

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan industri saat ini akan memasuki tahap ke-4 atau lebih dikenal dengan era revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 tersebut diwarnai dengan kemajuan teknologi era digital di berbagai bidang kehidupan manusia, seperti bidang kesehatan, ekonomi, teknologi informatika dan tak terkecuali bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan pembelajaran harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan informatika saat ini, karena itu pun mempengaruhi kurikulum yang berlaku saat ini. Adanya perkembangan tersebut menimbulkan revisi Kurikulum 2013 pada satuan pendidikan di Indonesia. Hal itu dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan dan menyiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Kompetensi utama pada pembelajaran abad 21 mengarahkan peserta didik untuk dapat berpikir kritis, dan merumuskan masalah, berpikir analitis serta mampu berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. *International Society for Technology in Education* juga menjelaskan karakteristik guru abad 21 ke dalam lima kategori, yaitu (1) mampu memfasilitasi dan menginspirasi belajar kreatifitas peserta didik; (2) merancang dan mengembangkan pengalaman belajar dan assesmen era digital; (3) menjadi model cara belajar dan bekerja di era digital; (4) mendorong dan menjadi model tanggung jawab dan masyarakat digital (5) berpartisipasi dalam pengembangan dan kepemimpinan. (Daryanto & Karim, 2017:3) Berdasarkan hal tersebut , guru memerlukan kemampuan yang perlu mampu memanfaatkan kemajuan teknologi dalam pembelajaran agar peserta didik mampu belajar dengan lebih efektif.

Sejalan dengan itu, empat pilar belajar *UNESCO* dalam pendidikan, yaitu yaitu *Learning to know, Learning to do, Learning to be, Learning to live together*, menjabarkan bahwa guru harus berperan lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Guru tidak hanya menguasai ilmu pengetahuan sebagai produk, tetapi terutama sebagai proses dimana ia harus memahami disiplin ilmu pengetahuan yang ia tekuni sebagai *ways of knowing*. Guru pun harus mengenal karakteristik peserta didik sebagai pribadi yang sedang dalam proses perkembangan baik cara pemikirannya, sosial emosi dan moralnya. Guru harus memahami pendidikan sebagai proses pembudayaan sehingga mampu memilih model pembelajaran dan sistem evaluasi yang memungkinkan terjadinya proses sosialisasi.

Dalam skema “*21st century knowledge-skills rainbow*” Trilling dan Fadel menjelaskan bahwa keterampilan abad 21 meliputi (1) *Life and career skills*, yang menunjukkan keterampilan hidup dan berkarir. Hal ini meliputi adanya fleksibilitas, memiliki inisiatif, mampu mengatur diri sendiri, memiliki kemampuan berinteraksi sosial, produktif serta mampu tanggung jawab dan memiliki jiwa kepemimpinan. (2) *Learning and innovation skills*, terkait dengan keterampilan belajar dan berinovasi. Keterampilan ini meliputi kemampuan Berpikir kritis dan mengatasi masalah, mampu berkomunikasi dan kolaborasi serta kreatif dan inovatif. (3) *Information media and technology skills*, keterampilan di bidang teknologi dan media informasi ini meliputi kemampuan literasi informasi , literasi media dan literasi *ICT*.

Dari ketiga keterampilan tersebut maka prsoses pembelajaran menggunakan pendekatan integratif dan saintifik yang dikemas secara *saintifik*, yaitu mengamati (*observing*), menanya (*questionning*), menalar (*associating*), mencoba (*experimenting*), dan memuat jaringan (*networking*). Untuk itu seorang pendidik hendaknya tidak hanya mampu *transfer of knowledge* ke peserta didik tetapi juga memberikan dorongan positif

kepada peserta didik agar termotivasi, dapat mengubah perilaku yang membentuk karakter mereka, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar mereka dapat berkembang semaksimal mungkin.

Dalam pengembangan karakter, kurikulum 2013 Revisi menjabarkan empat hal penting yang salah satunya mengenai karakter yaitu adanya Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), Gerakan Literasi, Keterampilan abad 21 dan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. Dalam gerakan PPK menekankan pada pembentukan lima karakter, yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas yang diintegrasikan dalam pembelajaran. Pembentukan karakter di satuan pendidikan, khususnya pada tingkat sekolah dasar dirasa sangat tepat agar dapat menjadi pedoman dalam kehidupan di masa depan.

Integrasi literasi ditujukan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengakses, memahami dan menggunakan segala sesuatu dengan tepat guna melalui kegiatan membaca, menulis dan berbicara. Sejauh ini sudah dijalankan dengan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di sekolah-sekolah yang masuk dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga sumber informasi peserta didik tidak hanya terpaku pada satu buku atau satu sumber saja. Kegiatan literasi sekolah ini biasanya dilakukan sebagai kegiatan awal pembelajaran.

Integrasi Keterampilan abad 21 dikenal dengan *4Cs* yang mencakup *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, dan Creativity and Innovation*. Keterampilan-keterampilan tersebut merupakan bentuk antisipasi kurikulum terhadap perkembangan teknologi dan penerapannya di masyarakat. Integrasi keterampilan abad 21 dalam pembelajaran penting karena kemampuan *4C* ini menerapkan jenis *soft skills* yang pada implementasi keseharian bermanfaat dan membentuk karakter daripada hanya sekedar menguasai *hard skills*.

Keterampilan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* mencakup kemampuan Berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif dan kreatif. Kemampuan *HOTS* akan berkembang jika individu menghadapi masalah yang cukup kompleks bagi dirinya, dan menghadapi pertanyaan-pertanyaan yang menantang. Setiap peserta didik dituntut untuk dapat menyelesaikan suatu permasalahan, dimulai dari menganalisis permasalahan, memikirkan solusi, menerapkan strategi yang dipilih dan mengevaluasi metode dan solusi yang diterapkan. Pembelajaran *HOTS* dapat dimulai oleh guru dengan cara menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang dikenal dengan *PAIKEM*.

Perlu kita pahami bahwa peserta didik kita di sekolah dasar khususnya saat ini masuk dalam generasi Z. Bukan lagi menggunakan gaya belajar yang sama dengan gurunya di masa lalu tetapi mereka memiliki gaya belajar yang sifatnya lebih modern sesuai dengan perkembangan zaman atau dikenal dengan istilah “kekinian”. Gaya belajar generasi Z (lahir pada tahun 1995-2014) adalah menyukai audio visual , bergantung pada teknologi internet, kritis dalam mengemukakan pendapat, mudah memahami contoh-contoh konkrit, belajar dengan tutor, dan gemar berinovasi.

Dengan gaya belajar yang mereka miliki, sekolah perlu mempersiapkan peserta didik di masa depan dalam menghadapi tantangan abad 21 dan era revolusi industri 4.0 mulai dari usia dini hingga perguruan tinggi. Hal ini dilakukan untuk menghindari angka pengangguran atau banyaknya lulusan pendidikan tidak dapat mengisi lowongan pekerjaan karena ketidakcocokan kemampuan yang dimiliki dengan kemampuan yang dibutuhkan di dunia kerja. Untuk menghadapi tantangan tersebut, saat ini dikembangkan Pendidikan Kewirausahaan (*entrepreneurship*) yang diintegrasikan dalam kurikulum yang di implementasikan di sekolah.

Pendidikan kewirausahaan saat ini pun telah menjadi salah satu program pemerintah yang juga memiliki landasan pedagogis dalam pelaksanaannya. Dalam Inpres Nomor 4 Tahun 1995 Tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan mengarahkan agar kewirausahaan menjadi bagian dari etos kerja masyarakat sehingga mampu melahirkan wirausaha baru yang handal, tangguh dan mandiri. Selain itu berkaitan dengan pendidikan karakter dalam kurikulum 2013, arah kebijakan pembangunan pendidikan nasional dimaksudkan untuk penerapan pendidikan akhlak mulia dan karakter bangsa termasuk karakter wirausaha.

Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) di era tahun 2000 merekomendasikan bahwa negara-negara anggotanya harus memiliki muatan pelajaran kewirausahaan di semua tingkat pendidikan (Carcamo-Solís et al, 2017:291-304). Beberapa negara yang sudah bergabung antara lain Amerika Serikat, Belanda, Jepang dan Meksiko. Walaupun Indonesia belum bergabung di dalam organisasi tersebut, namun beberapa tingkat satuan pendidikan mulai mengintegrasikan kegiatan kewirausahaan.

Sekolah dasar di Jakarta yang telah mengintegrasikan Pendidikan Kewirausahaan dengan kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah SDK PENABUR. Dalam lima tahun terakhir ini BPK Penabur menjalankan program kewirausahaan di beberapa cabang sekolah, pada jenjang sekolah dasar. Pelaksanaan pendidikan yang berwawasan kewirausahaan ditandai dengan proses pembentukan kecakapan hidup (*life skill*) pada peserta didiknya melalui kurikulum terintegrasi yang dikembangkan di sekolah.

Pembelajaran yang terintegrasi dengan pendidikan kewirausahaan tidak hanya terbatas pada konteks kognisi, tetapi juga mewujudkan sumber daya manusia yang memiliki *life skills* yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari di masa mendatang.

Kecakapan hidup yang telah dimiliki peserta didik diperoleh tidak sebatas pengetahuan saja yang dihafalkan tetapi juga paham bagaimana cara menggunakan pengetahuan tersebut untuk memecahkan permasalahan sehari-hari.

Untuk mengevaluasi pelaksanaan program kewirausahaan (*entrepreneurship*) di SDK PENABUR maka peneliti melakukan penelitian dengan model evaluasi program *CIPP (Context, Input, Process and Product)* dari *Stufflebeam*. Model *CIPP* dipilih karena memiliki relevansi dengan karakteristik program pendidikan yang bersifat kompleks, sistematis, dan dapat menyediakan informasi yang komprehensif dimana perspektif yang digunakan meliputi keseluruhan dimensi dan komponen program, mulai dari komponen konteks, masukan, proses sampai pada produk yang dihasilkan. Informasi komprehensif tersebut dapat digunakan oleh pengambil keputusan untuk menjadi dasar dalam mempertimbangkan kelayakan dan kontinuitas program di masa yang akan datang secara objektif, faktual, dan menyeluruh. Peneliti memilih SDK PENABUR karena belum ada penelitian yang berkaitan dengan pelaksanaan program *Entrepreneurship* di SDK PENABUR.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada evaluasi program kewirausahaan pada sekolah BPK Penabur jenjang SD yang difokuskan untuk mengevaluasi komponen konteks (*context*), komponen masukan (*input*), komponen proses (*process*) dan komponen produk (*product*). Sub fokus penelitian diarahkan pada beberapa aspek yang dianggap strategis, yaitu: (1) landasan formal dan kebijakan pemerintah, peran komite sekolah, peran sekolah dalam menghadapi tantangan dunia pendidikan dalam pelaksanaan program kewirausahaan sebagai tahapan konteks, (2) prosedur rekrutmen peserta didik, rekrutmen tenaga pendidik, pengembangan kurikulum, kalender pendidikan,

ketersediaan sarana dan prasarana sekolah, pengelolaan dan pembiayaan dalam pelaksanaan program kewirausahaan sebagai fokus tahapan masukan, (3) proses belajar mengajar yang melaksanakan program kewirausahaan (*entrepreneurship*) dalam proses pembelajaran di kelas ditinjau dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan dan penilaian sebagai fokus tahapan proses, (4) hasil belajar peserta didik dalam pelaksanaan program kewirausahaan terutama dalam penguasaan ketrampilan (*skills*) dan karakter serta perolehan nilai dalam ujian nasional sebagai tahapan hasil (*product*).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan fokus penelitian, maka masalah penelitian ini menitikberatkan pada evaluasi program kewirausahaan (*entrepreneurship*) di SDK PENABUR .

Adapun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Aspek *Context*

Bagaimana landasan formal dan kebijakan pemerintah, peran komite sekolah, peran sekolah dalam menghadapi tantangan dunia pendidikan dalam pelaksanaan program kewirausahaan di SDK PENABUR ?

2. Aspek *Input*

Bagaimana prosedur rekrutmen peserta didik, rekrutmen tenaga pendidik, pengembangan kurikulum, kalender pendidikan, ketersediaan sarana dan prasarana sekolah, pengelolaan dan pembiayaan dalam pelaksanaan program kewirausahaan di SDK PENABUR ?

3. Aspek *Process*

Bagaimana proses belajar mengajar di SDK PENABUR yang melaksanakan program kewirausahaan (*entrepreneurship*) dalam proses pembelajaran di kelas ditinjau dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan dan penilaian?

4. Aspek *Product*

Bagaimana hasil belajar peserta didik di SDK PENABUR dalam pelaksanaan program kewirausahaan terutama dalam penguasaan ketrampilan (*skills*) dan karakter serta perolehan nilai dalam ujian nasional ?

D. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dari sisi teoritis dan sisi praktis.

a. Manfaat Praktis

- 1) Guru, hasil penelitian ini dapat memperkaya wawasan dalam melaksanakan tugas dan peran profesinya.
- 2) Praktisi pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh praktisi pendidikan dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran di sekolah. Dengan demikian dapat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan.
- 3) Sekolah, memberikan masukan pada pihak sekolah dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam implementasi program kewirausahaan (*entrepreneurship*) yang dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan peserta didik.
- 4) Pemerintah, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dan sumber informasi dalam mengambil kebijakan di sektor pendidikan, khususnya kebijakan berkaitan dengan Pendidikan Kewirausahaan.

b. Manfaat teoritis

- 1) Penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dibidang pembelajaran mengenai kewirausahaan di jenjang SD.
- 2) Mendorong kajian yang lebih mendalam mengenai Pendidikan Kewirausahaan.
- 3) Memberikan informasi yang memadai bagi pembuat kebijakan yang berkaitan dengan pelaksanaan program kewirausahaan.
- 4) Membuka kemungkinan guna penelitian lebih lanjut mengenai pendidikan kewirausahaan.