanya terfokus pada salah satu dari 4P ini, namun ada juga yang merupakan kombinasinya. Dapat dijelaskan bahwa 4P ini saling berkaitan yaitu pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk yang kreatif. Sedangkan pengembangan secara bahasa dapat diartikan sebagai proses/cara mengembangkan. Jadi, pengembangan kreativitas dapat dimaknai cara mengembangkan kemampuan untuk mendayagunakan segala potensi yang ada

dalam diri individu melalui suatu proses dengan dukungan lingkungan yang kompromis, sehingga menghasilkan suatu yang baru, orisinal dan berbeda dari suatu yang telah ada sebelumnya meliputi sikap, pemikiran, ide dan hasil karya yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Kemampuan ini dapat dikembangkan dalam diri manusia.

g. Pendekatan dan Strategi Pengembangan Keterampilan Anak

Allah telah menciptakan semua makhluknya berdasarkan fitrahnya. Hal ini sebagaimana Firman Allah SWT. :

وَلِكُلِّ أُمَّةٍ دِينٌ لِّدِينِ ذَلِكَ الْوَحْدَانِ الَّذِي خَلَقْتَهُمْ وَإِلَيْهِ رُجُوعُهُمْ
يَعْلَمُونَ مَا نَلَّكَ النَّاسُ يَكَفِّرُونَ

Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada Allah, (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (itulah yang lurus: tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui, (Al-Qur'an dan Terjemahannya, 1971).

Dari surat Ar-Ruum pada surat yang telah diuraikan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa manusia sudah mempunyai potensi beragama yang lurus, dalam konteks ayat ini berarti bahwafitrah keagamaan akan melekat pada diri manusia untuk selamanya, walaupun tidak diakui atau diabaikannya.

Sebagai bentuk sistem yang diwujudkan Allah SWT. pada setiap makhluk. Fitrah yang diwujudkan pada manusia adalah apa yang diciptakan Allah SWT pada manusia yang berkaitan dengan jasmani dan akalnya (serta ruhnya). Pengembangan kreativitas peserta didik seharusnya menjadi bagian tidak terpisahkan dari setiap tujuan matapelajaran yang diberikan di sekolah, membekali siswa dengan kreativitas, berarti memberi mereka peralatan yang diperlukan untuk hidup dan berkembang yang tidak hanya pada masa kini, tetapi juga untuk masa yang akan datang.

1) Pengembangan keterampilan Anak

Pendekatan dalam pengembangan keterampilan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dalam pengembangan keterampilan yaitu :

a) Pengembangan dalam Pendekatan Humanistik

Dalam hal ini, proses perwujudan diri (*selfrealization*) erat kaitannya dengan keterampilan, bahwa semua orang yang mengaktualisasikan diri (*self actualizes*) adalah terampil, kreatif, baik secara artistik maupun ilmiah dia percaya banyak cara menyelesaikan masalah, Dengan demikian keterampilan dengan kreatif akan berkembang seumur hidup, karena manusia akan selalu memenuhi kebutuhannya dengan berperilaku dan berfikir kreatif. Kaitan keterampilan dengan proses pembelajaran di sekolah merupakan salah satu sarana bagi anak didik untuk mengaktualisasikan diri sesuai dengan potensinya. Sehingga dengan pendekatan ini keterampilan anak dapat dirangsang sedemikian rupa, sehingga bisa tumbuh secara manusiawi. (Maslow, 2017)

b) Pengembangan dalam Pendekatan Konstruktivistik

Dalam pendekatan ini menekankan pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam diri manusia dapat dibangun sendiri oleh peserta didik itu sendiri, dan telah ada sejak dalam kandungan sebagai sumber daya manusia yang telah dimiliki sebelumnya. Meningkatnya keterampilan individu manusia, dengan adanya pengalaman dari pengetahuan itu sendiri, baik dari pengalaman orang tuanya, maupun pengalaman dari diri individu itu sendiri yang akan berkembang dengan sendirinya, maka memperluas pengalaman dengan keterlibatan multi modalitas, pengakuan akan kemanfaatan yang lebih luas dari kecerdasan ganda dan penerapan gaya belajar dapat menambah kemungkinan timbulnya solusi baru bagi permasalahan dan produk pemikiran. Misi utama dari pendekatan ini adalah

membantu siswa untuk mengembangkan kreativitasnya melalui proses pembelajaran secara mandiri, manfaat dari pendekatan ini, (a). untuk membentuk dalam menumbuhkan keaktifan dan sifat mandiri pada diri peserta didik, (b). Untuk menciptakan hubungan yang interaktif antara guru dan siswa.

2) Strategi Pengembangan Keterampilan (Strategi 4P)

Strategi dalam tumbuh kembangnya keterampilan anak, dibutuhkan strategi di lingkungan yang mendukung, baik dalam keluarga, maupun lingkungan sosial. Selanjutnya pengembangan keterampilan anak sangat perlu ditinjau dari sifat, sikap terampil, atau aspek-aspek; (1) kepribadian anak, (2) selalu memberikan motivasi, (3) memahami proses pengembangannya, dan (4) kreativitas produk.

a) Kepribadian Anak

Aktifitas keterampilan anak yang muncul pada sikap ekspresi dari komunikasi anak, dalam individu itu sendiri, berinteraksi pada lingkungan antar manusia itu sendiri. Sikap menunjukkan terampil, kreatif seseorang yang mencerminkan orisinalitas dari individu, dari ungkapan pribadi inilah diharapkan timbul ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif.

Dalam hal ini guru sebagai pendidik hendaknya dapat menghargai dan membantu menemukan dan mengembangkan bakat tersebut, (Semiawan, 1987).

Memberikan kepercayaan yang penuh kepada anak mereka akan mampu berkarya mengeluarkan imajinasinya melalui kreasi yang akan menghasilkan sebuah produk, melalui ciri-ciri dari pribadi anak yang terampil, kreatif, seperti; (Semiawan, 1987). Anak mempunyai Imajinasi seperti; Tumbuh kembang anak bersikap dewasa, kreatif dan inovatif dalam berkarya, Mempunyai minat yang luas dalam menumbuhkan kreatifitas, mempunyai wawasan luas dalam berfikir dan menalar, berkarakter prestatif, dan selalu mencari informasi, selalu ingin tahu

dengan pengalaman yang baru, konfiden selalu percaya pada diri sendiri, energik dalam bersikap penuh semangat, siap dalam pengambilan risiko yang akan terjadi., bersikap dewasa dalam pengambilan keputusan dalam mengemukakan pendapat dan keyakinan, sportif tidak ragu-ragu dalam menyatakan pendapat meskipun mendapat kritik dan berani mempertahankan pendapat yang menjadi keyakinannya) (Semiawan, 1987).

b) Motivasi (*Press*)

Pengembangan bakat anak dalam mewujudkan bakat kreatif anak diperlukan motivasi, baik dari dalam diri, motivasi tumbuh dari internal maupun dari lingkungan sekitar yang dapat berupa apresiasi, pujian dan lain sebagainya. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik harus berupaya memupuk dan meningkatkan memberikan dorongan moril, spiritual eksternal dan internal anak. perlu diwaspadai jangan sampai dorongan eksternal yang berlebihan atau tidak pada tempatnya akan melemahkan dorongan internal dalam diri anak, sebab bagaimanapun juga motivasi dari dalam dirisendiri memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas diri, dan lingkungan hanya sebagai fasilitator dalam pengembangan kreativitas tersebut. sebab bagaimanapun juga motivasi dari dalam diri sendiri memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas diri, dan lingkungan hanya sebagai fasilitator dalam pengembangan kreativitas tersebut. Kondisi lingkungan yang dapat memupuk kreativitas konstruktif adalah dimana anak merasa aman dan bebas untuk mengungkapkan dan mewujudkan diri.

c) Tahapan berpikir Kreatif;

(1).*Preparation*: pada tahapan awal tahapan diawal berupa pengenalan masalah, pengumpulan data-informasi yang relevan, melihat hubungan antara hipotesis dengan kaidah-kaidah yang ada tetapi belum sampai menemukan sesuatu baru

menjajagi kemungkinan-kemungkinan yang ada.

- (2). *Incubation* : Pada tahap pematangan membatasi perbandingan masalah dengan prosesi atau pematangan dari hal-hal yang benar-benar penting dan mana yang tidak penting relevan atau tidak relevan
- (3) *Illumination*, sebagai tahapan penemuan atau kunci pemecahan, menghimpun informasi dari luar sebagai bahan untuk dilakukan analisis dan sintesis, kemudian merumuskan beberapa keputusan
- (4). *Verification*, atau tahap pengetesan, pada tahap ini merupakan tahap menilai dan membuktikan hipotesis, bagaimana keputusan yang diambil tepat atau tidak (Sukmadinata, 2003).

Dalam hal ini keterampilan individu, akan menghasilkan sesuatu yang baru berbeda dan orisinal mencakup jenis pemikiran spesifik yang oleh Guilford disebut *divergent thinking*, yaitu proses berfikir yang melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang atau menguraikan suatu masalah atas beberapa kemungkinan pemecahan. pengembangan keterampilan tidak dapat dilakukan dengan kegiatan belajar yang bersifat ekspositori melainkan dengan kegiatan belajar *discovery/inquiry*. Dengan demikian, pendidik hendaknya menciptakan suasana belajar yang lebih banyak memberikan kesempatan untuk berfikir kreatif, mengembangkan gagasan atau konsep-konsep siswa sendiri dan melakukan berbagai percobaan. Keadaan demikian inilah, menuntut pula sikap yang lebih demokratis, terbuka, bersahabat dan percaya terhadap siswa.

d) Barang atau Produk

Seseorang dalam menghasilkan barang untuk menciptakan barang yang kreatif dan bermanfaat dimulai dari kondisi suasana lingkungan yang mendukung, sebagai pendorong dalam pelibatan sebagai proses kegiatan kreatif

yang dimiliki oleh seseorang dengan bakat dan ciri-ciri pribadi yang aktif, sebagai pendidik sekaligus sebagai guru hendaknya menghargai produk kreativitas anak dengan mengapresiasi sebagai promosi kelayakan terhadap produk yang dihasilkan, sehingga anak menjadi lebih termotivasi untuk kegiatan selanjutnya.

“The principal goal of education is to create men who are capable of doing new things, not simply of repeating what other generations have done, men who are creative, inventive, and discoverers”. (Piaget)

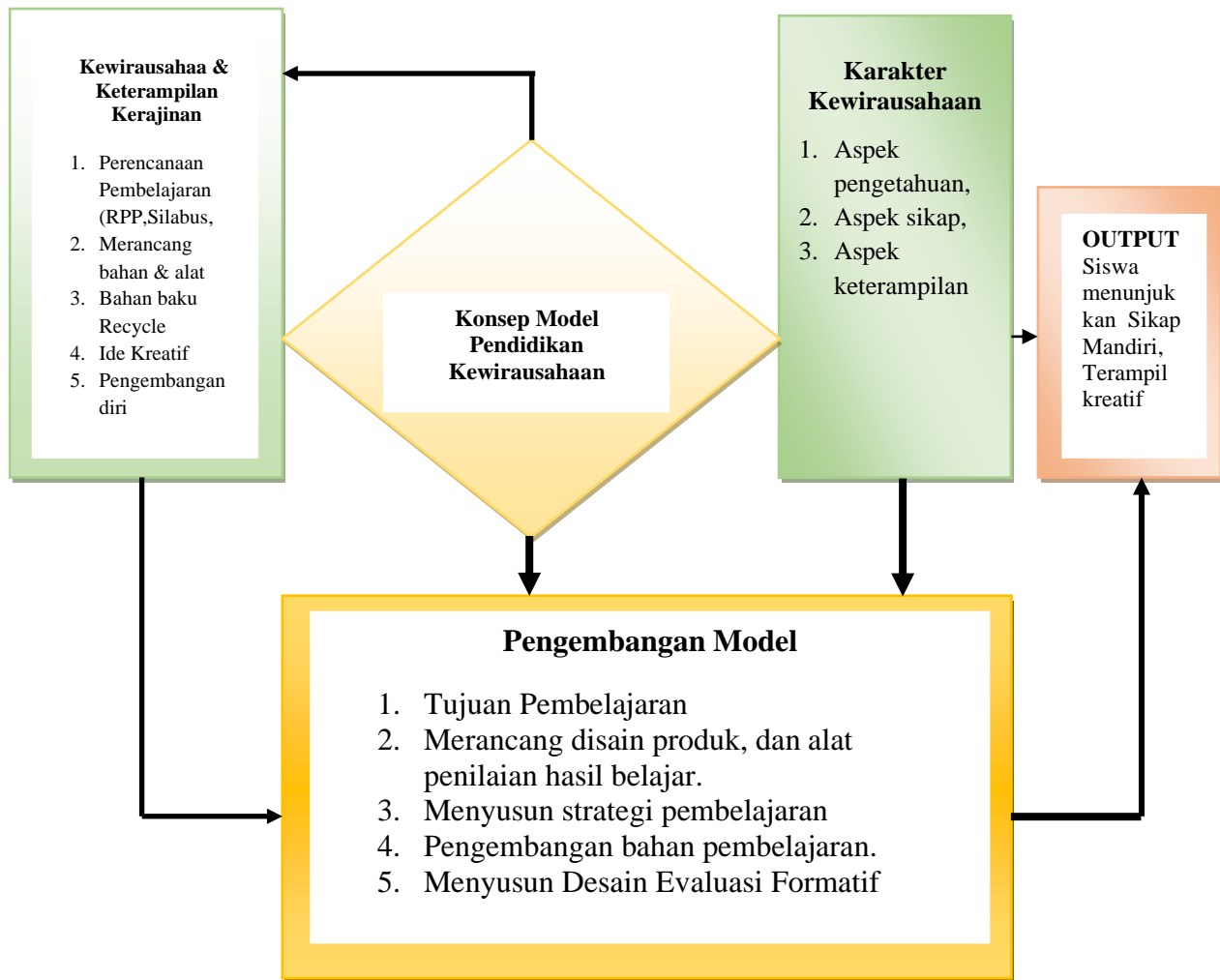
9. Peta Konsep Model Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan

Nilai-nilai yang terkandung di dalam tujuan pengembangan pendidikan kewirausahaan, yang akan dikembangkan dari capaian pengembangan di Sekolah Dasar adalah: (1) Kompeten di dalam bidang pengetahuan yang telah diperoleh; (2) mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan yang dinamis; (3) selalu memiliki motivasi yang tinggi; (4) memiliki kemandirian dan kebebasan berekspresi dalam menjalankan usahanya serta tanggungjawab; (5) selalu berpegang kepada etika yang bersumber dari norma-norma agama, kesopanan, dan etika akademik.

Uraian diatas tetap mengacu kepada ruang lingkup nilai kewirausahaan dengan kurikulum yang diterapkan pada Sekolah Dasar Muhammadiyah 5, Jalan Limau Jakarta Selatan, dapat diimplementasikan/dikembangkan dari; (a). Kreativitas, (b). Kemandirian. (c). Kepedulian, dan (d). Integritas. (e). Terampil.

Peta konsep, model pengembangan pendidikan kewirausahaan yang akan melahirkan lulusan dengan sikap wirausaha yang berdaya saing di Sekolah Dasar, dengan implementasi dimulai dari Pengetahuan, Keterampilan, Kreativitas, Kemandirian, Kepedulian, Integritas, Ulet, dan Tekun, Kerja keras, Semangat, Pantang Menyerah, Melalui Pengetahuan Pendidikan Kewirausahaan diberikan

pengembangan keterampilan kerajinan dalam menganyam plastik lunak menjadi berbagai macam kerajinan. Sebagai outputnya, siswa mengalami perubahan sikap, terampil, kreatif, tangguh, dan Mandiri. Berikut gambar 2.2. Peta Konsep Model Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan;



Gambar : 2.2.
Konsep Model Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan
Sumber: (Mulyasa, 2004)

B. Penelitian yang Relevan

1. Hasil Penelitian Terdahulu

Menurut hasil penelitian yang di tulis dalam Jurnal Administrasi Publik, (Aisyah Nurul Fitriani, 2015) hasil analisisnya mengatakan pengembangan

keterampilan dalam peningkatan nilai-nilai pendidikan kewirausahaan dengan perubahan-perubahan sesuatu yang sudah ada, dapat dilakukan dengan implementasi sebagai proses yang dilakukan dalam meningkatkan nilai yang tinggi. Adapun kebaruan dari penelitian yang saya teliti, model pengembangan pendidikan kewirausahaan di Sekolah Dasar yang belum pernah ada di terapkan di kelas, yang terintegrasi dengan mata pelajaran kesenian dan keterampilan.

Dalam hal ini pendidikan kewirausahaan yang bersandarkan pada hasil analisis kebutuhan menempatkan keterampilan produksi industri keunggulan lokal, sebagai karya kreasi keterampilan, (Haryadi, 2014) Hasil penelitian terdahulu, dalam Kreatifitas, hasil analisis penelitian dilapangan kreatif yang bernuansa pada kreasi kreatif kewirausahaan yang terintegrasi dengan keterampilan kesenian, dalam pembelajaran berorientasi rekonstruksi sosial, “Desain model pendidikan kewirausahaan terintegrasi dengan keterampilan kesenian, kreatif berdimensi industri keunggulan lokal”. Jurnal Nasional Universitas Mataram (b) Model yang dikembangkan terdiri atas tiga komponen utama, yaitu tujuan pembelajaran (kompetensi dasar dan indikator), prosedur pembelajaran (pengorganisasian materi, penyampaian materi, dan pengelolaan pembelajaran), dan penilaian, (Sukardi, 2016) Kebaruan dari penelitian yang saya lakukan adalah, keterampilan kreatifitas dari bahan daur ulang plastik lunak menjadi barang berguna (tas, dompet). Siswa terbiasa terampil bersih dari sampah plastik. Mereka akan berpikiran setiap sampah plastic, mereka akan rapikan (disimpan), mereka akan berpikir suatu saat plastic yang mereka kupulkan akan berguna.

Dalam Jurnal *Thinking Skills Creativity*. hasil peneliti yang relevan dengan tema, “*Model Pembelajaran Keterampilan Vokasional Berbasis Potensi*

Lokal. Capaian hasil penelitiannya, “Model pembelajaran keterampilan vokasional dalam kategori “sangat valid”, berdasarkan hasil uji validitas oleh ahli akademisi yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,50. Uji validitas perangkat pembelajaran oleh praktisi menunjukkan nilai 3,8. (Lia Natalia, Rodia S, 2017) adapun kebaruan dari penelitian yang saya lakukan, dari pengembangan model pendidikan kewirausahaan, menghasilkan produk buku panduan guru, dan buku panduan siswa dalam bentuk lembar kerja siswa (LKS).

Kutipan dari journal dengan tema, “*Lin’s creative pedagogy framework as a strategy for fostering creative learning in Ghanaian schools*” hasilnya, “*Lin’s framework for creative pedagogy as a process of fostering creative thinking*”. Adapun capaian menurut analisis saya, penelitian model pembelajaran pendidikan kewirausahaan yang kreatif dan inovatif. (Amponsah, Kwesi, & Ernest, 2019). Kebaruan dari penelitian yang saya lakukan, adalah membuat keterampilan menganyam tas dari daur ulang plastic bekas kreatif dan inovatif.

Menurut hasil penelitian yang di tulis dalam penelitian yang telah diseminarkan pada seminar nasional pendidikan PGSD dengan tema, “Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan di Sekolah Dasar,” hasil penelitiannya, “Pembelajaran yang dikembangkan di Sekolah Dasar berbasis kewirausahaan terintegrasi dengan keterampilan kesenian dengan pengalaman nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di lingkungan masyarakat, dimana mengingat permasalahan peningkatan pengangguran terdidik semakin bertambah setiap tahun mencapai 1,56 persen. Salah satu solusi pemerintah dalam mengembangkan model pendidikan kewirausahaan di Sekolah Dasar (F. N. Khulafa Fahry Zatul Umami, 2017).

Hasil penelitian yang relevan telah diseminarkan dalam bentuk prosiding dengan tema, pemanfaatan sampah plastik menjadi barang berguna sebagai upaya dalam mendukung masyarakat yang menganggur, adapun hasil dalam penelitiannya dapat mengubah masyarakat yang tadi malas berkreasi hingga masyarakat dapat menghasilkan produk yang dapat bermanfaat. Plastik dapat mendukung kehidupan manusia yang berjiwa kreatif, kreasi sampah plastik memiliki nilai komersil yang bernilai jual tinggi. (Putra & Yuriandala, 2010)

Hasil penelitian terdahulu menurut dengan judul, “Pemanfaatan Limbah Kertas Koran sebagai Bahan utama Pembuatan Tas dan Sandal di Dluwang Art Sinduadi Sleman Yogyakarta” hasil capaian penelitiannya dapat dimanfaatkan sebagai produk yang berguna, baik dalam produk tas dari anyaman kertas, tempat tisu dari anyaman kertas, serta sebagai produk disain yang menghasilkan produk kreatif dan inovatif, dengan ramah lingkungan.

2. Disain Model pendidikan Kewirausahaan

Skema dari langkah-langkah menurut, (Borg, 1983) tersebut dapat dilihat pada gambar berikut;



Gambar: 2.3. Disain Model (R & D) (Borg, 1983)

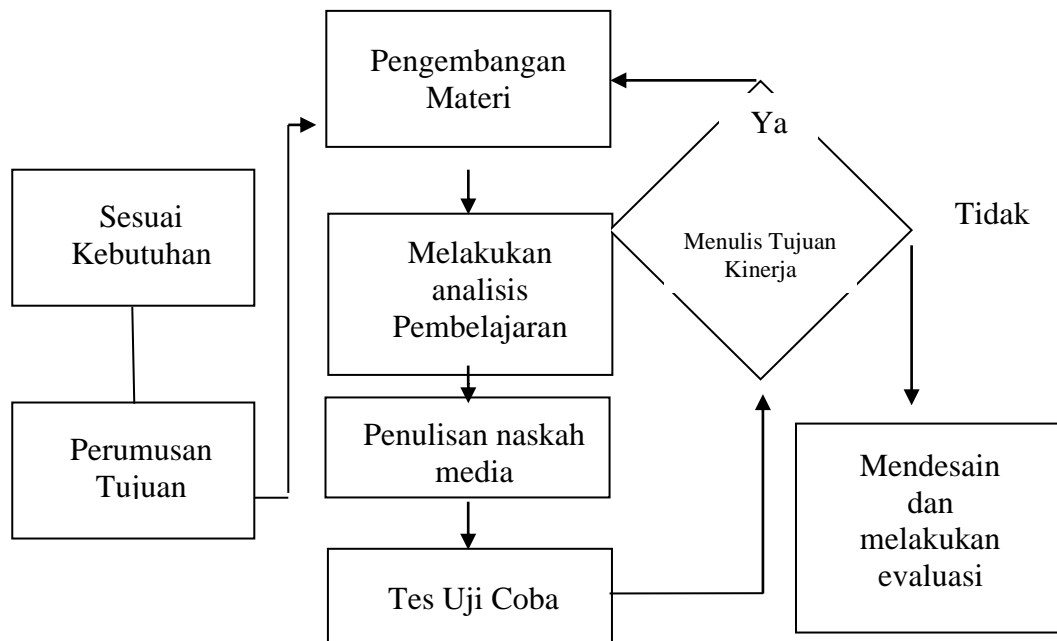
Pengembangan model: *Educational Reaseach and Development (R & D)* is a proses used to development validate educational products. The steps of this process are usuallyreed ti as the R & D cycle, which consists of stuying research findingsperlinent to the product to be development. development. The product based onthe finding, field testing it ini the setting where it wil be used eventually, andrevising it to correct the deficiencies found in the field testing stage. Inindicate that product inceets its behaviorally defined objectives.

Keterangan gambar skema diatas dapat diuraikan berikut ini: (a) **Potensi** dan masalah mempunyai nilai tambah sebagai sistem atau pola penanganan terpadu yang efektif. (b) sebagai pengumpulan **informasi atau pengumpulan data** sebagai literatur yang bisa di gunakan sebagai bahan merencanakan membuat produk yang membentuk program, model sistem. (c) **Disain Produk**, produk yang dihasilkan dari suatu penelitian R & D yang menghasilkan kinerja baru berdasarkan penilaian terhadap sistem kerja lama, sehingga bisa ditemukan kelemahan-kelemahan terhadap sistem tersebut. (d) **validasi desain**; merupakan proses kegiatan sistem kerja baru secara rasional, yang bertujuan untuk menilai apakah rancangan produk dalam hal ini sebagai sistem kerja baru secara rasional, karena validasi pada tahap ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum berdasarkan pada fakta beberapa tenaga ahli atau pakar yang sudah berpengalaman memberikan penilaian terhadap produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk memberikan nilai desain baru tersebut, sehingga langkah selanjutnya bisa diketahui kekuatan dan kelemahannya, validasi desain bisa dijalankan pada sebuah forum diskusi. Sebelum berdiskusi. Peneliti mempresentasikan proses penelitian sampai ditemukan desain tersebut. Beserta dengan keunggulannya. (e) **Perbaikan Desain**; sesudah desain produk tersebut jadi dalam bentuk produk, selanjutdivalidasi melalui diskusi bersama para pakar dan para ahli lainnya. Maka akan bisa diketahui kelemahan-kelemahannya. Kelemahan tersebut kemudahan dicoba untuk di kurangi dengan jalan memperbaiki desain tersebut. Yang bertugas memperbaiki desain tersebut adalah peneliti yang akan menghasilkan produk tersebut. (f) **Uji Coba Produk**; Desain produk yang sudah dibuat tidak dapat langsung diuji-cobakan terlebih dahulu, hingga

menghasilkan produk, dan produk itulah yang diujicobakan. Pengujian bisa dilaksanakan melalui eksperimen, yaitu membandingkan efektifitas dan efisiensi sistem kerja yang lama dengan sistem kerja yang baru. (g). **Revisi Produk;** dalam pengujian produk terhadap sampel yang terbatas tersebut dapat menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru ternyata yang lebih baik bila dibandingkan dengan sistem yang lama. Perbedaan yang sangat signifikan, sehingga sistem kerja baru tersebut bisa diterapkan atau diberlakukan. (h). **Uji coba Pemakaian;** selanjutnya dilakukan revisi, setelah pengujian terhadap produk yang dihasilkan sukses. (i). **Revisi Produk;** dalam revisi produk ini dilaksanakan, bila dalam perbaikan ada yang kondisi nyata terdapat kelebihan atau kekurangan. Dalam hal ini uji pemakaian produk, sebaiknya pembuat produk selaku peneliti selalu mengevaluasi bagaimana kinerja dari produknya dalam hal ini yaitu sistem kerja. (j). **Produk masal;** dalam pembuatan produk masal ini dilaksanakan bila produk yang telah diujicobakan dinyatakan efektif serta layak untuk diproduksi secara masal.

3. Pengembangan Model Dick, & Carey

Model disain produk yang banyak digunakan oleh para pengembang “*One of the widely used models of educational research and development is the systems approach model designed by Wolter Dick and Lou Carey*”. Sebagai gambaran umum yang dapat diterapkan sebagai langkah model secara umum dalam pengembangan model dalam penelitian pengembangan model dapat digambarkan berikut ini:



Gambar: 2.4. Model Disain
(Dick, W, 2001)

Penjelasan gambar:

(a). Pengembangan materi, sebagai pengumpulan Informasi Awal, yang meliputi kajian pustaka, pengamatan sebagai observasi awal di kelas dapat dilakukan dengan pemberian materi di kelas, sebagai analisis kebutuhan dilakukan guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan. (b) Melakukan perencanaan pembelajaran, mencakup merumuskan kemampuan, merumuskan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan, dan uji coba skala kecil, dengan merumuskan tujuan khusus yang ingin dicapai oleh produk yang dikembangkan. Tujuannya untuk memberikan informasi yang tepat dalam pengembangan produk dalam ujicoba sesuai dengan tujuan khusus yang ingin di capai. (c). Pengembangan format produk awal; dalam hal ini mencakup penyiapan bahan–bahan pembelajaran, alat-alat evaluasi, format pengembangan program yang dimaksud adalah produk dalam bentuk buku ajar dan sebagainya. (d). Uji coba Awal; pada uji coba diawal dapat melakukan pengembangan ini dalam tiga sekolah atau lebih yang melibatkan 3 sampai dengan 10 subjek dan data hasil wawancara, observasi

dan angket dikumpulkan dan dianalisis. (e). Revisi produk; berdasarkan pada hasil uji coba di awal, hasil uji coba lapangan tersebut diperoleh informasi kualitatif tentang program atau produk yang dikembangkan. (f). Uji Coba Lapangan; dilakukan terhadap 2 atau 3 sekolah dengan melibatkan 30 sampai dengan 100 subjek responden data kuantitatif. Hasil belajar dikumpulkan dan dianalisis sesuai dengan tujuan khusus yang ingin dicapai. Atau jika kemungkinan dibandingkan dengan kelompok kontrol. (g). Revisi Produk: dalam revisi produk dikerjakan berdasarkan hasil uji coba lapangan. Hasil uji coba lapangan dengan melibatkan kelompok subjek lebih besar, dengan tujuan untuk menghasilkan produk dalam mencapai tujuan dalam mengumpulkan informasi. (h). Uji lapangan; dalam uji lapangan melibatkan 3 sampai dengan 10 sekolah terhadap 30 – 100 subjek yang disertai wawancara, observasi, dan penyampaian angket kemudian dilakukan analisis. (i) Revisi Produk Akhir; dalam hal ini dilakukan berdasarkan uji di lapangan. (j). Implementasi dan Desiminasi; penyampaian hasil pengembangan (proses, prosedur, program, atau produk) kepada para pengguna yang membutuhkan.

C. Kerangka Teori, Hipotesis, dan Model Penelitian

1. Kerangka Teori

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kreatif dengan perlakuan disain produk dalam bentuk implementasi pengembangan keterampilan dengan tujuan menumbuhkan sikap mental dan jiwa selalu prestatif, berkarya dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dalam hal ini seseorang yang memiliki jiwa wirausaha, terampil dengan dedikasi tinggi terampil

memanfaatkan peluang dalam mengembangkan usahanya dalam meningkatkan sumber daya ekonomi.

“An entrepreneur is one who creates a new business in the face of risk and uncertainty for the purpose of achieving profit and growth by identifying opportunities and assembling the necessary resources to capitalize on those opportunities”. (Zimmerer, 1993)

Secara garis besar, pengembangan model dalam penelitian ini adalah; pengetahuan, keterampilan, dalam menumbuhkan sikap mental meningkatkan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Atau dengan kata lain, jenis materi yang akan diterapkan, yaitu materi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam hal ini setiap kompetensi sangat terkait dengan kurikulum yang digunakan dalam melaksanakan proses implementasi pembelajaran, dimana materi yang dikembangkan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan lingkungan sekolah, memahami karakteristik isi pesan yang akan disampaikan agar sesuai dengan konteks isi pembelajaran dalam mengelola kelas, dengan pemilihan bahan ajar, dengan media yang sesuai, serta evaluasi yang akan digunakan.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang digunakan pada uji coba terbatas ini untuk menganalisis apakah setelah dilakukannya pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan Industri Kreatif dapat bersikap mandiri, kreatif, cakap dan terampil ?

a. Hipotesis Penelitian

H_0 : Kompetensi hasil belajar menggunakan Pengembangan Model Pendidikan Kewirausahaan dalam Meningkatkan Keterampilan Industri Kreatif di Sekolah Dasar. ($H_0 > 0,05$) H_0 diterima jika nilai signifikansi

H_i : Kompetensi hasil belajar menggunakan Pengembangan Model Pendidikan Kewirausahaan dalam Meningkatkan Keterampilan Industri Kreatif di Sekolah Dasar. ($H_i < 0,05$) artinya H_i diterima jika nilai Signifikansi $> 0,05$.

3. Model Penelitian

Pengembangan model pendidikan kewirausahaan melibatkan 4 (empat) orang pakar untuk memvalidasi model pendidikan kewirausahaan pada tahap evaluasi *one on one* pakar, (1) dua guru sekolah dasar muhammadiyah 5 dalam tahap evaluasi, yaitu guru yang mengevaluasi ujian formatif kelompok kecil dan kelompok besar, yang hasil yang akan di peroleh berupa produk hasil praktek keterampilan siswa, indicator ini berasal dari kajian kewirausahaan yang tercantum dalam karangka teoritik dan dari teori perkembangan anak, konten pembelajaran kewirausahaan ini akan diterapkan melalui *life skill* yang diintegrasikan dengan keterampilan yang sudah diterapkan di sekolah tara salvia, dapat di uraikan berikut ini;

a. Menyusun Assesmen Perkembangan Anak.

Assesmen perkembangan anak dalam pembelajaran keterampilan menggunakan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan anak, sesuai dengan keahlian anak, kemampuan anak, keterampilan anak, dan bakat anak, Strategi pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan ini menggunakan berbagai pendekatan yang sesuai dengan pembelajaran keterampilan di sekolah dasar, kegiatan pembelajaran keterampilan juga dipengaruhi oleh pembelajaran yang dilaksanakan dengan teori sebagai arahan yang akan dikembangkan dalam mengembangkan ide-ide anak.

b. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Penentuan Tujuan pembelajaran dilakukan dengan menentukan kompetensi dasar yang disusun berdasarkan teori perkembangan anak dan karakteristik sikap anak di usia sekolah dasar (SD). Kompetensi yang dikembangkan berupa kemampuan kognitif, afektif, psikomotor.

c. Mengidentifikasi Perilaku dan Sikap Siswa

Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa di tujuan untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku siswa, mengenai kemandirian siswa, aktifitas siswa dalam kesehariannya, moral siswa, serta. Informasi dapat diperoleh dari pengamatan terhadap siswa selama dua minggu dan informasi dari dokumen serta wawancara dengan guru.

d. Sintak Model yang dikembangkan

Dari Uraian diatas dapat digambarkan sintak model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan yang dapat dikembangkan gambaran berikut ini;

Tabel 2.1 Sintaks dan Kegiatan dalam Model Kewirausahaan & Keterampilan Kerajinan.

N0	Tahapan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siwa
1	Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengaju pada pencapaian Tujuan 2. Persiapan alat, dan Instrumen penilaian yang mengacu pada tujuan pembelajaran 3. Menyusun Lembar Kerja. 4. Menyusun Model pembelajaran 5. Guru menentukan kelompok 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rumusan tujuan memuat tentang keterampilan 2. Kebutuhan yang dirasakan siswa 3. Sisw membuat tim kelompok

2.	Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengorganisasian materi disusun secara sistematis sesuai dengan KD dan Indikator silabus, dibagi menjadi 2 (dua) kegiatan kewirausahaan & keterampilan kerajinan, 2. Merancang tata tertib siswa 3. Perencanaan instrumen <i>pretest</i> 4. Penyusunan program berdasarkan kebutuhan 5. Mengidentifikasi sumber belajar 6. Merancang Instrumen Observasi kegiatan kelompok 7. Pembuatan Perencanaan Pembelajaran (RPP), silabus, disesuaikan dgn kemampuan siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sisw membuat tim kelompok 2. Siswa merencanakan alat dan bahan keterampilan 3. Siswa menyiapkan alat yang dibutuhkan
3	Pengorganisasian materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan. 2. Guru menentukan model pembelajaran 3. Guru mengkondisikan siswa untuk menyiapkan alat dan bahan kegiatan kewirausahaan 4. Memberikan pengarahannya praktek keterampilan menganyam dengan plastic recycle 5. Guru mengkondisikan untuk praktek kewirausahaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyiapkan alat dan bahan secara berkelompok 2. Siswa membentuk kelompok.
4	Pelaksanaan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membacakan tata tertib 2. Guru membagikan LKS test awal (<i>Preetest</i>) 3. Pengenalan konsep materi kewirausahaan & Keterampilan 4. Menjelaskan keterkaitan praktek menggunakan alat dan berbahan plastik dari 5. Impelementasi praktek kewirausahaan dilakukan secara partisipatif dengan praktek. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak 2. Siswa melaksanakan <i>pretest</i> 3. Siswa duduk dengan berkelompok 4. Siswa sudah siap alat dan bahan 5. Siswa menyimak keterangan guru 6. Siswa mempraktekkan 7. Siswa mempraktekkan dengan pengulangan 8. Kerja tim.

		<ol style="list-style-type: none"> 6. Model pembelajaran dalam bentuk Rolle play 7. Mendampingi siswa dalam praktek kewirausahaan. 8. Guru berkolaborasi dengan guru keterampilan dan kesenian untuk melakukan pengamatan observasi anak dalam praktek kewirausahaan. 	<ol style="list-style-type: none"> 9. Pengembangan diri kewirausahaan dan keterampilan
5	Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi Hasil 2. Penilaian menggunakan pre tes dan post tes, 3. Instrumen lembar penilaian unjuk kerja (<i>performance</i>). 4. Penilaian Kerjasama kelompok 5. Penilaian dari hasil keterampilan peserta kelompok dalam kreatifitas anyaman plastik. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Karakteristik siswa 2. Terampil 3. Aktif 4. Menyenangkan 5. Pengulangan

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian sudah terlaksana mulai bulan Nopember 2017 sudah berjalan selama 2 tahun, dari tahun 2017 sampai dengan bulan Desember 2018. Penelitian pengembangan ini sangat luas tahapannya dengan menggunakan teori Borg & Gall, saya batasi dengan melakukan uji coba terbatas, dan uji coba luas, dengan uji coba lapangan hanya pada 3 (tiga) obyek sekolah dasar, yaitu: 1) Sekolah Dasar Muhammadiyah 5 Jakarta Selatan, 2). Sekolah Dasar Muhammadiyah 2 Kramat Raya Jakarta Pusat, dan 3). Sekolah Dasar Negeri Pondok Ranggon 04 Pagi, Kota Jakarta Timur. Pelaksanaan uji coba lapangan berikut ini :

- 1) Uji coba terbatas, pelaksanaan pengembangan model pendidikan kewirausahaan dilakukan di sekolah dasar muhammadiyah 5 jakarta selatan, dilaksanakan mulai hari senin 24 september 2018, Implementasi proses pembelajaran di berikan izin setiap hari senin dan kamis, terintegrasi dengan matapelajaran kesenian dan keterampilan di kelas 5/A, dan B. dilaksanakan setiap hari senin dan kamis, selama 8 kali pertemuan dengan implementasi pendalaman materi dan praktek pendidikan kewirausahaan keterampilan kerajinan selama 4 bulan.
- 2) Ujicoba instrument secara luas dilakukan di sekolah dasar muhammadiyah 2 jakarta pusat, pada hari Kamis, 13 September 2018, dengan jumlah siswa 50 orang, kelas V/A dan B. beralamat di Jalan Salemba Raya Jakarta Pusat.
- 3) Ujicoba produk model pendidikan kewirausahaan dan keterampilan secara luas dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Pondok Ranggon 04 Pagi, Kota Jakarta Timur,

pelaksanaannya pada hari, Rabu 24 Oktober 2018, dengan jumlah siswa sebanyak 50 orang dari kelas V/A dan B.

4. Tempat Penelitian

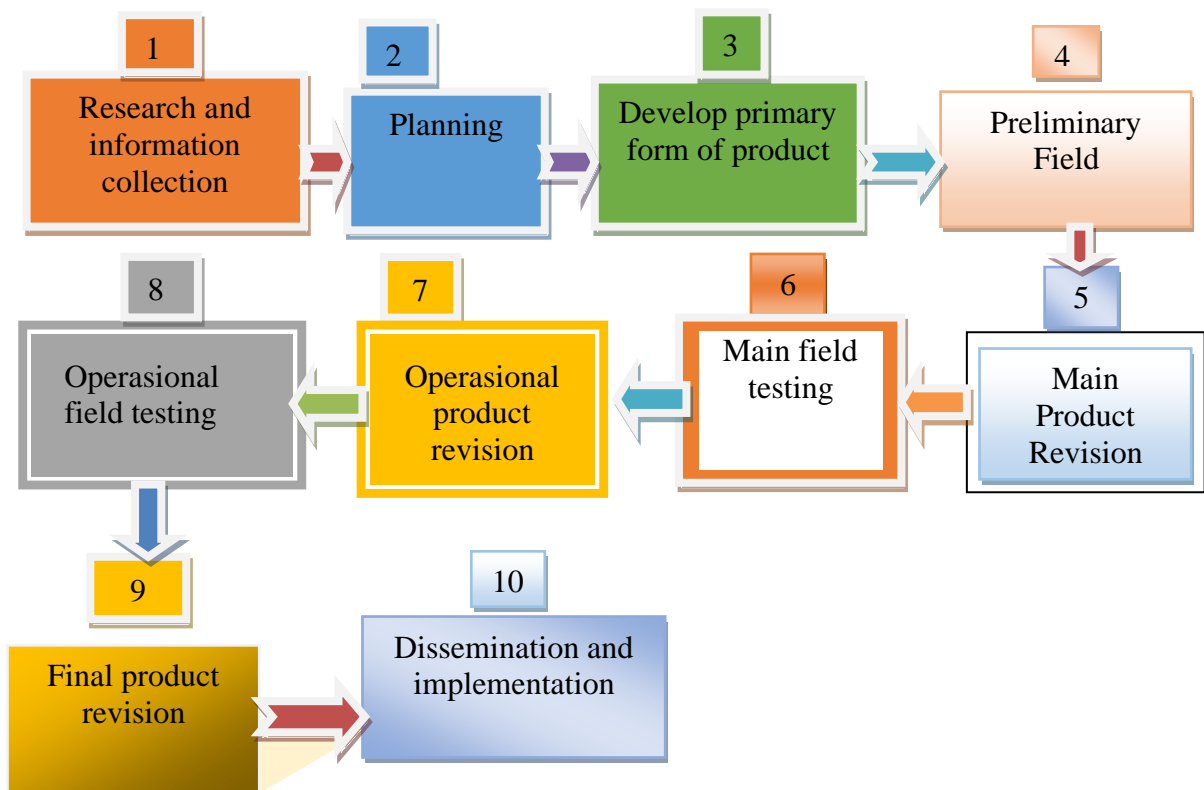
Tempat penelitian pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan Recycle, dilaksanakan di 3 (tiga) sekolah dasar, Yaitu; 1) uji coba terbatas dengan obyek penelitian pada sekolah dasar kelas 5 sekolah dasar muhammadiyah 5 jalan limau jakarta selatan, 2). uji coba luas mengambil obyek pada sekolah dasar muhammadiyah 2 Jalan kramat raya jakarta pusat. 3). Sekolah Dasar Negeri Pondok Ranggon 04 Pagi, Kota Jakarta Timur. Subyek penelitian adalah siswa kelas tinggi. Untuk memperoleh data mengenai komponen model produk yang perlu diperbaiki di modifikasi selama tahap uji coba yang digunakan di sekolah dasar

B. Model Desain Penelitian

1. Model Desain Penelitian Pendidikan Kewirausahaan.

Penelitian ini menggunakan desain, dengan metode *Research and Development* (R & D). Apapun tujuannya, untuk menggerakkan kompetensi anak dalam *lifeskill* (keterampilan kreatif), dengan menggunakan teori (Borg, 1983) *Educational research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred to as the R & D cycle , which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the product based on the finding, field testing it in the setting where it wil be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field testing stage. In indicate that product meets its behaviorally defined objectives.* (Borg, 1983)

Dalam hal ini penelitian pengembangan model ini dapat mempertimbangkan pada batasan sebagai proses pengembangan dalam memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pengelolaan pendidikan di kelas. Pengembangan yang akan dilakukan adalah *lifeskill* dengan menumbuhkan kreatifitas siswa dalam bidang kerajinan *lifeskill* yang dikembangkan dalam pendidikan kewirausahaan, keterampilan yang dikembangkan dalam keterampilan kreatif adalah keterampilan kerajinan menganyam dari daur ulang limbah plastik yang lunak, mudah untuk dijadikan keterampilan menganyam, Implementasi disesuaikan dengan kompetensi yang sudah diterapkan pada KTSP di sekolah dasar (SD), yang berlandaskan sikap positif dapat mempertahankan budaya seni yang sudah menjadi budaya turun temurun bagi umat bangsa kita dengan kekayaan alam yang luar biasa melimpah dengan sumber daya alam dan hasil alam begitu banyak yang bisa dipergunakan untuk kreatifitas yang berhasiguna, guna meningkatkan tarap hidup ekonomi keluarga, serta mempertahankan kepunahan seni budaya yang sudah ada. Pengembangan model Pendidikan Kewirusahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan menggunakan 10 tahapan menurut, Borg and Gall (1983), yang ditunjukkan pada gambar 3.1, yaitu sebagai;



Gambar: 3.1. Langkah-langkah Alur Metode Pengembangan Model
(Borg, 1983)

Keterangan gambar :

Pada gambar 3.1. ditunjukkan langkah-langkah alur Metode pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan (*recycling*), yang terdiri dari 10 langkah-langkah, yaitu sebagai berikut;

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan data awal untuk kaji pustaka, pengamatan kelas, identifikasi permasalahan dan merangkum permasalahan.
- 2) Melakukan perencanaan yaitu, identifikasi dan definisi keterampilan, perumusan, tujuan, dan uji ahli atau uji coba pada skala kecil, atau *expert judgement*.
- 3) Mengembangkan jenis/bentuk produk awal meliputi; penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku petunjuk, dan perangkat evaluasi.

- 4) Melakukan uji coba tahap awal, dilakukan 3 (tiga) sekolah menggunakan 50 subjek. Pengumpulan informasi/data dengan menggunakan observasi, wawancara, kuesioner, dan dilanjutkan analisis data.
- 5) Melakukan uji coba lapangan utama, dilakukan terhadap pakar, dan para praktisi, dengan 3-4 subjek (pakar dan Praktisi).
- 6) Melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan input dan saran-saran hasil uji lapangan utama.
- 7) Melakukan uji lapangan operasional data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuisisioner.
- 8) Melakukan perbaikan terhadap produk akhir, berdasarkan saran dalam uji coba lapangan.
- 9) Melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan input dan saran-saran dari hasil uji lapangan awal.
- 10) Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebarluaskan produk melalui pertemuan dan jurnal ilmiah, bekerjasama dengan penerbit untuk sosialisasi produk untuk komersil, dan memantau distribusi dan control kualitas.

2. Tahapan Pengembangan Model Pendidikan Kewirausahaan

Secara rinci tahapan penelitian beserta tujuan, instrument, sumber data dan pengolahan data pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kreatif di sekolah dasar. Dapat diuraikan dalam tabel:

3.1. berikut:

Tabel : 3.1.
Tahapan Uji Coba Produk Pengembangan Model Pendidikan Kewirausahaan
dalam Meningkatkan Keterampilan Kerajinan di SDM. V.

Tahapan Penelitian	Tujuan	Instrumen	Sumber Data	Pengolahan Data
1. Studi Pendahuluan a. Studi Pustaka b. Analisis Kebutuhan c. Studi Lapangan (praktek keterampilan menganyam)	Mendesripsikan Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan, permasalahan, dan kebutuhan pembelajaran	Observasi, wawancara, validasi pakar dan Praktisi, studi dokumentasi, buku siswa, buku guru, silabus dan RPP	Pakar, Praktisi (guru), dan siswa kelas 5 A & B, SD. Muhammadiyah V. Jl, Limau Jakarta Selatan	Analisis data deskriptif presentase
2. Desain dan Pengembangan a. Draf Awal b. Uji coba Instrumen c. Pree-tes d. Post-tes e. Observasi Pengamatan f. Validasi pakar & praktisi	Untuk mengembangkan produk awal model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan industry kreatif Untuk menyempurnakan dan memperoleh validasi model serta mengetahui kelebihan dan kelemahan secara konseptual menurut para pakar dan praktisi Untuk menerapkan model dan mendapat masukan dari para pakar dan praktisi, untuk perbaikan.	Rubrik Penilaian pakar & praktisi Angket lembar observasi, pre-test dan pos-tes	1. Orang pakar, 2. orang praktisi, 3. orang ahli desain (guru sebagai pengamat) 3 orang praktisi, 3 orang pengamat guru dan siswa kls 5 A & B. SD Muhammadiyah 5	Analisis data deskriptif kategoris dan presentase Analisis data deskriptif kategoris dan presentase serta uji t
3. Penilaian Hasil Karya Keterampilan siswa	Deskriptif kategoris: 1. Pengetahuan 2. Sikap 3. Keterampilan			

Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk mengembangkan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kreatif recycling di sekolah dasar, penjelasan tabel 3,1 diatas, berikut keterangannya.

1) Studi Pendahuluan

Studi pustaka, analisis kebutuhan dan studi lapangan; studi pustaka dilakukan untuk mendeskripsikan model desain pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan industry kreatif dan mengumpulkan data-data pendukung berkaitan dengan konsep penelitian dan pengembangan. Pendidikan kewirausahaan sebagai sumber belajar atau ilmu pengetahuan, dengan tujuan mendeskripsikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan, permasalahan, dan kebutuhan pembelajaran. Dengan sumber data instrument observasi, wawancara, validasi pakar dan praktisi, studi dokumentasi, buku siswa, buku guru, silabus dan RPP. Sumber data pakar, praktisi (guru), dan siswa kelas tinggi. Selanjutnya data sudah terkumpul baru diadakan analisis data deskriptif presentase. Analisis kebutuhan dan studi lapangan dilakukan untuk menganalisis permasalahan dan kebutuhan di lapangan dengan mempraktekkan keterampilan industry kreatif. Data yang dikumpulkan dalam studi pendahuluan berupa data kualitatif berupa permasalahan dan potensi model pendidikan kewirausahaan, berupa permasalahan dan potensi model desain keterampilan industry kreatif dan kuantitatif kompetensi siswa. Sumber data berasal dari jurnal ilmiah penelitian (*state of the art*), selain itu juga melakukan analisis dokumen buku panduan guru, dan buku keterampilan siswa.

2), Disain Model dan Pengembangan

Implementasi pengembangan pembelajaran di lakukan dengan tahapan sebagai implementasi model yang diterapkan di kelas sekolah dasar yang sifatnya praktek. Untuk menyesuaikan model yang dikembangkan, maka dalam hal ini tahap pertama

dilakukan survey lapangan, mendesain produk, membuat rancangan atau development, serta proses pengembangan implementasi, berlanjut dengan evaluasi. Dengan tujuan untuk mengembangkan produk awal model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan untuk menyempurnakan dan memperoleh validasi model serta mengetahui kelebihan dan kelemahan secara konseptual menurut para pakar dan praktisi. Untuk menerapkan model dan mendapat masukan dari para pakar dan praktisi, untuk perbaikan.

3). Implementasi Model Keterampilan Siswa

Pada tahap implementasi pembelajaran dikelas yang digunakan sebagai pendamping bahan ajar pengembangan model pendidikan kewirausahaan. Tahap evaluasi, merupakan tahapan untuk mengevaluasi bahan ajar yang diproduksi dan hasil belajar setelah menggunakan bahan ajar yang diproduksi. Selanjutnya dapat dijadikan sebagai model desain produk oleh pakar. Berikut tabel 3.2. dapat diuraikan sistem Implementasi Pembelajaran model pendidikan kewirausahaan keterampilan.

Tabel: 3.2.
Desain Implementasi Model

Analisis Kebutuhan	Menentukan masalah siswa di Sekolah Dasar Muhammadiyah 5.
Disain Produk	Menyusun desain model pembelajaran dalam bentuk keterampilan yang akan dikembangkan dan digunakan pada pembelajaran.
Development	Memproduksi model keterampilan dalam proses pembelajaran.
Proses pelaksanaan pembelajaran	Proses implementasi pembelajaran model pendidikan kewirausahaan industri kreatif yang diproduksi
Evaluasi produk	Melakukan evaluasi terhadap produk hasil keterampilan yang dikembangkan dan evaluasi hasil praktek keterampilan dengan menggunakan bahan ajar yang diproduksi.

Pada langkah analisis kebutuhan, disain produk, perancangan (*design*) disusun model desain pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan. Pengembangan (*Development*), pada langkah pengembangan (*development*), dikembangkan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan. Tahapan penyusunan model desain model keterampilan kerajinan berdasarkan hal-hal berikut:

- 1) Berbentuk model keterampilan kerajinan dari limbah (*Ricylce*)
- 2) Dirancang sesuai dengan lingkungan di sekitar peserta didik.
- 3) Dirancang secara terampil, menarik, kreatif, dan inovatif.
- 4) Dilengkapi dengan contoh gambar dalam menganyam keterampilan.
- 5) Materi sesuai dengan silabus dan RPP yang telah dikembangkan.
- 6) Materi dalam buku ajar pendidikan kewirausahaan dan keterampilan disusun dengan menggunakan pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan yang telah dikembangkan.

Model pendidikan kewirausahaan dan kerajinan yang telah dihasilkan kemudian diujikan kepada para ahli untuk divalidasi. Data validasi yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan dilakukan revisi. Tahap Implementasi (*Implementation*) setelah penyusunan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kreatif menghasilkan suatu produk final. Uji coba dilakukan oleh 3 orang pakar yang profesional yang dijadikan subyek penelitian yaitu di kelas 5 A dan B Muhammadiyah 5 jalan limau 2 Jakarta Selatan.

Pada uji coba dilakukan *preetest* dalam bentuk instrumen pernyataan dengan menjawab ceklis oleh 3 orang guru sebagai pengamat langkah pembelajaran yang dilakukan berdasarkan langkah keterampilan kerajinan yang telah dikembangkan. Pada akhir pembelajaran keterampilan siswa diberikan *postest* untuk melihat hasil belajar

keterampilan dari siswa pembelajaran yang telah dilaksanakan. Tahap Evaluasi (*Evaluation*).

Efektivitas model dapat dihasilkan setelah di adakan pengujian. Setelah proses pembelajaran menggunakan model keterampilan kerajinan, peneliti berkolaborasi dengan dibantu 2 (dua) orang guru, dalam proses implementasi pengembangan model, juga memberikan penilaian dengan mengisi lembar observasi. Hasil ini dijadikan sebagai dasar untuk menilai respon siswa terhadap proses penerapan model. Keberhasilan model dapat ditunjukkan dengan analisis Uji t sehingga terlihat ada perbedaan kompetensi belajar yang menggunakan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan. Jadi keberhasilan ditunjukkan melalui Intrumen pengamatan, dan hasil belajar keterampilan kreatifitas siswa. Dikatakan berhasil jika terampil hasil belajar keterampilan pada siswa dengan menggunakan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan kreatif.

3. Pendekatan Model Penelitian

Metode pengembangan (*Research and Development*), atau dikenal R & D. Pengembangan pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan yang dapat menghasilkan produk dalam bentuk keterampilan kewirausahaan dan menguji keefektifan produk tersebut melalui pakar (ahli) kewirausahaan, dan praktisi (guru-guru) di Sekolah Dasar.

a. Penyusunan Draf Model

Pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan kreatifitas menganyam dari daur ulang (*recycle*) plastik. Rancangan penelitian model pendidikan kewirausahaan dalam bentuk keterampilan kerajinan di sekolah dasar (SD) Muhammadiyah 5, pembelajaran

pendidikan kewirausahaan terintegrasi dengan mata pelajaran keterampilan seni budaya di SD Muhammadiyah 5, dengan menggunakan kurikulum 2013, dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Memilih Tema:

Pembuatan jaringan tema melalui beberapa tahapan antara lain: 1). Menentukan tema terlebih dahulu. 2). Menentukan sub-sub tema.

2) Melakukan analisis standar kompetensi lulusan (SKL), Kompetensi Inti (KI), kompetensi dasar (KD) serta membuat indikator.

Analisis kurikulum (SKL, KI dan KD serta membuat indikator) dilakukan dengan cara sebagai berikut: a). membaca semua standar kompetensi lulusan, kompetensi inti, serta kompetensi dasar dari semua muatan pelajaran. b). menganalisis standar kompetensi lulusan dan kompetensi inti serta kompetensi dasar. Pemetaan keterhubungan tema ke dalam KI, KD dan Indikator. dengan mengetahui pemetaan keterhubungan ini, sehingga model pendidikan kewirausahaan dapat diintegrasikan dengan matapelajaran kebudayaan dan kesenian.

3) Penyusunan Silabus, RPP, pembelajaran pendidikan kewirausahaan, yang terintegrasi dengan matapelajaran kebudayaan dan kesenian, di sekolah dasar muhammadiyah 5.

Langkah utama yang harus dilaksanakan untuk mengembangkan silabus antara lain: (a) merancang materi pokok pembelajaran pendidikan kewirausahaan, (b). Pengembangan model disain kegiatan pembelajaran pendidikan kewirausahaan, (c). Menyusun indikator sesuai dengan konten, (d) membuat penilaian, (e). Menentukan jenis Penilaian, (f) Menyusun RPP dan Silabus.

b. Metode dan Disain Penelitian

Disain model penelitian dengan (R & D) mengimplementasikan sesuai dengan gambaran pengembangan model pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar, pengujian mengembangkan model pendidikan kewirausahaan ini, sekolah dasar (SD) dengan model eksperimen.

Model disain penelitian ini melibatkan para ahli pakar dan praktisi sebagai validasi model produk buku ajar yang direvisi oleh pakar, atas dasar data uji tes lapangan. Berikut pengumpulan informasi; 1) menyiapkan bacaan literatur, pengamatan sebagai observasi serta penyiapan analisis dalam kebutuhan pengembangan model; 2) Menyiapkan berbagai kebutuhan keterampilan, termasuk mendefinisikan keterampilan/kemampuan yang akan dikembangkan, merumuskan tujuan, menentukan urutan kegiatan, serta membuat skala pengukuran khusus; 3) Pengembangan produk buku ajar pendidikan kewirausahaan dan perangkat evaluasi; 4) Menerapkan pengujian diawal, dengan dilakukan pada satu sampai dua sekolah dan mengikutsertakan enam sampai 12 subjek. Melakukan pengamatan, interview, serta angket, yang kemudian data yang diperoleh dianalisis guna penyempurnaan model awal tersebut; 5) melakukan revisi produk tahap awal sebagai hasil uji coba serta analisis model awal; 6) selanjutnya di implementasikan pengamatan, dalam bentuk instrumen; 7) pelaksanaan pengujian uji coba obyek yang berbeda dilakukan terhadap praktisi sebagai pengamat; 8) tahap akhir dilakukan revisi akhir terhadap model dengan menilai produk yang dihasilkan oleh siswa. 9) memvalidasi model dalam bentuk produk buku panduan guru, dan buku lembar kerja siswa (LKS), serta model yang diterapkan.

Penelitian kualitatif dan kuantitatif dalam penerapan model disain dalam penelitian yang dapat diuraikan dalam rincian;

- 1) Kegiatan diawal; memberikan gambaran situasi yang ada dilapangan. Akan digali berbagai fakta dan fenomena yang berkaitan dengan (1) gambaran secara umum mengenai kemampuan kelompok peserta siswa-siswi; (2) model pendidikan kewirausahaan melalui keterampilan peserta siswa-siswi SD kelas 5 kelas A dan B. (3) implementasi prinsip-prinsip pendidikan kewirausahaan melalui keterampilan kerajinan tangan berbahan daur ulang plastik, dan limbah kertas koran, langkah-langkah, strategi pendekatan, bantuan sumber belajar dari buku pendidikan kewirausahaan karangan peneliti.
- 2) Membuat konsep bahan ajar yang digunakan dalam penyusunan model yang belum pernah ada sebelumnya dapat berupa produk buku ajar dengan keterampilan kerajinan di sekolah dasar di kelas tinggi.
- 3) Verifikasi validasi model disain yang dilakukan oleh pakar dan praktisi, sebagai praktisi adalah guru dibidang keterampilan, dalam hal ini sebagai pakar atau ahli pada bidangnya, baik keterampilan, keahlian kewirausahaan dan daur ulang limbah pakar keterampilan kewirausahaan kerajinan tangan menganyam.

Pengembangan model pendidikan kewirausahaan tahap ini merupakan kelanjutan dari studi pendahuluan, dilakukan revisi hasil analisis studi pendahuluan. Dalam persiapan ini, peneliti melakukan kolaborasi dengan kepala sekolah, pimpinan bidang kurikulum, guru yang mengajar keterampilan. (1). Penerapan pengembangan model pendidikan kewirausahaan yang belum pernah ada di sekolah dasar; (2) garis besar rencana pendidikan kewirausahaan terperinci dan terjadwal dalam silabus, rencana pendidikan (RPP) dilengkapi dengan lembar kerja siswa, instrumen, jadwal kegiatan eksperimen yang akan di laksanakan; (3)

merencanakan kepada pihak-pihak yang akan dilibatkan; (4) strategi monitoring mengamati pelaksanaan sebagai observasi selama implementasi pembelajaran berlangsung; (5) hasil pengamatan dalam bentuk instrumen sebagai pengumpul data yang akan dikumpulkan setelah di revisi terhadap kelompok peserta didik sebagai responden, dapat diuraikan dalam gambar berikut;

Pretest	Treatment	Posttes
T ₁	X	T ₂
T ₁		T ₂
	X	T ₂
		T ₂

Gambar: 3.2.
Desain Eksperimen, sumber: Sugiono.

Keterangan Gambar :

T₁: pelaksanaan *pretest* kepada kelompok eksperimen

T₂: Pelaksanaan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

x : Pengembangan disain model keterampilan kerajinan

Eksperimen terhadap kelompok siswa-siswi kelas 5/A dan B, yang mengikuti pengembangan model pendidikan kewirausahaan melalui keterampilan kerajinan, Persiapan eksperimen, tahap ini merupakan terusan daripada studi yang sudah dilakukan sebagai tahap pendahuluan.

Dalam tahapan persiapan ini, peneliti melakukan kolaborasi dengan Kepala sekolah, pimpinan bidang kurikulum, guru yang mengajar keterampilan. Persiapan implementasi pengembangan model sebagai: (1) ilustrasi gambaran tentang pengembangan disain model pendidikan kewirausahaan yang belum pernah ada di sekolah dasar; (2) garis besar rencana pendidikan kewirausahaan terperinci dan terjadwal dalam silabus, rencana pendidikan (RPP) dilengkapi dengan lembar kerja

siswa, instrumen, jadwal kegiatan eksperimen yang akan di laksanakan; (3) perencanaan pihak praktisi ahli pakar yang akan dilibatkan; (4) strategi monitoring selama pelaksanaan eksperimen; (5) data sebagai sumber analisis disusun sebagai gambaran data yang akan dikumpulkan.

Pelaksanaan eksperimen pada awal pelaksanaan eksperimen dilakukan *pretest* dengan indikator yang telah dirancang. *Pretest* dilakukan dalam rangka pelaksanaan pengembangan peserta didik dalam rangka mengembangkan model pendidikan kewirausahaan, pendidikan kewirausahaan, serta sumber belajar yang sudah divalidasi oleh para pakar. Pada tahap ini, peneliti berperan mengkomunikasikan, mendiskusikan, dan mensosialisasikan sasaran eksperimen. Pengamatan sebagai bentuk observasi dalam mengamati pelaksanaan implementasi pengembangan model yang diterapkan di kelas dapat berjalan dengan baik. pengamatan terhadap pelaksanaan pengembangan model kewirausahaan di kelas.

Kegiatan difokuskan pada proses pembelajaran keterampilan baik teori maupun praktek kerajinan, dengan diakhir kegiatan selalu diadakan evaluasi sebagai hasil dari observasi dan monitoring dari tahap sebelumnya, yang merupakan bahan yang digunakan untuk mengevaluasi hasil pelaksanaan eksperimen. sebagai kegiatan evaluasi ini terdiri dari uji coba instrumen, uji coba produk, observasi/monitoring. Penilaian produk hasil kreatifitas siswa dalam bentuk produk yang sudah jadi. semua informasi menguraikan kaitan satu dengan yang lainnya dapat dihubungkan dengan teori yang terkait, rancangan model pengembangan dapat di gambarkan dalam skema berikut ini.

Pengumpulan data dengan menggunakan instrument, untuk menjaring data permasalahan dan kebutuhan, uji analitis pakar produk model berupa buku ajar pendidikan kewirausahaan dan keterampilan, oleh pakar pengrajin kreatifitas

kerajinan dari daur ulang plastik dan limbah kertas, dari Universitas Islam Indonesia (UII) Sleman Yogyakarta. Pengamatan pada saat implementasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan pengukuran instrumen, sebagai pengamat adalah para praktisi dari guru-guru sebagai pendamping dalam melakukan penelitian, penerapan keterampilan yang dikembangkan dapat berupa bahan produk buku ajar pendidikan kewirausahaan dan keterampilan kerajinan yang dapat dikembangkan atau dipraktekkan sebagai produk berguna dapat dimanfaatkan sebagai produk tas dari daur ulang berbahan plastik lunak, dalam hal ini memberikan nuansa kreatifitas kepada siswa usia di sekolah dasar, berikut gambar plastik bekas sebagai bahan untuk keterampilan kerajinan menganyam kreatif :



Gambar: 3.3. Plastik Recycle
Sumber: Peneliti.

(5) Gambaran alur penelitian dapat di implementasikan, sebagai yang diawali dengan strategi perencanaan pelaksanaan, dan berlanjut pada penilaian, berikut tabel 3.3 komponen pengembangan disain model keterampilan kerajinan recycle berikut ini;

Tabel: 3.3.
Pengembangan Disain Model Keterampilan Kerajinan Recycle

N0	Komponen	Penjelasan
1	Langkah utama	Langkah utama dalam keterampilan kerajinan anyaman dari daur ulang plastik terfokus pada produksi tas plastik.
2.	Perencanaan	Perencanaan Pembelajaran dengan pembuatan silabus, RPP, alat, dan Instrumen penilaian yang mengacu pada tujuan pembelajaran pendidikan kewirausahaan dan keterampilan
3	Pengorganisasian materi	Pengorganisasian materi disusun secara sistematis sesuai dengan KD dan Indikator silabus, dibagi menjadi 2 (dua) kegiatan pembelajaran dalam kreatifitas kerajinan anyaman dari plastic, (1) terkait praktek menggunakan alat dan berbahan plastic dari daur ulang plastic, (2) terkait praktek keterampilan menganyam dengan bermacam produk tas, dompet, dls.
4	Pelaksanaan Pembelajaran	Impelementasi pengembangan model produk yang dilakukan secara partisipatif dengan praktek membutuhkan waktu 2 (dua) jam
5	Penilaian	Penilaian menggunakan pretest dan postest, dan di akhir penilaian sebagai ketuntasan dilakukan penilaian produk siswa yang sudah menghasilkan karya.

Tabel: 3.4.
Model Keterampilan Kerajinan Recycle yang dikembangkan

No	Kegiatan		Aspek perubahan Sikap
	Aktivitas guru	Aktifitas siswa	
1	Menyiapkan perangkat pembelajaran	Menyiapkan alat yang di instruksikan oleh guru	Mengikuti aturan yg berlaku
2	Memberikan penjelasan singkat mengenai kegiatan peralatan yg dibutuhkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan • Menyimak 	Mengikuti arahan guru
3	Membimbing dan	Siswa menyimak dan	Mengikuti arahan guru

	mengarahkan, memberikan contoh kreatifitas yang akan dipraktekkan	ikut serta mempraktekkan	
4	Memfaatkan Daur ulang plastik (anyaman plastik)	Siswa menyimak dan ikut serta mempraktekkan	Mengikuti arahan guru
5	Membimbing dan mendampingi siswa	Siswa praktek	Mengikuti arahan guru
6	Display produk	Meminta anak untuk mendisplay produk	Mengikuti arahan guru
7	Evaluasi produk	Mendisplay Hasil produk	Mengikuti arahan guru

C. Sampel Penelitian

1. Subyek Penelitian SDM 5.

Populasi sebagai sampel di sekolah dasar kelas tinggi berjumlah (n) 50 siswa sekolah dasar muhammadiyah V sebagai sampel adalah kelas tinggi yaitu kelas 5/A dan B, pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycle* pada sekolah dasar muhammadiyah 5, Jalan limau ii, kebayoran baru, jakarta selatan, dengan jumlah responden dalam penelitian ini berjumlah n 50 sebagai obyek di kelas tinggi yaitu kelas A jumlah sampel 25 orang siswa, kelas B dengan jumlah sampel 25 orang siswa sebagai responden.

2. Nama-nama Pakar dan Praktisi

Responden pakar yang terlibat dalam penilaian model konseptual buku ajar pendidikan kewirausahaan, berjumlah 3 orang pakar, berikut tabel 3.6;

Tabel: 3.5.
Nama-nama Para Pakar Yang Memvalidasi
Model Buku Ajar Pendidikan Kewirausahaan & Keterampilan

No.	Nama	Keahlian	Instansi
1.	Dr. Elliot Simangunsong, Ph.D	Kewirausahaan Bisnis Marketing	Wakil Rektor III Universitas Prasetya Mulya
2.	Prof. Dr. Irdam Ahmad, M.Stat	Kreatifitas Limbah	Dosen Pendidikan Geografi FKIP UHAMKA
3.	Dr. Hijrah Purnama Putra, M.Si	Industri Kreatif dari Daur Ulang Plastik.	Dosen Universitas Islam Indonesia (UII) Usaha sampingan: Butik Daur Ulang Project B. Indonesia

Responden praktisi terhadap disain model pengembangan keterampilan kerajinan tas plastik recycle, berjumlah 4 orang Praktisi.

Tabel: 3.6
Daftar nama-nama para praktisi yang memvalidasi model produk buku ajar
pendidikan kewirausahaan Guru-guru SD. Muhammadiyah 5.

No.	Nama	Keahlian	Instansi
1	Taufik Nur Wibowo, M.Pd.	Kepala Sekolah	SD Muhammadiyah 5 Jakarta.
2.	Ali Yusuf Syakir, S.E.Sy. M.H	Bidang kurikulum	SD Muhammadiyah 5 Jakarta.
3.	Amrillah, S.Pd.	Guru Kelas V, Bidang Keterampilan (mulok)	SD Muhammadiyah 5 Jakarta.
4.	Yuzar Qadarisman, M.Pd.	Guru Kelas V, (matapelajaran Bahasa Indonesia)	SD Muhammadiyah 5 Jakarta.

Responden praktisi terhadap disain model pengembangan kreatifitas, sebagai pengamatan dalam proses implementasi kegiatan pengembangan model berlangsung, berikut tabel 3.8. berikut ini:

Tabel: 3.7
Nama-nama para praktisi yang memvalidasi model observasi
Pengamatan Implementasi kinerja keterampilan siswa SD. Muhammadiyah 5.

No.	Nama	Keahlian	Instansi
1	Nurhayati, M.Pd	Guru Kelas 5	SD Muhammadiyah 5 Jakarta.
2.	Iis Teti Mutia, S.Pd.	Guru Kelas 5	SD Muhammadiyah 5 Jakarta.
3.	Neni Nuraeni, S.Pd	Guru Kelas V,	SD Muhammadiyah 5 Jakarta.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.

1. Kisi-Kisi Instrumen

Dalam uji coba terbatas ini, teknik pengumpulan data menggunakan teknik non tes, untuk mengukur tingkat kualitas proses pembelajaran. Instrument untuk mengukur kompetensi hasil belajar pada penelitian ini menggunakan *preetest* dan *postest*. menganalisis data di butuhkan hasil dari observasi di lapangan, sebagai sumber data melalui, pengamatan praktek keterampilan kerajinan *recycle*. Sumber data tersebut sebagai bahan menganalisis kebutuhan di kelas 5 SD. muhammadiyah 5. jakarta selatan. Kisi-kisi instrumen buku pendamping pendidikan kewirausahaan dan keterampilan, “pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan recycling di sekolah dasar”

Tabel: 3.8.
Kisi-kisi Instrumen Produk Buku Ajar

No	Indikator	Keterangan
1	Kesesuaian isi buku untuk kebutuhan siswa sekolah dasar dengan memanfaatkan lingkungan peserta didik	
2	Kesesuaian gambaran pada isi buku sebagai ilustrasi menarik perhatian pembaca	
3	Kesesuaian materi dengan gambar ilustrasi pada buku pendidikan kewirausahaan dan keterampilan	

4	Kesesuaian tema-tema yang bermasalah	
5	Kesesuaian dengan simbol-simbol sebagai ilustrasi	
6	Kendala masalah istilah-istilah yang ditemui pada buku ajar sebagai pendamping guru	
7	Kejelasan kalimat pada buku yang bisa dipahami oleh siswa sekolah dasar.	
8	Kejelasan istilah-istilah yang digunakan sehingga siswa dapat memahami dengan jelas	
9	Kemudahan memahami isi bacaan dalam pembelajaran pendidikan kewirausahaan yang terintegrasi dengan matapelajaran keterampilan dan kesenian	
10	Ketertarikan guru menggunakan bahan ajar pendidikan kewirausahaan dan keterampilan	
11	Kemudahan memahami isi bacaan dalam pembelajaran pendidikan kewirausahaan dan keterampilan	
12	Memberi motivasi untuk belajar bermakna	
13	Keluasaan Materi sesuai Kompetensi/Indicator Pencapaian pembelajaran pendidikan kewirausahaan	
14	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	
15	Kesesuaian materi dengan kompetensi, dan Indikator pembelajaran pendidikan kewirausahaan dan keterampilan di SD	

2. Uji Coba Model.

Pengembangan model pendidikan kewirausahaan, perlu diadakan pengujian untuk membuktikan signifikansi perbedaan system kerja kelompok lama dan kerja kelompok baru dalam bentuk *expert judgement*

Expert Judgement Uji Ahli Desain Produk

Menurut (Habibi & Rusdi, 2018) bahwa *expert judgement* merupakan pertimbangan/pendapat ahli/orang yang berpengalaman. Pengujian model disain produk di nilai oleh para pakar dan praktisi dalam mengimplementasikan komponen-komponen pendidikan kewirausahaan melalui keterampilan industri kreatif, dalam bentuk buku ajar pendidikan keterampilan kerajinan mengayam dalam bentuk kelompok.

3. Teknik Pengumpulan Data

Tahapan proses pengembangan model pendidikan kewirausahaan yang dilakukan di kelas V/A dan B, uji coba, instrumen, *pretest* dan *posttest*, lembar pengamatan kerja kelompok. Penggunaan instrumen dan teknik pengumpulan instrumen berikut ini;

1). Implementasi Penelitian pada tahap awal (1)

a). Wawancara terbuka;

Instrumen dan teknik pengumpulan data ini digunakan untuk mengidentifikasi kebiasaan belajar dengan berkelompok, pengembangan yang dilakukan dengan melakukan implementasi kegiatan pembelajaran di kelas, dengan membuat perencanaan pembelajaran (RPP) serta silabus pendidikan kewirausahaan, dengan mengetahui kebutuhan-kebutuhan kelompok belajar. Untuk memperoleh gambaran umum tentang kebutuhan belajar, instrumen ini dilaksanakan untuk didalam kelas peserta siswa-siswi di sekolah dasar.

b). Pedoman wawancara terstruktur

Pedoman wawancara terstruktur dirumuskan berdasarkan kisi-kisi yang dibuat berdasarkan hasil dari identifikasi awal yang diperoleh melalui instrumen dan teknik pedoman wawancara. Instrumen pedoman wawancara terstruktur digunakan untuk mengadakan identifikasi kebutuhan-kebutuhan belajar anak sekolah dasar, untuk memperoleh keterangan tentang kebutuhan belajar untuk anak usia sekolah dasar, sesuai dengan kebutuhannya, dimana kebutuhan pembelajaran anak sekolah di sesuaikan pada kelompok siswa, instrumen terdiri dari 15 butir pertanyaan yang dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu: identitas responden sesuai dengan kebutuhan belajar anak SD, dan potensi lingkungan, masing-masing tiga butir pertanyaan menyesuaikan dengan

kemampuan siswa di sekolah dasar.

Selain itu, Instrumen ini bersifat fleksibel dalam implementasinya, terutama dalam konteks bahasa atau kalimat tanpa mengurangi makna substansial, sehingga mudah dipahami oleh responden usia anak di SD. Pengumpulan data penelitian pengembangan model pendidikan kewirausahaan, (1) *Preetest* untuk mengetahui pengembangan model pendidikan kewirausahaan, (2) Instrumen untuk mengukur tingkat keaktifan siswa dalam kelompoknya,

c). Observasi

Melalui metode pengumpulan data ini, jenis data lebih banyak bersifat kualitatif. Observasi merupakan upaya aktif dalam perolehan data melalui pengamatan kerja kelompok di kelas. Observasi untuk mengamati keaktifan siswa dalam kelompoknya dalam mengerjakan *task* yang telah diberikan dan mengamati pengembangan model pendidikan kewirausahaan, dilakukan pembelajaran di kelas.

Data yang dikumpulkan melalui observasi diperoleh dari sumber belajar, dengan panduan buku ajar pendidikan kewirausahaan sebagai capai hasil penelitian dapat berupa produk buku ajar. Pada kegiatan pelaksanaan eksperimen, yang mencakup materi: (1) Kegiatan sumber belajar dengan implementasi di bagi berdasarkan kelompok; (2) aktivitas anggota kelompok dalam pengembangan model pendidikan kewirausahaan; (3) mengimplementasikan komponen-komponen pendidikan kewirausahaan melalui keterampilan.

Instrumen pengamatan digunakan pada waktu mengamati kinerja kelompok, mengamati peristiwa atau fenomena yang terjadi dalam proses kreatifitas kerajinan kerja kelompok. Bentuk instrumen dalam bentuk *check list*

dan daftar isian, guna mendapat data yang akurat, (lampiran)

2). Penelitian Tahap Kedua.

Berkenaan dengan perlakuan pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycle*, maka model tersebut merupakan instrumen intervensi bagi kelompok eksperimen yang dilengkapi dengan instrumen penunjang, yaitu observasi. Implementasi kegiatan keterampilan pendidikan kewirausahaan yang dilakukan oleh anak Sekolah Dasar Muhammadiyah 5 Jakarta Selatan, setelah adanya perlakuan program pembelajaran, baik terhadap kelompok eksperimen maupun kelompok siswa yang aktif dalam keterampilan pendidikan kewirausahaan, kegiatan yang diobservasi berkenaan dengan jenis kerajinan tangan.

Teknik yang digunakan adalah daftar isian yang diimplementasikan saat pengembangan model pendidikan kewirausahaan di kelas, pelaksanaan pengumpulan data dilakukan pada waktu kegiatan proses pelaksanaan pengembangan pembelajaran berlangsung, yaitu pada setiap hari senin dan kamis, selama 8 kali pertemuan sesuai dengan silabus dan perencanaan pembelajaran yang sudah direncanakan.

4. Penyusunan Instrumen Penelitian

a. Kisi-Kisi *Pre-test* dan *Post Test*

Instrumen ini digunakan untuk melengkapi data, mengukur keterampilan anak dalam bekerjasama secara berkelompok, hasil observasi dan dilakukan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen ini terdiri dari 15 pertanyaan yang berkenaan dengan jenis keterampilan dalam kerajinan menganyam tas plastik. Pelaksanaan pengumpulan data dilakukan setelah

diadakan intervensi kegiatan pendidikan keterampilan, yaitu selama selama 3 (Tiga) bulan di lapangan, dengan perlakuan pengembangan sebagai bentuk kegiatan memberikan pengetahuan, sikap, dan terampil. Angket sebagai instrumen penelitian ini mencakup tentang indikator model pendidikan kewirausahaan, sebagai pengukuran dimensi, pengetahuan, Keterampilan, dan sikap yang diamati.

Pada pengujian alat Instrumen ini dalam bentuk keterampilan kreatifitas dengan pengukuran sebagai hasil dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan, menggunakan *Expert Judgement* atau uji ahli desain Produk Menurut (Habibi & Rusdi, 2018) bahwa *Expert Judgement* merupakan pertimbangan/pendapat ahli/orang yang berpengalaman. Pengujian dari hasil para pakar dalam mengimplementasikan komponen-komponen pendidikan kewirausahaan melalui keterampilan industri kreatif, dalam bentuk buku ajar pendidikan keterampilan kreatif mengayam dalam bentuk kelompok.

Model diuji cobakan kepada para praktisi (guru-guru) sebanyak 3 orang dalam bentuk non tes sebagai tahapan uji keefektifan produk berakhir pada tahap analisis data dari *pretest* dan *posttest* yang telah dilaksanakan dan produk dikatakan terampil dan final, dengan hasil akhirnya adalah siswa menghasilkan produk hasil keterampilan karyanya sendiri secara berkelompok. Dalam uji coba terbatas ini, teknik pengumpulan data kompetensi hasil keterampilan kerajinan menganyam plastik bekas. Kisi-kisi *pretest* dan *posttest* dapat di lihat tabel 3.10 berikut:

Tabel: 3.9.
Kisi-Kisi Instrumen *Preetest* dan *Postest*

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal	Jumlah
1.3. Menggali informasi dari teks wawancara tentang jenis-jenis usaha dan pekerjaan serta kegiatan aneka karya kerajinan dari bahan daur ulang limbah plastik.	Mengidentifikasi aneka karya kerajinan dari bahan daur ulang limbah plastik.	1,2,3	3
1.1. Memahami fungsi pendidikan kewirausahaan, serta manfaat limbah plastik.	Menjelaskan fungsi pendidikan kewirausahaan melalui keterampilan kerajinan dari bahan plastik daur ulang.	4,5,6	3
2.1. Mengolah dan menyajikan desain keterampilan kerajinan dari bahan limbah plastik lunak	Merancang desain keterampilan kerajinan dari bahan limbah plastik lunak	7,8, 9,10	4
3.1. Memahami aneka karya keterampilan dari bahan daur ulang limbah plastic lunak	Menjelaskan aneka karya keterampilan dari bahan daur ulang limbah plastic lunak	11 , 12	2
4.1. Memahami unsur estetika proses keterampilan menganyam dari bahan plastik yang memiliki nilai guna	Menjelaskan unsur estetika proses keterampilan menganyam dari bahan plastik yang memiliki nilai guna.	13, 14, 15	3

b. Instrumen Pengamatan Proses Keterampilan

Instrumen pengamatan proses keterampilan kerajinan sebagai alat ukur kualitas proses praktek pembelajaran keterampilan kerajinan yang dilakukan siswa secara berkelompok dengan menggunakan lembar observasi untuk pengamati model pendidikan kewirausahaan dan keterampilan di kelas. berikut

tabel kisi-kisi observasi ketika proses pembelajaran.

Tabel: 3.10.
Kisi-kisi observasi ketika Proses Keterampilan

No	Indikator	Keterangan
1	Menyampaikan materi pembelajaran pendidikan kewirausahaan yg terintegrasi dengan kesenian, sesuai dengan materi yang ada pada buku ajar pendidikan kewirausahaan dan keterampilan	
2	Menyampaikan materi pembelajaran keterampilan kerajinan dengan melibatkan lingkungan sebagai sahabat kita.	
3	Menyiapkan bahan dan alat keterampilan kerajinan menganyam dari limbah plastik yang lunak	
4	Mengatur/memilah bahan-bahan keterampilan dari plastik pembungkus kopi sesuai dengan warna dan corak..	
5	Menyiapkan peralatan keterampilan dari plastik pembungkus kopi yang lunak, dan alat gunting, jarum, benang.	
6	Mempraktekkan keterampilan Industri kreatif tahap pemilahan plastik sesuai dengan warnanya.	
7	Mempraktekkan keterampilan Industri kreatif tahap menggunting plastik saset kopi sesuai dgn warnanya.	
8	Mempraktekkan keterampilan kerajinan tahap melipat plastik sesuaikan dengan warna dan coraknya untuk dianyam	
9	Mempraktekkan keterampilan kerajinan tahap proses menganyam.	
10	Proses menganyam keterampilan kerajinan membuat dompet dari plastic recycle.	
11	Menggagas ide baru dalam mengembangkan keterampilan kerajinan membuat tas.	
12	Mengembangkan keterampilan keterampilan secara berkelompok dengan berbagai macam-macam model produk.	
13	Kecepatan menganyam keterampilan .	
14	Tepat waktu dalam menyelesaikan tugas keterampilan kerajinan menganyam plastik bekas	
15	Menyiiapkan bahan keterampilan menganyam dari limbah plastik recycle.	

E. Instrumen Uji Validasi

Uji validasi pakar materi dalam bentuk buku pendidikan kewirausahaan dan keterampilan ” digunakan untuk menilai kesesuaian materi yang ada dalam model pendidikan kewirausahaan integratif berbasis lingkungan sahabat kita, berikut Rubrik Penelitian:

1. Rubrik Penelitian Uji Validasi

Rubrik uji validasi pakar dan praktisi (guru) materi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut pada tabel 3.12 di bawah ini :

Tabel: 3.11
Rubrik Penilaian Uji Validasi Desain Model oleh Pakar dan Praktisi

ASPEK MATERI	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
Huruf jelas tampilannya	1. Dapat dibaca	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik,	Kurang Baik,	Sangat Kurang baik
	2. Gambar menarik	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik,	Kurang Baik,	Sangat Kurang baik
	3. Gambaran sebagai ilustrasi menarik perhatian	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik,	Kurang Baik,	Sangat Kurang baik
	4. Materi sesuai dengan gambar	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik,	Kurang Baik,	Sangat Kurang baik
Kejelasan konsep yang disajikan	5. Menarik pembaca	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik,	Kurang Baik,	Sangat Kurang baik
	6. Mudah memahami materi	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik,	Kurang Baik,	Sangat Kurang baik
	7. Tidak bertele-tele dalam penyajian materi	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik,	Kurang Baik,	Sangat Kurang baik
	8. Kejelasan kalimat	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik,	Kurang Baik,	Sangat Kurang baik
	9. Kejelasan	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat

	simbol dan lambang			Baik,	Baik,	Kurang baik
	10. Kejelasan istilah yang digunakan	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik,	Kurang Baik,	Sangat Kurang baik
Manfaat	11. Kemudahan memahami isi bacaan dalam pembelajaran	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik,	Kurang Baik,	Sangat Kurang baik
	12. Ketertarikan menggunakan bahan ajar	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik,	Kurang Baik,	Sangat Kurang baik
	13. Memberi motivasi untuk belajar bermakna	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik,	Kurang Baik,	Sangat Kurang baik
Kecukupan, Kedalaman, keluasaan Materi sesuai Kompetensi/in dicator Pencapaian pembelajaran	14. Rumusan Kompetensi	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik,	Kurang Baik,	Sangat Kurang baik
	15. Rumusan Indikator pembelajaran	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik,	Kurang Baik,	Sangat Kurang baik
	16. Rumusan tujuan pembelajaran	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik,	Kurang Baik,	Sangat Kurang baik
	17. Kesesuaian Materi dengan Komtensi /Indikator pembelajaran	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik,	Kurang Baik,	Sangat Kurang baik
	18. Penilaian Pembelajaran	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik,	Kurang Baik,	Sangat Kurang baik

2. Rubrik Penelitian Uji Validasi Hasil Keterampilan Siswa

Tabel: 3.12
Rubrik Penelitian Uji Validasi Hasil Keterampilan Siswa

INDIKATOR SOAL	NO	SOAL	SKALA PENILAIAN		
			(3)	(2)	(1)
1.2. Mengidentifikasi aneka karya kerajinan dari bahan daur ulang limbah plastik.	1,2,3	1. Menyimak materi keterampilan menganyam plastik bekas dari guru	Terampil	Cukup Terampil	Tidak terampil
		2. Menyimak diskusi kelompok yang akan dipraktekkan.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak terampil
		3. Menyimak langkah-langkah pembuatan keterampilan yang berbahan limbah Plastik lunak untuk dijadikan dompet, Tas.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak terampil
1.3. Menjelaskan fungsi pendidikan kewirausahaan melalui keterampilan kerajinan dari bahan plastik daur ulang.	4,5,6	4. Menyiapkan bahan keterampilan menganyam dari Limbah Plastik yang Lunak	Terampil	Cukup Terampil	Tidak terampil
		5. Mengatur/memilah Bahan-bahan keterampilan dari plastik pembungkus kopi sesuai dengan warna dan corak..	Terampil	Cukup Terampil	Tidak terampil
		6 Menyiapkan peralatan keterampilan dari plastik pembungkus kopi yang lunak, dan alat gunting, jarum, benang, dsb.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak terampil
2.1. Merancang desain keterampilan kerajinan tas dari bahan plastik bekas (<i>recycle</i>)	7,8,9,10	7. Mempraktekkan keterampilan Industri kreatif tahap pemilahan plastik sesuai dengan warnanya.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak terampil
		8. Mempraktekkan keterampilan Kerajinan tahap menggunting plastik saset kopi sesuai dgn warnanya .	Terampil	Cukup Terampil	Tidak terampil
		9. Mempraktekkan keterampilan kerajinan tahap melipat plastik sesuaikan dengan warna dan coraknya untuk dianyam	Terampil	Cukup Terampil	Tidak terampil
		10. Mempraktekkan keterampilan Kerajinan	Terampil	Cukup Terampil	Tidak terampil

		tahap proses menganyam.			
3.1. Mengembangkan aneka karya keterampilan kerajinan tangan dari bahan plastik	11,12,	11. Proses menganyam keterampilan keterampilan membuat dompet dari plastik bekas.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak terampil
		12. Menggagas ide baru dalam mengembangkan keterampilan kerajinan membuat tas.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak terampil
4.1. Menjelaskan unsur estetika proses keterampilan kerajinan menganyam dari bahan plastik yang memiliki nilai guna.	13,14,15	13. Mengembangkan keterampilan kerajinan secara berkelompok dengan berbagai macam-macam model produk.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak terampil
		14. Kecepatan menganyam keterampilan kerajinan tas.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak terampil
		15. Tepat waktu dalam menyelesaikan tugas keterampilan kerajinan menganyam plastik bekas (recycle)	Terampil	Cukup Terampil	Tidak terampil

3. Rubrik Penelitian Uji Validasi *Preetest* dan *Postest*

Tabel: 3.13
Rubrik Penilaian Uji Validasi *Preetest* dan *Postest*

INDIKATOR	NO	SOAL	SKALA PENILAIAN		
			(3)	(2)	(1)
1.4. Mengidentifikasi aneka karya kerajinan dari bahan daur ulang limbah plastik.	1,2,3	1. Mempersiapkan bahan keterampilan kerajinan menganyam dari limbah plastik yang lunak	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
		2. Mengatur/memilah bahan-bahan keterampilan kerajinan dari plastik pembungkus kopi sesuai dengan warna dan corak.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
		3. Menyiapkan peralatan keterampilan kerajinan dari plastik pembungkus kopi yg lunak, gunting, jarum.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
1.5. Menjelaskan fungsi pendidikan kewirausahaan melalui keterampilan kerajinan dari bahan plastic daur ulang.	4,5,6	4. Menyimak materi keterampilan kerajinan menganyam plastik bekas dari guru	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
		5. Menyimak diskusi kelompok yang akan dipraktekkan.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil

		6. Menyimak langkah-langkah pembuatan keterampilan kerajinan yang berbahan limbah plastik lunak untuk dijadikan dompet, Tas.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
2.1. Merancang desain keterampilan kerajinan dari bahan plastik bekas	7,8,9,10	7. Dapat mempraktekkan keterampilan kerajinan secara berkelompok.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
		8. Dapat mempraktekkan kembali keterampilan kerajinan tas plastik bagi yang sudah berhasil.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
		9. Bagi yg sudah berhasil Dapat berbagi pengalaman dengan kelompok Lain.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
		10. Dapat berbagi keterampilan dengan teman lainnya di kelompoknya	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
3.1. Mengembangkan aneka karya keterampilan dari bahan plastik	11,12,	11. Dapat terampil dalam mengembangkan ide kreatif keterampilan menganyam dari plastik bekas.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
		12. Menggagas ide baru dalam mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan limbah plastik.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
4.1. Menjelaskan unsur estetika proses keterampilan menganyam dari bahan plastik yang memiliki nilai guna.	13,14,15	13. Dapat mengerjakan keterampilan secara berkelompok dengan baik	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
		14. Dapat memberikan gagasan baru dalam proses menganyam plastik bekas	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
		15. Tepat waktu dalam menyelesaikan tugas keterampilan menganyam plastik bekas	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil

4. Rubrik Penilaian Uji Validasi Pengamatan Proses Keterampilan.

Tabel: 3.14.

Rubrik Penilaian Uji Validasi Pengamatan Proses Keterampilan.

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKALA PENILAIAN		
		(3)	(2)	(1)
1	Menyimak materi keterampilan menganyam plastik bekas dari guru	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
2	Menyimak diskusi kelompok yang akan dipraktekkan.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
3	Menyimak langkah-langkah	Terampil	Cukup	Tidak

	pembuatan keterampilan yang berbahan limbah Plastik lunak untuk dijadikan dompet, Tas.		Terampil	Terampil
4	Menyiapkan bahan keterampilan menganyam dari Limbah Plastik yang Lunak	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
5	Mengatur/memilah Bahan-bahan keterampilan dari plastik pembungkus kopi sesuai dengan warna dan corak..	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
6	Menyiapkan peralatan keterampilan dari plastik pembungkus kopi yang lunak, dan alat gunting, jarum, benang, dsb.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
7	Mempraktekkan keterampilan Industri kreatif tahap pemilahan plastik sesuai dengan warnanya.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
8	Mempraktekkan keterampilan Industri kreatif tahap menggunting plastik saset kopi sesuai dgn warnanya .	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
9	Mempraktekkan keterampilan kerajinan tahap melipat plastik sesuaikan dengan warna dan coraknya untuk dianyam	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
10	Mempraktekkan keterampilan kerajinan tahap proses menganyam.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
11	Proses menganyam keterampilan kerajinan tas, membuat dompet dari plastik bekas.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
12	Menggagas ide baru dalam mengembangkan keterampilan kerajinan kreatif membuat tas.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
13	Mengembangkan keterampilan kerajinan kreatif secara berkelompok dengan berbagai macam-macam model produk.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
14	Kecepatan menganyam keterampilan kerajinan kreatif.	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil
15	Tepat waktu dalam menyelesaikan tugas keterampilan kerajinan kreatif menganyam plastik bekas	Terampil	Cukup Terampil	Tidak Terampil

F. Teknik Analisis Data

Hasil pengembangan model dalam bentuk studi pendahuluan dapat berupa metode kualitatif berupa permasalahan dan potensi model desain pembelajaran

pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan industri kreatif. sumber data berasal dari ahli pakar, guru dan siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 5 Jakarta Selatan, selain itu juga melakukan analisis dokumen pembelajaran berupa silabus, RPP, buku panduan guru, dan produk buku siswa.

1. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data berupa deskriptif kategori dengan memberikan kategori pada penilaian pengamatan proses keterampilan. Pada uji coba terbatas dilakukan analisis kategori, pada uji coba terbatas dilihat pula terjadi perbedaan atau tidak pada nilai pretest dan posttest siswa. kemudian di rata-rata, dipresentase dan didiskripsikan. Diskripsi menggunakan diskripsi presentase. Selain itu pada uji coba terbatas untuk melihat apakah siswa terampil, dengan menggunakan uji t . Analisis kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif, kriteria pengujian ditetapkan berdasarkan hasil perhitungan menggunakan software SPSS 20, dengan nilai *significance* 0,05 (95%), dikatakan berbeda bermakna bila nilai Sig. < 0,05. Dilakukan juga perbandingan antar t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan kriteria ditolak H_0 , dan diterima H_1 , bila H_0 di tolak bila t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} ,

Kemudian dilakukan kesimpulan terhadap hipotesis. dengan pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan industri kreatif dengan menggunakan uji ketuntasan pakar dan praktisi. Kemudian dilakukan kesimpulan terhadap ketuntasan hasil layak dapat dikembangkan.

2. Hipotesis

Hipotesis yang digunakan pada uji coba terbatas ini untuk menganalisis apakah sikap siswa/i sekolah dasar di kelas V setelah dilakukannya

pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan, secara mandiri, kreatif, cakap dan terampil ?

a. Hipotesis Penelitian

H_0 : Kompetensi hasil belajar menggunakan Pengembangan Model Pendidikan Kewirausahaan dalam Meningkatkan Keterampilan Kerajinan Recycling di Sekolah Dasar Muhammadiyah 5.

H_1 : Kompetensi hasil belajar menggunakan Pengembangan Model Pendidikan Kewirausahaan dalam Meningkatkan Keterampilan Kerajinan dengan Kreatif di Sekolah Dasar.

Dapat disimpulkan H_0 di terima dengan signifikansi $> 0,05$, dan H_1 di Tolak dengan alasan jika nilai signifikansi $< 0,05$.

3. Pengujian Hasil Karya Siswa

Pada tahap ini dilakukan uji keterampilan hasil sebagai bentuk **pengetahuan, sikap, dan terampil**, dengan menggunakan *Expert Judgement* atau Uji Ahli Desain produk menurut (Habibi & Rusdi, 2018) bahwa *expert judgement* merupakan pertimbangan/pendapat ahli/orang yang berpengalaman. Pengujian dari hasil para pakar dalam mengimplementasikan komponen-komponen pendidikan kewirausahaan melalui keterampilan kerajinan recycle, dalam bentuk buku ajar pendidikan kewirausahaan dan keterampilan kerajinan yang kreatif mengayam dalam bentuk kelompok. Model diuji cobakan kepada pakar sebanyak 3 orang ahli. Tahap uji keefektifan produk berakhir pada tahap analisis data dari *pretest* dan *posttest* yang telah dilaksanakan dan produk dikatakan terampil dan final, dengan hasil akhirnya adalah siswa menghasilkan produk hasil keterampilan karyanya sendiri secara berkelompok.

4. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model

Proses dan hasil validasi konsep melalui telaah pakar dan praktisi setelah draft model awal desain model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kreatif telah lengkap dengan panduan-panduannya, kemudian dilakukan uji validasi model. Uji validasi berkaitan dengan tujuan validasi, aspek validasi pakar materi.

Aspek validasi pakar desain pembelajaran, sumber data instrument validasi dan analisis data, berikut merupakan urainnya.

1) Tujuan Validasi.

Tujuan uji validasi produk model adalah untuk menyempurnakan dan memperoleh validasi model serta mengetahui kelebihan dan kelemahan secara konseptual menurut para pakar dan praktisi.

2) Aspek Validasi Pakar dan Praktisi Materi

Validasi isi merupakan bentuk pengujian instrumen, dengan menggunakan kisi-kisi instrumen, kemudian uji coba instrumen, dan analisis item. (Sugiyono, 2006). Aspek yang dinilai oleh pakar dalam tahap validasi instrumen. Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan memberikan validasi instrumen oleh pakar untuk diisi dengan wawancara tidak terstruktur sebagai penjelasan tertulis. Instrumen buku ajar pendidikan kewirausahaan di validasi oleh 3 (tiga) pakar, yaitu: (1). guru keterampilan, (2) pakar kewirausahaan, (3). pakar keterampilan kerajinan menganyam tas plastik. Sedangkan instrumen observasi kerja kelompok divalidasi oleh 3 (tiga) Pakar dari guru sekolah dasar yang mengampu matapelajaran keterampilan.

Hasil telaah instrumen oleh pakar berupa masukan untuk seleksi butir instrumen yang layak digunakan, validasi instrumen oleh ketigat pakar

menghasilkan instrumen hasil revisi yang siap diuji-cobakan sebagai bagian untuk prosedur validasi secara kuantitatif. Hasil telaah pakar terhadap butir instrumen asesmen pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan industri kreatif di sekolah dasar (SD) Muhammadiyah 5, uji validasi aspek materi digunakan untuk menilai kesesuaian materi yang ada dalam model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan tas dari bahan daur ulang (recycle).

Komponen uji validasi aspek model pendidikan kewirausahaan, mencakup aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Huruf jelas tampilannya menarik
- 2) Kejelasan konsep yang disajikan
- 3) Kesesuaian kemampuan pemahaman siswa dengan isi buku
- 4) Kebermanfaatan isi buku dalam mempermudah pemahaman konsep
- 5) Kecukupan, kedalaman, keluasaan materi sesuai kompetensi/indicator pencapaian pembelajaran
- 6) Kesesuaian konsep dengan gambar yang dapat diilustrasikan
- 7) Keefektifan kalimat dengan gambar yang disajikan
- 8) Kebakuan istilah.

5. Pengujian Validitas dan Reliabilitas

Pada tahap pengujian ini dilakukan uji keefektifan produk atau model keefektifan daripada disain produk. Pada tahap ini uji keefektifan menggunakan metode eksperimen untuk memperoleh data hasil analisis model sebelum model dipublikasikan. Model akan dipublikasikan atau diuji cobakan kepada sampel yang lebih banyak yaitu di obyek yang berbeda, tahap uji keefektifan produk berakhir pada tahap analisis data dari *preetest* dan *postest* yang telah dilaksanakan dan produk dikatakan efektif. Sedangkan tahap pengujian berakhir pada pembublikasian dan produk dikatakan final. Pada penelitian ini produk

sudah dikatakan selesai apabila siswa telah menghasilkan karya keterampilan secara individu, dan telah melewati tahap penilaian hasil produk.

6. Validasi Model

Penilaian terhadap disain model dalam bentuk buku ajar pendidikan kewirausahaan yang dirancang (Sugiyono, 2011) Adapun penilaian dalam bentuk, Buku Ajar (telaah pakar), Instrumen, silabus telaah pakar (*Expert Judgement*)'

7. Deskripsi Data

Dalam deskripsi data sebagai studi pendahuluan dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif presentase. pada tahap ini untuk mengetahui presentase permasalahan tertinggi yang dialami dalam pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan tas plastik *recycle* di sekolah dasar muhammadiyah 5. Permasalahan tersebut selanjutnya dijadikan kebutuhan dalam Keterampilan keterampilan kreatif menganyam. Berdasarkan pemasalahan kemudian dirumuskan kebutuhan mendesain pembelajaran keterampilan kerajinan menganyam, dipandang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Berpegang pada data yang didapat dari Studi pendahuluan, maka peneliti merancang model aktual untuk menyusun draf awal produk yang dikembangkan.

Dari hasil uji validasi di deskripsikan di presentasekan untuk menguji kelayakan efektifitas terhadap model yang diterapkan dari hasil pengukuran para Ahli dijumlahkan. Selanjutnya di presentasekan dengan rincian rumus berikut ini:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100 \%$$

Keterangan :

- AP : Angka persentase
 Skor aktual : Skor yang diberikan oleh validator ahli
 Skor ideal : Skor maksimal masing-masing Item

Angka presentase dapat dikelompokan dalam bentuk kategori, pada tabel berikut:

Tabel: 3.15
Kategori Uji Validasi

Persentase	Kategori
81 -100 persen	Sangat tinggi
61-80 persen	Tinggi
41-60 persen	Cukup
21-40 persen	Rendah
1 – 20 persen	Sangat rendah

Sumber : (Rusdi, 2014)

Pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan kreatif menganyam tas plastik, diukur dalam bentuk pengujian kelayakan dapat diukur dari terampil atau tidak terampil dalam implementasi karya kreatifitas, sebagai pengukuran dalam bentuk presentase minimal mencapai kategori tinggi yaitu $\geq 61\%$ (Rusdi, 2014).

a. Revisi Desain Model Berdasarkan Masukan dari Pakar

Setelah dilakukan validasi desain dan meteri oleh ahli, maka tahap selanjutnya peneliti melakukan revisi sesuai saran dan rekomendasi ahli dengan mempertimbangkan kecocokan antara saran dan rekomendasi ahli tersebut dengan skor yang diberikan.

b. Uji Coba Terbatas

1) Jenis dan Desain Penelitian Pada Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas ini jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental designs* (Gay, 1990).

2). Subjek uji coba

Subjek yang ikut berpartisipasi dalam uji coba terbatas dilakukan pada Sekolah Dasar Muhammadiyah 5 Limau II, Jakarta Selatan yang dengan melibatkan 50 siswa kelas 5 A dan B sebagai kelas eksperimen. Selain itu juga melibatkan 3 orang guru kelas, dan peneliti.

3). Jenis data

Jenis data penelitian pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan menganyam tas dari plastik bekas (*recycle*), pada tahap uji coba terbatas ini adalah data kualitatif dan kuantitatif, berupa informasi empirik implementasi model keterampilan dengan kompetensi hasil belajar keterampilan kerajinan, hasil dari kreatifitas siswa dalam bentuk produk tas, dompet, tempat pensil, dan lain sebagainya.

8. Melakukan Uji Coba Terbatas secara Operasional.

Uji coba terbatas di lakukan di sekolah muhammadiyah 5 jakarta selatan, melibatkan 50 subjek siswa kelas 5, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuisioner, dan observasi kreativitas siswa dalam melakukan keterampilan kerajinan tas plastik. Melakukan uji lapangan secara luas di lakukan di (1) Sekolah muhammadiyah 2 Jakarta Pusat. (2) sekolah dasar negeri kranggan 04 pagi, Jakarta timur.

9. Melakukan Revisi Terhadap Produk Akhir,

Berdasarkan saran dari pakar, dan praktisi dalam uji coba lapangan terhadap produk buku panduan pembelajaran dengan tema pendidikan kewirausahaan dan keterampilan untuk kelas 5 semester 2, di sekolah dasar.

10. Mendesiminasikan Laporan Hasil Penelitian Disertasi.

Mengimplementasikan hasil produk buku pendidikan kewirausahaan, dan keterampilan, melaporkan dan menyebarluaskan produk melalui pertemuan-pertemuan seminar, dan jurnal ilmiah, menerbitkan buku pembelajaran pendidikan kewirausahaan dan keterampilan bekerjasama dengan penerbit, sosialisasi produk untuk komersil, dan memantau distribusi dan control kualitas produk.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Bagaimana Mengembangkan Model Pendidikan Kewirausahaan dalam Meningkatkan Keterampilan Kerajinan *Recycling* Siswa Sekolah Dasar.

Penelitian dan pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycle* telah dilaksanakan, menggunakan metode *Research and Development* (R & D). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycling* siswa di sekolah dasar.

Pengembangan model desain pembelajaran keterampilan kerajinan *recycling* dengan menggunakan 10 tahapan menurut, (Borg, 1983). Studi pendahuluan, perencanaan konsep model desain pembelajaran pendidikan kewirausahaan, kemudian melakukan validasi model oleh ahli desain pembelajaran yaitu berupa model, silabus, dan RPP. Selain ahli desain juga peneliti melakukan validasi materi yang ada dalam buku guru dan buku siswa. Selanjutnya setelah dilakukan validasi oleh ahli, dan oleh praktisi, peneliti melakukan revisi model sebelum melakukan uji coba terbatas pada siswa kelas 5 SDM 5 Jakarta Selatan. Setelah uji coba terbatas selesai dilakukan revisi produk yang menandakan tahap sudah selesai dan model dikatakan final. Berikut merupakan uraian dari hasil penelitian.

Hasil Penilaian Pengembangan Model Pendidikan Kewirausahaan dalam Meningkatkan Keterampilan Kerajinan, disain model konseptual dalam penelitian ini, dirancang dengan tersrtuktur menggunakan metode *Research and Development* (R & D) dengan menggunakan 10 (sepuluh) langkah-langkah pengembangan model pendidikan kewirausahaan, (Borg, 1983) yang dimulai dari; 1) Penelitian dan

pengumpulan informasi awal, 2) perencanaan model 3). Pengembangan model, 4) validasi dan ujicoba tahap awal, 5) uji coba lapangan 6) revisi produk, 7) Melakukan uji lapangan operasional data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuisisioner, 8) perbaikan terhadap produk akhir, berdasarkan saran dalam uji coba lapangan, 9) melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan input dan saran-saran dari hasil uji lapangan awal. 10). Desiminasi produk. Runtunan langkah-langkah

Model Konseptual Pendidikan Kewirausahaan dapat digambarkan berikut ini :



Gambar: 4.1: Model Konseptual Pendidikan Kewirausahaan
(Borg, 1983)

a. Study Pendahuluan dan Pengumpulan Informasi Awal

Hasil survey lapangan pada studi pendahuluan dengan pengumpulan data awal untuk mengkaji pustaka, dengan pengamatan situasi di kelas, mengidentifikasi permasalahan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan. Dari hasil penelitian diketahui, “bahwa terjadi kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi di lapangan”, pada implementasi pengembangan pembelajaran pada kurikulum 2013 (Kementerian Pendidikan Republik Indonesia, 2014) di sekolah dasar muhamadiyah 5 jalan limau II kebayoran baru jakarta selatan, 70 persen responden mengatakan bahwa buku pendamping pbelum sesuai dengan kemampuan daya nalar peserta didik. Dari 70 persen validasi dari pakar dan praktisi guru, dengan validasi buku guru dan buku siswa.

Buku pendidikan kewirausahaan dan keterampilan sebagai panduan pembelajaran untuk guru dan siswa. Dari 70 persen validasi responden, bahwa buku ajar pendidikan kewirausahaan dan keterampilan mengatakan sebagian besar keterampilan di sekolah dasar sudah terintegrasi dengan mata pelajaran kesenian dan keterampilan.

Pengembangan model pendidikan kewirausahaan terintegrasi dengan kesenian dan keterampilan di sekolah dasar muhamadiyah 5, mengikuti kurikulum 2013, usia siswa di sekolah dasar, aktif kreatif dalam memperoleh pengetahuannya sendiri dengan bantuan buku ajar sebagai panduan pembelajaran, siswa dapat menemukan pengetahuan, keterampilan sendiri, namun karena kurangnya pendalaman materi, serta keterampilan, membuat siswa kesulitan mendapatkan pengetahuannya sendiri. (Syakir, 2018).

Hasil data awal dari nara sumber praktisi (guru) bidang kurikulum Bapak Syakir, Pendidikan kewirausahaan terintegrasi dengan mata pelajaran

kesenian dan keterampilan, siswa memperoleh pengetahuannya sendiri mengingat pembelajaran pendidikan kewirausahaan menuntut siswa aktif kreatif dalam pembelajaran dengan menggunakan tema yang disesuaikan dengan lingkungan siswa sendiri. Sehingga pendalaman materi dengan mudah mereka dapatkan sendiri, “kata bapak syakir guru bidang kurikulum”. semestinya guru melakukan usaha mandiri untuk menciptakan pembelajaran yang relevan terhadap lingkungan dan situasi kelas yang dihadapi sesuai dengan kebutuhan usia anak di sekolah dasar, karena yang dapat mengerti karakteristik siswa, dan lingkungan pembelajaran adalah guru sebagai pengelola pembelajaran tersebut, bukan pemerintah yang hanya menerka-nerka situasi pembelajaran yang ada dilapangan.

Dari hasil survey pada studi pendahuluan, diketahui juga kurang relevansinya materi dengan kondisi kebutuhan siswa di sekolah dasar. Dari 3 (tiga) pakar, dan (4) Praktisi dari guru-guru sekolah dasar di sekolah dasar muhammadiyah 5 yang disurvei 70 persen materi buku pendidikan kewirausahaan yang digunakan dalam proses belajar mengajar kurang relevan dengan lingkungan di sekolah dasar muhammadiyah 5, hal ini terlihat dari materi yang disajikan pada buku siswa secara umum menyamaratakan materi dengan sekolah orang dewasa seperti anak SMP dan SMK. Mengingat latar belakang warga Indonesia yang berbeda-beda, sehingga dalam pengembangan pembelajaran dengan memodifikasi materi yang cocok dapat menyesuaikan dengan lingkungan dapat menyesuaikan dengan kemampuan daya serap siswa di sekolah dasar, serta siswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhan anak sekolah dasar (SD).

Kesenjangan yang ditemui dari 3 (tiga) pakar dan 4 (empat) praktisi 70 persen mengatakan buku pendidikan kewirausahaan untuk siswa di sekolah dasar (SD) hanya menerangkan materi secara singkat, dengan ilustrasi gambar-gambar keterampilan yang bisa di nalar oleh anak sekolah dasar.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan metode *preetest*, dengan tujuan mengetahui kebutuhan karakteristik siswa di kelas 5 sekolah dasar, metode observasi (pengamatan). Dari hasil *croose-check preetest* dan pengamatan, peneliti menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan suatu produk multimedia, yang berupa multimedia interaktif keterampilan untuk mengikuti aktifitas pembelajaran, guna mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari pembelajaran pendidikan kewirausahaan terintegrasi dengan mata pelajaran kesenian dan keterampilan, dan mudah untuk mengikuti keterampilan yang dikembangkan dalam bentuk kerajinan anyaman plastik.

b. Perencanaan (*Planning*) Hasil Pengembangan Model Pendidikan Kewirausahaan dalam Meningkatkan Keterampilan Kerajinan *Recycling*.

Perencanaan rancangan model identifikasi model desain pembelajaran pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycle* di sekolah dasar, kelayakan model yang dikembangkan dalam bentuk model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan. Penilaian terhadap disain model dengan validasi terhadap disain model di lakukan dari luar universitas negeri jakarta, yang sudah berpengalaman untuk menilai produk dalam bentuk buku ajar pendidikan kewirausahaan yang dirancang. adapun uji coba penilaian dalam bentuk, buku ajar (telaah pakar), instrumen, silabus telaah pakar atau *expert judgement*. sebelum telaah pakar terlebih dahulu di koreksi terlebih dahulu oleh promotor sebagai dosen pembimbing.

Pengujian model menggunakan uji ahli, uji praktisi, dan uji coba pada skala kecil, atau *expert judgment*. Produk yang dikembangkan dalam bentuk buku dengan judul buku, “**Pendidikan Kewirausahaan & Keterampilan**” sekolah dasar kelas V,” dengan sajian isi buku; BAB I. Pendidikan Kewirausahaan dan Keterampilan BAB II. Kewirausahaan & Kreatif (*Lifeskill*); BAB III. Kewirausahaan dalam Pengembangan Diri; BAB IV. Jenis-Jenis Usaha; BAB V. Kewirausahaan & Kerajinan Menganyama BAB VI. Nilai-nilai Pendidikan Kewirausahaan; BAB VII. Karakteristik Kewirausahaan; BAB VIII. Berkarya Kerajinan Membatik; BAB IX. Usaha Industri Kreatif dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam”, BAB X. Perdagangan“, Penulisan buku ini berdasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar kewirausahaan, dan karakteristik kewirausahaan, dilengkapi dengan Uji kompetensi, tugas kelompok, dan praktek keterampilan, pengembangan diri siswa, dan marketing day.

Analisis hasil yang dikembangkan sesuai dengan teori dan hasil lapangan, sehingga menghasilkan buku ajar, “**Pendidikan kewirausahaan & Keterampilan**”. Produk buku ini kemudian dilakukan pengujian oleh para ahli atau pakar dalam bentuk *expert judgement* (uji ahli desain produk). *expert judgement* merupakan pertimbangan/pendapat ahli dalam kewirausahaan. Pengembangan model pendidikan kewirausahaan, perlu diadakan pengujian untuk membuktikan signifikansi, atau layak untuk dikembangkan.

Dalam melakukan kajian penulis merujuk pada hasil penelitian yang di tulis oleh Rusti (2012) bahwa, *expert judgement* merupakan pertimbangan/pendapat ahli/orang yang berpengalaman. Pengujian validasi oleh para pakar dan praktisi dalam mengimplementasikan komponen-komponen pendidikan kewirausahaan melalui keterampilan industri kreatif, dalam bentuk

buku ajar pendidikan keterampilan kreatif mengayam dalam bentuk kelompok.

Model desain pembelajaran pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar pada rencana awal sebagai matapelajaran (mapel) khusus yang diberikan kepada siswa sebagai mata pelajaran yang bersifat umum sesuai dengan survey awal, bahwa matapelajaran keterampilan sudah terintegrasi dengan mata pelajaran seni budaya, kesenian, dan didalamnya sudah termasuk mata pelajaran keterampilan, jadi peneliti mencoba mengenalkan model pendidikan kewirausahaan terintegrasi dengan matapelajaran kesenian, dan keterampilan, dengan berkolaborasi dengan guru kesenian, dan keterampilan.

Untuk itu peneliti mencoba melakukan pengembangan model pembelajaran pendidikan kewirausahaan sebagai model, yang didalamnya mengandung keterampilan kerajinan kreatif menganyam tas plastik dengan bahan baku plastic bekas dari daur ulang yang lunak, plastik ini susah dihancurkan, kecuali dibakar. dimana mata pelajaran pendidikan kewirausahaan dengan muatan keterampilan belum pernah ada di sekolah dasar, pada dasarnya pendidikan kewirausahaan merupakan bagian daripada keterampilan yang kreatif dan inovatif, ditanamkan sejak usia dini sampai dengan perguruan tinggi, dengan tujuan menumbuhkan jiwa wirausaha anak didik tumbuh dewasa, terampil dan mandiri.

Pendidikan kewirausahaan tidak identik dengan menjual atau berdagang, melainkan membiasakan anak untuk terbiasa berjiwa terampil dalam segala hal. Dalam hal ini, peneliti mencoba melakukan penelitian pengembangan model pendidikan kewirausahaan, dalam meningkatkan keterampilan di sekolah dasar, yang belum pernah ada dilakukan di sekolah dasar, dengan penelitian yang sama, untuk itu Insyaallah hasil penelitian ini semoga bermanfaat.

1) Melakukan Uji Coba Tahap Awal

Sebelum dilakukan proses pengembangan model, terlebih dahulu dilakukakan uji-coba instrumen, pada 13 september 2018 bertempat di sekolah dasar (SD) Muhammadiyah 2 Kramat Raya Jakarta Pusat. Eman Suherman, M.Pd. Kepala Sekolah. Susilowati guru kelas, Rahmawati S. Guru Kelas, dan Ibu Tati guru kelas, dari ketiga praktisi guru, sebagai responden uji-coba Instrumen sebelum diuji kelayakannya. Siswa yang dilibatkan sebagai subjek penelitian sejumlah 50 siswa. Berikut hasil pengamatan sebagai uji-coba tahap awal oleh praktisi yaitu guru-guru sebagai pendamping kolaborasi dalam melakukan penelitian ini;

Tabel: 4.1.
Hasil Uji Coba Tahap Awal

Nomor	ASPEK YANG DIAMATI	SD Muhammadiyah 2 Jakarta		
		01	02	03
1	Menyimak materi keterampilan menganyam plastik bekas dari guru	3	2	2
2	Menyimak diskusi kelompok yang akan dipraktekan.	3	2	2
3	Menyimak langkah-langkah pembuatan keterampilan yang berbahan limbah plastik lunak untuk dijadikan dompet, tas.	3	2	2
4	Menyiapkan bahan keterampilan menganyam dari limbah plastik yang lunak	2	2	3
5	Mengatur/memilah bahan-bahan keterampilan dari plastik pembungkus kopi sesuai warna dan corak	2	2	2
6	Menyiapkan keterampilan dari plastik pembungkus kopi yang lunak, gunting, jarum, benang, dsb.	2	3	3
7	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif tahap pemilahan plastik sesuai dengan warnanya.	2	3	3
8	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif tahap menggunting plastik saset kopi sesuai dengan warnanya.	2	3	3
9	Mempraktekan keterampilan industri kreatif tahap melipat plastik sesuaikan	2	3	3

	dengan warna dan coraknya untuk dianyam			
10	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif tahap proses menganyam	2	3	3
11	Proses menganyam keterampilan industry kreatif membuat dompet dari plastic bekas	1	2	1
12	Menggagas ide baru dalam mengembangkan keterampilan industri kreatif membuat tas	1	2	1
13	Mengembangkan keterampilan industry kreatif secara berkelompok dengan berbagai macam –macam model produk	1	2	1
14	Kecepatan menganyam keterampilan industry kreatif aneka macam kerajinan dari bahan plastic	1	2	1
15	Tepat waktu dalam menyelesaikan tugas keterampilan industry kreatif menganyam plastic bekas.	1	2	1
Jumlah		28	35	31
Total		94		
Rata-rata		31,3		

Hasil uji coba model ini dilakukan sebelum pengembangan model dilakukan, diperoleh hasilnya sebesar 31,3. Penilaian dari tiga responden, dimana hasil responden itu dengan jumlah soal 15, Model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan. Memenuhi syarat dan layak diuji cobakan setelah perbaikan, dengan menggunakan rentang skor 1 sampai 3, skor penilaian ujicoba instrument sebagai aspek yang dinilai dengan menggunakan rumus berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$AP = \frac{31,3}{45} \times 100\%$$

$$AP = 70\%$$

Berdasarkan skor yang diperoleh dengan menggunakan rumus dan dikelompokkan ke dalam kategori maka model tergolong kategori “Tinggi”

dengan interval 70% sampai 100%. Walaupun model sudah termasuk dalam kategori “Tinggi” namun model masih perlu disempurnakan sesuai saran praktisi desain model keterampilan sehingga dilakukan revisi dan perbaikan uji coba terbatas. Menurut Ibu Susilowati perlu diperbaiki, menurut Ibu Tati yaitu model perlu menyesuaikan kebutuhan anak di sekolah dasar. Dengan berdasarkan panduan penyusunan Silabus dan RPP perlu diuraian dengan jelas, teori perumusan tujuan pembelajaran keterampilan lebih menonjolkan, dan mengilustrasikan gambar-gambar, serta lebih kepada penulisan kata dan bahasanya. perlu diperbaiki.

2) Uji Coba Model Pendidikan Kewirausahaan

Model draft 2 (dua) tujuan utama dalam pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan yang kreatif, komponen utama adalah kebutuhan sebagai tujuan utama dalam merumuskan tujuan pembelajaran keterampilan menganyam, rumusan tujuan tersebut berdasarkan pada kompetensi dasar yang mengarah kepada keahlian (*skill*) mengajak siswa terampil dalam berkarya.

Perencanaan berpusat pada masalah yang dikembangkan dalam perencanaan pembelajaran, dan silabus, disesuaikan dengan kemampuan siswa. Alat dan instrumen penilaian yang mengacu pada tujuan pembelajaran pendidikan kewirausahaan. Dalam hal ini dapat mengorganisasikan materi karya kreatif dengan bahan plastik daur ulang bekas (*recycling*). Melakukan pengembangan model pendidikan kewirausahaan dilakukan dengan teori sebagai pembelajaran pendahuluan, pengenalan pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar, pengenalan pemahaman materi pemanfaatan daur ulang plastik, pemahaman materi keterampilan, pemahaman materi menganyam dari daur

ulang plastik.

Pertemuan berikutnya praktek langsung dengan menggunakan alat dan bahan plastik bekas, sebagai pengembangan model, dilakukan dikelas 5, pengembangan proses berlangsung dapat dilakukan observasi atau mengamati, dan mengukur aktifitas kerja kelompok siswa, berkolaborasi dengan guru keterampilan. Disamping itu peneliti juga mengukur hasil kinerja siswa sebagai hasil daripada ketuntasan kinerja karya kreatifitas, dapat diukur dalam model final berikut:

Tabel: 4.2.
Model Final Model Keterampilan yang dikembangkan

No	Kegiatan		Aspek perubahan Sikap
	Aktivitas guru	Aktifitas siswa	
1	Menyiapkan perangkat pembelajaran, alat dan bahan keterampilan	Menyiapkan alat yang di instruksikan oleh guru	Mengikuti aturan yg berlaku
2	Memberikan penjelasan singkat mengenai kegiatan keterampilan peralatan yg dibutuhkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan • menyimak 	Mengikuti arahan guru
3	Membimbing dan mengarahkan, memberikan contoh kreatifitas yang akan dipraktekkan	Siswa menyimak dan ikut serta mempraktekkan	Mengikuti arahan guru
4	Aktivitas yg dikembangkan; Daur ulang plastik (anyaman plastik)	Siswa menyimak dan ikut serta mempraktekkan	Mengikuti arahan guru
5	Membimbing dan mendampingi siswa	Siswa praktek	Mengikuti arahan guru
6	Display produk	Meminta anak untuk mendisplay produk	Mengikuti arahan guru
7	Evaluasi produk	mendisplay produk	Mengikuti arahan guru

c. Pengembangan Produk Model Uji Coba Tahap Awal (*Develop primary Form Of Product*)

1) Hasil Penilaian *Pree*test Uji Coba Terbatas

Sebelum diadakan pengembangan pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan, terlebih dahulu perlu diadakan pelaksanaan *pree*test, dengan tujuan untuk mengukur kemampuan minat siswa sekolah dasar dalam pemahaman pendidikan kewirausahaan, pelaksanaan dilakukan pada hari senin, 24 september 2018, berkolaborasi dengan guru kesenian, dan keterampilan, yang dilakukan oleh tiga orang praktisi guru kelas, yaitu; akbar guru kelas, etin fitriani guru kelas, hilmi darmawan guru kelas. Berikut hasil penilaian *pree*-tes oleh praktisi, pada tabel 4.3.

Tabel: 4.3.
Penilaian *Pree*test Oleh Praktisi Pengetahuan Pendidikan Kewirausahaan

No	ASPEK YANG DINILAI/DIAMATI	SD Muhammadiyah 05 Jakarta		
		01	02	03
1	Menyimak materi keterampilan menganyam plastik bekas dari guru	3	3	3
2	Menyimak diskusi kelompok yang akan dipraktikkan.	2	3	2
3	Menyimak langkah-langkah pembuatan keterampilan yang berbahan limbah plastik lunak untuk dijadikan dompet, tas.	2	2	2
4	Menyiapkan bahan keterampilan menganyam dari limbah plastik yang lunak	2	2	1
5	Mengatur/memilah bahan-bahan keterampilan dari plastik pembungkus kopi sesuai warna dan corak	1	1	2
6	Menyiapkan keterampilan dari plastik pembungkus kopi yang lunak, gunting, jarum, benang, dsb.	1	2	2
7	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif tahap pemilahan plastik sesuai dengan warnanya.	1	2	1
8	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif tahap menggunting plastik saset kopi sesuai dengan warnanya.	2	1	1
9	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif tahap melipat plastik sesuaikan dengan warna	2	2	1

	dan coraknya untuk dianyam			
10	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif tahap proses menganyam	2	1	1
11	Proses menganyam keterampilan membuat dompet dari plastic bekas	1	1	1
12	Menggagas ide baru dalam mengembangkan keterampilan kerajinan membuat tas	1	2	1
13	Mengembangkan keterampilan secara berkelompok dengan berbagai macam –macam model produk	1	1	1
14	Kecepatan menganyam keterampilan kerajinan menganyam tas dengan aneka macam kerajinan dari bahan plastic	1	1	1
15	Tepat waktu dalam menyelesaikan tugas keterampilan kerajinan menganyam plastic bekas (recycle).	1	1	1
Jumlah		23	25	21
Total		69		
Rata-rata		23		

Setelah dilakukan uji *preetes*, hasil dari penilaian oleh praktisi diperoleh rata-rata sebesar 23. Dapat disimpulkan, bahwa dalam validasi yang dilakukan oleh praktisi desain model keterampilan menyatakan model keterampilan memenuhi syarat dan layak diuji cobakan setelah perbaikan sesuai saran. Dengan menggunakan rentang skor 1 sampai 3, skor penilaian desain pembelajaran untuk aspek yang dinilai dengan menggunakan rumus :

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$AP = \frac{23}{45} \times 100\%$$

$$AP = 51\%$$

Berdasarkan skor yang diperoleh dengan menggunakan rumus dan dikelompokkan ke dalam kategori maka materi tergolong kategori “Cukup” dengan interval 51% sampai 60%. Walaupun materi sudah termasuk dalam kategori “Cukup” namun materi masih perlu disempurnakan sesuai saran ahli materi sehingga dilakukan revisi dan perbaikan sebelum dilakukan uji coba

terbatas.

2) Hasil Penilaian *Postest*

Hasil penilaian *postest* (*non tes*) yang dinilai adalah hasil produk kreatifitas siswa, sebagai pengamat respondennya adalah 3 (tiga) orang praktisi yaitu guru-guru, akbar guru kelas, etin fitriani guru kelas, hilmi darmawan guru kelas. yang dilakukan oleh peneliti, guru kelas menilai hasil pembelajaran siswa dalam bentuk produk keterampilan yang hasilnya dikerjakan secara berkelompok, pada uji *post-tes* penilaian berikut ini:

Tabel: 4.4.
Penilaian *Postest* (Penilaian Hasil Kreatifitas) Keterampilan

No	ASPEK YANG DINILAI/DIAMATI	SD Muhammadiyah 05 Jakarta		
		01	02	03
1	Menyimak materi keterampilan menganyam plastik bekas dari guru	3	3	3
2	Menyimak diskusi kelompok yang akan dipraktikkan.	3	3	3
3	Menyimak langkah-langkah pembuatan keterampilan yang berbahan limbah plastik lunak untuk dijadikan dompet, tas.	3	3	3
4	Menyiapkan bahan keterampilan menganyam dari limbah plastik yang lunak	3	2	3
5	Mengatur/memilah bahan-bahan keterampilan dari plastik pembungkus kopi sesuai warna dan corak	2	2	2
6	Menyiapkan keterampilan dari plastik pembungkus kopi yang lunak, gunting, jarum, benang, dsb.	3	2	2
7	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif tahap pemilahan plastik sesuai dengan warnanya.	2	3	3
8	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif tahap menggunting plastik saset kopi sesuai dengan warnanya.	2	2	2
9	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif tahap melipat plastik sesuaikan dengan warna dan coraknya untuk dianyam	3	2	2
10	Mempraktekkan keterampilan kerajinan kreatif tahap proses menganyam	2	2	2
11	Proses menganyam keterampilan kerajinan kreatif membuat dompet dari plastic bekas	2	3	3
12	Menggagas ide baru dalam mengembangkan	3	2	2

	keterampilan kerajinan membuat tas			
13	Mengembangkan keterampilan kerajinan kreatif secara berkelompok dengan berbagai macam – macam model produk	2	2	2
14	Kecepatan menganyam keterampilan kerajinan tas dengan aneka macam, dari bahan plastic lunak	2	2	2
15	Tepat waktu dalam menyelesaikan tugas keterampilan kerajinan menganyam tas plastik bekas.	2	2	2
Jumlah		37	35	36
Total		108		
Rata-rata		36		

Setelah dilakukan uji *post-tes*, dengan jumlah skor sebesar 36, maka dapat disimpulkan, model keterampilan tas plastik recycle dalam kategori “Baik”. Hal ini didukung pendapat pengamat bahwa model sudah baik, kekurangan dalam pembelajaran hanya pada pengkondisian kelas namun secara keseluruhan sudah kategori sangat baik dengan rentang skor yang diperoleh 1 sampai dengan 3, dimana skor penilaian *Postest* untuk aspek yang dinilai dengan menggunakan rumus :

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$AP = \frac{36}{45} \times 100\%$$

$$AP = 80\%$$

Berdasarkan skor yang diperoleh dengan menggunakan rumus dan dikelompokkan ke dalam kategori maka pembelajaran keterampilan tergolong kategori “Tinggi” dengan interval 61% sampai 80%. Hasil produk keterampilan sudah termasuk dalam kategori “Tinggi” namun masih perlu dilatih kebiasaan keterampilan dengan disempurnakan sesuai saran pengamat sehingga terus dilakukan perbaikan dan perbaikan sebelum produk dikatakan final.

3) Hasil Validasi Pengamatan Implementasi Pembelajaran Pendidikan

Kewirausahaan Oleh Praktisi

Validasi model menggunakan 3 (tiga) orang praktisi dalam mengamati proses implementasi pengembangan produk, sebagai pengamat implementasi oleh tiga praktisi guru-guru yaitu : (1). Nurhayati, M.Pd., (A1). (2). Ibu Iis Teti Mutia, S.Pd. (A2). (3). Neni nuraeni, S.Pd. sebagai guru kelas V, bidang keterampilan (mulok), (A3). Data validasi praktisi yaitu data yang diperoleh berdasarkan penilaian model desain pembelajaran melalui lembar penilaian. Berikut merupakan hasil penilaian praktisi model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan kreativitas kerajinan tas plastic *recycle*.

Tabel: 4.5.
Hasil Validasi Pengamatan Uji Coba Terbatas praktisi

No	ASPEK YANG DINILAI/DIAMATI	SD Muhammadiyah 05 Jakarta		
		01	02	03
1	Menyimak materi keterampilan menganyam plastik bekas dari guru	3	3	3
2	Menyimak diskusi kelompok yang akan dipraktikkan.	2	3	2
3	Menyimak langkah-langkah pembuatan keterampilan yang berbahan limbah plastik lunak untuk dijadikan dompet, tas.	2	2	3
4	Menyiapkan bahan keterampilan menganyam dari limbah plastik yang lunak	2	3	2
5	Mengatur/memilah bahan-bahan keterampilan dari plastik pembungkus kopi sesuai warna dan corak	2	2	3
6	Menyiapkan keterampilan dari plastik pembungkus kopi yang lunak, gunting, jarum, benang, dsb.	2	3	3
7	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif tahap pemilahan plastik sesuai dengan warnanya.	2	2	2
8	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif tahap menggunting plastik saset kopi sesuai dengan warnanya.	2	3	1
9	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif	2	3	2

	tahap melipat plastik sesuaikan dengan warna dan coraknya untuk dianyam			
10	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif tahap proses menganyam	2	3	2
11	Proses menganyam keterampilan industry kreatif membuat dompet dari plastic bekas	2	1	1
12	Menggagas ide baru dalam mengembangkan keterampilan industri kreatif membuat tas	1	1	1
13	Mengembangkan keterampilan industry kreatif secara berkelompok dengan berbagai macam–macam model produk	1	1	2
14	Kecepatan menganyam keterampilan industry kreatif aneka macam kerajinan dari bahan plastic	1	1	1
15	Tepat waktu dalam menyelesaikan tugas keterampilan industry kreatif menganyam plastic bekas.	1	1	1
Jumlah		27	32	29
Total		88		
Rata-rata		29,3		

Validasi oleh para ahli pakar dan praktisi model pembelajaran keterampilan Industri kreatif sebesar 29,3. Dan pada kesimpulan akhir ahli model desain pembelajaran keterampilan menyatakan jumlah 88, model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan industri kreatif, memenuhi syarat dan layak diuji cobakan setelah perbaikan sesuai saran. Dengan menggunakan rentang skor 1 sampai 3, skor penilaian desain pembelajaran keterampilan untuk aspek yang dinilai dengan menggunakan rumus :

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$AP = \frac{29,3}{45} \times 100\%$$

$$AP = 65\%$$

Berdasarkan skor yang diperoleh dengan menggunakan rumus dan dikelompokkan ke dalam kategori tinggi dengan jumlah angka persentase sejumlah 65 persen, maka model tergolong kategori “Tinggi” dengan interval

61% sampai 80%. Walaupun model sudah termasuk dalam kategori “Tinggi” namun model masih perlu disempurnakan sesuai saran praktisi desain pembelajaran keterampilan, sehingga dilakukan revisi dan perbaikan sebelum dilakukan uji coba terbatas. Adapun yang perlu diperbaiki menurut praktisi bapak akbar,. yaitu model perlu menyesuaikan kebutuhan anak usia di sekolah dasar, panduan penyusunan silabus, RPP muatan local dengan kurikulum 2013 perlu diuraian dengan jelas, teori perumusan tujuan pembelajaran harus lebih jelas, dan yang tata bahasa perlu diperbaiki. Menurut Nurhayati, M.Pd., (A1). (2). Ibu Iis Teti Mutia, S.Pd. (A2).(3). Neni Nuraeni, S.Pd.

d. Hasil Validasi Produk Model Pendidikan Kewirausahaan (*Main Product Revision*)

Produk utama yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah buku sebagai panduan untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum buku ini dikembangkan, diadakan validasi terlebih dahulu oleh para pakar dan praktisi. Para pakar yang terlibat dalam validasi produk model konseptual buku ajar pendidikan kewirausahaan dan keterampilan untuk kelas V sekolah dasar.

Tabel: 4.6.
Para Pakar Yang Memvalidasi Produk Awal Model Buku Pendamping Pendidikan Kewirausahaan

No.	Nama	Keahlian	Instansi
1.	Elliot Simangunsong, Ph.D	Kewirausahaan Bisnis Marketing	Wakil Rektor III Universitas Prasetya Mulya
2.	Prof. Dr. Irdam Ahmad, M.Stat	Kreatifitas Limbah	Dosen Pendidikan Geografi FKIP UHAMKA
3.	Dr. Hijrah Purnama Putra, M.Si	Industri Kreatif dari Daur Ulang Plastik.	Dosen Universitas Islam Indonesia (UII) Usaha sampingan: Butik Daur Ulang Project Bhs. Indonesia

1) Hasil Validasi Produk Model oleh 3 Orang Pakar Kewirausahaan

Pemaparan masing-masing ahli memberikan saran terhadap disain model produk pengembangan model keterampilan kerajinan. yang dikembangkan berikut tabel ; 4.7.

Tabel: 4.7.
Hasil Pemaparan Validasi Produk Awal dari Ahli Wirausaha
Elliot Simangunsong, Ph.D

No.	Komponen Terkoreksi	Saran Perbaikan Pakar
1	Dari segi bahasa menggunakan kalimat yang efektif	Pemilihan bahasa tidak sesuai dengan anak sekolah di SD.
2	Penggunaan kaidah bahasa.	Kaidah bahasa terlalu tinggi untuk level pembaca siswa sekolah dasar.
3	Memotivasi dan memberikan pesan dan informasi yang bermakna	Untuk lebih memotivasi para pembaca sebaiknya ditambah penggunaan gambar-gambar dan ilustrasi yang menarik
4	Penggunaan bahasa dapat disesuaikan dengan kemampuan daya nalar siswa	Pilihan tata bahasa dan isi materi masih terlalu tinggi untuk siswa SD. Lebih cocok untuk SMU/SMK.
5	Pesan yang disampaikan dapat dibaca dengan baik	Pesan yang disampaikan belum bisa terbaca oleh anak SD
6	Penggunaan istilah konsisten	Istilah konsisten anak SD kurang memahami
7	Pemaparan materi	Pemaparan materi kurang runtun
8	Saran perbaikan bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> • Proporsi teks terlalu banyak, perlu ditambah ilustrasi gambar-gambar agar lebih menarik. • Contoh – contoh praktek siswa SD masih kurang, sebagian besar contoh orang dewasa. • Sebaiknya ditambahkan gambar model penerapannya.

Hasil pemaparan masing-masing ahli/pakar memberikan saran terhadap disain model produk pengembangan model keterampilan kerajinan. Pemaparan terhapa pakar, “Elliot Simangunsong, Ph.D, “mengatakan dari segi bahasa menggunakan kalimat yang efektif, saran dari beliau sebagai pakar menyarankan

memilih bahasa tidak sesuai dengan anak di usia sekolah dasar. Kaidah bahasa terlalu tinggi untuk level pembaca siswa di sekolah dasar, perlu menyesuaikan dengan kemampuan daya nalar siswa. Proporsi tek jangan terlalu banyak, sebaiknya di tambahkan dengan ilustrasi gambar model penerapannya.

Tabel: 4.8.
Hasil Pemaparan Validasi Produk Awal dari Pakar Limbah,
Prof. Dr. Irdam Ahmad, M.Stat

No.	Komponen Terkoreksi	Saran Perbaikan Pakar
Menurut Pakar: Prof. Dr. Irdam Ahmad, M.Stat		
1	Dari segi bahasa menggunakan kalimat yang efektif.	Pemilihan bahasa yang digunakan kurang cocok untuk anak SD.
2	Penggunaan kaidah bahasa	Kaidah bahasa yang digunakan disesuaikan dengan pola siswa di SD, namun terlalu tinggi untuk siswa sekolah dasar.
3	Memotivasi dan memberikan pesan dan informasi yang bermakna	Sebaiknya ditambah penggunaan gambar-gambar dan ilustrasi.
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik	Pilihan tata bahasa dan isi materi masih terlalu tinggi tidak cocok untuk anak di SD.
5	Pesan yang disampaikan dapat dibaca dengan baik	Pesan yang disampaikan cukup baik, namun sebaiknya di sesuaikan dengan kebutuhan anak sekolah dasar.
6	Penggunaan istilah konsisten	Kalimat konsisten tidak cocok untuk anak di SD
7	Pemaparan materi	Sudah Baik, sebaiknya ditambah ilustrasinya
8	Saran perbaikan bahan ajar	Buku ajar ini terlalu banyak teori yang kurang pas diberikan untuk murid SD. Sebaiknya pembahasan teori yang sederhana saja sesuai dengan usia SD.

Hasil pemaparan masing-masing pakar memberikan saran terhadap disain model produk pengembangan model keterampilan kerajinan, pemaparan pakar Prof. Dr. Irdam Ahmad, M.Stat, “ mengatakan dari segi bahasa menggunakan kalimat yang efektif,

saran dari beliau sebagai pakar menyarankan memilih bahasa, tidak sesuai dengan anak di usia sekolah dasar. Kaidah bahasa terlalu tinggi untuk level pembaca siswa di sekolah dasar, perlu menyesuaikan dengan kemampuan daya nalar siswa. Buku ajar untuk siswa ini terlalu banyak teori yang kurang pas diberikan untuk murid sekolah dasar. Sebaiknya pembahasan teori yang sederhana saja sesuai dengan usia sekolah dasar. Proporsi tek jangan terlalu banyak, sebaiknya di tambahkan dengan ilustrasi gambar model penerapan, lebih banyak katifitas aplikatif daripada materi buku, diusia anak sekolah dasar lebih senang gambar dengan warna yang menarik. Berikut ini hasil pemaparan validasi pertama dari pakar limbah plastic yang sudah ahli dalam kreatifitas pengolahan limbah platik menjadi barang berguna.

Tabel: 4.9.
Hasil Pemaparan Validasi Produk Awal Dari Pakar Limbah Plastik;
Dr. Hijrah Purnama Putra, M.Si.

No.	Komponen Terkoreksi	Saran Perbaikan Pakar
1	Dari segi bahasa menggunakan kalimat yang efektif.	Dari segi pemilihan bahasa kalimat belum cocok untuk anak SD.
2	Penggunaan kaidah bahasa	Penggunaan kaidah bahasa sudah cukup baik, namun terlalu tinggi untuk SD.
3	Memotivasi dan memberikan pesan dan informasi yang bermakna	Motivasi membaca anak ditambah penggunaan gambar-gambar dan ilustrasi.
4	Penggunaan bahasa di sekolah dasar dapat menyesuaikan dengan perkembangan intelektual peserta didik.	Pilihan tata bahasa dan isi materi masih terlalu tinggi untuk anak di sekolah dasar
5	Pesan yang disampaikan dapat dibaca dengan baik	Pesan yang disampaikan cukup baik, sebaiknya di sertakan gambar-gambar yang menarik
6	Penggunaan istilah konsisten	Penggunaan isitilah konsisten untuk anak sekolah dasar kurang pas.
7	Pemaparan materi	Sudah cukup, sebaiknya di sesuaikan dengan keadaan lingkungan
8	Saran perbaikan bahan ajar	Cukup baik, sebaiknya lebih banyak diberikan gambar agar siswa SD tertarik untuk membaca dan tampilan gambar dibuat semenarik mungkin

Hasil pemaparan validasi produk awal dari pakar; Dr. Hijrah Purnama Putra, M.Si. dari pakar industri daur ulang plastik bekas, motivasi membaca anak usia sekolah dasar lebih kepada gambar-gambar yang menarik disertai dengan cara pembuatan proses mengerjakan karya disesuaikan dengan urutan proses mengerjakan kerajinan anyaman.

2) Hasil Validasi Paparan Produk Model oleh 4 Orang Praktisi

Hasil pemaparan masing-masing praktisi, produk model pendidikan kewirausahaan. penilaian model konseptual buku guru dan buku siswa oleh praktisi terhadap disain model pengembangan keterampilan. (validasi I pertama), berikut ini nama-nama praktisi (guru) yang memvalidasi model produk buku ajar guru dan buku siswa (lembar kerja siswa).

Tabel: 4.10.
Para Praktisi Yang Memvalidasi Model Produk Buku oleh Para Praktisi Guru-guru SD. Muhammadiyah 5.

No.	Nama	Keahlian	Instansi
1	Taufik Nur Wibowo, M.Pd.	Kepala Sekolah	SD Muhammadiyah 5 Jakarta.
2.	Ali Yusuf Syakir, S.E.Sy. M.H	Bidang kurikulum	SD Muhammadiyah 5 Jakarta.
3.	Amrillah, S.Pd.	Guru Kelas V, Bidang Kesenian dan Keterampilan	SD Muhammadiyah 5 Jakarta.
4.	Yuzar Qadarisman, M.Pd.	Guru Kelas V, (matapelajaran Bahasa Indonesia)	SD Muhammadiyah 5 Jakarta.

Para praktisi yang memvalidasi model produk buku ajar pendidikan kewirausahaan oleh para guru-guru sekolah dasar muhammadiyah 5. Sebagai guru matapelajaran kesenian, matapelajara pembelajaran keterampilan, seni budaya, di sekolah dasar muhammadiyah 5 sudah masuk ke dalam kurikulum 13, sebagai mata pelajaran tematik, jadi semua guru bisa memberikan pelajaran keterampilan kerajinan.

Tabel: 4.11.
Hasil Pemaparan Validasi dari Praktisi Guru ;
Ali Yusuf Syakir, SE., Sy.,MH.

No.	Komponen Terkoreksi	Kritik dan Saran
1.	Dari segi bahasa menggunakan kalimat yang efektif	Dari segi pemilihan bahasa, buku ajar ini cukup baik. Tetapi disesuaikan dengan kemampuan penalaran anak sekolah dasar
2.	Penggunaan kaidah bahasa.	Penggunaan kaidah bahasa sudah cukup baik, namun terlalu tinggi untuk anak sekolah dasar.
3.	Memotivasi dan memberikan pesan dan informasi yang bermakna	Untuk lebih memotivasi pesan informasi, sebaiknya ditambah penggunaan gambar-gambar dan ilustrasi yang menarik..
4.	Penggunaan bahasa di sekolah dasar dapat menyesuaikan dengan perkembangan intelektual peserta didik.	Bahasa terlalu tinggi untuk anak SD, sebaiknya di tambah dengan gambar-gambar dan ilustrasinya.
5.	Pesan yang disampaikan dapat dibaca dengan baik	Tahapan-tahapannya sudah tepat tapi kurang simple, perlu penyesuaian dengan kemampuan anak sekolah dasar.
6.	Penggunaan istilah konsisten	Kata konsisten cukup bagus, untuk pemahaman anak sekolah dasar belum, perlu ada penalarannya, serta contoh-contoh.
7.	Pemaparan materi	Materinya terlalu berat untuk di anak sekolah dasar, sesuaikan dengan kebutuhannya.
8.	Saran perbaikan bahan ajar	Gambarnya kurang menarik dan tidak jelas, perlu di kasi contohnya.

Tabel: 4.12
Hasil Pemaparan Validasi Produk Awal Dari Praktisi Guru ;
Taufik Nur Wibowo.

No.	Komponen Terkoreksi	Kritik dan Saran
1.	Dari segi bahasa menggunakan kalimat yang efektif	Kalimat terlalu tinggi untuk anak sekolah dasar, dan sulit dicerna oleh siswa terutama siswa Sekolah Dasar
2.	Penggunaan kaidah bahasa.	Cukup baik, sebaiknya di sesuaikan dengan keadaan usia anak sekolah
3.	Memotivasi dan memberikan pesan dan informasi yang bermakna	Sudah sesuai untuk memotivasi anak, sebaiknya perlu diberikan gambar ilustrasinya
4.	Penggunaan bahasa di sekolah dasar dapat menyesuaikan dengan perkembangan intelektual peserta didik.	Belum sesuai untuk anak di SD, buku tersebut cocok untuk siswa tingkat SMP.
5.	Pesan yang disampaikan dapat dibaca dengan baik	Untuk anak SD belum bisa dipahami, Untuk orang dewasa mudah untuk dipahami
6.	Penggunaan istilah konsisten	Sudah konsisten, sedikit perlu perbaikan.

7.	Pemaparan materi	Pemaparan materi sudah Baik, tetapi disesuaikan dengan kemampuan pemahaman anak SD.
8.	Saran perbaikan bahan ajar	Lebih banyak gambar yang dimunculkan agar siswa SD tertarik untuk membaca dan tampilan gambar dibuat semenarik mungkin, serta contoh-contohnya.

Hasil pemaparan validasi produk awal, dari praktisi guru; taufik nur wibowo, lebih banyak menyarankan pada memunculkan motivasi siswa dalam membaca dengan lebih banyak menampilkan gambar di buat semenarik mungkin, serta contoh-contoh proses dalam operasi produksinya. Sehingga motivasi siswa dalam membaca bukutersebut akan lebih tertarik. Untuk anak usia di sekolah dasar belum bisa menalar, beda dengan pemahaman siswa kelas tinggi, misalnya siswa untuk orang dewasa SMP, SMK, mudah untuk dipahami.

Tabel: 4.13
Hasil Pemaparan Validasi Praktisi Amrillah.

No.	Komponen Terkoreksi	Kritik dan Saran
1.	Dari segi bahasa menggunakan kalimat yang efektif	Dari segi pemilihan bahasa, buku ajar ini sudah baik. Tapi masih harus disesuaikan dengan bahasa anak SD
2.	Penggunaan kaidah bahasa.	Penggunaan kaidah bahasa sudah cukup baik, namun terlalu tinggi untuk SD.
3.	Memotivasi dan memberikan pesan dan informasi yang bermakna	Cukup baik, namun bisa lebih memotivasi bila ditambah penggunaan gambar-gambar dan ilustrasi yang menarik sehingga anak menjadi senang membaca.
4.	Penggunaan bahasa di sekolah dasar dapat menyesuaikan dengan perkembangan intelektual peserta didik.	Pilihan tata bahasa dan isi materi masih terlalu tinggi untuk siswa SD, masih harus diperbaiki.
5.	Pesan yang disampaikan dapat dibaca dengan baik	Pesan yang disampaikan sudah baik, namun lebih diringkas lagi sehingga dapat menarik dibaca
6.	Penggunaan istilah konsisten	Penggunaan istilah konsisten sudah baik, tetapi sebaiknya disesuaikan dengan kemampuan anak sekolah dasar.
7.	Pemaparan materi	Sudah Baik, tetapi disesuaikan dengan kemampuan nalar anak sekolah dasar.
8.	Saran perbaikan bahan ajar	Buku ajar di SD lebih menonjolkan gambar agar siswa SD tertarik untuk membaca dan tampilan gambar dibuat semenarik mungkin

Hasil pemaparan validasi dari praktisi guru, “Amrillah” dari segi pemilihan bahasa, buku ajar ini sudah baik. tapi masih harus disesuaikan dengan bahasa anak usia sekolah dasar, namun bisa lebih memotivasi bila ditambah penggunaan gambar-gambar dan ilustrasi yang menarik sehingga anak menjadi senang membaca. Buku ajar di sekolah dasar lebih menonjolkan gambar agar siswa SD tertarik untuk membaca dan tampilan gambar dibuat semenarik mungkin.

Tabel: 4.14
Hasil Pemaparan Validasi Model Oleh Praktisi Guru ;
Yuzar Qadarisman, M.Pd.

No.	Komponen Terkoreksi	Kritik dan Saran
1.	Dari segi bahasa menggunakan kalimat yang efektif	Buku ajar ini cukup baik. Tetapi belum pas dengan kemampuan daya nalar anak sekolah dasar
2.	Penggunaan kaidah bahasa.	Penggunaan kaidah bahasa sudah baik,terlalu tinggi untuk usia anak sekolah dasar.
3.	Memotivasi dan memberikan pesan dan informasi yang bermakna	Cukup memotivasi bila ditambah penggunaan gambar-gambar dan ilustrasi yang menarik dan yang lucu-lucu.
4.	Penggunaan bahasa di sekolah dasar dapat menyesuaikan dengan perkembangan intelektual peserta didik.	Bahasa terlalu tinggi untuk penalaran anak di usia sekolah dasar, sehingga sulit untuk dipahami.
5.	Pesan yang disampaikan dapat dibaca dengan baik.	Tahapan-tahapannya sudah baik, tapi kurang simple.
6.	Penggunaan istilah konsisten	Kata istilah konsisten cukup bagus
7.	Pemaparan materi	Materinya terlalu berat untuk di SD, tambahkan gambar-gambar yang lucu-lucu.
8.	Saran perbaikan bahan ajar	Gambarnya kurang menarik dan tidak jelas, gambar perlu diberikan keterangan yang jelas serta cara-cara prosesnya dalam keterampilan.

Hasil pemaparan validasi dari praktisi guru; Yuzar Qadarisman, M.Pd. mengatakan, materinya terlalu berat untuk anak usia di sekolah dasar, gambarnya kurang menarik dan tidak jelas, gambar perlu diberikan keterangan yang jelas serta

cara-cara prosesnya dalam keterampilan. dapat ditambahkan dengan gambar-gambar yang lucu-lucu, menarik. Cukup memotivasi bila ditambah penggunaan gambar-gambar dan ilustrasi yang menarik dan diberikan penjelasan keterangan proses produksinya.

e. Melakukan Revisi Terhadap Produk Operasional (*Main Field Testing*)

1) Validasi Uji Produk Model oleh Pakar.

Validasi uji produk model buku pendidikan kewirausahaan menggunakan 3 ahli pakar yaitu: elliot simangunsong, Ph.D (A1), Prof. Dr. Irdam Ahmad, M.Stat (A2), dan Dr. Hijrah Purnama Putra, M.Si. (A3). Data validasi pakar yaitu data yang diperoleh berdasarkan penilaian pakar model keterampilan melalui lembar penilaian. Hasil validasi model dapat di uraikan, Tabel 4.15. berikut merupakan hasil penilaian pakar.

Tabel: 4.15
Hasil Validasi Model oleh Tiga Orang Ahli
Pendidikan Kewirausahaan

ASPEK	INDIKATOR	SKOR		
		A1	A2	A3
Tampilan	1. Kejelasan teks	4	4	4
	2. Kejelasan gambar	4	3	3
	3. Gambar dapat menarik perhatian siswa	3	2	3
	4. Gambar dapat menyesuaikan dengan materi	4	3	4
Implementasi materi dapat disajikan dengan baik	5. Penyajian materi	4	4	5
	6. Kemudahan memahami materi	2	2	4
	7. Ketepatan sistematika penyajian	3	3	5
	8. Kejelasan kalimat	3	3	5
	9. Kejelasan simbol dan lambang	4	3	4
	10. Kejelasan istilah yang digunakan	4	3	5
Manfaat	11. Kemudahan memahami isi bacaan dalam pembelajaran	4	2	5

	12. Ketertarikan menggunakan bahasa ajar	2	2	4
	13. Memahami motivasi untuk belajar bermakna	3	2	3
Kecukupan, Kedalaman, Keluasan, Materi sesuai Kompetensi/indicator Pencapaian pembelajaran	14. Rumusan kompetensi	4	4	3
	15. Rumusan indicator pembelajaran	3	3	3
	16. Rumusan tujuan pembelajaran	3	3	3
	17. Kesesuaian materi dengan kompetensi/ indicator pembelajaran	3	3	4
	18. Penilaian Pembelajaran	4	3	4
Jumlah		61	52	67
Total		180		
Rata – rata		60		

Penilaian dilakukan setelah di analisis oleh para ahli model desain model buku ajar pendidikan kewirausahaan sebesar 60. Dan pada kesimpulan akhir pakar model desain model buku ajar pendidikan kewirausahaan memenuhi syarat dan layak diuji cobakan setelah perbaikan sesuai saran. skor perolehan antar 1 sampai dengan 3, diperoleh hasil penilaian desain model pembelajaran pendidikan kewirausahaan, dapat di ukur dengan validasi dengan berikut ini :

$$AP = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

$$AP = \frac{60}{90} \times 100\%$$

$$AP = 60 \%$$

Berdasarkan skor yang diperoleh dengan menggunakan rumus dan dikelompokkan ke dalam kategori tinggi dengan jumlah 66 persen, maka model tergolong kategori “Tinggi” dengan interval 61% sampai 80%. Walaupun model sudah termasuk dalam kategori “Tinggi” namun model masih perlu disempurnakan sesuai saran pakar desain model sehingga dilakukan revisi dan perbaikan sebelum dilakukan uji coba terbatas. Adapun yang perlu diperbaiki menurut Prof. Dr. Irdam Ahmad, M.Stat. yaitu pembahasan teori sederhana

sesuai dengan usia anak sekolah dasar, dan lebih banyak gambar-gambar yang mengilustrasikan siswa pada gambar tersebut, sehingga dapat menumbuhkan karya kreatifitas anak. dengan tampilan gambar-gambar yang menarik siswa akan menjadi lebih termotivasi dapat membacanya.

Menurut; Elliot Simangunsong, Ph.D, pada buku ajar pendidikan kewirausahaan dan keterampilan untuk panduan guru dan siswa sekolah dasar, perlu ditambah ilustrasi gambar-gambar agar lebih menarik dan contoh-contoh praktek keterampilan kerajinan siswa sekolah dasar (SD). Sedangkan menurut, “Dr. Hijrah Purnama Putra, M.Si”. perlu menambahkan gambar-gambar dengan diberikan warna-warna yang lebih menarik.

2) Validasi Uji Produk Model Oleh Praktisi (Guru)

Validasi model buku ajar pendidikan kewirausahaan menggunakan 3 (tiga) orang praktisi guru-guru yaitu :(1). Taufik Nur Wibowo, M.Pd. sebagai kepala sekolah dasar muhammadiyah 5, (A1). (2). Ali Yusuf Syakir, SE, Sy, bidang kurikulum, (A2). (3). Amrillah, S.Pd. sebagai guru kelas V, bidang keterampilan (mulok), (A3). (4). yuzar qadarisman, M.Pd. guru kelas V, (mata pelajaran bahasa indonesia). (A4).

Data validasi praktisi yaitu data yang diperoleh berdasarkan penilaian model desain pembelajaran melalui lembar penilaian. Pada tabel 4.19. berikut ini merupakan hasil penilaian praktisi model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan dari bahan daur ulang plastik bekas (*recycling*).

Tabel: 4.16.
Hasil Validasi Model oleh empat Orang Praktisi
Keterampilan Kerajinan SDM 5

ASPEK	INDIKATOR	SDM 5. SKOR			
		A1	A2	A3	A4
Tampilan	Kejelasan teks	5	3	4	5
	Kejelasan gambar	5	1	3	3
	Gambar dapat menarik perhatian	5	1	3	3
	Kesesuaian gambar dengan materi	5	3	4	4
Penyajian materi	Penyajian materi	5	4	3	5
	Kemudahan memahami materi	4	3	2	3
	Ketepatan sistematika penyajian	4	3	4	4
	Kejelasan kalimat	4	3	3	4
	Kejelasan simbol dan lambang	4	3	3	4
	Kejelasan istilah yang digunakan	4	3	3	4
Manfaat	Kemudahan memahami isi bacaan dalam pembelajaran	5	2	3	3
	Ketertarikan menggunakan bahasa ajar	5	3	3	3
	Memahami motivasi untuk belajar bermakna	5	3	3	4
Kecukupan, Kedalaman, Keluasan, Materi sesuai Kompetensi/indicator Pencapaian pembelajaran	Rumusan kompetensi	5	3	4	4
	Rumusan indicator pembelajaran	4	3	4	4
	Rumusan tujuan pembelajaran	4	3	4	4
	Kesesuaian materi dengan kompetensi/ indicator pembelajaran	4	3	4	4
	Penilaian Pembelajaran	4	3	4	4
Jumlah		81	49	61	69
Total		260			
Rata-rata		65			

Hasil validasi oleh para pakar, model desain pembelajaran pada model buku ajar pendidikan kewirausahaan sebesar 65. Dan pada kesimpulan akhir praktisi guru model desain model buku ajar pendidikan kewirausahaan

memenuhi syarat dan layak diuji cobakan setelah perbaikan sesuai saran. Dengan menggunakan rentang skor 1 sampai 5, skor penilaian desain pembelajaran untuk aspek yang dinilai dengan menggunakan rumus :

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$AP = \frac{90}{65} \times 100\%$$

$$AP = 72\%$$

Berdasarkan skor yang diperoleh dengan menggunakan rumus dan dikelompokkan ke dalam kategori tinggi dengan jumlah persentase 72 persen, maka model tergolong kategori “Tinggi” dengan interval 61% sampai 80%. Walaupun model sudah termasuk dalam kategori “Tinggi” namun model masih perlu disempurnakan sesuai saran praktisi, desain pembelajaran dilakukan revisi dan perbaikan sebelum dilakukan uji coba terbatas.

3) Hasil Revisi Produk Model Berdasarkan Input Saran dari Pakar dan Praktisi

Hasil revisi model terhadap produk pendidikan kewirausahaan, berdasarkan hasil input dan saran-saran dari para pakar dan praktisi. Revisi model konseptual pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan tangang dari bahan *recycling*, yang telah divalidasi diimplementasikan atau diuji cobakan kepada kelompok eksperimen, terlebih dahulu dilakukan revisi terhadap model. Revisi dilakukan berdasarkan interpretasi data hasil penilaian ahli, praktisi dari 3 orang guru. Revisi model dari penilai ahli terhadap komponen-komponen model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan industri kreatif dapat di analisis berikut ini:

Tabel: 4.17.
Ringkasan Data Revisi Berdasarkan Penilaian Ahli Pakar dan Praktisi

No.	Komponen	Butir Komponen Revisi	Keterangan Revisi
1	Dari segi bahasa menggunakan kalimat yang efektif.	Dari segi pemilihan bahasa, buku ajar ini sudah baik.	Segi bahasa sudah diperbaiki menyesuaikan dengan usia anak di SD
2	Penggunaan kaidah bahasa	Penggunaan kaidah bahasa sudah cukup baik, namun terlalu tinggi untuk SD.	Sudah di perbaiki dengan kaidah usia anak SD
3	Memotivasi dan memberikan pesan dan informasi yang bermakna	Cukup baik, namun bisa lebih memotivasi bila ditambah penggunaan gambar-gambar dan ilustrasi.	Ilustrasi gambar sudah diperbaiki, untuk memotivasi membaca siswa anak sekolah dasar (SD)
4	Penggunaan bahasa di sekolah dasar dapat menyesuaikan dengan perkembangan intelektual peserta didik.	Pilihan tata bahasa dan isi materi masih terlalu tinggi untuk siswa SD.	Tata bahasa dan isi materi sudah direvisi menyesuaikan dengan usia anak sekolah dasar
5	Pesan yang disampaikan dapat dibaca dengan baik	Pesan yang disampaikan sudah baik, namun tetap ada revisi sesuaikan dengan usia anak SD	Pesan komunikasi sudah di revisi menyesuaikan anak SD
6	Penggunaan istilah konsisten	Penggunaan istilah konsisten sudah baik, namun menyesuaikan dengan daya membaca siswa di SD	Istilah konsisten sudah diganti dengan kalimat niat yang fokus
7	Pemaparan materi	Sudah Baik, runtun tetap menyesuaikan dengan kemampuan daya membaca siswa di SD	Pemaparan materi sudah diperbaiki, pemaparan materi lebih banyak gambarnya
8	Bahan ajar menyesuaikan dengan keadaan alam dan usia pembacanya	Sebaiknya buku ajar ini lebih banyak diberikan gambar agar siswa SD tertarik untuk membaca dan tampilan gambar dibuat semenarik mungkin	Buku ajar ini sudah diperbaiki dengan banyak memberikan ilustrasi gambar daripada materinya

f. Melakukan Uji Lapangan Operasional Data (*Operasional Produk Revision*)

1) Hasil Pengamatan Validasi Model Uji Coba Terbatas:

Validasi model terbatas menggunakan 3 (tiga) orang praktisi dalam mengamati proses implementasi pengembangan produk, sebagai pengamat implementasi oleh tiga praktisi guru-guru yaitu :(1). Nurhayati, M.Pd., (A1).

(2). Ibu Iis Teti Mutia, S.Pd. (A2). (3). Neni Nuraeni, S.Pd. sebagai guru kelas V, bidang keterampilan, (A3). Data validasi praktisi yaitu data yang diperoleh berdasarkan penilaian model desain pembelajaran melalui lembar penilaian. Berikut merupakan hasil penilaian praktisi model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan kreativitas kerajinan tas plastic *recycle*.

Tabel: 4.18.
Hasil Pengamatan Uji Coba Terbatas 3 (Tiga) Orang Praktisi Guru,
SDM. 5. Jakarta Selatan .

No	ASPEK YANG DINILAI/DIAMATI	SD Muhammadiyah 05 Jakarta		
		01	02	03
1	Menyimak materi keterampilan kerajinan menganyam recycle dari guru sebagai pendamping	3	3	3
2	Menyimak diskusi kelompok yang dipraktikkan.	2	3	2
3	Menyimak langkah-langkah pembuatan keterampilan yang berbahan limbah plastik lunak untuk dijadikan dompet, tas.	2	2	3
4	Menyiapkan bahan keterampilan kerajinan menganyam dari limbah plastik yang lunak	2	3	2
5	Mengatur/memilah bahan-bahan keterampilan dari plastik pembungkus kopi sesuai warna dan corak	2	2	3
6	Menyiapkan keterampilan dari plastik pembungkus kopi yang lunak, gunting, jarum, benang, dsb.	2	3	3
7	Mempraktekkan keterampilan kerajinan tahap pemilahan plastik sesuai dengan warnanya.	2	2	2
8	Mempraktekkan keterampilan kerajinan tahap menggunting plastik saset kopi sesuai dengan warnanya.	2	3	1
9	Mempraktekan keterampilan kerajinan tahap melipat plastik sesuaikan dengan warna dan coraknya untuk dianyam	2	3	2
10	Mempraktekkan keterampilan keterampilan tahap proses menganyam	2	3	2
11	Proses menganyam keterampilan kerajinan membuat dompet dari plastic bekas	2	1	1
12	Menggagas ide baru dalam mengembangkan keterampilan kerajinan membuat tas	1	1	1
13	Mengembangkan keterampilan kerajinan secara berkelompok dengan berbagai macam–macam model produk	1	1	2
14	Kecepatan menganyam keterampilan industry kreatif aneka macam kerajinan dari bahan plastik	1	1	1

15	Tepat waktu dalam menyelesaikan tugas keterampilan kerajinan menganyam plastic recycle.	1	1	1
Jumlah		27	32	29
Total		88		
Rata-rata		29,3		

Validasi oleh para ahli pakar dan praktisi model pembelajaran keterampilan kerajinan sebesar 29,3. Dan pada kesimpulan akhir ahli model desain pembelajaran keterampilan menyatakan jumlah 88, model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan kerajinan, memenuhi syarat dan layak diuji cobakan setelah perbaikan sesuai saran. Dengan menggunakan rentang skor 1 sampai 3, skor penilaian desain pembelajaran keterampilan untuk aspek yang dinilai dengan menggunakan rumus :

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$AP = \frac{29,3}{45} \times 100\%$$

$$AP = 65\%$$

Berdasarkan skor yang diperoleh dengan menggunakan rumus dan dikelompokkan ke dalam kategori tinggi dengan jumlah angka persentase sejumlah 65 persen, maka model tergolong kategori “Tinggi” dengan interval 61% sampai 80%. Walaupun model sudah termasuk dalam kategori “Tinggi” namun model masih perlu disempurnakan sesuai saran praktisi desain pembelajaran keterampilan, sehingga dilakukan revisi dan perbaikan sebelum dilakukan uji coba terbatas. Adapun yang perlu diperbaiki menurut praktisi bapak akbar, yaitu model perlu menyesuaikan kebutuhan anak usia di sekolah dasar, panduan penyusunan silabus, RPP muatan local dengan kurikulum 2013 perlu diuraian dengan jelas, teori perumusan tujuan pembelajaran harus lebih jelas, dan yang tata bahasa perlu diperbaiki. Menurut Nurhayati, M.Pd., (A1). (2). Ibu Iis Teti Mutia, S.Pd. (A2).(3).

Neni Nuraeni, S.Pd.

2) Hasil Revisi Input, dan Saran Hasil Uji Validasi dari Pakar dan Praktisi

Hasil penilaian pakar terhadap model produk berupa data kualitatif, yang dijabarkan melalui penilaian hasil dalam bentuk buku panduan guru dan siswa, pendidikan kewirausahaan yang dirancang (Sugiyono, 2011: 302). Adapun penilaian dalam bentuk, buku ajar (telaah pakar), Instrumen, silabus telaah pakar (*expert judgement*). Ikhtisar data revisi penilaian pakar terhadap kelayakan model. Berdasarkan komponen-komponen model.

Tabel 4.19.
Revisi Input Penilaian Pakar Terhadap Kelayakan Model Berdasarkan
Komponen-Komponen Model

No	Komponen	Sub Komponen Terkoreksi	Saran Perbaikan
(1)	(2)	(3)	(4)
1	Prinsip-prinsip pengembangan model Partisipatif	-Prinsip akan kebutuhan Informasi. -Prinsip orientasi pada tujuan -Prinsip berpusat pada anggota kelompok, terutama yang berkaitan dengan: (a) mengenali sumber belajar, (b) menilai kegiatan belajar	Diganti dengan sumber data: - Perbaiki, sebaiknya buku ajar ini disesuaikan dengan kemampuan siswa di SD. - Menambahkan gambar-gambar pada tampilannya. - Mengamati proses belajar kelompok.
2	Strategi Pendekatan	Pendekatan berpusat pada masalah, terutama pada kalimat isi buku terlalu tinggi tidak sesuai dengan pembelajaran anak SD	Perbaiki buku ajar, yang berpusat pada sumber belajar di SD menjadi lebih menarik dengan tampilan gambar-gambar
3	Tahap-tahap Pembelajaran partisipatif	Penggunaan kaidah bahasa	Penggunaan kaidah bahasa sudah cukup baik, namun terlalu tinggi untuk SD.
4	Ilustrasi Gambar	Penggunaan gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Proporsi teks terlalu banyak, perlu ditambah ilustrasi gambar-gambar agar lebih menarik. • Contoh-contoh praktek siswa SD di sesuaikan dengan kebutuhan anak di SD
5	Pelatihan	Memotivasi dan	Cukup baik, namun bisa lebih

unsur2 Kelompok (Dinamika kelompok	memberikan pesan dan informasi yang bermakna untuk anak sekolah dasar	memotivasi bila ditambah penggunaan gambar-gambar dan ilustrasi yang menarik
---	---	--

g. Tahap Perbaikan Hasil Terhadap Produk Akhir (*Main Field Testing*)

Hasil penilaian perbaikan terhadap produk model pendidikan kewirausahaan oleh para pakar, yang disajikan pada tabel 4.22. Berkaitan dengan kebenaran dan kelengkapan dari komponen-komponen model keterampilan.

1) Para Pakar Pendidikan Kewirausahaan

Para ahli yang terlibat dalam validasi model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan disajikan dalam tabel 4.22, sebagai berikut :

Tabel:4.20.
Daftar Para Pakar Yang Memvalidasi Model
Produk Buku Ajar Pendidikan Kewirausahaan dan Keterampilan

No.	Nama	Keahlian	Instansi
1.	Elliot Simangunsong, Ph.D	Kewirausahaan Bisnis Marketing	Wakil Rektor III Universitas Prasetya Mulya
2.	Prof. Dr. Irdam Ahmad, M.Stat	Kreatifitas Limbah	Dosen Pendidikan Geografi FKIP UHAMKA
3.	Dr. Hijrah Purnama Putra, M.Si	Industri Kreatif dari Daur Ulang Plastik.	Butik Daur Ulang Project B. Indonesia

Masukan dari para pakar, para promotor, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai bahan perbaikan (revisi) model. Dari penilaian oleh para ahli terhadap disain model pendidikan kewirausahaan, ada beberapa perbaikan. Perbaikan-perbaikan tersebut tidak bersifat fatal, akan tetapi lebih banyak berkaitan dengan penyempurnaan model, bahasa, pemahaman siswa dengan

ejaan, tulisan, dan ilustrasi gambar terkait dengan pemahaman siswa sesuai dengan kebutuhan anak pada usia di sekolah dasar. Saran-saran tersebut kemudian diakomodasikan terhadap disain model yang dikembangkan.

2) Para Praktisi Pendidikan Kewirausahaan

Setelah diperoleh penilaian para ahli terhadap disain model konseptual, kemudian disain model yang dikembangkan juga diminta untuk ditanggapi oleh para praktisi. Praktisi yang dimaksud adalah para pengajar (guru), berikut data nama-nama praktisi, tabel; 4.23. praktisi:

Tabel: 4.21
Daftar Para Praktisi Yang Memvalidasi Model Produk
Buku Ajar Pendidikan Kewirausahaan.
Guru-guru sekolah dasar muhammadiyah 5 Jakarta Selatan

No.	Nama	Keahlian	Instansi
1	Taufik Nur Wibowo, M.Pd.	Kepala Sekolah	SD Muhammadiyah 5 Jakarta.
2.	Ali Yusuf Syakir, S.E.Sy. M.H	Bidang kurikulum	SD Muhammadiyah 5 Jakarta.
3.	Amrillah, S.Pd.	Guru Kelas V, Bidang Keterampilan (mulok)	SD Muhammadiyah 5 Jakarta.
4.	Yuzar Qadarisman, M.Pd.	Guru Kelas V, (matapelajaran Bahasa Indonesia)	SD Muhammadiyah 5 Jakarta.

3) Penilaian Model Konseptual oleh Praktisi

Data penilaian dari praktisi (guru) terhadap model konseptual tidak jauh berbeda dengan penilaian dari tim penimbang para ahli, yakni terhadap kelayakan dan kelengkapan komponen-komponen pendidikan kewirausahaan. Perbedaan penilaian pakar dengan praktisi dapat dilihat dari unsur teoritik, sementara praktisi menilai dengan pendekatan perspektif praktis, berdasarkan pengalaman, serta kebutuhan siswa di sekolah dasar.

Tabel: 4.22
Data Penilaian Akhir dari Praktisi terhadap Model Konseptual

No	Komponen Terkoreksi	Kritik dan Saran
1	Prinsip Kebutuhan anak usia di SD	Hendaknya program kegiatan belajar keterampilan di susun atas dasar kebutuhan yang sifatnya nyata dan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan siswa di SD
2	Prinsip dalam pemaparan materi runtun tetap menyesuaikan dengan kemampuan daya membaca siswa di SD	Ilustrasi dalam pemaparan materi lebih banyak gambar untuk memotivasi siswa
3	Prinsip pendekatan berpusat pada masalah	Masalah yang dipecahkan merupakan masalah yang dihadapi subyek (siswa)
4	Tahapan-tahapan kegiatan pengembangan pendidikan kewirausahaan	a. Tahapan-tahapan dalam proses implementasi keterampilan b. Tahapan menganyam keterampilan c. Tahapan kriteria keberhasilan
5	Bahan ajarpendidika kewirausahaan ini, menyesuaikan dengan keadaan usia pembacanya	Lebih banyak mencantumkan gambar sebagai ilustrasi

1) Melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan input dan saran-saran dari hasil validasi uji coba lapangan secara luas.

Hasil validasi uji coba lapangan dilakukan secara luas dilakukan pada hari Selasa dan Kamis, 11 dan 20 September 2018, peneliti berkolaborasi dengan guru-guru di sekolah dasar Muhammadiyah 2 Jalan Kramat Raya, dengan jumlah siswa 50 sebanyak 2 kelas A dan B. Sebagai penilai adalah praktisi guru yaitu, para guru, Ibu Susilowati, Ibu Rahmawati. S. dan Ibu Tati, S.Pd. Materi

menggunakan model pengembangan pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan tangan tas plastic recycle. Pada uji coba luas ini, di tuliskan dalam tabel 4.26. berikut ini:

Tabel 4.23.
Hasil Penilaian Uji Coba Luas, oleh Praktisi

No	ASPEK YANG DINILAI	SD Muhammadiyah 2 Jakarta		
		01	02	03
1	Menyimak materi keterampilan menganyam plastik bekas dari guru	4	3	3
2	Menyimak diskusi kelompok yang akan dipraktekan.	4	3	2
3	Menyimak langkah-langkah pembuatan keterampilan yang berbahan limbah plastik lunak untuk dijadikan dompet, tas.	3	3	3
4	Menyiapkan bahan keterampilan menganyam dari limbah plastik yang lunak	4	3	2
5	Mengatur/memilah bahan-bahan keterampilan dari plastik pembungkus kopi sesuai warna dan corak	3	2	3
6	Menyiapkan keterampilan dari plastik pembungkus kopi yang lunak, gunting, jarum, benang, dsb.	4	3	3
7	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif tahap pemilahan plastik sesuai dengan warnanya.	4	2	2
8	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif tahap menggunting plastik saset kopi sesuai dengan warnanya.	3	3	4
9	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif tahap melipat plastik sesuaikan dengan warna dan coraknya untuk dianyam	4	3	2
10	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif tahap proses menganyam	4	3	2
11	Proses menganyam keterampilan industry kreatif membuat dompet dari plastic bekas	4	3	4
12	Menggagas ide baru dalam mengembangkan keterampilan industri kreatif membuat tas	3	3	4
13	Mengembangkan keterampilan industry kreatif secara berkelompok dengan berbagai macam-macam model produk	3	4	3

14	Kecepatan menganyam keterampilan industry kreatif aneka macam kerajinan dari bahan plastic	3	4	5
15	Tepat waktu dalam menyelesaikan tugas keterampilan industry kreatif menganyam plastic bekas.	2	4	5
Jumlah		52	45	47
Total		144		
Rata-rata		48		

Setelah dilakukan analisis, diperoleh rata-rata skor penilaian sebesar 48. Dan pada kesimpulan akhir pembelajaran menyatakan model disain pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan anyaman recycling kategori “Baik”. Hal ini didukung pendapat pengamat bahwa model sudah baik, kekurangan dalam isi buku atau materi secara keseluruhan sudah sangat baik, siswa bisa mempraktekkan dengan baik, dengan menggunakan skor penilaian pembelajaran keterampilan pendidikan kewirausahaan untuk aspek yang dinilai dengan menggunakan rumus :

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$AP = \frac{48}{75} \times 100\%$$

$$AP = 64\%$$

Berdasarkan skor yang diperoleh dengan menggunakan rumus dan kelompok dalam kategori “sangat tinggi” dengan interval 81% sampai 100%. Tetapi masih perlu penyempurnaan sesuai dengan saran pengamat sehingga dilakukan revisi dan perbaikan sebelum produk dikatakan final.

Hasil uji validasi model produk pendidikan kewirausahaan dan keterampilan yang dilakukan pada hari Rabu, 17 dan 24 Oktober 2018, peneliti berkolaborasi dengan para guru-guru sebagai praktisi penilain terhadap responden Sekolah

Dasar Negeri Pondok Ranggon 04, yaitu (01) Ibu Sri Suhartini, S.Pd, (02) Ibu Dewi Ernawati, S.Pd. (03) Ibu Tarmiyati, M.Pd. dalam tabel 4.24. berikut;

Tabel: 4.24.
Validasi Uji Coba Model Pendidikan Kewirausahaan dan Keterampilan
di SDN 04 Pagi Pondok Ranggon Jakarta Timur

No	ASPEK YANG DINILAI	SDN Pondok Ranggon 04, Jakarta Timur		
		01	02	03
1	Menyimak materi keterampilan menganyam plastik bekas dari guru	3	4	3
2	Menyimak diskusi kelompok yang akan dipraktikkan.	4	3	2
3	Menyimak langkah-langkah pembuatan keterampilan yang berbahan limbah plastik lunak untuk dijadikan dompet, tas.	3	4	3
4	Menyiapkan bahan keterampilan menganyam dari limbah plastik yang lunak	4	3	2
5	Mengatur/memilah bahan-bahan keterampilan dari plastik pembungkus kopi sesuai warna dan corak	3	4	3
6	Menyiapkan keterampilan dari plastik pembungkus kopi yang lunak, gunting, jarum, benang, dsb.	5	3	3
7	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif tahap pemilahan plastik sesuai dengan warnanya.	4	2	3
8	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif tahap menggunting plastik saset kopi sesuai dengan warnanya.	3	3	4
9	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif tahap melipat plastik sesuaikan dengan warna dan coraknya untuk dianyam	4	3	2
10	Mempraktekkan keterampilan industri kreatif tahap proses menganyam	4	3	2
11	Proses menganyam keterampilan industry kreatif membuat dompet dari plastic bekas	4	3	4
12	Menggagas ide baru dalam mengembangkan keterampilan industri kreatif membuat tas	4	3	4
13	Mengembangkan keterampilan industry kreatif secara berkelompok dengan berbagai macam-macam model produk	3	4	3
14	Kecepatan menganyam keterampilan industry kreatif aneka macam kerajinan dari bahan plastic	3	4	5

15	Tepat waktu dalam menyelesaikan tugas keterampilan industry kreatif menganyam plastic bekas.	3	4	3
Jumlah		54	50	46
Total		150		
Rata-rata		50		

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$AP = \frac{50}{56} \times 100\%$$

$$AP = 89\%$$

Berdasarkan hasil penilaian validator ahli dan praktisi skor yang diperoleh sebesar 89 persen dengan kategori “**sangat tinggi**” dimana dengan interval 81% sampai 100%. Dapat di katakan sangat tinggi, maka produk model pendidikan kewirausahaan dikatakan final.

Hasil validitas pretest dan posttest

Sebelum dilakukan ujicoba, model yang dikembangkan dalam bentuk perangkat pembelajaran panduan buku ajar, divalidasi terlebih oleh para ahli, dan para pakar. Validasi model pendidikan kewirausahaan dan soal tes (*Pretest* dan *Posttest*) pendidikan kewirausahaan di dalam penelitian ini dilakukan oleh 7 orang validator yang terdiri dari 3 validator ahli, dan 4 praktisi yang dianggap kompeten pada bidangnya. Hasil rekapitulasi tes dari tiga sekolah dasar dapat di uraikan berikut ini:

Tabel: 4.25. Rekap Hasil *Pretest* dan *Postest* Pendidikan Kewirausahaan Keterampilan Kerajinan.

No	Nama Sekolah	<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
1	SDS.M V	31,3	36
2	SDS.M 2	23	69
3	SDN 04 Pondok Ranggon	40	50
	Jumlah	94,3	136
	Rata-rata	31,4	51,6

Berdasarkan hasil *pretest* pendidikan kewirausahaan ujicoba diperluas diperoleh skor dari ketiga sekolah; SDSMV, SDSM 2, dan SDN 04 Pondok Ranggon yang diperoleh dengan dalam kategori “Rendah” dengan penilaian rata-rata sebesar 31,4% hal ini dikarenakan siswa belum memahami dan mengenal pengetahuan pendidikan kewirausahaan perlu ada peningkatan.

Berdasarkan hasil *postest* pendidikan kewirausahaan hasil ujicoba diperoleh skor dari ketiga sekolah; SDSMV, SDSM 2, dan SDN 04 Pondok Ranggon yang diperoleh dalam kategori “Cukup” dengan nilai rata-rata sebesar 51,6% sudah ada terlihat hasil rata-rata nilai postes ada peningkatan, hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa, dan belum pernah mengenal pengetahuan pendidikan kewirausahaan yang berbasis keterampilan kerajinan tangan masih sangat kurang, keinginan dalam berkreasi masih sangat kurang, untuk itu perlu ditingkatkan lagi, serta membiasakan untuk lebih terampil berkarya.

h. Hasil Revisi Produk Akhir (*Final Product Revision*)

1) Revisi terhadap Produk Utama, Berdasarkan Input, dan saran-saran dari Hasil Uji Pakar, dan Praktisi.

Hasil revisi terhadap produk akhir, berdasarkan saran pakar, dan praktisi, diperoleh hasil uji coba di lapangan terhadap model produk buku ajar

pendidika kewirausahaan, panduan guru dan siswa, disajikan berikut ini;

Tabel: 4.26
Pakar yang Memvalidasi Produk Utama Model Produk Buku Ajar
Pendidikan Kewirausahaan & Keterampilan

No.	Nama	Keahlian	Instansi
1.	Elliot Simangunsong, Ph.D	Kewirausahaan Bisnis Marketing	Wakil Rektor III Universitas Prasetya Mulya
2.	Prof. Dr. Irdam Ahmad, M.Stat	Kreatifitas Limbah	Dosen Pendidikan Geografi FKIP UHAMKA
3.	Dr. Hijrah Purnama Putra, M.Si	Industri Kreatif dari Daur Ulang Plastik.	Butik Daur Ulang Project B. Indonesia

Penilaian model oleh para pakar terhadap model produk buku ajar pendidikan kewirausahaan dalam bentuk buku panduan guru, dan buku untuk panduan siswa di sekolah dasar.

Berlanjut pada validasi ke 2 (dua), dimana tujuan diadakan validasi ini untuk lebih kepada validnya buku ajar tersebut yang akan diterbitkan, sehingga tidak memunculkan masalah dikemudian hari. Para pakar tersebut dalam daftar tabel 4.30. pakar dalam bidang keahliannya lebih kepada kewirausahaan, keahlian kreatifitas limbah, dan pakar industri kreatif dari daur ulanga plastik.

Tabel: 4.27
Hasil Pemaparan Validasi dari Pakar Wirausaha;
Elliot Simangunsong, Ph.D.

No.	Komponen Terkoreksi	Saran Perbaikan Pakar
1	Dari segi bahasa menggunakan kalimat yang efektif	Pemilihan bahasa sudah baik.
2	Penggunaan kaidah bahasa.	Bahasa sudah baik, namun terlalu tinggi untuk level pembaca siswa sekolah dasar.
3	Memotivasi dan memberikan pesan dan informasi yang bermakna	Sudah baik, namun bisa lebih memotivasi bila ditambah penggunaan gambar-gambar dan ilustrasi.

4	Penggunaan bahasa di sekolah dasar dapat menyesuaikan dengan perkembangan intelektual peserta didik.	Pilihan tata bahasa dan isi materi masih terlalu tinggi untuk siswa SD. Lebih cocok untuk SMU/SMK.
5	Pesan yang disampaikan dapat dibaca dengan baik	Sudah cukup baik.
6	Penggunaan istilah konsisten	Sudah baik. Tapi perlu diperbaiki lagi.
7	Pemaparan materi	Sudah Baik, masih perlu diperbaiki lagi keruntunan dari materi tersebut.
8	Saran perbaikan bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ada baiknya untuk foto/ilustrasi menggunakan siswa SD, tidak orang dewasa. ● Proporsi teks terlalu banyak, perlu ditambah ilustrasi gambar-gambar agar lebih menarik. ● Contoh – contoh praktek siswa SD masih kurang, sebagian besar contoh orang dewasa

Hasil pemaparan validasi oleh pakar wirausaha; elliot simangunsong, Ph.D. mengatakan lebih kepada ilustrasi sesuai dengan kemampuan anak usia siswa di sekolah dasar, tidak orang dewasa. Proporsi teks terlalu banyak perlu dikurangi, perlu ditambah ilustrasi gambar-gambar agar lebih menarik. Contoh – contoh praktek siswa SD masih kurang, sebagian besar contoh orang dewasa, perlu direvisi untuk kelayakan siswa di sekolah dasar, dengan menggunakan lembar kerja siswa (LKS).

Hasil pemaparan validasi dari pakar limbah kreatif, dari jurusan geografi, Prof. Dr. Irdam Ahmad, M.Stat. berikut pemaparannya pada tabel 4.31:

Tabel: 4.28.
Hasil Pemaparan Validasi dari Pakar Limbah Kreatif;
Prof. Dr. Irdam Ahmad, M.Stat

No.	Komponen Terkoreksi	Saran Perbaikan Pakar
Menurut Pakar Prof. Dr. Irdam Ahmad, M.Stat		
1	Dari segi bahasa menggunakan kalimat yang	Pemilihan bahasa yang digunakan sudah baik.

	efektif.	
2	Penggunaan kaidah bahasa	Bahasa yang digunakan sudah baik, namun terlalu tinggi untuk siswa sekolah dasar.
3	Memotivasi dan memberikan pesan dan informasi yang bermakna	Sudah cukup baik, namun bisa lebih baik jika ditambah penggunaan gambar-gambar dan ilustrasi.
4	Penggunaan bahasa di sekolah dasar dapat menyesuaikan dengan perkembangan intelektual peserta didik.	Pilihan tata bahasa dan isi materi masih terlalu tinggi lebih cocok untuk SMU/SMK.
5	Pesan yang disampaikan dapat dibaca dengan baik	Pesan yang disampaikan cukup baik.
6	Penggunaan istilah konsisten	Sudah baik.
7	Pemaparan materi	Sudah Baik
8	Saran perbaikan bahan ajar	Buku ajar ini terlalu banyak teori yang kurang pas diberikan untuk murid SD. Sebaiknya pembahasan teori yang sederhana saja sesuai dengan usia SD, tetapi lebih banyak gambar-gambar proses produksi berbagai industry kreatif, dengan tampilan gambar-gambar yang menarik, seperti komik, sehingga murid SD menjadi tertarik untuk belajar. Ukuran gambar pada buku ini terlalu kecil, dan kurang jelas. Sebaiknya gambar lebih banyak, lebih besar, berwarna dan sistematis.

Hasil pemaparan validasi dari pakar limbah kreatif; Prof. Dr. Irdam Ahmad, M.Stat. mengatakan buku ajar ini terlalu banyak teori yang kurang pas diberikan untuk murid sekolah dasar. Sebaiknya pembahasan teori yang sederhana saja sesuai dengan usia sekolah dasar, tetapi lebih banyak gambar-gambar proses produksi berbagai

industry kreatif, dengan tampilan gambar-gambar yang menarik, seperti komik, sehingga murid sekolah dasar menjadi tertarik untuk belajar. Ukuran gambar pada buku ini terlalu kecil, dan kurang jelas. Sebaiknya gambar lebih banyak, lebih besar, berwarna dan sistematis, dapat dibaca, dan diilustrasikan. Berikut tabel 4.32.

Tabel: 4.29.
Hasil Pemaparan Validasi dari Pakar Limbah Pengumpul Palstik Menjadi Produk Keterampilan Kreatif; Dr. Hijrah Purnama Putra, M.Si.

No.	Komponen Terkoreksi	Saran Perbaikan Pakar
1	Dari segi bahasa menggunakan kalimat yang efektif.	Dari segi pemilihan bahasa, buku ajar ini sudah baik.
2	Penggunaan kaidah bahasa	Penggunaan kaidah bahasa sudah cukup baik, namun terlalu tinggi untuk SD.
3	Memotivasi dan memberikan pesan dan informasi yang bermakna	Cukup baik, namun bisa lebih memotivasi bila ditambah penggunaan gambar-gambar dan ilustrasi.
4	Penggunaan bahasa di sekolah dasar dapat menyesuaikan dengan perkembangan intelektual peserta didik.	Pilihan tata bahasa dan isi materi masih terlalu tinggi untuk siswa SD.
5	Pesan yang disampaikan dapat dibaca dengan baik	Pesan yang disampaikan sudah baik
6	Penggunaan istilah konsisten	Penggunaan isitilah konsisten sudah baik
7	Pemaparan materi	Sudah Baik
8	Saran perbaikan bahan ajar	Sebaiknya buku ajar ini lebih banyak diberikan gambar agar siswa SD tertarik untuk membaca dan tampilan gambar dibuat semenarik mungkin

Penilaian praktisi terhadap disain model pengembangan keterampilan

kerajinan kreatif. hasil pemaparan validasi dari pakar limbah plastik sebagai pelestarian alam lingkungan; Dr. Hijrah Purnama Putra, M.Si. sarannya lebih kepada memotivasi, bila ditambah penggunaan gambar-gambar dan ilustrasi. Sebaiknya buku siswa ini lebih banyak diberikan gambar agar siswa sekolah dasar lebih tertarik untuk membaca, dan tampilan gambar dibuat semenarik mungkin, dengan tampilan warna.

Tabel: 4.30.

Nama Para Praktisi yang Memvalidasi Model Produk Buku Pendidikan Kewirausahaan dan Keterampilan Guru SD. Muhammadiyah 5.

No.	Nama	Keahlian	Instansi
1.	Ali Yusuf Syakir, S.E.Sy. M.H	Bidang kurikulum	SD Muhammadiyah 5 Jakarta.
2.	Taufik Nur Wibowo, M.Pd.	Kepala Sekolah	SD Muhammadiyah 5 Jakarta.
3.	Amrillah, S.Pd.	Guru Kelas V, Bidang Keterampilan (mulok)	SD Muhammadiyah 5 Jakarta.
4.	Yuzar Qadarisman, M.Pd.	Guru Kelas V, (matapelajaran Bahasa Indonesia)	SD Muhammadiyah 5 Jakarta.

Tabel: 4.31.

**Hasil Pemaparan Validasi dari Praktisi Guru ;
Ali Yusuf Syakir, SE., Sy.,MH.**

No.	Komponen Terkoreksi	Kritik dan Saran
1.	Dari segi bahasa menggunakan kalimat yang efektif	Dari segi pemilihan bahasa, buku ajar ini sudah baik. Tetapi disesuaikan dengan kemampuan gaya bahasa anak SD
2.	Penggunaan kaidah bahasa.	Penggunaan kaidah bahasa sudah cukup baik, namun terlalu tinggi untuk SD, mohon diperbaiki..
3.	Memotivasi dan memberikan pesan dan informasi yang bermakna	Cukup memotivasi, namun bisa lebih memotivasi bila ditambah penggunaan gambar-gambar dan ilustrasi yang menarik..
4.	Penggunaan bahasa di sekolah dasar dapat menyesuaikan dengan perkembangan intelektual peserta didik.	Bahasa terlalu tinggi untuk anak SD

5.	Pesan yang disampaikan dapat dibaca dengan baik	Tahapan-tahapannya sudah tepat tapi kurang simple, perlu penyesuaian dengan kemampuan anak sekolah dasar.
6.	Penggunaan istilah konsisten	Kata konsisten cukup bagus, untuk pemahaman anak sekolah dasar belum, perlu ada penalarannya.
7.	Pemaparan materi	Materinya terlalu berat untuk anak usia SD, sesuaikan dengan wawasannya.
8.	Saran perbaikan bahan ajar	Gambarnya kurang menarik dan tidak jelas

Hasil pemaparan validasi dari praktisi guru; Ali Yusuf Syakir, SE., Sy.,MH. sebagai guru sekaligus sebagai ketua bidang kurikulum, memberikan saran pada materinya terlalu berat untuk di sekolah dasar, sesuaikan dengan wawasannya, gambarnya kurang menarik dan tidak jelas. Untuk itu gambar perlu di perjelas warna dan tampilannya. Berikut pemaparan validasi praktisi guru taufik nur wibowo.

Tabel: 4.32
Hasil Pemaparan Validasi dari Praktisi Guru ; Taufik Nur Wibowo.

No.	Komponen Terkoreksi	Kritik dan Saran
1.	Dari segi bahasa menggunakan kalimat yang efektif	Kalimat terlalu baku dan sulit dicerna oleh siswa terutama siswa Sekolah Dasar
2.	Penggunaan kaidah bahasa.	Sudah tepat
3.	Memotivasi dan memberikan pesan dan informasi yang bermakna	Sudah sesuai untuk memotivasi anak
4.	Penggunaan bahasa di sekolah dasar dapat menyesuaikan dengan perkembangan intelektual peserta didik.	Sudah sesuai akan tetapi buku tersebut cocok untuk siswa tingkat SMP
5.	Pesan yang disampaikan dapat dibaca dengan baik	Untuk orang dewasa mudah untuk dipahami
6.	Penggunaan istilah konsisten	Sudah konsisten
7.	Pemaparan materi	Pemaparan materi sudah Baik, tetapi disesuaikan dengan kemampuan pemahaman anak SD.
8.	Saran perbaikan bahan ajar	Lebih banyak gambar yang dimunculkan agar siswa SD tertarik untuk membaca dan tampilan gambar dibuat semenarik mungkin

Hasil pemaparan validasi dari praktisi guru; taufik nur wibowo. mengatakan

pemaparan materi sudah baik, tetapi disesuaikan dengan kemampuan pemahaman anak sekolah dasar (SD). Lebih banyak gambar serta ilustrasi yang dimunculkan agar siswa sekolah dasar (SD) tertarik untuk membaca, dan tampilan gambar dibuat semenarik mungkin dengan cahaya warna, dalam buku siswa dapat diberikan tugas, serta menyesuaikan ilustrasi pada lembar kerja siswa (LKS).

Tabel: 4.33
Hasil Pemaparan Validasi dari Praktisi Guru ; Amrillah, S.Pd.

No.	Komponen Terkoreksi	Kritik dan Saran
1.	Dari segi bahasa menggunakan kalimat yang efektif	Dari segi pemilihan bahasa, buku ajar ini sudah baik. Tapi masih harus disesuaikan dengan bahasa anak SD
2.	Penggunaan kaidah bahasa.	Penggunaan kaidah bahasa sudah cukup baik, namun terlalu tinggi untuk SD.
3.	Memotivasi dan memberikan pesan dan informasi yang bermakna	Sudah baik, namun bisa lebih memotivasi bila ditambah penggunaan gambar-gambar dan ilustrasi yang menarik sehingga anak menjadi senang membaca.
4.	Penggunaan bahasa di sekolah dasar dapat menyesuaikan dengan perkembangan intelektual peserta didik.	Pilihan tata bahasa dan isi materi masih terlalu tinggi untuk siswa SD, masih harus diperbaiki.
5.	Pesan yang disampaikan dapat dibaca dengan baik	Pesan yang disampaikan sudah baik, namun lebih diringkas lagi sehingga dapat menarik dibaca
6.	Penggunaan istilah konsisten	Penggunaan istilah konsisten sudah baik, tetapi sebaiknya disesuaikan dengan kemampuan anak SD.
7.	Pemaparan materi	Sudah Baik, tetapi disesuaikan dengan kemampuan nalar anak SD.
8.	Saran perbaikan bahan ajar	Sebaiknya buku ajar ini lebih banyak diberikan gambar agar siswa SD tertarik

	untuk membaca dan tampilan gambar dibuat semenarik mungkin
--	--

Hasil pemaparan validasi dari praktisi guru; amrillah, mengatakan penggunaan isitilah konsisten sudah baik, tetapi sebaiknya disesuaikan dengan kemampuan anak SD. Pemaparan materi disesuaikan dengan dengan kemampuan nalar anak di sekolah dasar, Sebaiknya buku ajar ini lebih banyak diberikan gambar ilustrasi dengan warna, serta disertai dengan lembar kerja siswa, agar siswa SD tertarik untuk membaca dan tampilan gambar dibuat semenarik mungkin.

Tabel: 4.34
Hasil Pemaparan Validasi dari Praktisi ; Yuzar Qadarisman, M.Pd.

No.	Komponen Terkoreksi	Kritik dan Saran
1.	Dari segi Bahasa menggunakan kalimat yang efektif	Dari segi pemilihan Bahasa, buku ajar ini sudah baik. Tetapi belum pas dengan kemampuan daya nalar anak SD
2.	Penggunaan kaidah 160ahasa.	Penggunaan kaidah Bahasa sudah baik,terlalu tinggi untuk usia anak sekolah dasar.
3.	Memotivasi dan memberikan pesan dan informasi yang bermakna	Informasi sangat mendorong, memotivasi bila ditambah penggunaan gambar-gambar dan ilustrasi yang menarik dan lucu-lucu
4.	Penggunaan bahasa di sekolah dasar dapat menyesuaikan dengan perkembangan intelektual peserta didik.	Bahasa terlalu tinggi untuk penalaran anak di usia sekolah dasar, sehingga sulit untuk dipahami.
5.	Pesan yang disampaikan dapat dibaca dengan baik	Tahapan-tahapannya sudah baik, tapi kurang simple, perlu penyesuaian dengan kemampuan anak sekolah dasar.
6.	Penggunaan istilah konsisten	Kata konsisten cukup bagus, untuk pemahaman anak sekolah dasar belum sesuai, perlu ada penalarannya.
7.	Pemaparan materi	Materinya terlalu berat untuk di SD, sesuaikan dengan wawasannya, tambahkan gambar-gambar disesuaikan dengan penalaran anak SD
8.	Saran perbaikan bahan ajar	Gambarnya kurang menarik dan tidak jelas, gambar perlu diberikan keterangannya

Dari hasil pemaparan, baik pakar maupun praktisi ke 4 (empat) praktisi guru yang memberikan saran dari isi buku siswa ini, rata-rata memberikan saran pada motivasi membaca anak dan materinya disesuaikan dengan kemampuan siswa di SD. Terlebih pada konten, dan ilustrasi gambar-gambar yang menarik. Sebagai kesimpulan syaran dari ahli maupun praktisi di revisi sesuai dengan saran ahli dan praktisi.

2) Ringkasan Data Revisi Berdasarkan Penilaian Ahli

Hasil revisi terhadap produk utama, berdasarkan input dan saran-saran dari para pakar dan praktisi. Berdasarkan hasil input para pakar dan praktisi memberikan beberapa masukan dalam isi produk buku panduan guru dan buku panduan siswa (LKS) sebagai pelengkap model keterampilan kerajinan yang dikembangkan. Saran-saran yang disampaikan lebih bersifat praktis, berdasar kondisi situasi siswa dikelas dalam implementasi proses keterampilan dari plastik. Komponen yang paling menonjol di soroti oleh praktisi berkaitan dengan komponen prinsip-prinsip pengembangan produk dalam bentuk buku ajar, dalam hal ini keterbatasan kemampuan peneliti dalam menulis buku ajar pendidikan kewirausahaan masih harus mengadakan perbaikan dengan mengidentifikasi kebutuhan para pembaca, dengan menyesuaikan usia pembaca anak di sekolah dasar, pada tabel.4.35. berikut ringkasan revisi disain model berdasarkan penilaian praktisi, yaitu para guru-guru sebanyak 4 (empat) orang praktisi yaitu para guru-guru yang mengajar kesenian, keterampilan dan seni budaya.

Tabel: 4.35.
Ringkasan Data Revisi Disain Model Berdasar Penilaian
Validator Ahli dan Praktisi

No.	Komponen Terkoreksi	Kritik dan Saran	Revisi
1.	Dari segi bahasa menggunakan kalimat yang efektif	Kalimat terlalu baku dan sulit dicerna oleh siswa terutama siswa Sekolah Dasar	Sudah diperbaiki menyesuaikan kemampuan siswa di SD
2.	Penggunaan kaidah bahasa.	Sudah tepat, sebaiknya sesuaikan dengan kebutuhan anak sekolah dasar	Sudah diperbaiki
3.	Memotivasi dan memberikan pesan dan informasi yang bermakna	Belum sesuai untuk memotivasi anak di SD	Sudah diperbaiki
4.	Penggunaan bahasa di sekolah dasar dapat menyesuaikan dengan perkembangan intelektual peserta didik.	Sudah sesuai akan tetapi buku tersebut cocok untuk siswa tingkat SMP	Sudah diperbaiki
5.	Pesan yang disampaikan dapat dibaca dengan baik	Untuk orang dewasa mudah untuk dipahami	Sudah diperbaiki
6.	Penggunaan istilah konsisten	Kata konsisten sesuaikan dengan daya nalar siswa	Sudah diperbaiki
7.	Pemaparan materi	Pemaparan materi sudah Baik, tetapi disesuaikan dengan kemampuan pemahaman anak SD.	Sudah diperbaiki
8.	Saran perbaikan bahan ajar	Lebih banyak gambar yang dimunculkan agar siswa SD tertarik untuk membaca dan tampilan gambar dibuat semenarik mungkin	Sudah diperbaiki

i. Mengimplementasikan Produk Model Pendidikan Kewirausahaan.

Setelah melakukan implementasi produk, baik secara terbatas, dan secara luas, sudah dilaksanakan, selanjutnya hasil akhir penelitian mendesiminasikan hasil produk dalam bentuk buku ajar panduan guru dan buku siswa, dan mensosialisasikan hasil karya-karya siswa baik dalam bentuk hasil karya kerajinan produk tas plastic dilakukan marketing day, membuka pusat bisnis hasil keterampilan siswa dengan nama marketing day, atau kantin kejujuran,

hasil produk buku di terbitkan di penerbitan buku, bekerjasama dengan penerbit, sosialisasi produk buku panduan guru, dan produk buku panduan siswa, dan memantau distribusi dan control kualitas produk setiap saat.

2. Apakah melalui model pendidikan kewirausahaan dapat meningkatkan tiga aspek: (1) pengetahuan, (2) sikap, dan (3) keterampilan, pada Siswa Sekolah Dasar ?

Peningkatan aspek pengetahuan, aspek sikap, dan aspek keterampilan siswa melalui model pendidikan kewirausahaan siswa sekolah dasar telah dilaksanakan, menggunakan metode *Research and Development* (R & D). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakter perubahan sikap siswa, kelayakan, dan mengetahui tingkat validitas produk model pendidikan kewirausahaan. Konsep model yang dikembangkan adalah, “keterampilan kerajinan yang meliputi; (1) aspek pengetahuan (*knowledge*), (2) aspek sikap (*attitude*), dan (3) aspek keterampilan (*skill*) (Yohanna, 2018). Konsep Pengembangan Model merupakan proses/langkah-langkah disain model penelitian dengan menggunakan teori, “Borg & Gall (1983)”,

Konseptualisasi model pendidikan kewirausahaan penginternalisasikan nilai-nilai kewirausahaan dalam kegiatan keterampilan dengan menggerakkan kompetensi anak ke dalam *lifeskill*, dengan dukungan alat tes, sumber belajar, sarana belajar (RPP), dan nilai-nilai karakteristik siswa di sekolah dasar (Agus Wibowo & Saptono 2018). Alat pengukuran menggunakan *Preetest*, dan *Postest*, *Control Group Designe*, observasi pengamatan proses praktek ketrampilan, dan pengukuran validasi produk model oleh pakar dan praktisi, (Sugiono, 2015).

a. Hasil Desain Pembelajaran Pendidikan Kewirausahaan Berdasarkan Kompetensi Dasar

Tahapan Penelitian pengembangan ini merupakan kegiatan analisis

pembelajaran dengan menggunakan 5 dari 10 (sepuluh) langkah desain pembelajaran model (Dick. W, 2001), Yaitu, 1). mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, 2). melaksanakan analisis pembelajaran, 3). mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa, 4). Merumuskan tujuan performasi, dan 5). mengembangkan kegiatan model dalam bentuk keterampilan menganyam tas plastik.

Berdasarkan 5 (lima) langkah desain pembelajaran pendidikan kewirausahaan model Dick and Carey dihasilkan garis besar pengembangan model dengan kreatif keterampilan, yang menjadi arah proses pengembangan materi pendidikan kewirausahaan sebagai media multimedia interaktif terampil dengan mengikuti arahan pendampingan guru. Dimana guru memberikan pembelajaran keterampilan dengan mengarahkan, menuntun, serta mendampingi siswa/i sesuai dengan kemampuannya. Dalam melakukan kajian penulis merujuk pada hasil penelitian yang di tulis oleh (Aslan, 2010) Dalam pendidikan kewirausahaan guru dapat memberikan pelajaran melalui keterampilan dan mengasah kreatifitas yang dapat mengubah karakter siswa menjadi lebih baik.

Pada model pendidikan kewirausahaan, materi pembelajaran (*material review*) kedua produk sudah memenuhi kriteria pada aspek kebenaran materi secara konsep, ketepatan urutan penyajian materi, penggunaan bahasa yang baik dan benar, ketepatan penggunaan kata, istilah, dan kalimat, konsistensi penggunaan kata, istilah dan kalimat, dan kemudahan pengoperasian media keterampilan kerajinan menganyam, yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri. Namun pada aspek kejelasan tujuan pembelajaran dan kejelasan umpan balik (*feedback*) tidak terpenuhi.

Konsep Kompetensi Kewirausahaan adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang baru secara kreatif dan inovatif untuk mewujudkan nilai tambah (Made Darmawati, 2016). Kreatif berarti menghasilkan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya. Inovatif berarti memperbaiki/memodifikasi/mengembangkan sesuatu yang sudah ada. Nilai tambah berarti memiliki nilai lebih dari sebelumnya.

Bentuk-bentuk kompetensi kewirausahaan kepala sekolah yaitu kompetensi inovasi dan kreativitas, Kompetensi memiliki sifat kerja keras, kompetensi pantang menyerah, kompetensi naluri kewirausahaan, upaya kepala sekolah dalam meningkatkan partisipasi masyarakat dalam bidang pendidikan melalui pendekatan dengan seluruh warga sekolah dan masyarakat, melibatkan orang tua dalam pembinaan siswa dibidang akademik maupun non akademik, transparansi dan akuntabilitas dalam penggunaan dana, faktor pendukung peningkatan partisipasi masyarakat dalam bidang pendidikan yaitu persamaan persepsi antara sekolah dan masyarakat akan pentingnya program sekolah yang berkaitan dengan pembinaan siswa sedangkan faktor penghambatnya, masyarakat belum sepenuhnya paham akan tanggung jawab pendidikan.

Kewirausahaan merupakan singkatan dari: kreatif, *energik*, wawasan luas, inovatif, rencana bisnis, agresif, ulet, supel, antusias, hemat, asa, antusias, negosiatif (Anonim 1, 2005).

Kompetensi kewirausahaan merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh kepala sekolah. Tujuan penelitian ini untuk memberikan wawasan kompetensi kewirausahaan kepala sekolah dalam meningkatkan partisipasi masyarakat dalam bidang pendidikan. Hasil capaian pembelajaran

dapat meningkatkan persepsi kepala sekolah terhadap kompetensi kewirausahaan dan standar kompetensi kewirausahaan

Tabel: 4.36.
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pendidikan Kewirausahaan dan Keterampilan

KLS/SMT	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Karakteristik Kewirausahaan	BAB	Halaman
V/2	Pendidikan Kewirausahaan dan Keterampilan	1. Mengidentifikasi Pendidikan Kewirausahaan dan Keterampilan 2. Memahami Tujuan Pembelajaran 3. Menampilkan Sikap Apresiatif terhadap Kreasi keterampilan Uji Kompetensi	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Kerja keras • Kreatif • Demokratif • Rasa Ingin tahu • Cinta tanah air • Bersahabat • Menghargai prestasi • Gemar membaca • Peduli lingkungan • Peduli sosial • tanggungjawab 	I	6 - 12
	Pendidikan Kewirausahaan	1. Mengidentifikasi Pendidikan Kewirausahaan 2. Menjelaskan Konsep Pendidikan Kewirausahaan 3. Menganalisis Aktifitas Kewirausahaan 4. Mensimulasikan Pendidikan Kewirausahaan ke	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Kerja keras • Kreatif • Demokratif • Rasa Ingin tahu • Cinta tanah air • Bersahabat • Menghargai prestasi • Gemar membaca • Peduli lingkungan • Peduli sosial 	II	13 - 24

		dalam Marketing Day. Uji Kompetensi	<ul style="list-style-type: none"> • tanggungjawab 		
	Pendidikan Kewirausahaan dalam Pengembangan Diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan Inti Kewirausahaan 2. Menyiapkan Alat Praktek Kewirausahaan 3. Menampilkan Sikap Apresiatif Terhadap Keterampilan Kreasi. 4. Mengekpresikan Keberagaman Kegiatan Kewirausahaan di Masyarakat. Uji Kompetensi	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Kerja keras • Kreatif • Demokratif • Rasa Ingin tahu • Cinta tanah air • Bersahabat • Menghargai prestasi • Gemar membaca • Peduli lingkungan • Peduli sosial • Tanggung jawab 	III	25 - 29
	Jenis-Jenis Wirausaha	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan Jenis-jenis Wirausaha 2. Merancang Keterampilan Kewirausahaan Kerajinan Gerabah 3. Menyiapkan Keterampilan Proyek 4. Menampilkan Kerajinan Nusantara Uji Kompetensi	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Kerja keras • Kreatif • Demokratif • Rasa Ingin tahu • Cinta tanah air • Bersahabat • Menghargai prestasi • Gemar membaca • Peduli lingkungan • Peduli sosial • Tanggung jawab 	IV	30 - 44
	Pengembangan	1. Mendeskripsikan	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin 	V	45 - 63

	Kewirausahaan	<p>Pengembangan Kewirausahaan</p> <p>2. mengidentifikasi Pendidikan Kewirausahaan di Sekolah</p> <p>3. Membuat Kerajinan Kreatifitas Kewirausahaan Menganyam</p> <p>4. Merancang Kerajinan Anyaman</p> <p>5. Menata Karya Kegiatan Kewirausahaan</p> <p>Uji Kompetensi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kerja keras • Kreatif • Demokratif • Rasa Ingin tahu • Cinta tanah air • Bersahabat • Menghargai prestasi • Gemar membaca • Peduli lingkungan • Peduli sosial • Tanggung jawab 		
	Nilai-Nilai Pendidikan Kewirausahaan	<p>1. Menjelaskan Nilai-nilai Pendidikan Kewirausahaan</p> <p>2. Mendeskripsikan Nilai-nilai Kewirausahaan</p> <p>3. Mensimulasikan Nilai Karakter Kewirausahaan</p> <p>Uji Kompetensi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Kerja keras • Kreatif • Demokratif • Rasa Ingin tahu • Cinta tanah air • Bersahabat • Menghargai prestasi • Gemar membaca • Peduli lingkungan • Peduli sosial • Tanggung jawab 	VI	64 - 69
	Strategi Pengembangan Kewirausahaan	<p>1. Menjelaskan Strategi Pengembangan Kewirausahaan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Kerja keras • Kreatif 	VII	70 - 76

		<p>2. Mendeskripsikan Karakteristik Kewirausahaan</p> <p>3. Merancang Strategi Pengembangan Kewirausahaan</p> <p>Uji Kompetensi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demokratif • Rasa Ingin tahu • Cinta tanah air • Bersahabat • Menghargai prestasi • Gemar membaca • Peduli lingkungan • Peduli sosial • Tanggung jawab 		
	<p>Berkarya Kerajinan Membatik</p>	<p>1. Membuat Kerajinan Membatik</p> <p>2. Merancang Motif Batik</p> <p>3. Membuat Batik</p> <p>Uji Kompetensi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Kerja keras • Kreatif • Demokratif • Rasa Ingin tahu • Cinta tanah air • Bersahabat • Menghargai prestasi • Gemar membaca • Peduli lingkungan • Peduli sosial • Tanggung jawab 	VIII	77 - 91
	<p>Jenis-Jenis Usaha Industri Kreatif dengan Memanfaatkan Sumber Daya Alam (SDA)</p>	<p>1. Mengidentifikasi jenis-jenis usaha Kreatif, dan kegiatan ekonomi masyarakat</p> <p>2. Mempresentasikan (menceritakan) jenis-jenis usaha Industri Kreatif, dan kegiatan ekonomi masyarakat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Kerja keras • Kreatif • Demokratif • Rasa Ingin tahu • Cinta tanah air • Bersahabat • Menghargai prestasi 	IX	92 - 99

		3. Menjelaskan jenis usaha masyarakat di bidang Industri, Jasa, dan wirausaha masyarakat Uji Kompetensi	<ul style="list-style-type: none"> • Gemar membaca • Peduli lingkungan • Peduli sosial • Tanggung jawab 		
	Perdagangan	1. Menjelaskan konsep perdagangan 2. Mengidentifikasi perdagangan luar negeri dan dalam negeri 3. Menjelaskan jenis pasar, dan ciri-cirinya. Uji Kompetensi	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Kerja keras • Kreatif • Demokratif • Rasa Ingin tahu • Cinta tanah air • Bersahabat • Menghargai prestasi • Gemar membaca • Peduli lingkungan • Peduli sosial • Tanggung jawab 	X	100 - 107

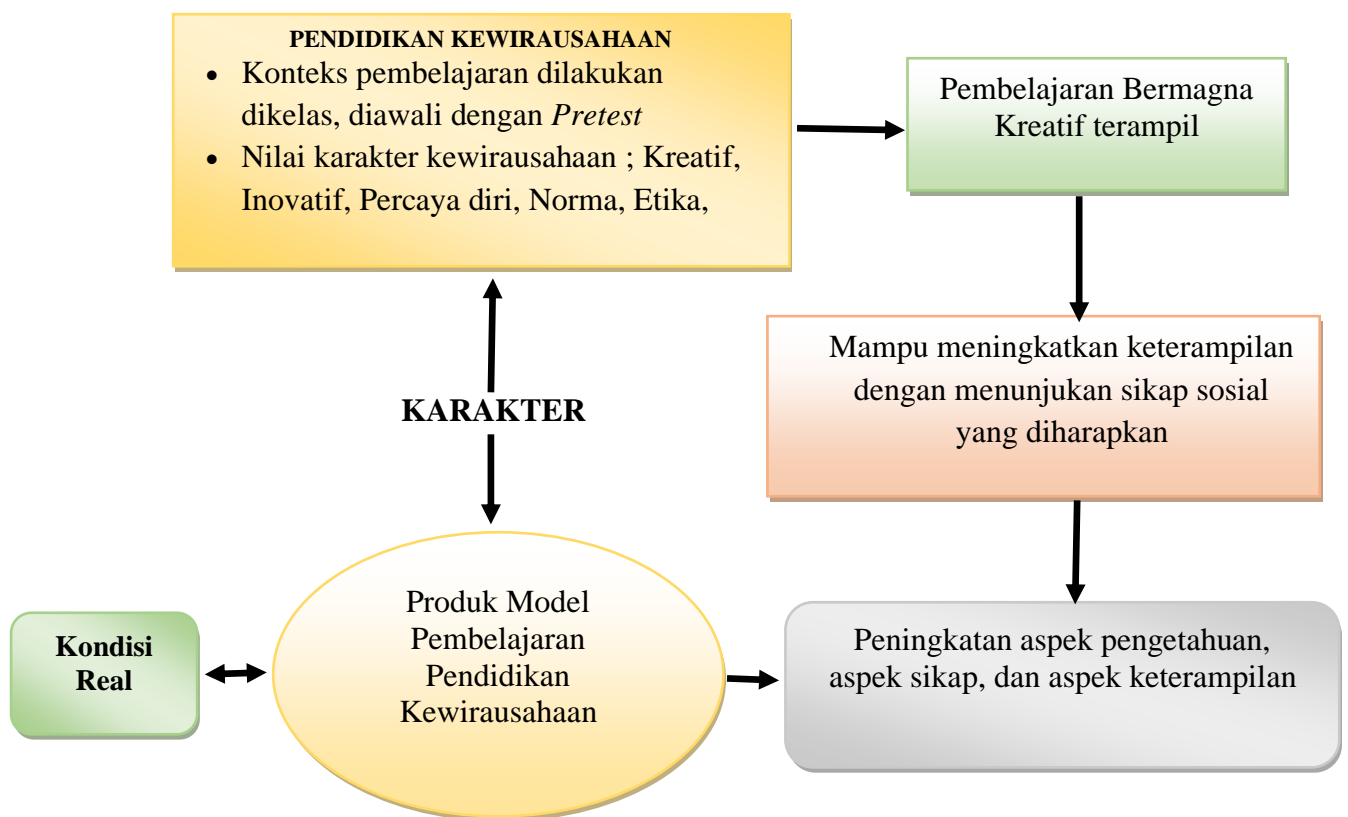
Standar kompetensi dan kompetensi dasar kewirausahaan menjadi arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Dalam merancang kegiatan pembelajaran dan penilaian perlu memperhatikan Standar Proses dan Standar Penilaian.

b. Hasil Pengembangan Produk Model Pembelajaran Pendidikan Kewirausahaan.

Model konseptual dalam penelitian ini merupakan rancangan terstruktur yang berisi konsep-konsep saling terkait dan terorganisasi guna melihat hubungan dan pengaruh logis antar konsep. Model konseptual pembelajaran

pendidikan kewirausahaan dirumuskan berdasarkan analisis kebutuhan untuk menjawab kondisi real di lapangan yang telah diulas pada sub kebutuhan model pembelajaran pendidikan kewirausahaan dan didukung secara teori yang juga telah diuraikan pada langkah-langkah pada bab 3 sebelumnya. Dengan demikian model konseptual yang dihasilkan jelas secara empiris dan secara teoritis.

Adapun model konseptual pembelajaran pendidikan kewirausahaan dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar: 4.2.
Model Konseptual Pembelajaran Pendidikan Kewirausahaan

Model konseptual pembelajaran pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan, merupakan kegiatan pembelajaran keterampilan kerajinan dalam konteks pengenalan pendidikan kewirausahaan disekolah dasar sebagai lingkungan fisik itu sendiri, dan konteks karakteristik

Nilai karakter kewirausahaan ; Kreatif, Inovatif, Percaya diri, Norma, Etika, kepercayaan maupun kreatif dan inovatif.

Dalam proses melakukan pengembangan pembelajaran di dalam kelas, guru menyiapkan materi pembelajaran, penyusunan buku panduan untuk guru dan siswa, sebagai petunjuk, dan perangkat evaluasi. Pengembangan model pendidikan kewirausahaan ini mengikuti model konseptual. Dalam hal ini dilakukan analisis deskriptif terhadap komponen-komponen disain pembelajaran pendidikan kewirausahaan melalui keterampilan menganyam plastik dari bahan limbah. komponen-komponen yang dianalisis sebagai komponen model yang belum pernah dilakukan, berikut tabel 4.2. diuraikan pengembangan model berdasarkan komponen pembelajaran pendidikan kewirausahaan yang dikembangkan. Pengembangan model ini panduannya dari buku ajar pendidikan kewirausahaan sebagai panduan guru, dan lembar kerja siswa (LKS).

**Tabel: 4.37. Model Draf 1.
Pengembangan Model Berdasarkan Komponen
Pendidikan Kewirausahaan
yang di Kembangkan**

No	Komponen Model	Sub-Komponen dalam penyusunan Program	Indikator Komponen Penyusunan Program Kegiatan Belajar
(1)	(2)	(3)	(4)
1	Prinsip-prinsip Pembelajaran pengembangan model pendidikan kewirausahaan	1. Kebutuhan	1. Kebutuhan yang dirasakan 2. Kebutuhan nyata 3. Informasi bersumber dari anggota
		2. Orientasi pada tujuan	1. Mengacu kepada pencapaian tujuan 2. Penyusunan program berdasarkan kebutuhan siswa SD 3. Pengalaman menjadi acuan tujuan belajar siswa di sekolah

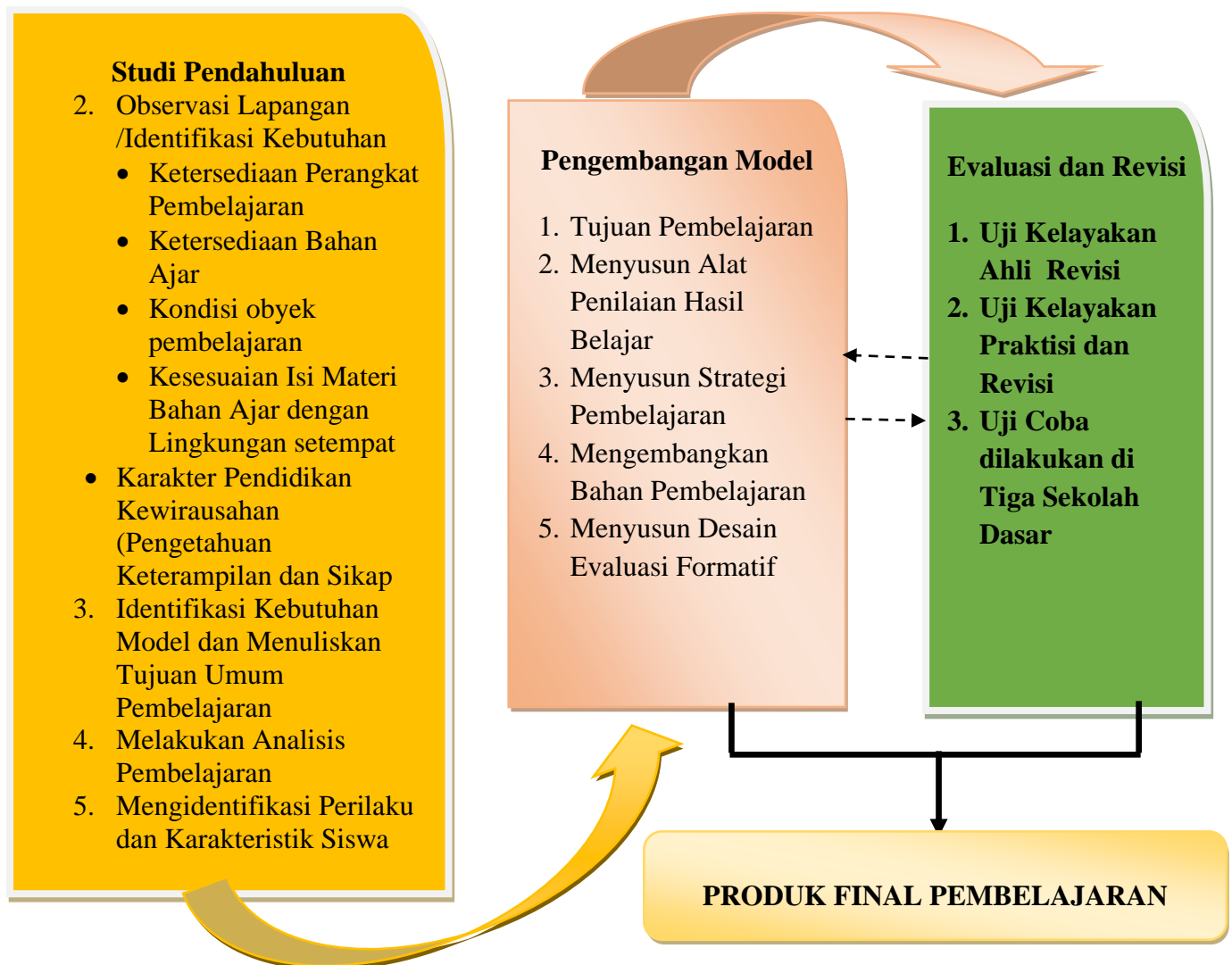
		3. Berpusat pada anggota kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Disesuaikan dengan latar belakang usia anak SD 2. Keterlibatan dari anggota kelompok dalam mengidentifikasi sumber belajar 3. Keterlibatan anggota kelompok dalam mengidentifikasi kebutuhan belajar di SD
		4. Berorientasi pengalaman belajar di SD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyesuaikan kebutuhan pembelajar peserta didik 2. Dilakukan secara bersama-sama berdasar pengalaman belajar di sekolah
2	Strategi Pendekatan	1. Berpusat pada Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masalah memiliki kejelasan berkaitan dengan masalah siswa 2. Masalah dapat di pecahkan
		2. Aktualisasi diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keotonoman kelompok siswa utk aktif. 2. Kebebasan anggota kelompok untuk berkreasi. 3. Saling mempercayai sesama anggota kelompok 4. Saling membantu sesama anggota kelompok
3	Tahapan-tahapan pengembangan model pendidikan kewirausahaan dilakukan secara partisipatif	1. Pembinaan keakraban	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saling memahami sesama anggota kelompok 2. Sumber belajar memiliki hubungan yang akrab dengan anggota kelompok
		2. Identifikasi Kebutuhan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterlibatan anggota dalam mengidentifikasi kebutuhan. 2. Keterlibatan anggota dalam mengenali sumber belajar pendukung kegiatan belajar
		3. Perumusan Tujuan Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anggota kelompok memiliki pengalaman menetapkan program kegiatan belajar dalam kelompok 2. Menetapkan fasilitas kegiatan belajar dalam kelompok
		4. Penyusunan program kegiatan belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterlibatan anggota dalam mengelola dan penyajian data 2. Anggota kelompok dapat

			<p>membedakan adanya perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan sebelum dengan setelah mengikuti program kegiatan belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Anggota kelompok dapat memanfaatkan pengetahuan sikap dan keterampilan untuk membelajarkan orang lain. 4. Partisipasi anggota kelompok meningkat dalam mengikuti pembelajaran keterampilan kewirausahaan
		5. Penilaian program kegiatan belajar	
4	Sumber belajar	1. Buku panduan; Pendidikan Kewirausahaan kreatif industri, (karangan Peneliti)	Pengembangan model pendidikan kewirausahaan berdasarkan sumber buku
		2. Menciptakan iklim pembelajaran yg partisipatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan partisipasi anggota kelompok sejak awal. 2. Menyiapkan perangkat pembelajaran 3. Memberikan penjelasan singkat mengenai kegiatan peralatan yg dibutuhkan
		3. Membantu dalam menentukan struktur kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengarahkan langkah-langkah pengembangan program kegiatan belajar kreatifitas secara berkelompok 2. Mengkoordinasikan seluruh kegiatan anggota kelompok 3. Membimbing dan mengarahkan, memberikan contoh kreatifitas yang akan dipraktekkan
		4. Membantu mendiagnosis kebutuhan belajar kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu merumuskan model sesuai dengan kebutuhan siswa di SD 2. Membantu menentukan program belajar sesuai dengan kemampuan yang dikehendaki siswa di Sekolah Dasar
		5. Membantu anggota kelompok menyusun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merumuskan tujuan-tujuan dalam bentuk tingkah laku yang dimiliki oleh siswa di SD 2. Mendeskripsikan penampilan

		tujuan	yang dituntut oleh tingkahlaku yang dikehendaki 3. Menyesuaikan kebutuhan siswa untuk dirumuskan menjadi tujuan belajar.
		6. Membantu anggota kelompok merancang pengalaman belajar	1. Prinsip pengelolaan bahan belajar 2. Melibatkan anggota kelompok dalam setiap keputusan bersama 3. Membimbing dan mengarahkan, memberikan contoh kreatifitas yang akan dipraktekkan
		7. Membantu anggota kelompok dalam menentukan tahap-tahap kegiatan belajar	1. Memilih dan menentukan metode/model pembelajaran 2. Memilih dan menentukan bahan belajar yang cocok atau sesuai untuk mencapai tujuan 3. Membimbing dan mendampingi siswa dalam berkarya. 4. Menyusun rencana pembelajaran (RPP), dan silabus.

1) Model Prosedural Pembelajaran Pendidikan Kewirausahaan dalam Meningkatkan Keterampilan Kerajinan.

Model prosedural pembelajaran Pendidikan Kewirausahaan dalam Meningkatkan Keterampilan Kerajinan yakni tergambar pada penggunaan desain pembelajaran hasil modifikasi peneliti dari perpaduan desain model penelitian dan pengembangan Borg and Gall dengan Model Pengembangan Instruksional (MPI). Model procedural ini merupakan rancangan langkah-langkah pengembangan produk model dapat digambarkan berikut ini;



Gambar: 4.3.
Model Prosedural Pembelajaran Pendidikan
Kewirausahaan dalam Meningkatkan Keterampilan Kerajinan
Siswa Sekolah Dasar.

Komponen pendidikan kewirausahaan yang di kembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan usia anak sekolah dasar, memilih dan menentukan metode, model, strategi pembelajaran berdasarkan pada rencana pembelajaran (RPP), dan silabus; menyesuaikan kebutuhan siswa untuk dirumuskan menjadi tujuan belajar. memilih dan menentukan bahan belajar yang cocok atau sesuai untuk mencapai tujuan;

membimbing dan mengarahkan, memberikan contoh kreatifitas yang akan dipraktekkan, membimbing dan mendampingi siswa dalam melakukan kegiatan keterampilan, melakukan pengamatan dalam proses pengembangan keterampilan siswa, diadakan pengujian untuk membuktikan validitas kinerja kelompok dalam melakukan proses karya keterampilan, dimana peneliti bersama-sama dengan pengamat praktisi yaitu guru-guru mengamati serta sekaligus observasi proses penilaian dengan validasi instrumen sebagai hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan guru-guru.

**Tabel: 4.38. Model Draf 2
Pelaksanaan Kegiatan Model Pembelajaran Kewirausahaan &
Keterampilan Kerajinan di SD.**

N0	Tahapan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siwa
1	Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengaju pada pencapaian Tujuan b. Persiapan alat, dan Instrumen penilaian yang mengacu pada tujuan pembelajaran c. Menyusun Lembar Kerja. d. Menyusun Model pembelajaran e. Guru menentukan kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> a. Rumusan tujuan memuat tentang keterampilan b. Kebutuhan yang dirasakan siswa c. Sisw membuat tim kelompok
2.	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengorganisasian materi disusun secara sistematis sesuai dengan KD dan Indikator silabus, dibagi menjadi 2 (dua) kegiatan kewirausahaan & keterampilan kerajinan, b. Merancang tata tertib siswa c. Perencanaan instrumen <i>preetest</i> d. Penyusunan program berdasarkan kebutuhan e. Mengidentifikasi sumber belajar f. Merancang Instrumen Observasi kegiatan kelompok g. Pembuatan Perencanaan 	<ul style="list-style-type: none"> a. Sisw membuat tim kelompok b. Siswa merencanakan alat dan bahan keterampilan c. Siswa menyiapkan alat yang dibutuhkan

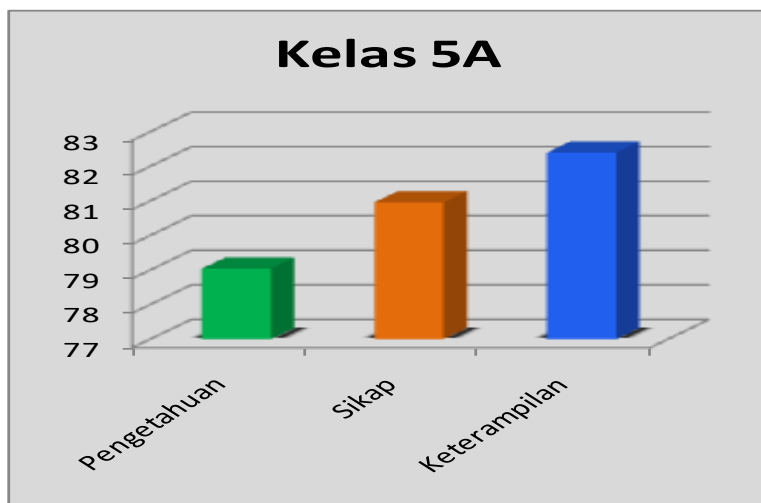
		Pembelajaran (RPP), silabus, disesuaikan dgn kemampuan siswa	
3	Pengorganisasian materi	<ol style="list-style-type: none"> a. Menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan. b. Guru menentukan model pembelajaran c. Guru mengkondisikan siswa untuk menyiapkan alat dan bahan kegiatan kewirausahaan d. Memberikan pengarahan praktek keterampilan e. Guru mengkondisikan untuk praktek kewirausahaan 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa menyiapkan alat dan bahan secara berkelompok 4. Siswa membentuk kelompok.
	Pelaksanaan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru membacakan tata tertib b. Guru membagikan LKS test awal (<i>Preetest</i>) c. Pengenalan konsep materi kewirausahaan & Keterampilan d. Menjelaskan keterkaitan praktek menggunakan alat dan berbahan plastik dari e. Impelementasi praktek kewirausahaan dilakukan secara partisipatif dengan praktek. f. Model pembelajaran dalam bentuk Rolle play g. Mendampingi siswa dalam praktek kewirausahaan. h. Guru berkolaborasi dengan guru keterampilan dan kesenian untuk melakukan pengamatan observasi anak dalam praktek kewirausahaan. 	<ol style="list-style-type: none"> a. Siswa menyimak b. Siswa melaksanakan <i>pretest</i> c. Siswa duduk dengan berkelompok d. Siswa sudah siap alat dan bahan e. Siswa menyimak keterangan guru f. Siswa mempraktekkan g. Siswa mempraktekkan dengan pengulangan h. Kerja tim. i. Pengembangan diri kewirausahaan dan keterampilan
5	Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> a. Evaluasi Hasil b. Penilaian menggunakan pre tes dan post tes, c. Instrumen lembar penilaian unjuk kerja (<i>performance</i>). d. Penilaian Kerjasama kelompok e. Penilaian dari hasil keterampilan peserta kelompok dalam kreatifitas anyaman plastik. 	<ol style="list-style-type: none"> a. Karakteristik siswa b. Terampil c. Aktif d. Menyenangkan e. Pengulangan

2) Hasil Penilaian Model Pendidikan Kewirausahaan dapat Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil olah data eksperimen dan uji asumsi statistik, dapat dideskripsikan hasil penilaian kemampuan siswa kelas 5 dengan jumlah responden sebanyak (n) 50 orang siswa sebagai responden,. Penilaian dapat di peroleh dari aspek yaitu; (1) Aspek ilmu pengetahuan kewirausahaan sebesar 79,04 persen; (2) Aspek karakter sikap sebesar 80,96 persen, dan (3) Aspek keterampilan yang dapat dinilai dari perubahan sikap sebesar 82,40 persen, ada perubahan yang bermagna. Sebagai narasumber penilaian hasil karya siswa dari praktisi guru kelas sebagai responden penilai hasil karya siswa, dalam hal ini guru wajib mengetahui karakter perubahan siswa secara signifikan terhadap perlakuan siswa yang selama ini guru belum pernah mengadakan model pembelajaran melalui pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan. berikut data dari narasumber praktisi guru berdasarkan statistik deskriptif, berikut hasil statistik deskriptif untuk kelompok kelas V sebagai kelompok responden, dapat disimpulkan bahwa hasil validitas produk model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycling* siswa kelas 5 sekolah dasar, diperoleh hasil rata-rata sebesar 66,94 kategori tinggi.

Tabel: 4.39.
Statistik Deskriptif untuk Kelompok Kelas 5 A.

No/R	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
ASPEK YANG DINILAI (KELAS 5A SD MUHAMMADIYAH 5, JAKARTA SELATAN)																												
A. Pengetahuan																												
1	4	3	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	3	4	5	5	5	5	4	5	5	4	3	4	103	125	82.4
2	4	3	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	5	4	4	3	3	3	3	92	125	73.6
3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	5	3	4	5	5	4	5	3	3	4	4	98	125	78.4
4	4	4	5	3	4	5	3	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4	5	3	4	3	3	4	3	98	125	78.4
5	4	3	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	3	4	5	5	5	5	4	5	5	4	3	4	103	125	82.4
B. SIKAP																												
6	4	3	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	3	3	3	3	494	625	79.04
7	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	5	3	4	5	5	4	5	3	3	4	4	93	125	74.4
8	4	4	5	3	4	5	3	4	4	5	4	4	5	5	5	3	4	4	5	3	4	3	3	4	3	98	125	78.4
9	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	100	125	80
10	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	113	125	90.4
C. KETERAMPILAN																												
11	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	102	125	81.6
12	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	506	625	80.96
13	5	4	3	5	4	4	4	5	4	5	4	5	3	3	4	4	3	4	4	3	4	5	3	4	4	112	125	89.6
14	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	3	4	3	3	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	114	125	91.2
15	4	4	3	3	3	5	3	5	4	5	3	4	3	3	4	4	4	3	3	5	4	3	4	5	4	100	125	80
																										94	125	75.2
																										95	125	76
																										515	625	82.40

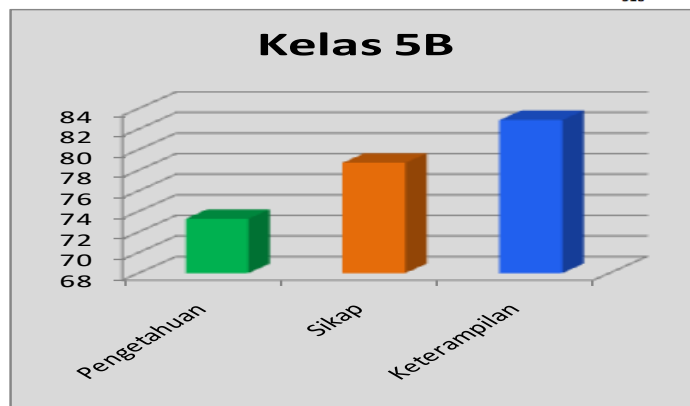


Gambar: 4.4
Grafik Hasil Penilaian Kelompok Kelas 5 A.

Dari grafik batang diatas hasil pengukuran diperoleh, (1) aspek pengetahuan pendidikan kewirausahaan berjumlah 79,04 persen, (2) aspek sikap diperoleh sebesar 80,96 persen dan aspek keterampilan kewirausahaan diperoleh sebesar 82,40 persen, maka dapat diinterpretasikan setelah diberikan pengetahuan yang mempunyai sikap lebih dominan, maka hasil keterampilan akan lebih baik sesuai dengan tingkatan grafik batang gambar diatas mempunyai peningkatan yang landai

Tabel: 4.40.
Statistik Deskriptif Untuk Kelompok Kelas 5 B.

No/R	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
ASPEK YANG DINILAI (KELAS 5B SD MUHAMMADIYAH 5, JAKARTA SELATAN)																												
A. PENGETAHUAN																												
1	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	5	4	4	3	4	3	4	5	2	5	5	3	4	94	125	75.2
2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	84	125	67.2
3	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	5	3	4	3	4	4	4	3	4	93	125	74.4
4	3	4	5	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	5	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	90	125	72
5	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	5	4	4	3	4	3	4	5	5	5	5	3	4	97	125	77.6
B. SIKAP																												
6	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	5	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	458	625	73.28
7	3	4	5	3	4	4	4	5	3	4	4	3	3	4	4	5	3	5	3	4	3	5	4	3	4	85	125	68
8	3	4	5	3	4	3	4	5	3	4	3	3	4	3	5	3	3	5	4	4	5	5	4	3	4	96	125	76.8
9	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	97	125	77.6
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	113	125	90.4
C. KETERAMPILAN																												
11	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	101	125	80.8
12	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	492	625	78.72
13	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	3	4	4	3	5	4	4	5	4	3	114	125	91.2
14	3	4	5	4	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	5	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	117	125	93.6
15	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	5	3	4	4	5	95	125	76
518 625 82.88																												



Gambar: 4.5
Grafik Hasil Pengukuran Kelompok Kelas 5 B.

Dari grafik batang diatas hasil pengukuran diperoleh, (1) aspek pengetahuan pendidikan kewirausahaan berjumlah 73,28 persen, (2) aspek sikap diperoleh sebesar 78,72, persen, dan aspek keterampilan kewirausahaan diperoleh sebesar 82,88 persen, maka dapat diinterpretasikan setelah diberikan pengetahuan yang mempunyai sikap lebih dominan, maka hasil keterampilan akan lebih baik sesuai dengan tingkatan grafik batang gambar diatas mempunyai peningkatan yang landai.

Berdasarkan analisis deskripsi rata-rata karakter model pendidikan kewirausahaan dapat memberikan dampak positif pada siswa kelas V, dari, (1) aspek pengetahuan pendidikan kewirausahaan sebesar 76,16 persen, (2) aspek sikap sebesar 79,84, persen, dan aspek keterampilan kewirausahaan sebesar

82,64 persen dengan kategori tinggi

a) Uji Validasi

Uji validasi dilakukan untuk kelompok uji coba, kelompok control dan kelompok eksperimen. instrument yang digunakan untuk mengukur suatu atribut dapat diukur dengan *pretest* dan *posttest*, apakah hasil yang diperoleh efektif atau tidak, uji validasi ini menggunakan uji statistik analisis *bivariat*, dengan metode uji *paired t_{test}* (*t_{tes}* berpasangan) dimana uji yang digunakan untuk menentukan perbedaan antara 2 (dua) variabel yang masih dalam satu kelompok atau dapat juga diartikan untuk mengukur perbedaan sampel yang sama tapi mengalami 2 kali perlakuan, yaitu perlakuan 1 (sebelum) dan perlakuan II (sesudah). Interpretasi data diuraikan dalam nilai *significance* yaitu jika hasil dari penilaian *significance* lebih kecil dari 0,05 berarti ada perubahan yang signifikansi yaitu antar sebelum dan sesudah perlakuan dan sebaliknya. Selanjutnya data skor *pre-test* dan *post-test* itu diolah secara deskriptif dan dengan uji statistic melalui uji-t, perhitungan validasi ini menggunakan SPSS 16, berikut hasil uji validasi *pres-test* dan *post-test* aspek pengetahuan pendidikan kewirausahaan berdasarkan hasil total berikut ini.

Tabel 4.41.
Hasil Penilaian Praktisi Diberikan Pengetahuan Sebelum
(*Preetest*) dan Sesudah (*Postest*)

Praktisi	Perlakuan	
	Sebelum (Pre Test) (X ₁)	Sesudah (Post Test) (X ₂)
1	23	37
2	25	35
3	21	36
Jumlah	69	108

- b) Langkah-langkah Uji *t*. (berdasarkan olahan data program SPSS 16).
- (1) Hasil Input Data Statistik dengan jumlah responden n 3 orang dari

praktisi Guru kelas 5.

Tabel 4.42.
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	23.00	3	2.000	1.155
	Sesudah	36.00	3	1.000	.577

(2) Hasil *Output* Data Statistik *Correlations* pada table 4.43.

Tabel 4.43
Sampel Paired Statistik Corelasi

		n	Corelation	Sig
Pair 1	Sebelum dilakukan dan sesudah dilakukan	3	-.500	.667

(3) Hasil *Uji t*

Hasil analisis output perhitungan hasil uji *t* berdasarkan pengolahan data program SPSS 16, dilihat pada table 4.44. berikut menjelaskan hasil uji *t* skor *pre-test* dan skor *post-tes*.

Tabel 4.44.
Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Sebelum - Sesudah	-13.000	2.646	1.528	-19.572	-6.428	-8.510	2	.014

Berdasarkan tabel 4,44 diatas, validasi tiap butir instrument *pres-test* aspek sikap kewirausahaan untuk kelompok dengan uji variable bebas atau $df = n - 1 = 3 - 1 = 2$ atau $X_1 - X_2$ signifikan (*2 tailed*) atau 2 ekor/2 sisi dengan nilai uji t_{hitung} -8,510. Dengan jumlah responden $n = 3$ orang praktisi guru.

c. Hipotesis

Berdasarkan hasil dari uji t maka hipotesis penelitian ini H_0 diterima yang artinya model pengembangan pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan industri kreatif, dari criteria yang digambarkan di atas, t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $-8,510 \geq -3,182$, hasil dari H_0 ditolak begitupula H_a dapat diterima, berarti pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycling*, layak dan berpengaruh secara *significance* diantara nilai praktisi dengan pengetahuan pendidikan kewirausahaan, sebelum diberikan pengayakan, dan sesudah diberikan keterampilan kerajinan menganyam tas plastik, ada perubahan sikap karakter siswa, bersikap mandiri, kreatif, cakap dan terampil.

Adapun interpretasi data dapat dilihat dari nilai signifikan adalah $0,014 < 0,05$ hal ini berarti bahwa, data berbeda signifikan, artinya ada perubahan sikap yang bermakna antara nilai praktisi sebelum diberikan pengetahuan pendidikan kewirausahaan dengan sesudah diberikan keterampilan kerajinan.

Penyusunan formulasi hipotesis Nihil dan Hipotesis Alternatif:

d. Formulasi Hipotesis statistik:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Penjelasan : (μ) adalah rata-rata populasi.

e. Hipotesis penelitian :

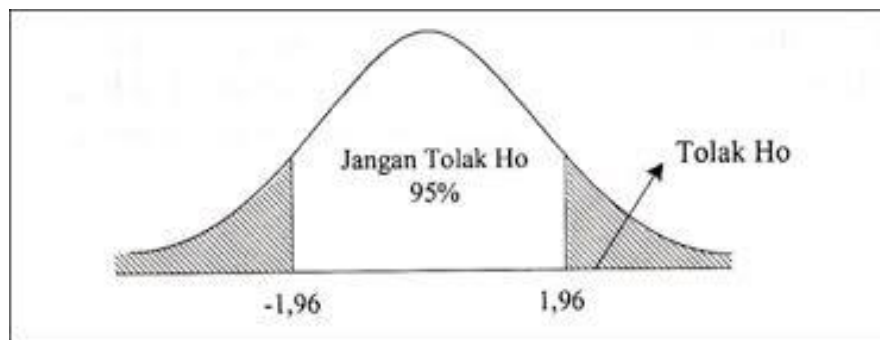
H_0 : Model pendidikan kewirausahaan tidak ada pengaruh yang signifikan dengan keterampilan kerajinan tas *recycling*.

H_a : Model Pendidikan kewirausahaan dengan keterampilan Kerajinan menganyam tas plastik *recycle*, ada pengaruh yang signifikan.

1) Menentukan Level Of Significanc Taraf Nyata (α) = 5% $n = 3$

$\alpha = 5\% \Rightarrow 0,05$ $df = n - 1 = 3 - 1 = 2$. dimana df (*degrees of freedom* atau derajat kebebasan), maka $t_{table} = -3,182$ atau $3,182$.

2) Menentukan peraturan-peraturan Pengujian/Kriteria/Rule Of The Test. dengan 2 sisi.



Gambar: 4.6:
Rule of the test. dengan 2 sisi.

Jika : $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{table}$,

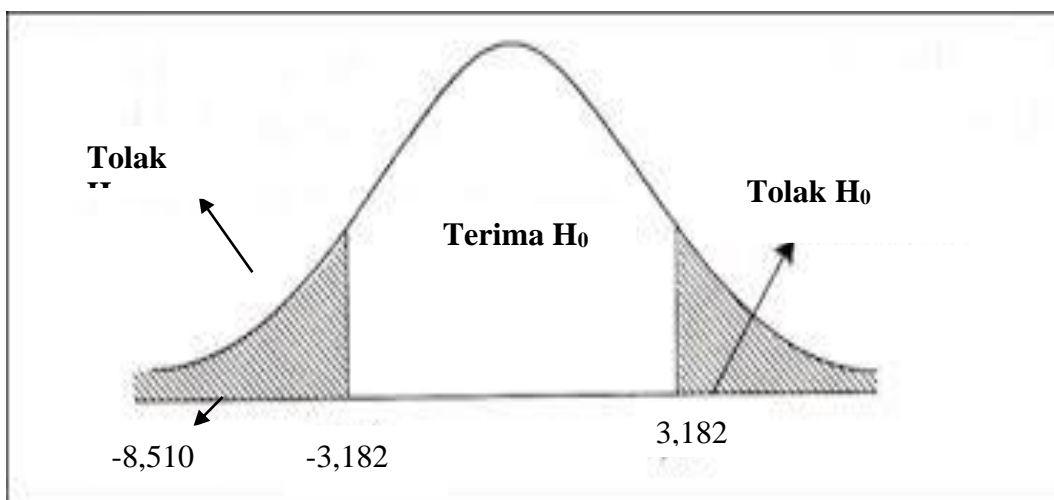
dimana : H_0 dapat diterima, sedangkan H_a . Di tolak.

3) Menghitung Nilai Uji t_{hitung}

Berdasarkan hasil uji validasi dengan menggunakan SPSS 16 dapat diperoleh hasilnya $t_{hitung} = -8,510$

4) Perbandingan Perhitungan Hipotesis

Peraturan pengujian pada langkah tiga 3, dapat di simpulkan langkah 1, seperti gambar berikut ini:



Gambar: 4.7:
Rule of the test. Perhitungan Hipotesis.

Dari kriteria yang digambarkan di atas, t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $-8,510 \geq -3,182$, sehingga H_0 dapat ditolak sedangkan H_a dapat diterima, berarti ada pengaruh secara *significance* dengan nilai praktisi, dimana sebelum diberikan pengetahuan pendidikan kewirausahaan dengan sesudah diberikan keterampilan kerajinan tangan menganyam *plastic recycle*, ada perubahan sikap siswa.

Adapun interpretasi data dapat dilihat dari nilai signifikan adalah $0,014 < 0,05$ hal ini berarti bahwa, data berbeda signifikan, artinya ada perubahan sikap yang bermakna antara nilai praktisi sebelum diberikan pengetahuan pendidikan kewirausahaan dengan sesudah diberikan keterampilan kerajinan.

Setelah perlakuan model pendidikan kewirausahaan ada perubahan bermakna, maka dilakukan *posttest*. Sebagaimana *pretest*, *posttest* dilakukan dengan menggunakan instrument *posttest*, untuk tiga aspek kriterium yang dipilih, yakni pengetahuan pendidikan kewirausahaan, sikap kewirausahaan, keterampilan kewirausahaan.

B. Pembahasan

1. Bagaimana Mengembangkan Model Pendidikan Kewirausahaan dalam Meningkatkan Keterampilan Kerajinan *Recycling* Siswa di Sekolah Dasar.

Pendidikan kewirausahaan merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengenalan pengetahuan keterampilan yang bersifat kreatif dan inovatif mulai sejak dini, dan sudah selayaknya memperoleh pengetahuan kewirausahaan di mulai sejak anak didik duduk di bangku sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan kewirausahaan membekali peserta didik untuk mandiri dan tidak berorientasi menjadi pencari kerja melainkan pembuka lapangan pekerjaan. Sekolah Dasar atau disebut masa sekolah usia antara 7-12 tahun, adalah masa pertumbuhan anak yang daya berpikirnya sangat produktif, ingin tahu, ingin mencoba sesuatu hal-hal yang baru.

Pada masa peralihan masa berfikir khayal dan mulai berfikir konkrit sebaiknya tidak diarahkan kepada profesi tertentu. Profesi pilot dan dokter merupakan khayalan, dan cita-cita anak yang sangat populer yang sudah dicetak mulai dalam kandungan ibu. Pemikiran siswa sekolah dasar masih bisa dibentuk sesuai dengan kebutuhan lingkungan, sehingga pola pikir tentang cita-cita anak-anak menjadi wirausahawan harus segera dibentuk sejak sedini mungkin (Poerwati & Amir, 2013).

Menurut hasil penelitian terdahulu, dengan tema, “kebijakan pemerintah daerah dalam penerapan masyarakat ekonomi (ASEAN) (MEA) terhadap sektor kerajinan batik Melayu Riau. Hasil penelitiannya, “meningkatkan wawasan pelaku UMKM terhadap masyarakat ekonomi ASEAN meningkatkan efisiensi produk yang dihasilkan, peningkatan daya serap pasar produk UMKM lokal dan menciptakan iklim usaha yang kondusif”, (Puri Handayani, Kartika Chrysti

Suryandari, 2014).

Uraian di atas bertolak belakang dengan kondisi yang terjadi di lapangan setelah melakukan study pendahuluan di tiga Sekolah Dasar Jakarta Selatan, Jakarta Pusat, dan Jakarta Timur. Materi yang tersaji dalam buku teks Kewirausahaan dan Keterampilan belum sesuai dengan kondisi lingkungan setempat (tidak kontekstual) sehingga mencerminkan pembelajaran abstrak, pembelajaran hanya mengaju kepada ranah kognitif dimana siswa dituntut untuk menghafalkan materi memenuhi target, dan metode yang digunakan monoton ceramah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan mendorong praktek (*lifeskill*) pembelajaran aktif kreatif, aplikatif. (Antoni 2016). Kegiatan Pembelajaran berfokus pada buku teks dan belajar hafalan daripada memanfaatkan pengalaman otentik mengakibatkan siswa hamper tidak dapat memecahkan masalah dalam kehidupan nyata. (Pewnim, 2010).

Materi dalam buku teks yang tersaji secara tidak kontekstual dan hanya mengacu pada ranah kognitif dan monoton metode ceramah terkesan kurang menarik dan siswa kurang kreatif, sehingga sangat mempengaruhi rendahnya nilai pengetahuan dan sikap karakter siswa. Didukung pendapat Rachma (2014) bahwa, (1) dalam implementasi materi kewirausahaan lebih menekankan aspek pengetahuan, aspek sikap karakter, dan aspek keterampilan dengan penyajian yang bersifat *lifeskill*, siswa aktif dalam pengembangan diri, kreatif, mencoba, menalar, mengulang, mensimulasikan hasil kinerjanya.

Terkait dengan kondisi pembelajaran seperti seperti temuan di atas, secara tidak langsung mengisyaratkan terjadinya pandangan atau sikap karakter siswa yang tidak valid terhadap pembelajaran kewirausahaan atau tidak relevan, hasilnya rendah menyebabkan pembelajaran yang buruk atau kurang aktif dari

proses pembelajaran yang bermakna (Raved & Assaraf, 2011).

Ketersediaan buku teks sangat terbatas dalam temuan saat dilangan, padahal buku teks sangat penting sebagai panduan guru dan siswa, karena pengembangan buku teks merupakan area yang sangat khusus dalam pengembangan kurikulum (Shah Khan 2014). Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa salah satu masalah yang dihadapi oleh para guru keterampilan kesenian dan kebudayaan, adalah kelangkaan buku, hanya menggunakan metode ceramah dan keterbatasan waktu pembelajaran (Cepni, 2015).

Factor lain yang turut menunjang tercapainya pembelajaran yang menarik dan produktif, dari sarana, prasarana alat pembelajaran yang mendukung, seperti, perencanaan pembelajaran (RPP), silabus, alat pemebelajaran teknologi, dengan tuntutan SK, KD, yang telah ditetapkan bahwasanya merujuk pada kondisi masa kini sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini.

Mulyasa (2014) menjelaskan bahwa guru bukan hanya menyampaikan pembelajaran berupa hafalan, tetapi mengatur lingkungan dan strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Dengan demikian model konseptual pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan recycling siswa sekolah dasar, dirancang dengan tersrtuktur menggunakan metode *Research and Development* (R & D) dengan menggunakan sepuluh langkah-langkah pengembangan model pendidikan kewirausahaan, (Borg, 1983) yang dimulai dari; 1) Pengumpulan data informasi awal, 2) Perencanaan model 3). Pengembangan model, 4) validasi dan ujicoba tahap awal, 5) uji coba lapangan 6) revisi produk, 7) Melakukan uji lapangan operasional data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuisisioner, 8) perbaikan terhadap produk akhir, berdasarkan saran dalam uji coba lapangan, 9)

melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan input dan saran-saran dari hasil uji lapangan awal. 10). Desiminasi produk. Langkah awal dimulai dengan dikembangkan buku sebagai panduan pembelajaran yang mengacu kepada kurikulum 2013, siswa dituntut aktif dalam memperoleh pengetahuannya sendiri dengan bantuan buku panduan guru dan siswa dapat menemukan pengetahuannya sendiri, namun karena kurangnya pendalaman materi juga membuat siswa kesulitan mendapatkan ide kreatif, maka dapat dibuat produk model panduan pendidikan kewirausahaan di kelas lima sekolah dasar.

Dalam mengembangkan produk disain model pendidikan kewirausahaan peneliti terlebih dahulu melaksanakan penilaian uji oleh para ahli dan praktisi dalam bentuk produk buku ajar panduan guru dan panduan siswa. Pengujian ini dilakukan oleh para ahli atau pakar dalam bentuk *expert judgement* (uji ahli desain produk). Uji coba melibatkan 3 orang pakar yaitu; Elliot Simangunsong, Ph.D, Prof. Dr. Irdam Ahmad, M.Stat, dan. Dr. Hijrah Purnama Putra, M.Si. Data validasi ahli yaitu data yang diperoleh berdasarkan penilaian ahli model desain pembelajaran pendidikan kewirausahaan melalui lembar penilaian. Serta 4 (empat) orang guru sebagai praktisi terlibat langsung dalam pengembangan model pendidikan kewirausahaan melalui keterampilan industri kreatif. Uji coba pakar dan praktisi dan validasi model merupakan tahapan ketiga dari keseluruhan dari studi keterampilan ini.

Hasil temuan dilapangan berdasarkan validasi dari para ahli dan pakar, model disain pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan recycling siswa sekolah dasar, berdasarkan hasil validasi model diperoleh sebesar 66,7% dengan kategori “tinggi”, validasi model buku ajar oleh praktisi sebesar 72% dengan kategori “tinggi” dan validasi instrumen oleh praktisi sebesar 70%

dengan kategori tinggi. Kesimpulan hasil penilaian dari ahli dan praktisi diperoleh hasil validitas produk model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycling* siswa sekolah dasar rata-rata sebesar 66,94 kategori tinggi. Dalam hal ini menyatakan produk model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycling* siswa sekolah dasar dapat dikatakan finish dalam penilaian daripada ahli dan pakar, karena sudah dianggap valid, kondisi produk sudah dapat dilakukan ujicoba dilapangan, dan sudah dilakukan validasi dengan tiga kali oleh para ahli dan pakar.

Hasil pemaparan validasi produk model kewirausahaan dan keterampilan dari para ahli dan pakar mengatakan, “Buku ajar ini terlalu banyak teori yang kurang pas diberikan untuk murid sekolah dasar”. Sebaiknya pembahasan teori yang sederhana saja sesuai dengan usia sekolah dasar, tetapi lebih banyak gambar-gambar, ilustrasi, proses produksi berbagai kreatif, dengan tampilan gambar-gambar yang menarik, seperti gambar kartun yang memberikana nuansa kreatif, sehingga siswa sekolah dasar menjadi tertarik untuk membaca. Ukuran gambar pada buku ini terlalu kecil, dan kurang jelas. Sebaiknya gambar lebih banyak, lebih besar, berwarna dan sistematis, dapat dibaca, dan diilustrasikan, saran dari 3 orang ahli dan 4 orang pakar.

Dari uraian pendapat para ahli dan pakar, hasil produk model pendidikan kewirausahaan dan keterampilan dapat di tulis dengan sajian isi buku, buku panduan kewirausahaan dan keterampilan ini ditulis, dengan tujuan untuk membantu guru mengimplementasikan kelancaran pembelajaran pendidikan kewirausahaan dengan penerapan Kurikulum 2013 Revisi (Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016), dikembangkan, dalam bentuk buku ajar dengan judul buku **“PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN & KETERAMPILAN”**, yang berisi

rangkaian proses pembelajaran dengan menyesuaikan kebutuhan kemampuan daya serap siswa di sekolah dasar yang meliputi;

- 1) Pendalaman Materi, berisi materi ruang lingkup, konsep sebagai pengenalan, dan mempertajam pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.
- 2) Kegiatan, disajikan bervariasi yang meliputi kegiatan kinerja praktik kewirausahaan dan keterampilan, kinerja produk, proyek. Disajikan pula *marketing day* (pengembangan diri) sebagai penilaian keterampilan dan sikap karakter.
- 3) Ayo Berlatih, berisi soal-soal latihan atau gambar-gambar sebagai ilustrasi untuk mengakomodasi penilaian aspek pengetahuan.
- 4) Latihan soal, berisi soal-soal pengetahuan yang disajikan sebagai contoh instrumen penilaian pengetahuan.
- 5) Penugasan, berisi tugas untuk siswa yang dapat dijadikan sebagai komponen instrumen penilaian pengetahuan.

2. Apakah Model Pendidikan Kewirausahaan dapat Meningkatkan tiga aspek: 1) Pengetahuan, Keterampilan, dan Sikap Siswa Sekolah Dasar.

Pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycle* telah dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R & D), dengan tujuan untuk mengetahui tiga aspek:

1) pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Konsep model yang dikembangkan adalah, “keterampilan kerajinan yang meliputi aspek karakter; (1) Aspek pengetahuan (*knowledge*), (2) Aspek sikap (*attitude*), dan (3) Aspek keterampilan (*skill*) (Yohanna, 2018). Konsep Pengembangan Model merupakan proses/langkah-

langkah disain model penelitian dengan menggunakan teori, “Borg & Gall (1983)”,

Konseptualisasi model pendidikan kewirausahaan penginternalisasikan nilai-nilai kewirausahaan dalam kegiatan keterampilan dengan menggerakkan kompetensi anak ke dalam *lifeskill*, dengan dukungan alat tes, sumber belajar, sarana belajar (RPP), dan nilai-nilai karakteristik siswa di sekolah dasar (Agus Wibowo & Saptono 2018). Alat pengukuran menggunakan *Preetest*, dan *Postest*, *Control Group Designe*, observasi pengamatan proses praktek ketrampilan, dan pengukuran validasi produk model oleh pakar dan praktisi, (Sugiono, 2015). Sejalan dengan teori desain pembelajaran model (Dick. W, 2001), yaitu, 1). mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, 2). melaksanakan analisis pembelajaran, 3). mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa, 4). Merumuskan tujuan performasi, dan 5). mengembangkan kegiatan model dalam bentuk keterampilan menganyam recycling.

Berdasarkan 5 (lima) langkah desain pembelajaran pendidikan kewirausahaan model Dick and Carey dihasilkan garis besar pengembangan model dengan kreatif keterampilan, yang menjadi arah proses pengembangan materi pendidikan kewirausahaan sebagai media multimedia interaktif terampil dengan mengikuti arahan pendampingan guru. Dimana guru memberikan pembelajaran keterampilan dengan mengarahkan, menuntun, serta mendampingi siswa/i sesuai dengan kemampuannya. Dalam melakukan kajian penulis merujuk pada hasil penelitian yang di tulis oleh (Aslan, 2010) Dalam pendidikan kewirausahaan guru dapat memberikan pelajaran melalui keterampilan dan mengasah kreatifitas yang dapat mengubah karakter siswa menjadi lebih baik.

Pada model pendidikan kewirausahaan, materi pembelajaran (*material review*) kedua produk sudah memenuhi kriteria pada aspek kebenaran materi secara konsep, ketepatan urutan penyajian materi, penggunaan bahasa yang baik

dan benar, ketepatan penggunaan kata, istilah, dan kalimat, konsistensi penggunaan kata, istilah dan kalimat, dan kemudahan pengoperasian media keterampilan kerajinan menganyam, yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri. Namun pada aspek kejelasan tujuan pembelajaran dan kejelasan umpan balik (*feedback*) tidak terpenuhi.

Para ahli kreatifitas dengan studi memanfaatkan recycling, yaitu dengan tema penelitian, “Studi pemanfaatan sampah plastik menjadi produk dan jasa kreatif, penulis Hijrah Purnama Putra dan Yebi Yuriandala, Universitas Islam Indonesia, nama jurnal sains dan teknologi lingkungan volume 2, nomor 1, halaman 21-31 ISSN 2085-1227, tahun 2010. Hasil temuannya pada tahun 2008 produksi sampah plastik untuk kemasan mencapai 925.000 ton dan sekitar 80% nya berpotensi menjadi sampah yang berbahaya bagi lingkungan. Karena potensinya yang cukup besar, alangkah lebih baik untuk memanfaatkan sampah plastik ini menjadi produk dan jasa kreatif dalam rangka mengelola sampah plastik dengan baik, sehingga plastik benar-benar mendukung kehidupan kita. Sebagai produk kreatif, karya kreasi sampah plastik memiliki nilai komersial yang menjanjikan. Produk ini memiliki daya jual yang dapat menghasilkan keuntungan. Secara umum, bisnis ini terbagi dalam dua jenis, yaitu produk dari limbah plastik sekaligus memiliki potensi yang menjanjikan untuk dikembangkan sebagai produk dan jasa kreatif. Ada alasan kenapa saya sebagai peneliti menggunakan literature ini, karena pada dasarnya dalam varibal X₂ mengenai keterampilan industri kreatif, jadi bahan kreatifitas yang digunakan dari limbah plastik sebagai keterampilan industri kreatif dengan hasil capaian yang diperoleh dapat berupa produk tas, dompet.

Menurut peneliti terdahulu yaitu Arif Tri Hananta. September 2015.

Dengan tema, “ *Studi Eksplorasi* edisi 16 Tahun ke IV. Hasil temuannya, “Evaluasi dan proses penilaian pendidikan kewirausahaan dalam kegiatan keterampilan, market day, *home skille*, dan kunjungan industri guru kelas membuat daftar cek list untuk menilai perkembangan serta kemampuan peserta didik”. Kebaruan dari penelitian yang saya lakukan membawa dampak positif siswa menjadi bersahabat dengan lingkungan (*lingkungan sabahat kita*).

Berdasarkan penelitian yang relevan, menunjukkan model pengembangan pendidikan kewirausahaan diterima oleh guru dan layak digunakan, namun dari keempat penelitian terdahulu belum ada yang menggunakan *uji_t* dalam melihat perbedaan kompetensi hasil belajar atau karya kreatifitas siswa. Sehingga penelitian ini menyumbang pengetahuan dalam segi pengembangan disain model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan tangan recycle di sekolah dasar.

Pengembangan model pendidikan kewirausahaan sebagai usaha mengenalkan kepada siswa di sekolah dasar dalam meningkatkan keterampilan kerajinan dengan responden kelas V, menunjukkan cocok dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas rendah maupun dikelas tinggi, sehingga dapat dikatakan model desain pembelajaran pendidikan kewirausahaan dan keterampilan sudah selayaknya menjadi matapelajaran umum wajib dikembangkan di sekolah dasar.

Dari pencapaian tujuan yang diinginkan, dalam proses pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan kreatif di sekolah dasar, peneliti harus menyiapkan segala sesuatunya dengan matang agar mendapatkan hasil yang maksimal. Hasil dari revisi uji coba terbatas keseluruhan di nyatakan sangat baik dengan masukan dari pengamat,

baik dari pakar, praktisi, rata-rata asumsinya mengatakan, “bahwa perlu menggunakan ilustrasi gambar dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan untuk buku ajar guru belajar dengan menguasai kelas dengan pendalaman materi sedikit, disertai dengan penilaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap, lebih banyak kepada gambar-gambar yang menarik sebagai motivasi guru dan siswa. Kriteria model desain pembelajaran yang baik, dan mendapat respon positif dari pakar, praktisi guru maupun siswa, karena mata-pelajaran pendidikan kewirausahaan pada umumnya belum pernah ada. pembelajaran pendamping tematik terpadu yang sudah termasuk dari bagian keterampilan yang semua guru dapat memberikan keterampilan, jadi matapelajaran keterampilan dengan kurikulum 2013 revisi.

Model desain pembelajaran yang baik harus berdampak pada hasil belajar output peserta didik juga harus memenuhi (1) rasional pengetahuan sebagai teori yang logis. (2) tujuan yang hendak dicapai, (3) prosedur yang sistematis, dan (4). Menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan lingkungan belajar peserta didik.

Pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan recycling di sekolah dasar, memiliki tujuan yang jelas dan dapat dijadikan pedoman bagi guru dalam merancang dan mengembangkan pendidikan kewirausahaan untuk menggali Ilmu Pengetahuan, yang ditulis dalam buku panduan guru dan siswa, dengan tema, “pendidikan kewirausahaan & Keterampilan untuk siswa kelas 5”. Produk buku ajar sebagai model dapat digunakan siswa dan guru dalam belajar di sekolah maupun di rumah. Silabus dan RPP yang dapat digunakan guru sebagai salah satu pedoman dalam melakukan proses belajar mengajar baik dikelas maupun diluar kelas, karena

mata pelajaran pendidikan kewirausahaan ini pada intinya lebih kepada kreatifitas yang menghasilkan sebuah produk, bukan sekedar teori yang dapat dipaparkan di depan kelas, maka dapat disimpulkan bahwa, “model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycle* memenuhi kriteri layak digunakan dalam panduan pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penilaian pengujian uji coba terbatas dan ujicoba luas, penelitian dilakukan di tiga sekolah dasar, yaitu sekolah dasar muhammadiyah 5 jakarta selatan, sekolah dasar muhammadiyah 2 jakarta pusat, dan sekolah dasar negeri 04, Jakarta timur sebagai obyek penelitian, dalam hal ini, sekaligus di maksudkan untuk memvalidasi model yang telah di kembangkan berkaitan dengan implementasi terapan pembelajaran kewirausahaan dan keterampilan di lapangan, dan kemampuannya yang dinilai adalah tiga aspek, yaitu; (1). pengetahuan pendidikan kewirausahaan, (2). sikap karakter kewirausahaan, (3). keterampilan kewirausahaan, sebagai hasil outputnya diadakan penilaian ujicoba instrument, *pretest* dan *postes*. Dalam pengamatan/observasi berkolaborasi dengan guru yang mengampu matapelajaran kesenian dan keterampilan, dilakukan oleh pengamat 3 (tiga) orang guru sebagai praktisi mengamati proses implementasi pembelajaran yang dilakukan dengan keterampilan kerajinan (*recycling*), yaitu dapat diimplementasikan.

Berdasarkan hasil penilaian dari praktisi, karakter model pendidikan kewirausahaan dapat memberikan dampak positif, berdasarkan hasil pengukuran kompetensi siswa kelas V/A, penilaian hasilnya dari aspek: a) Aspek Pengetahuan sebesar 79,04 persen, b) Aspek Sikap sebesar 80,96 persen, dan c). Aspek keterampilan sebesar 82,40 persen.

Hasil penilaian karakter siswa kelas v sekolah dasar, dapat diketahui hasil

penilaiannya dari aspek: a). Aspek Pengetahuan sebesar 73,28 persen, b). Aspek Sikap sebesar 78,72 persen, c). Aspek Keterampilan 82,88 persen.

Berdasarkan hasil uji coba terbatas menggunakan eksperimen dengan teknik *uji-t*, maka hipotesis penelitian ini H_0 diterima, yang artinya model pengembangan pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycling* dari kriteria yang digambarkan di atas, t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $-8,510 \geq -3,182$, dengan demikian H_0 ada penolakan, dan H_a dapat di terima, berarti terdapat pengaruh secara *significance* antara nilai praktisi sebelum diberikan pengetahuan pendidikan kewirausahaan dengan sesudah diberikan pembelajaran pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycling*, terdapat perubahan sikap siswa lebih terampil, mandiri dan bertanggungjawab, terbukti dari hasil interpretasi data diperoleh penilaian dengan hasil nilai yang signifikan yaitu; $0,014 < 0,05$, hal ini berarti bahwa, data berbeda signifikan, artinya ada perubahan sikap yang bermakna antara nilai praktisi sebelum diberikan pengetahuan pendidikan kewirausahaan dengan sesudah diberikan keterampilan kerajinan *recycling*.




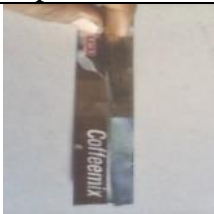





3. Praktek Kewirausahaan dan Keterampilan









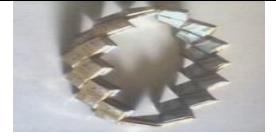
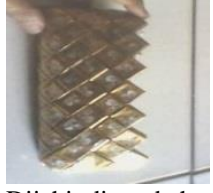


Proses pengembangan kewirausahaan dan keterampilan kerajinan kreatif daur ulang (*recycling*) dalam pengembangan implementasi proses pembelajaran dengan praktek kewirausahaan, tahap awal dilakukan pemilahan plastik berdasarkan corak warna serta memilah-milah plastik yang lunak sesuai dengan ukuran plastik. Pada tahap memilah-milah berdasarkan coraknya, langkah selanjutnya menggunting sesuai dengan kebutuhan karya yang akan di kembangkan, setelah proses menggunting selanjutnya melipat, dan lanjut

menganyam sesuai tema misalnya membuat tas, dompet, kembang, semuanya berbahan baku plastik lunak.

Hasil observasi/pengamatan aktivitas siswa dalam praktek kewirausahaan keterampilan kerajinan recycling dengan kerajinan tangan menganyam dari plastik daur ulang *Recycle* di peroleh hasil rerata sebesar 65% kategori tinggi, berarti hasil tersebut dinyatakan layak diterima, ada perubahan nilai karakter siswa sesudah melakukan pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan menganyam plastik *recycling*. (*Kurangi Limbah Plastik, Pemanfaatan Recycle*)

Proses praktek pembelajaran kewirausahaan dalam meningkatkan ketrampilan kreatif menganyam dari bahan daur ulang plastik menjadi dompet dari bungkus kopi bekas, berikut proses praktek keterampilan kerajinan tangan menganyam.

 <p>1. Gunting Bungkus Kopi</p>	 <p>2. Lipat menjadi 2 bagian</p>	 <p>3. Lipat bagian kiri</p>
 <p>4. Lipat pula bagian kanan</p>	 <p>5. Lipat menjadi 1 lipatan</p>	 <p>6. Lipatan menjadi 1</p>
 <p>7. Membuat Lipatan</p>	 <p>8. Membuat lipatan sesuai dgn</p>	 <p>9. Menyatukan lipatan dgn lipatan yg lainnya</p>

	gambar	
 <p>10 Menyatukan dgn lipatan yg lain</p>	 <p>11.Menyatukan dgn lipatan yg lain sesuai gambar</p>	 <p>12.Menyatukan lipatan dgn kembang yg sesuai</p>
 <p>13. Buat menjadi 14</p>	 <p>14. Jalur, dibagi 2</p>	 <p>15. Menjadi 7 jalur</p>
 <p>16. Buka kedua lipatan dalam</p>	 <p>17. Gabungkan Lipatan</p>	 <p>19. Gabungkan dgn ujungnya hingga menjadi lingkaran</p>
 <p>20. Dijahit di tambah resleting</p>	 <p>21. Finishing</p>	 <p>22. Produk Jadi. Jadilah dompet</p>

Gambar: 4.8:

Praktek Kewirausahaan & Keterampilan Menganyam *Recycling*

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI. REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Mengacu pada rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan dapat diuraikan kesimpulannya sebagai berikut:

1. **Bagaimana Mengembangkan Model pendidikan Kewirausahaan dalam Meningkatkan keterampilan Kerajinan *Recycling* Siswa Sekolah Dasar,** terdapat hasil penilaian daripada ahli dan praktisi, model desain pendidikan kewirausahaan mencapai sebesar 79,04 persen dengan kategori “sangat tinggi”, validitas desain produk model pendidikan kewirausahaan menurut pakar kewirausahaan Prof. Elliot menghasilkan 67,78 persen. Prof. Dr. Irdam Ahmad, M.Stat 57,78 persen, serta Dr. Hijrah Purnama Putra, M.Si. 78,89 persen, dengan standar ketuntasan 50 persen, dengan kategori “tinggi” maka ketuntasan diperoleh dari 3 pakar, berarti hasil tersebut dinyatakan layak diterima. Pembelajaran Pendidikan kewirausahaan layak diterapkan mulai sejak di bangku sekolah dasar. Adapun capaian penelitian ini menghasilkan buku ajar sebagai panduan guru dan siswa dengan tema, “Pendidikan Kewirausahaan & Keterampilan, penerapan kurikulum 2013, dengan strandar kompetensi dan kompetensi dasar kewirausahaan, proses belajar siswa aktif untuk mengembangkan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Sajian Isi buku disajikan sesuai dengan saran pakar, praktisi, promotor, penguji, yang meliputi: (1) Pendalaman Materi, serta gambar dan ilustrasi, (2), Kegiatan, disajikan bervariasi yang meliputi kegiatan kinerja praktek kewirausahaan dan

keterampilan, kinerja produk, proyek dalam bentuk marketing day, (3). Ayo Berlatih keterampilan kerajinan, (4) Latihan Soal, (5) Penugasan. Dan (6) penilaian dilakukan dengan multi aspek, penilaian dilakukan tidak hanya pada proses akhir belajar, tetapi dilakukan sepanjang proses belajar berlangsung yang disebut dengan penilaian autentik untuk menilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Selain menggunakan penilaian autentik, penilaian juga mencakup ulangan (meliputi tes tertulis, penugasan individu dan kelompok).

2. **Apakah Model pendidikan Kewirausahaan dapat Meningkatkan Tiga aspek: (1) pengetahuan, (2) sikap, dan (3) aspek keterampilan Siswa Sekolah Dasar**, adapun hasil penilaian dari analisis lapangan, dari ketiga aspek model pendidikan kewirausahaan dapat memberikan dampak positif, berdasarkan hasil pengukuran kompetensi siswa kelas V/A, penilaian hasilnya dari aspek: a) Aspek Pengetahuan sebesar 79,04 persen, b) Aspek Sikap sebesar 80,96 persen, dan c). Aspek keterampilan sebesar 82,40 persen. Hasil penilaian Kompetensi Siswa Kelas V/B diperoleh hasil dari a). Aspek Pengetahuan sebesar 73,28 persen, b). Aspek Sikap sebesar 78,72 persen, c). Aspek Keterampilan 82,88 persen. dan hasil observasi dari pengamatan praktisi aktivitas Siswa dalam praktek kewirausahaan keterampilan kerajinan tangan menganyam dari plastik daur ulang *Recycle* di peroleh hasil rerata sebesar 65% kategori tinggi, berarti hasil tersebut dinyatakan layak diterima, ada perubahan nilai karakter siswa sesudah melakukan pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan menganyam plastik *recycling*. (Kurangi Limbah Plastik, Pemanfaatan Recycle)

B. IMPLIKASI

1. Pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan *recycle*, pada siswa sekolah dasar. layak untuk dikembangkan mulai sejak dini, untuk menambah pengetahuan pendidikan kewirausahaan & keterampilan yang berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran dari aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, dan dengan membiasakan terampil dalam berkarya, berkreasi, siswa akan menjadi tumbuh sebagai manusia yang berjiwa kreatif, inovatif berjiwa wirausaha mulai sejak dini. Mengingat bangsa Indonesia masih sangat lemah untuk melakukan wirausaha.
2. Keterampilan dalam pengembangan kerajinan menganyam plastik daur ulang dengan menggunakan tangan dengan bimbingan guru dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam keterampilan kewirausahaan lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran tanpa bimbingan bila dicermati dalam proses pembelajaran pendidikan keterampilan kewirausahaan dalam pengembangan kerajinan tangan menganyam dengan bimbingan guru, maka hal tersebut sangat mungkin karena di dalam proses pembelajaran peserta didik dilatih untuk terampil menghasilkan produk nyata dengan kualitas yang baik. Dampak positif karakteristik model pendidikan kewirausahaan dari segi disiplin, Kerja keras, Kreatif, Demokratif, Rasa Ingin tahu, Cinta tanah air, Bersahabat, Menghargai prestasi, Gemar membaca, Peduli lingkungan, Peduli sosial, Tanggungjawab, dan mandiri. Melalui bimbingan ini sangat berperan dalam pembelajaran, ini menunjukkan bahwa metode, model pembelajaran pendidikan kewirausahaan dengan bimbingan guru dalam pengembangan

kerajinan tangan layak pendidikan kewirausahaan dapat dikembangkan di sekolah dasar sebagai matapelajaran bersifat umum, untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkarya sebagai budaya terampil.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis data dan model pengembangan pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan keterampilan kerajinan tas, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk Kepala Sekolah

- 1) Untuk pengembangan model pendidikan kewirausahaan di Sekolah Dasar sangat perlu diterapkan sebagai muatan local atau mata pelajaran yang bersifat umum, dan menjadi matapelajaran wajib, mengingat bangsa Indonesia ini adalah berkebudayaan dengan jiwa seni kriya yang berbeda-beda, untuk menjaga kepunahan dalam berkreasi.
- 2) Pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran pendidikan kewirausahaan harus ditekankan pada tataran sikap mental dan kemampuan praktek, bukan model pembelajaran yang bersifat teori, sehingga siswa dapat menghasilkan produk dengan variasi model pembelajaran perlu ada perubahan sebagai motivasi siswa. Pembelajaran tidak harus di dalam kelas, karena pembelajaran pendidikan kewirausahaan bersifat kreatif dan inovatif, hasil capaiannya dapat berupa produk nyata.
- 3) Diperlukan dukungan dari Suku Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota terhadap mata pelajaran pendidikan kewirausahaan yang mengkhusus sebagai mata pelajaran yang bersifat umum, sebagai peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam menumbuhkan jiwa kreatifitas siswa dalam berkarya.

Memunculkan ide-ide bisnis siswa mulai sejak dini, yang diawali dengan berkreasi.

2. Untuk Guru-Guru

Untuk guru-guru sebagai tenaga pengajar dapat mengembangkan ide-ide siswa melalui keterampilan, dengan model pembelajaran yang menyenangkan, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Untuk lebih termotivasi siswa dalam pembelajaran keterampilan, sebaiknya diadakan survey pasar, atau survey ketempat-tempat usaha kecil dan menengah, atau industri kreatif, siswa diberikan pembelajaran diluar kelas mengasah dan mengenal kebudayaan yang ada di Indonesia, langsung dapat mempraktekkan di tempat-tempat usaha kecil dan menengah pada industry kreatif.

3. Untuk Siswa-siswi.

Tingkatkan sumber daya manusia melalui keterampilan berkreasi dengan melakukan wirausahaan yang kreatif dan Inovatif, tingkatkan kreatifitas dalam hal keterampilan dengan memanfaatkan sumber daya alam yang sudah tersedia dialam Indonesia yang kaya raya, sungguh sangat kaya, dibandingkan dengan negara-negara lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, D. A. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran untuk Mengenalkan Kewirausahaan Pada Siswa Sekolah dasar Kelas Rendah.
- Amponsah, S., Kwesi, A. B., & Ernest, A. (2019). Lin's creative pedagogy framework as a strategy for fostering creative learning in Ghanaian schools. *Thinking Skills and Creativity*, 31, 11–18. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.09.002>
- Asep, H. (2015). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*,. Jakarta: UT.
- Aslan, S. (2010). The views of primary school 4th and 5th year students and teachers regarding entrepreneurship. In *Procedia - Social and Behavioral Sciences* (Vol. 9, pp. 1736–1740). <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.392>
- Aisyah Nurul Fitriani, D. (2015). *Jurnal Administrai Publik (JAP)*. *Jurnal Administrai Publik (JAP)*.
- Al-Qur'an dan Terjemahannya. (1971). *Al-Qur'an dan Terjemahannya Yayasan Penyelenggara Penterjemah/Pentafsiran al-Qur'an. Ar-ruum Ayat 30*. Jakarta.
- Alma. (2014). *Kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta.
- Amponsah, S., Kwesi, A. B., & Ernest, A. (2019). Lin's creative pedagogy framework as a strategy for fostering creative learning in Ghanaian schools. *Thinking Skills and Creativity*, 31, 11–18. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.09.002>
- Anonimous. (2017). Developing creative thinking skills through art. Retrieved from <https://www.nagc.org/blog/developing-creative-thinking-skills-through-art-0>
- Arico Z, and S. J. (2017). Processing Plastic Waste Into Creative Product To Enhance The Economy Of Coastal Communities,. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MARTABE*, 1(1), 1–6.
- Aslan, S. (2010). The views of primary school 4th and 5th year students and teachers regarding entrepreneurship. In *Procedia - Social and Behavioral Sciences* (Vol. 9, pp. 1736–1740). <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.392>
- Baswedan, A. (2019). Wacana Gubernur DKI. Jakarta. Pentingnya Pendidikan Kewirausahaan. Kompas Maret. *Kompas*.
- BPS. (2018a). Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Februari 2018. [https://doi.org/No.74/11/35/Th.XVI, 5 November 2018](https://doi.org/No.74/11/35/Th.XVI,5November2018)
- BPS. (2018b). Tingkat Pengangguran Terbuka. Retrieved from [data.go.id /dataset/pengangguran - terbuka-berdasarkan-tingkat-pendidikan](http://data.go.id/dataset/pengangguran-terbuka-berdasarkan-tingkat-pendidikan),
- Borg, W. R. and M. D. G. (1983). *Educational Research: An Introduction, 4th edition*. Michigan: Longman Publisher.

- Borg, W. R. and M. D. G. (1983). *Educational Research: An Introduction, 4th edition*. Michigan: Longman Publisher.
- Borg, W. R. and M. D. G. (1983). *Educational Research: An Introduction, 4th edition*. Michigan: Longman Publisher.
- Cárcamo-Solís, M. de L., Arroyo-López, M. del P., Alvarez-Castañón, L. del C., & García-López, E. (2017). Developing entrepreneurship in primary schools. The Mexican experience of “My first enterprise: Entrepreneurship by playing.” *Teaching and Teacher Education*, 64, 291–304. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.02.013>
- Dewanti. (2017). Pengembangan model Kewirausahaan di Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Jurnal Bangun Rekaprima*, 3(1), 80.
- Dessier, G. (2015). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Salemba Empat.
- Dick, W, C. L. C. J. . (2001). *The Systematic Design of Instruction*. New York: Addison-Wesley Educational Publisher Inc.
- Dick, W, C. L. C. J. . (2001). *The Systematic Design of Instruction*. New York: Addison-Wesley Educational Publisher Inc.
- Dharmawati Made D. (2016). *Kewirausahaan*. Rajawali Pers. PT. RajaGrafindo Persada Depok
- Fazylova, S. (2016). Development Of Creativity In School Children Through Art. *Pedagogical Journal Polish Historical*.
- F. N. Khulafa Fahry Zatul Umami, R. H. P. (2017). *Pengembangan Pendidikan Di Sekolah Dasar. Seminar Nasional Pendidikan Di PGSD*.
- Geoffrey G. Meredith, Robert E. Nelson, P. A. N. (2002). *Kewirausahaan Teori dan Praktek*. Jakarta: PPM.
- Gay, L. R. (1990). *Educational Evaluation Measurement: Competencies for Analysis and Application*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Habibi, M., & Rusdi, R. (2018). Pengaruh Media Silde Presentasi Dalam Menunjang Peningkatan Pengetahuan Tentang Gerakan Shodaqoh Sampah Muhammadiyah Pada Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 4 Samarinda Kalimantan Timur. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Lingkungan Dan Pembangunan*, 19(02), 50–63. <https://doi.org/10.21009/plpb.192.05>
- Hananta, A. T. (2015). *Studi Eksplorasi Pendidikan Kewirausahaan Di Sekolah Dasar Unggulan Aisiyah Bantul*. Bantul: Aisiyah Bantul.
- Hamalik, O. (2007). *Keterampilan Industri Kreatif. Jakarta. Bumi Aksara*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hamalik, O. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryadi, D. (2014). jurnal Analisis Kebijakan Pengembangan Industri Kreatif di Kota Bandung.
- Hopson, B and Scally, M. (1981). *life Skills Teaching*. England: McGraw-Hill Book Co.
- Hurlock, E. (2017). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Habibi, M., & Rusdi, R. (2018). Pengaruh Media Silde Presentasi Dalam Menunjang Peningkatan Pengetahuan Tentang Gerakan Shodaqoh Sampah Muhammadiyah Pada Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 4 Samarinda Kalimantan Timur. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Lingkungan Dan Pembangunan*, 19(02), 50–63. <https://doi.org/10.21009/plpb.192.05>
- Irawan, A., & Mulyadi, H. (2016). Pengaruh Keterampilan Wirausaha terhadap Keberhasilan Usaha (Studi Kasus pada Distro Anggota Kreative Independent Clothing Kommunity di Kota Bandung). *Journal of Business Management and Entrepreneurship Education*, 1(1), 213–223.
- Kementerian Pendidikan Republik Indonesia. (2013). *Permendikbud No.81A tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan Republik Indonesia. (2014). *Permendikbud No.81A Curriculum implementation*. Jakarta: Ministry of Education and Culture.
- Kholifah, N. M. N. (2013). Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN; Universitas Negeri Semarang, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Pengembangan pendidikan kewirausahaan dalam menanamkan nilai-n. Sem: Universitas negeri Semarang.
- Kementerian Pendidikan Republik Indonesia. (2013). *Permendikbud No.81A tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khayati, E. Z. (2009). Membangun Industri Kreatif dengan sebuah Pendidikan di Bidang Fashion yang Membentuk Integrated Profesional. *Jurnal Nasional*, (November), 7–13.
- Kementerian Pendidikan Republik Indonesia. (2014). *Permendikbud No.81A Curriculum implementation*. Jakarta: Ministry of Education and Culture.
- Lia Natalia, Rodia S, W. S. (2017). Vocational Skills Learning Model Based On Local Potential In The Kalimantan High School. *Journal Of Vocational and Career Educational*, 2(2), 50–58.
- Lia Natalia, Rodia S, W. S. (2017). Vocational Skills Learning Model Based On Local Potential In The Kalimantan High School. *Journal Of Vocational and Career Educational*, 2(2), 50–58.

- Maslow, A. H. (2017). *Cognitive Psychology. A. Theory of Human Motivation*. Dancing Unicom Books.
- Muhibbin. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, E. dkk. (2013). *Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan*. Jakarta: Badan Pelatihan dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Mulyasa. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*,. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muchlas Samani & Hariyanto. *Konsep dan Model pendidikan Karakter*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2011), h.84.
- Nur Khoiri, N. Hindarto, S. (2011). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berbasis Life Skill Untuk Meningkatkan Minat Kewirausahaan Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 7(2). <https://doi.org/10.15294/jpfi.v7i2.1077>
- Pemerintah Indonesia. (2013). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Sekretariat Negara. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Poerwati, L. E., & Amir, S. (2013). *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Puri Handayani, Kartika Chrysti Suryandari, H. S. B. (2014). *Penggunaan Media Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Keterampilan Meronce Pada Siswa Kelas V Sdn Ori Tahun Ajaran 2013/2014*. Universitas Sebelas Maret.
- Putra, H. P., & Yuriandala, Y. (2010). Studi Pemanfaatan Sampah Plastik Menjadi Produk dan Jasa Kreatif. *Jurnal Sains & Teknologi Lingkungan*, 2(1), 21–31. <https://doi.org/10.20885/jstl.vol2.iss1.art3>
- Putri, R. F. (2018). Pelatihan Pemanfaatan Barang Bekas Menjadi Barang Yang Bernilai Ekonomi. In *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 2, pp. 150–155). <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v2i1.107>.
- Pewnim, K., Ketpichainarong, W., & Ruenwongso, P. (2010). Bringing science to community: A. STS-based learning unit on biocontrol for secondary school studens. *Internatioanl Journal of Learning*, 17(4), 29-44
- Ramadhani, A. R. (2015). *Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Daur Ulang Sampah dalam Implementasi Kurikulum 2013 SD Negeri Giwangan Yogyakarta* (Vol. 119). Yogyakarta.
- Rachmah, H. (2014). *Pengembangan Profesi Pendidikan IPS*. Bandung; Alfabeta
- Ranto, dwi wahyu pril. (2016). Membangun Perilaku Entrepreneur Pada Mahasiswa Melalui Entrepreneurship Education. *Jbma*, 3(1), 79–86.
- Robert. (2019). Republika. CO. ID. Manado.

- Susilaningsih. (2015). Pendidikan Kewirausahaan Di Perguruan Tinggi: Pentingkah Untuk Semua Profesi? *Jurnal Economia*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.21831/economia.v11i1.7748>
- Tempo. (2016). Menangkan MEA, Jokowi: RI Perlu 5,8 Juta Pengusaha Muda Baru. Retrieved from 23/092773404/menangkan-MEA Jokowi- perlu-5-8-juta-pengusaha-muda-baru.
- Wibowo, A., & Saptono, A. (2018). Does entrepreneurial leadership impact on creativity and innovation of elementary teachers? *Journal of Entrepreneurship Education*, 21(2).
- Wirandana. E. & Hidayati, S. (2017). “Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Niat Berwirausaha. *Eduka Jurnal Pendidikan Hukum Dan Bisnis*, 1(v).
- Yohanna, L. (2018). Urgency of entrepreneurship education on elementary school education in improving competitiveness. *Journal of Education Kahuripan*, 1(2), 36–49.
- Putra, H. P., & Yuriandala, Y. (2010). Studi Pemanfaatan Sampah Plastik Menjadi Produk dan Jasa Kreatif. *Jurnal Sains & Teknologi Lingkungan*, 2(1), 21–31. <https://doi.org/10.20885/jstl.vol2.iss1.art3>
- Raymond. (2017). *Kewirausahaan: Suatu Alternatif Lain Menuju Kesuksesan*. Surakarta.
- Robert. (2019). Republika. CO. ID. Manado.
- Rusdi, M. (2014). *Psikologi Anak Usia Sekolah Dasar. Harapan Massa*. Solo: Harapan massa.
- Schumpeter, J. (2017). *“Change and the Entrepreneur”*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Semiawan, C. (1987). *Memupuk bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Petunjuk bagi Guru dan Orang Tua*. Jakarta: Gramedia.
- Suherman. (2014). *Desain Pembelajaran Kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, S. (2016). Desain Model Prakarya Dan Kewirausahaan Berbasis Ekonomi Kreatif Berdimensi Industri Keunggulan Lokal. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.8381>
- Sukmadinata, N. S. (2003). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*,. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryana. (2010). *Kewirausahaan*. Jakarta: Salemba Empat.
- Syakir. (2018). *Guru sekolah SD Muhammadiyah 5 jakarta Selatan*.

- Syamsudin, S. (2017). *Kewirausahaan*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sugiyono. (2006). *Statistik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Jakarta: Alfabeta.
- Syagir. (2018). *Guru sekolah SD Muhammadiyah 5 jakarta Selatan*.
- Takari, E. (2007). *Kerajinan Menganyam*. Bandung: Pt Epsilon Group.
- Tanan, A. (2010). Antonius Tanan Mendidik “Entrepreneur””. Retrieved February 22, 2010, from <https://edukasi.kompas.com/read/2010/02/22/07371843/Antonius.Tanan.Mendidik..quot.Entrepreneur.quot..>
- Wibowo, A. (2012). *Early childhood education: Character building strategies in golden age (1st ed.)*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=m-SgMQEACAAJ>.
- Wibowo, A., & Saptono, A. (2018). Does entrepreneurial leadership impact on creativity and innovation of elementary teachers? *Journal of Entrepreneurship Education, 21*(2).
- Yohanna, L. (2018). Urgency of entrepreneurship education on elementary school education in improving competitiveness. *Journal of Education Kahuripan, 1*(2), 36–49.
- Zimmerer, Scarborough, dan W. (2008). *Entrepreneurship and New Venture Formation*,. New Jersey: Prentice Hall Internasional Edition.
- Zimmerer, N. M. S. dan T. W. (1993). *Kewirausahaan Terjemahan. Essential of Entrepreneurship and SmallBusiness Management, 5thEdition*. New Jersey: Saddle River.