

INOVASI STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN DAN PELATIHAN BERBASIS *ENTREPRENEURSHIP*

Oleh Sujatna
Widyaiswara Ahli Madya

Abstrak

Inovasi strategi pembelajaran pendidikan dan pelatihan berbasis *entrepreneurship* yaitu: konsep inovasi, strategi pembelajaran, pembelajaran berbasis *entrepreneurship* ini merupakan sebagai solusi dalam pembelajaran di kelas, agar peserta mempunyai ciri-ciri percaya diri dengan menghasilkan peserta didik mempunyai watak kepercayaan (keteguhan), ketidak tergantungan, kepribadian sopan santun akhlak yang mantab, optimisme. Berorientasi Tugas dan hasil yaitu kebutuhan atau haus akan prestasi. Tekad kerja keras, motivasi, energik, inovatif dan kreatif, inisiatif dan fleksibel. dan penuh inisiatif.

Kata kunci: Inovasi, strategi, pembelajaran, *entrepreneurship*.

A. PENDAHULUAN

Revolusi teknologi informasi (*information technology revolution*) adalah dampak lain dari era globalisasi. Dengan revolusi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tersebut, sudah barang tentu menimbulkan fenomena baru yaitu terciptanya dunia tanpa batas dalam pergaulan internasional, sekarang masalahnya sudah siapkah bangsa Indonesia menjemput dan menerima keadaan seperti ini?. Di dunia internasional rasanya tidak bisa lagi kita menyatakan menerima keadaan seperti ini, sehingga yang paling penting bagi bangsa Indonesia adalah bagaimana upaya mengejar ketertinggalan agar menjadi bangsa yang bersaing dengan bangsa-bangsa lain.

Sebagaimana dinyatakan oleh Prof. Dr. H.E. Mulyasa, M.Pd. (2013) bahwa pendidikan adalah kehidupan, untuk itu kegiatan belajar harus dapat membekali peserta didik dengan kecakapan hidup (*life skill atau life competency*) yang sesuai dengan lingkungan kehidupan dan kebutuhan peserta Pendidikan dan Pelatihan. Peserta diklat juga harus memiliki berbagai kompetensi yang diperlukan sesuai dengan perkembangan masyarakat, seperti pendidikan karakter,

kesadaran lingkungan, pendekatan dan metode pembelajaran konstruktivistik, keseimbangan *soft skill* dan *hard skill*, serta jiwa kewirausahaan. Menurut Tim *Broad Based Education* Departemen Pendidikan Nasional (2010), Pendidikan kecakapan hidup bertujuan membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir, menghilangkan pola pikir atau kebiasaan yang tidak tepat, dan mengembangkan potensi diri agar dapat memecahkan permasalahan kehidupan secara kreatif (*life skill education*) dapat bervariasi dan disesuaikan dengan kondisi lingkungannya serta, memenuhi prinsip-prinsip umum kebijakan pendidikan yang ada. Dunia Pendidikan dan Pelatihan harus mampu mencetak sumber daya manusia yang andal dan mempunyai daya saing. Sudah seharusnya alumni pusdiklat mampu bersaing di zaman now ini, baik nasional maupun internasional. Tentunya mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) dibidang kepustakawanan yang memiliki skill dan jiwa *entrepreneur* yang andal. Dalam pembelajaran di Pusat Pendidikan dan Pelatihan, Perpustakaan Nasional RI perlu adanya Inovasi Strategi pembelajaran Pendidikan dan Pelatihan Berbasis *Entrepreneurship* sebagai solusi dalam pembelajaran di kelas, agar peserta mempunyai ciri-ciri yaitu percaya diri dengan menghasilkan peserta didik mempunyai watak kepercayaan (keteguhan), ketidak tergantungan, kepribadian sopan santun akhlak yang mantab, optimisme. Berorientasi Tugas dan hasil yaitu kebutuhan atau haus akan prestasi. Tegad kerja keras, motivasi, energik, inovatif dan kreatif, inisiatif dan fleksibel. dan penuh inisiatif.

B. KONSEP INOVASI

Inovasi biasanya sengaja di buat oleh inovator melalui berbagai macam aksi ataupun penelitian yang terencana. Pengertian Inovasi menurut Para Ahli antara lain adalah sebagai berikut;

1. Kuniyoshi Urabe

Menurut Kuniyoshi Urabe, inovasi merupakan setiap kegiatan yang tidak bisa dihasilkan dengan satu kali pukul, melainkan suatu proses yang panjang dan kumulatif, meliputi banyak proses pengambilan keputusan, mulai dari penemuan gagasan hingga ke implementasiannya di pasar. (pengertian inovasi [https://www. On Amazon.com](https://www.OnAmazon.com). tgl 4-7-2018)

2. Van de Ven, Andrew H.

Menurut Van de Ven Andrew H., pengertian inovasi adalah pengembangan dan implementasi gagasan-gagasan baru oleh orang dalam jangka waktu tertentu yang dilakukan dengan berbagai aktivitas transaksi di dalam tatanan organisasi tertentu. (pengertian inovasi <https://www.goodreads.com> Tgl 4 – 7-2018)

3. Everett M. Rogers.

Menurut Everett M. Rogers, inovasi merupakan sebuah ide, gagasan, objek, dan praktik yang dilandasi dan diterima sebagai suatu hal yang baru, ataupun cara baru oleh seseorang ataupun kelompok tertentu untuk diaplikasikan atau pun diadopsi.(pengertian inovasi <https://scholar.google.co.id> Tgl 4-5-2018)

4. Undang-undang No. 19 Tahun 2002

Menurut UU No. 19 Tahun 2002, Tentang Hak Cipta. pengertian inovasi adalah kegiatan penelitian, pengembangan, dan atau pun perekayasaan yang dilakukan dengan tujuan melakukan pengembangan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru, ataupun cara baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah ada ke dalam produk ataupun proses produksinya.

Ciri-ciri Inovasi sebuah ide, gagasan, atau pun teori hanya biasa digolongkan ke dalam sebuah inovasi bila memiliki atau pun ada pada ide atau gagasan yang sudah ada sebelumnya dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Khas

Ciri utama dari sebuah inovasi adalah khas. Inovasi harus memiliki ciri khas sendiri yang tidak dimiliki ataupun ada pada ide atau pun gagasan yang sudah ada

sebelumnya. Tanpa ciri khas yang spesifik, sebuah ide atau pun gagasan tidak dapat digolongkan menjadi sebuah inovasi baru.

2. Baru

Ciri kedua dari sebuah inovasi adalah baru. Setiap inovasi haruslah merupakan ide atau pun gagasan baru yang memang belum pernah diungkapkan atau pun di publikasikan sebelumnya.

3. Terencana

Ciri ketiga dari sebuah inovasi adalah terencana. Sebuah inovasi biasanya sengaja dibuat dan direncanakan untuk mengembangkan objek-objek tertentu. Dengan kata lain, setiap inovasi yang ditemukan pada dasarnya merupakan kegiatan yang sudah direncanakan sejak awal.

4. Memiliki Tujuan

Ciri yang ke empat yang harus ada pada inovasi adalah memiliki tujuan. Seperti yang telah dijelaskan di poin yang sebelumnya, inovasi merupakan aktivitas terencana untuk mengembangkan objek-objek tertentu.

(<https://pengertiandefinisi.com>.)

Ilmu pengetahuan dan teknologi atau di singkat dengan IPTEK saat ini berkembang sangat pesat sehingga dapat mempengaruhi dalam berinovasi. IPTEK-pun sangat erat kaitannya dengan pola hidup keseharian manusia, karena manusia merupakan makhluk yang memiliki sifat ingin serba tahu, serba praktis dan mudah untuk mendapatkan sesuatu, mudah dan lebih cepat dalam melakukan sesuatu, atau pun mengatasi suatu permasalahan yang ada pada dirinya. Termasuk dalam dunia pendidikan, dunia bisnis, penggunaan alat untuk berkomunikasi dan lain-lain. Misalnya dalam dunia pendidikan saat melakukan pendidikan dan pelatihan mempunyai strategi pembelajaran yang tepat dapat diaplikasikan di dunia kerja, maka dapat ditemukan media pembelajarannya yang inovatif sebagai hasil kemajuan IPTEK mulai dari yang sederhana

hingga canggih untuk membantu pendidikan dan pelatihan tersebut.

C. STRATEGI PEMBELAJARAN

Membahas strategi pembelajaran berarti pula membahas pembelajaran yang optimal membentuk sumber daya manusia yang memiliki ilmu pengetahuan dan teknologi yang profesional dan didukung pesatnya media komunikasi yang canggih dan modern, merupakan prioritas utama dalam strategi belajar dan pembelajaran. Strategi Merubah Prilaku Peserta Pendidikan dan Pelatihan (*Materi workshop Presentasi efektif dan Manajemen kelas. Ahmad Nursalam 18-9-2017*) antara lain sebagai berikut:

1. Menangkap/menarik perhatian peserta dan mengarahkan perhatiannya pada anda, atau kepada materi yang akan anda berikan;
2. Gerakan tubuh sangat berguna untuk memberi pengaruh pada prilaku mereka.
3. Memberikan apresiasi, baik dengan ucapan terima kasih, atau tepuk tangan, apapun statement atau jawaban dari audience harus diapresiasi.
4. Berikan rangkuman dari apa yang telah terjadi selama pembelajaran, rangkuman sebaiknya bukan saja berisi apa yang telah anda sajikan, tapi juga dapat berisikan masukan, temuan dan kesan yang diperoleh selama pembelajaran;
5. Mengambil jeda lakukanlah jeda bila diperlukan, anda dapat menawarkannya kepada peserta, waktu istirahat yang terarah dan terencana, dapat menggerakkan otak dan memulihkan perhatian peserta kepada anda dan pelajaran anda;
6. Menciptakan strategi berpikir bagaimana membuat peserta berpikir? Ajukan pertanyaan kepada mereka untuk tujuan menghargai mereka, mengasah keterampilan berpikir dan mengetahui kondisi pikiran dan perasaan mereka;
7. Melakukan tanya jawab, kegiatan tanya jawab dirasakan sangat efektif untuk menimbulkan dan mempertahankan minat dan perhatian peserta.

Sejalan dengan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang lebih menekankan pada pendekatan heuristik. Proses kegiatan pembelajaran adalah mengembangkan keterampilan berfikir logis, kritis, kreatif, bersikap dan bertanggung jawab pada pembiasaan dan prilaku sehari-hari melalui aktivitas pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan subyek didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subyek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pendekatan keterampilan proses, atau pembelajaran secara aktif, yang berorientasi pada;

- a. Pembelajaran berpusat pada peserta diklat;
- b. Pembelajaran mengembangkan keingintahuan dan imajinasi berfikir kritis, kreatif dan bertanggung jawab;
- c. Memiliki semangat mandiri, bekerjasama dan berkompetisi;
- d. Indikator mutu pendidikan dan pelatihan dalam menunjukkan peningkatan kemampuan pemerataan;
- e. Rendahnya dan belum meratanya tenaga Widyaiswara/Pengajar yang profesional;
- f. Besarnya presentasi pembelajaran yang masih konvensional, pembelajaran yang masih bersifat *teaching is the transfer of knowledge*, bukannya pembelajaran *teaching student how to learn/teaching is the guidance of learning* dengan pendekatan heuristik;
- g. Pengembangan strategi/metode pembelajaran kurang mampu memotivasi cara-cara peserta belajar yang efektif dan efisien mencapai tujuan;
- h. Pembelajaran menciptakan kondisi yang menyenangkan;
- i. Mengembangkan kemampuan peserta diklat yang berbeda, agar masing-masing peserta diklat mengembangkan belajar secara optimal;
- j. Mengembangkan karakteristik pembelajaran berdasarkan antara lain hal-hal sebagai berikut;

- 1) Sains berfokus pada karya ilmiah dan pemahaman konsep;
- 2) Matematika menekankan kemampuan penalaran
- 3) Ilmu-ilmu sosial pada pengetahuan berpikir kritis dan keterampilan sosial;
- 4) Pendidikan agama pada moral Aklak dan perbuatan baik sebagai orang beragama;
- 5) Pendidikan kewarganegaraan pemahaman Pancasila sebagai dasar negara, untuk membentuk warga negara yang dapat bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara
- 6) Berbahasa pada kemampuan berkomunikasi secara regional maupun secara internasional;
- 7) Kesenian dan keterampilan pada apresiasi barang seni/keterampilan secara kreatif;
- 8) Pendidikan jasmani (olah raga) pada kebiasaan aktivitas jasmani dan rohani untuk hidup sehat. Bangsa yang besar adalah bangsa yang sehat jasmani dan rohani.

Permasalahan sekarang strategi pembelajaran di tinjau dari psikologi pelajaran di negara-negara berkembang termasuk Indonesia, besarnya pembelajaran yang bersifat konvensional tidak sejalan dengan era globalisasi atau tantangan zaman now yaitu zaman kekinian. Persaingan sumber daya manusia, atau dengan kata lain tidak sejalan dengan idiologi Pancasila sebagai dimensi "realitas/dimensi *fleksibilitas*". Bagaimana sumber daya Indonesia memiliki kemampuan ilmu dan teknologi dan mampu menyamakan SDM di negara-negara maju seperti bangsa Jepang, bangsa Korea, bangsa Taiwan atau bangsa-bangsa di negara Eropa, Amerika dan Australia. Oleh karena itu, untuk mengejar ketertinggalan era globalisasi dunia pendidikan pembelajaran berdasarkan pendekatan pembelajaran "Kontektual" dalam rangka mengembangkan kurikulum 2004, yang menekankan antara lain sebagai berikut:

a. Konstruktivisme

(*Knowledge-based Konstruktivisme*) – baik intruksi langsung maupun kegiatan konstruktivis dapat sesuai dan efektif di dalam pencapaian tujuan (Lauren B. Resnick and Megan Williams Hall. 2000).

- b. Pembelajaran berbasis usaha Teori Pertumbuhan Kecerdasan (*Effort-Based Learning/Incremental Theory of Intelligence*) – Peningkatan usaha peserta diklat untuk menghasilkan peningkatan kemampuan. Teori ini berlawanan dengan gagasan bahwa kecerdasan peserta tidak dapat di ubah. Bekerja keras seseorang untuk terlibat dalam kegiatan yang berkaitan dengan komitmen untuk belajar;
- c. Sosialisasi (*Sosialization*) peserta diklat mempelajari standar, nilai-nilai dan pengetahuan kemasyarakatan dengan mengajukan berbagai pertanyaan dan menerima tantangan untuk menemukan solusi. Oleh karenanya faktor sosial dan budaya perlu diperhatikan selama perencanaan pembelajaran. Sifat dasar dari belajar juga mengendalikan penentuan tujuan belajar (Borkao & Putnam, 1998);
- d. Pembelajaran Situasi (*Situated Learning*) - Pengetahuan dan belajar dikondisikan dalam fisik tertentu dan konteks sosial. Serangkaian tatanan yang mungkin di pergunakan seperti rumah, masyarakat, tempat kerja, akan tergantung pada tujuan pembelajaran yang diharapkan;
- e. Pembelajaran Distribusi (*Distributed Learning*) – Pengetahuan mungkin di pandang sebagai pendistribusian dan penyebaran (Lave, 1988) individu, orang lain, dan berbagai benda seperti alat-alat fisik dan alat-alat simbolis (Solomon, 1993), dan bukan semata-mata sebagai sesuatu kekayaan individual. Dengan demikian, manusia merupakan suatu bagian terintegrasi dari proses belajar, harus berbagi pengetahuan dan tugas- tugas (Borko & Putnam, 1988)

The Northwest Regional Education Laboratory USA mengidentifikasi adanya 6 kunci dasar dari pembelajaran kontekstual, sebagai berikut:

- a. Pembelajaran bermakna: pemahaman, relevansi, dan penilaian pribadi sangat terkait dengan kepentingan peserta diklat di dalam mempelajari isi materi pelajaran. Pembelajaran dirasakan terkait dengan kehidupan nyata atau peserta diklat mengerti manfaat isi pembelajaran, demi kehidupannya dimana masa yang akan datang. Prinsip ini sejalan dengan pembelajaran bermakna yang diajukan oleh Ausube;
- b. Penerapan pengetahuan adalah kemampuan peserta diklat untuk memahami apa yang dipelajari dan diterapkan dalam tatanan kehidupan dan fungsi masa sekarang atau di masa depan;
- c. Berpikir tingkat tinggi: peserta diklat diwajibkan untuk memanfaatkan berpikir kritis dan kreatifnya dalam pengumpulan data, pemahaman suatu isu dan pemecahan suatu masalah;
- d. Kurikulum yang dikembangkan berdasarkan isi pembelajaran harus dikaitkan dengan standar lokal, provinsi, nasional, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta dunia kerja;
- e. Responsif terhadap budaya : Widyaiswara/Pengajar harus memahami dan menghargai nilai, kepercayaan, ragam, individu dan budaya suatu kelompok serta hubungan antar budaya;
- f. Penilaian autentik : penggunaan berbagai strategi penilaian (misalnya penilaian proyek/tugas terstruktur, kegiatan peserta diklat, penggunaan portofolio, rubrik, daftar cek, pedoman observasi, dsb) akan merefleksikan hasil belajar sesungguhnya.

Pembelajaran kontekstual menempatkan peserta diklat didalam konteks bermakna yang menghubungkan pengetahuan awal peserta diklat dengan materi yang sedang dipelajari sekaligus memperhatikan faktor kebutuhan individual peserta diklat dan peran widyaiswara/Pengajar. Sehubungan dengan itu maka pendekatan pembelajaran kontekstual harus menekankan pada hal-hal sebagai berikut:

- a. Belajar berbasis masalah (*Problem-based Learning*), yaitu suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata.
- b. Pengajaran Autentik (*Authentic Instruction*), yaitu pendekatan

pembelajaran yang memperkenankan peserta diklat untuk mempelajari konteks bermakna. Ia mngembangkan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah yang penting di dalam konteks kehidupan nyata.

- c. Belajar berbasis inquiri (*Inquiry-Based Learning*), pendekatan ini membutuhkan strategi pengajaran yang mengikuti metodologi sains dan menyediakan kesempatan untuk pembelajaran bermakna.
- d. Belajar berbasis proyek/Tugas terstruktur (*Proyek Based Learning*), pendekatan ini memperkenankan peserta diklat untuk bekerja secara mandiri dalam membentuk pembelajarannya, dan mengkulminasikan dalam produk nyata (*Buck Institute for Education*, 2001).
- e. Belajar berbasis kerja (*Work-Based Learning*), yang memerlukan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta diklat menggunakan kembali di dalam tempat kerja. Jadi dalam hal ini tempat kerja dan sejenisnya dan berbagai aktivitas dipadukan dengan materi pelajaran untuk kepentingan peserta. (Joseph A. R. Raelin. 2001)
- f. Belajar jasa layanan (*Service learning*), pendekatan ini menyajikan suatu penerapan praktis dan pengetahuan baru yang diperlukan dan berbagai keterampilan untuk memenuhi kebutuhan di dalam masyarakat melalui proyek/tugas terstruktur dan kegiatan lainnya (Kinsley and Mc Pherson, 1989;Verducci and Pope, 2001).
- g. Belajar kooperatif (*Cooperative Learning*), yang memerlukan pendekatan pembelajaran melalui penggunaan kelompok peserta diklat untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar (Holubec,2001).

Berkaitan dengan faktor individual peserta diklat, maka untuk menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual Widyaiswara/Pengajar harus memperhatikan hal-hal- berikut ini:

- a. Merencanakan pembelajaran sesuai dengan kewajaran perkembangan mental (*develop-mentally appropriate*) peserta;
- b. Membentuk grup peserta diklat yang saling tergantung (*interdependent learning groups*);

- c. Menyediakan lingkungan yang mendukung pembelajaran mandiri (*self-regulated learning*) yang memiliki 3 karakteristik umum, yaitu kesadaran berpikir, penggunaan strategi, dan motivasi berkelanjutan.
- d. Mempertimbangkan keragaman peserta diklat (*diversity of students*);
- e. Memperhatikan multi-intelegensi (*multiple intelligences*);
- f. Menggunakan teknik-teknik bertanya yang meningkatkan pembelajaran peserta, perkembangan pemecahan masalah dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.
- g. Menerapkan nilai autentik (*autentic assessment*.)

Kalau kita mencermati konsep ini terlihat, bahwa untuk melaksanakan belajar dan pembelajaran kontekstual dengan berbagai strateginya diperlukan suatu kemandirian untuk peserta diklat di unit diklat dapat memberikan layanan pendidikan dan pelatihan yang berkualitas bagi peserta diklat dalam rangka menghasilkan lulusan berkualitas yang dapat membangun bangsanya. Hal ini merupakan bentuk pertanggungjawaban (akuntabilitas) unit diklat terhadap masyarakat. Kalau kondisi tersebut dilaksanakan secara berkesinambungan di unit diklat, maka peningkatan kualitas diklat dengan sendirinya akan terus berlangsung.

D. PEMBELAJARAN BERBASIS ENTREPRENEURSHIP

Kita mungkin sering mendengar kata *entrepreneurship* yang di kenal dengan kewirausahaan. Namun, untuk lebih jelasnya, definisi *entrepreneurship* dapat dilihat sebagai berikut;

1. Menurut Zimmerer, yang dialihbahasakan oleh Alma Buchori, *entrepreneur* merupakan satu kelompok yang mengagumkan, manusia kreatif dan inovatif. Merupakan bahan bakat pertumbuhan ekonomi masyarakat karena memiliki kemampuan berpikir dan bertindak produktif.
2. Menurut Rostand, yang dialih bahasakan oleh Winardi (2003:23) mengemukakan *entrepreneurship* adalah sebuah proses dinamika dimana orang menciptakan kekayaan inkremental. Kekayaan tersebut diciptakan oleh individu-individu yang menanggung risiko utama, dalam

wujud risiko modal, waktu, dan komitmen karier dalam hal menyediakan nilai untuk produk atau jasa tertentu.

3. Menurut Buchari Alma (2007:26) *entrepreneurship* adalah kegiatan individual atau kelompok yang membuka usaha baru dengan maksud memperoleh keuntungan (laba), memelihara usaha dan membesarkannya, dalam bidang produksi atau distribusi barang-barang ekonomi atau jasa.
4. Menurut Prof. Dr. Mahar Mardjono (www.majalahswa.com) mengemukakan ciri-ciri *entrepreneurship* adalah kepemimpinan yang ada pada sosok *entrepreneur* ditandai dengan kemampuan berorientasi pada tujuan atau sasaran dalam hubungan kerja mampu menghadirkan suasana personal kepemimpinannya efektif. Inovasi yang dimaksudkan disini adalah kemampuan menyiasati berpindahnya sumber daya ekonomi yang tersedia dilingkungan produktivitas rendah ke lingkungan berproduktivitas tinggi dan mendapatkan hasil yang lebih besar. Dengan kata lain, menghadirkan sesuatu yang memberikan manfaat bagi orang lain yang sebelumnya tidak di pikirkan. Cara pengambilan keputusan *entrepreneur* dalam mengambil keputusan memiliki gaya yang berbeda, mereka lebih didominasi oleh otak kanan yang lebih mengedapankan berpikir kreatif. Sikap tanggap terhadap perubahan di maksudkan *entrepreneur* selalu bereaksi terhadap perubahan. *Working smart* (bekerja cerdas) dimaksudkan mampu bekerja secara efektif dan efisien. Mempunyai visi masa depan, yaitu pencerminan komitmen, kompetensi dan konsistensi. *Entrepreneur* senantiasa setia pada komitmennya dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang ada hanya ada kompetensinya dengan pengembangan dirinya. Dengan demikian, ia senantiasa tampil konsisten. Sikap *entrepreneur* terhadap resiko cenderung *opportunity focused* bukan *risk focused*.

5. Menurut Ahmad Sanusi (1998), kewirausahaan adalah suatu nilai yang diwujudkan dalam perilaku yang dijadikan sumber daya, tenaga penggerak, tujuan, siasat, kiat, proses, dan hasil bisnis.

Pembelajaran berbasis *entrepreneurship* memberikan bekal kewirausahaan dengan tetap memperhatikan bakat, minat, dan suasana yang menyenangkan, prosesnya harus tetap berpegang pada prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Memerhatikan karakteristik dan kebutuhan peserta diklat
2. Relevan dengan minat dan motivasi sehingga menumbuhkan gairah belajar dan karya peserta diklat,
3. Sasaran utama adalah proses dan hasil belajar peserta diklat,
4. Mental peserta diklat digunakan sebagai dasar penentuan strategi maupun materi pembelajaran,
5. Memberikan dorongan dan rangsangan belajar sesuai dengan potensi yang ada dalam diri peserta diklat.

Beberapa metode yang dapat di gunakan oleh widayaiswara/pengajar dalam melakukan kegiatan pembelajaran berbasis *entrepreneurship* yaitu *inquiry*, *discovery*, pemecahan masalah, dan pemberian proyek. Metode-metode tersebut dapat menumbuhkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan wirausahawan, yaitu:

1. Sikap ulet dan tekun,
2. Terbiasa mencari solusi,
3. Berani mengambil resiko,
4. Mengetahui dunia nyata yang serba tidak menentu, dan
5. Terbiasa menghadapi perubahan dan menemukan peluang dari perubahan yang ada.

Dari berbagai pengertian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *entrepreneurship* atau kewirausahaan adalah suatu nilai yang mencakup kreativitas, inovasi, dan kemampuan dalam memecahkan masalah sehingga dapat memperoleh peluang untuk memperbaiki kehidupan yang lebih baik. Model pembelajaran yang di gunakan harus memberikan kesempatan bagi peserta diklat untuk berhadapan dengan permasalahan, baik teoritis maupun faktual,

agar mereka mencari solusi yang paling baik meskipun resikonya cukup besar. Resiko yang besar sering memberikan peluang untuk mendapatkan keuntungan yang besar pula. Kiat-kiat hidup semacam ini yang harus ditanamkan kepada peserta didik untuk menumbuhkan sikap positif terhadap wirausahawan.

C. KESIMPULAN

Inovasi Strategi pembelajaran diklat berbasis *entrepreneur* pembelajaran merupakan suatu keputusan bertindak dari pembelajar dengan menggunakan kecakapan dan sumber daya diklat dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, setiap Widyaiswara/Pengajar dituntut untuk memahami benar strategi pembelajaran yang akan diterapkan. Seseorang Widyaiswara/Pengajar perlu memikirkan strategi atau pendekatan yang akan di gunakan. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat, yaitu solusi dan kondisi untuk memilih, merencanakan, dan memprogramkan materi pembelajaran yakni konsep strategi belajar dan pembelajaran, bermacam-macam metode pembelajaran, dan mengimplementasikan model-model pembelajaran. Inovasi strategi pembelajaran diklat berbasis *entrepreneurship* yang berorientasi ke masa depan, seorang wirausaha haruslah perfektif mempunyai visi ke masa depan, apa yang ingin dilakukan, apa yang ingin dicapai dari apa yang ingin dikerjakan. Sebuah usaha bukan hanya didirikan untuk sementara, tetapi untuk selamanya. Oleh sebab itu, faktor keberlangsungan harus dijaga dan pandangan jauh kedepan, seorang wirausaha akan menyusun perencanaan dan strategi yang matang agar jelas langkah-langkah yang akan dilaksanakan.

Pembelajaran berbasis *entrepreneurship* merupakan kegiatan pembelajaran yang menanamkan kepribadian, mental, dan jiwa *entrepreneur*, melatih berpikir dan berperilaku (bersikap), serta memiliki keterampilan sebagai seorang wirausaha. Pembelajaran berbasis *entrepreneurship* bukan berarti selalu mengharuskan peserta didik membuat produk dan menjualnya dalam kegiatan pembelajaran, namun memberikan wawasan tentang wirausaha yang disisipkan atau terintegrasi dalam proses belajar dalam upaya menguasai kompetensi tertentu. Kegiatan pembelajaran berbasis

entrepreneurship dapat dilakukan secara tematik, maupun secara spesifik tiap mata pealajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Nursalam. 2017. *Presentasi efektif dan Manajemen kelas. (Materi workshop Ahmad Nursalam 18-9-2017)*
- Ahmad Sanusi. 1994. *Intrepreneurship : Determinant and Policy in European-Us.*<https://fidahsite.worpress.com>
- Alma, Buchori. 1998. *Bisnis: Ajaran Islam dalam Bisnis.* CV. Alfabeta, 1998
- Andrew H. Van de Ven. 1989. *Research on the Management of Innovation: The Minnesota Studies.* <https://www.goodreads.com>
- Antara, Putu Aditya t.th. *Pembelajaran Entrepreneurship yang Realistik.* Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan .Ganesha,
- Appley, A Graham & Luis Solomon, 1993. *Buku Ajar Orthopedi dan Fraktur Sistem Appley,* Butterworth- Heineman
- Ausubel, David P. 1963, *The Psychologi of Meannigful Verbal Learning.* New York. Gruno and Startton.
- Borko & Putnam. 1998. *Teacher Learning Implication of New Views of Cognition-ResearchGate.* <https://www.researchgate.net>.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1982. *Konsep CBSA dan berbagai Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta. Modul Akta Mengajar U-B. Komponen Dasar Kependidikan.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Proyek Normalisasi kehidupan kampus. 1980. *Pokok-pokok pedoman proses belajar mengajar.* Jakarta.
- Everett M. Rogers. 2010. *Diffusion of Innovations,* 4th. <https://scholar.google.co.id>
- Hartono, Rudi. 2013. *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid.* Yogyakarta: DIVA Press.
- Holubec, 2001. *Cooperative Learning in an Elementary Physical Education Program.*
- Isjoni. 2009. *Guru Sebagai Mototivator Perubahan.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- J Lave E Wenger. 1988. *A. Comparison Of Activity Theory, Situated Action Models, and Distrributed.*
- Joseph A. R. Raelin. 2001. *A Model of Work Based Learning* <https://www.researchgate.net>
- Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovatif.* Yogyakarta: Arruzz Media