

Pengembangan Kurikulum Kewirausahaan Berbasis STEAMS dengan Memberdayakan Potensi Lokal untuk Mengembangkan Jiwa Wirausaha Peserta Didik Sekolah Dasar di Kabupaten Kebumen

Rokhmaniyah, Kartika Chrysti Suryandari, Siti Fatimah
PGSD UNS Kebumen

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi salah satu ujung tombak dalam rangka menciptakan generasi penerus bangsa yang cerdas, berkarakter kuat, dan berdaya saing tinggi baik lingkup nasional maupun lingkup dunia. Oleh sebab itu, pemerintah terus berupaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan membenahi dan mengevaluasi kurikulum pendidikan di Indonesia. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dalam penelitian awal di sekolah-sekolah dasar daerah kebumen menghasilkan temuan pembelajaran dan penilaian yang mengarah ke keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) kurang ditekankan, pengembangan potensi lokal yang minim dalam pembelajaran, aspek pembuatan karya dalam pembelajaran hanya terfokuskan pada mata pelajaran SBdP, pembelajaran kurang memfokuskan aspek kewirausahaan, dan jiwa wirausaha siswa yang tergolong rendah dengan persentase sebesar 38,75%.

Penanaman nilai-nilai kewirausahaan sebaiknya ditanamkan sejak usia dini. Syifaузakia (2016) menyebutkan bahwa nilai-nilai kewirausahaan sangat penting dikembangkan pada anak usia dini karena pada masa tersebut anak berada pada *golden age* (masa keemasan) sehingga segala sesuatu yang ditanamkan pada diri anak dapat mempengaruhi perkembangan hidup di masa yang akan datang. Model pendidikan STEAMS adalah salah satu terobosan bagi pendidikan di Indonesia dalam rangka mengembangkan manusia yang mampu menciptakan ekonomi berbasis sains dan teknologi karena melalui STEAMS peserta didik diajak untuk berpikir secara komprehensif dan kritis dengan pola pemecahan masalah (Wijaya, dkk: 2015).

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang pengembangan model kurikulum kewirausahaan berbasis STEAMS dengan memberdayakan potensi lokal dalam mengembangkan jiwa wirausaha peserta didik di sekolah dasar Kebumen.

B. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model *Four-D* yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *Define, Design, Develop, and Disseminate*. Namun, dalam penelitian ini hanya dibatasi pada tahap *Develop*. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* yang terdiri dari SDN 1 Logede, SDN 1 Klapasawit, SDN 1 Kutosari, SDN 2 Kebumen, SDN 2 Brecong, SDN 2 Waluyo, SDN 3 Krakal. Lembar instrumen terdiri dari lembar tes, observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif.

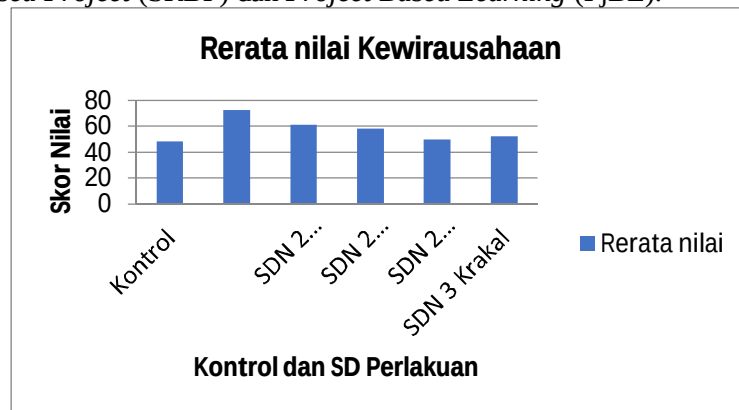
C. Hasil dan Pembahasan

1. Rancangan desain model kurikulum kewirausahaan berbasis STEAMS dengan memanfaatkan potensi lokal yang meliputi: (1) Pendahuluan; (2) Tujuan Pendidikan, Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah; (3) Struktur dan Muatan Kurikulum; (4) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar; (5) Pembelajaran Tematik Terpadu dan Kewirausahaan Berbasis STEAMS; (6) Kalender Pendidikan; dan (7) Penutup. Kurikulum kewirausahaan berbasis STEAMS dengan memberdayakan potensi

lokal terintegrasi dalam Kompetensi Dasar pembelajaran tematik dan mata pelajaran Kewirausahaan dari kelas I-VI. Mata pelajaran kewirausahaan dimulai sejak kelas IV-VI, sedangkan kelas I-III dengan pembiasaan baik untuk mengembangkan karakter wirausahaan.

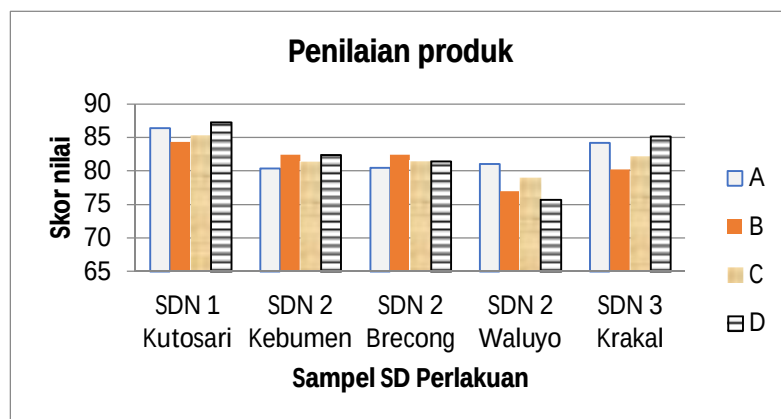
2. Implementasi Kurikulum Kewirausahaan Berbasis STEAMS

Model pembelajaran yang telah diterapkan dalam penelitian ini yaitu *Scientific Reading Based Project (SRBP)* dan *Project Based Learning (PjBL)*.



Gambar 1. Rerata Nilai Kewirausahaan

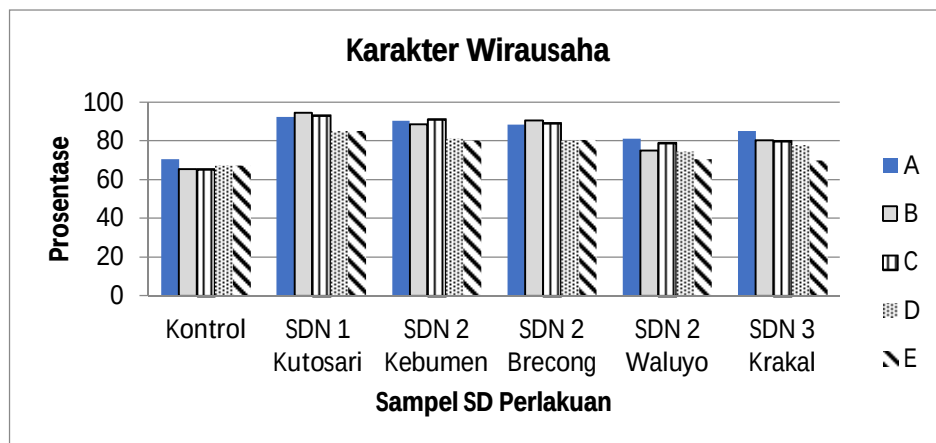
Gambar 1 menunjukkan rerata skor tes pembelajaran kewirausahaan. Rerata nilai tertinggi diperoleh SDN 1 Kutosari dengan rerata 72,50 diikuti SDN 2 Kebumen, SDN 2 Brecong, SDN 3 Krakal dan SDN 2 Waluyo. SDN Logede dan SDN Buluspesantren sebagai SD kontrol dengan rerata 48,1 mempunyai skor paling rendah.



Gambar 2. Penilaian produk berbasis potensi lokal

Ket: A: kualitas produk, B: kreativitas, C: kerapihan, D: kemasan

Berdasarkan Gambar 2 indikator penilaian produk berupa kualitas produk, kreativitas, kerapihan dan kemasan produk. Rerata hasil penilaian produk yang diperoleh SDN 1 Kutosari dan SDN 3 Krakal lebih tinggi dari ketiga SD sampel lainnya.



Gambar 3. Karakter wirausaha yang dikembangkan di SD sampel
 Keterangan: A: Komunikasi, B: Kerjasama, C: Percaya diri, D: Kemandirian, E: Berpikir kreatif

Berdasarkan Gambar 3 dapat diketahui bahwa karakter wirausaha di kelas perlakuan lebih baik daripada di kelas kontrol.

Hasil uji *Kruskal-Wallis* baik di uji skala kecil dan skala luas menghasilkan *nilai p-value* 0,001 dan 0,000 yang berarti bahwa terdapat perbedaan karakter wirausaha siswa yang diajarkan dengan menggunakan kurikulum kewirausahaan berbasis STEAMS dengan kelas konvensional. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Yustina, dkk (2019) bahwa pembelajaran STEAMS baik digunakan dalam mengembangkan kemampuan wirausaha peserta didik. Hasil penelitian Penelitian Ubawuik (2018) menghasilkan temuan terdapat hubungan antara inovasi, kewirausahaan, dan pendidikan STEM. Pendidikan STEAMS dapat mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan kompetensi yang diperlukan inovatif, dan penciptaan keunggulan kompetitif dalam ekonomi berbasis pengetahuan.

D. Simpulan, Saran, dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan: 1) pengembangan model kurikulum kewirausahaan berbasis STEAMS meliputi: (1) Pendahuluan; (2) Tujuan Pendidikan, Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah; (3) Struktur dan Muatan Kurikulum; (4) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar; (5) Pembelajaran Tematik Terpadu dan Kewirausahaan Berbasis STEAMS; (6) Kalender Pendidikan; dan (7) Penutup; 2) cara mengembangkan jiwa wirausaha peserta didik, yaitu melalui (a): pembiasaan, (b) penerapan model pembelajaran SRBP dan PjBL yang bersifat proyek, (c) menggunakan potensi lokal sebagai sumber belajar, (d) program *parenting* sebagai nara sumber dalam pembelajaran. Aktivitas tersebut diimplementasikan secara terpadu dalam pembelajaran tematik, pembelajaran kewirausahaan, ekstrakurikuler, dan pembiasaan.

Saran dan rekomendasi dalam penelitian ini adalah:

1. Pemerintah daerah Kabupaten Kebumen:
 - a. Membuat kebijakan pentingnya kurikulum kewirausahaan dalam pembelajaran sejak pendidikan dasar.
 - b. Memfasilitasi implementasi kurikulum kewirausahaan berbasis STEAMS dengan memberdayakan potensi lokal dengan menunjuk beberapa Usaha Kecil Menengah (UKM) agar menjalin kemitraan dengan dinas pendidikan Kab Kebumen.

- c. Mengangkat potensi lokal Kabupaten Kebumen sebagai untuk menunjang kurikulum kewirausahaan.
2. Dinas Pendidikan kabupaten Kebumen:
 - a. Menjalinkan program kemitraan dengan UKM atau pelaku wirausaha dalam mendukung kurikulum kewirausahaan.
 - b. Memberikan pelatihan/workshop pada guru tentang strategi mengajarkan kewirausahaan yang efektif bagi peserta didik.
 - c. Pendampingan pada guru untuk membuat perangkat pembelajaran (Silabus, RPP, Bahan ajar) kewirausahaan berbasis STEAMS dengan memberdayakan potensi lokal.
 - d. Menekankan pentingnya pengembangan diri dalam kegiatan ekstrakurikuler dan pembiasaan di sekolah.
 - e. Menekankan potensi lokal sebagai sumber belajar dalam kurikulum kewirausahaan
3. Sekolah:
 - a. Peningkatan sumberdaya manusia / guru untuk mengikuti pelatihan mengajar kewirausahaan.
 - b. Bekerjasama dengan orang tua siswa dalam melaksanakan kurikulum kewirausahaan.
 - c. Menjalinkan kemitraan dengan pelaku wirausaha di sekolah untuk melaksanakan program *parenting*.
 - d. Menghargai karya peserta didik dengan memajang sebagai display dalam pameran atau dipajang dikelas.
 - e. Mengadakan pameran setiap semester untuk menampilkan karya peserta didik.
4. Guru:
 - a. Meningkatkan kompetensi diri dalam mengajar mata pelajaran kewirausahaan dengan mengikuti pelatihan/workshop.
 - b. Mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis potensi lokal untuk menunjang kewirausahaan.
 - c. Meningkatkan diri dalam mengidentifikasi potensi lokal kabupaten Kebumen sebagai sumber belajar.
 - d. Menekankan penilaian portofolio dalam pembelajaran.
 - e. Menghargai hasil karya peserta didik dengan mengikuti pameran atau memajang karya peserta didik di dinding sekolah.

E. Daftar Pustaka

- Syifauzakia. 2016. *Penanaman Nilai-Nilai Kewirausahaan pada Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek*. Tesis: UPI.
- Ubawuik, A.B. 2018. Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM) Education: A Catalyst for Entrepreneurship and Economics Growth in Nigeria. *International Journal of Education*. Vol 7 (1): 1-11.
- Wijaya, A.D., Karmila, N., & Amalia, M.R. 2015. Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM pada Kurikulum Indonesia. *Prosiding Seminar nasional Fisika dan Aplikasinya*. hlm: 85-88.
- Yustina, Nursal, Suharman, I., Riandra, A., Priawan, O., & Sari, W. 2019. Implementasi STEM Berbasis Kewirausahaan Budidaya Lele Dumbo dengan Media Bioflok dan Pakan Bungkil Inti Sawit (BIS) di SMP Purnama Pekanbaru. *Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat, Pekanbaru*. Vol 1: 401-410.

