



Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Halm 154 - 161

EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN

Research & Learning in Education

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>



Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Entrepreneur* di Sekolah

Renda Lestari^{1✉}, Boby Syefrinando², Nel Efni³, Firman⁴

Program Doktor Kependidikan, Universitas Jambi, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail : rendalestari95@gmail.com¹, boby-syefrinando@uinjambi.ac.id², nelefni2016@gmail.com³,
firman.fkip@unja.ac.id⁴

Abstrak

Latar belakang penelitian yaitu untuk mengetahui implementasi *entrepreneurship* dalam masalah media pembelajaran di sekolah. Tujuan dari penulisan yaitu untuk mendeskripsikan nilai, sikap serta semangat *entrepreneurship* dalam pendidikan dan mendeskripsikan implementasi media pembelajaran berbasis *entrepreneur*. Metode penelitian ini adalah penelitian studi literatur. Hasil dan Pembahasan penelitian yaitu bahwa pendidikan kewirausahaan atau *entrepreneurship* dapat dimaknai sebagai pendidikan calon pengusaha agar memiliki keberanian, kemandirian, serta keterampilan sehingga meminimalkan kegagalan dalam usaha dan juga bukan mendidik seseorang untuk menjadi pedagang. Kesimpulan penelitian bahwa pendidikan *entrepreneur* memberikan kontribusi berupa sebuah alat atau sumber pendidikan yang mengarahkan dan membekali peserta didik untuk bisa lebih cepat dalam merespon perubahan dan memahami kebutuhan sosial ekonomi masyarakat.

Kata Kunci: media pembelajaran, berbasis *entrepreneur*

Abstract

The background of the research is to determine the implementation of entrepreneurship in the problem of learning media in schools. The purpose of writing is to describe the values, attitudes and spirit of entrepreneurship in education and to describe the implementation of entrepreneur-based learning media. This research method is literature study research. The results and discussion of the research are that entrepreneurship education or entrepreneurship can be interpreted as education for prospective entrepreneurs to have courage, independence, and skills so as to minimize failure in business and also not to educate someone to become a trader. The conclusion of the study is that entrepreneurship education contributes in the form of a tool or educational resource that directs and equips students to be able to respond more quickly to changes and understand the socio-economic needs of the community.

Keywords: learning media, based on entrepreneur

Copyright (c) 2022 Renda Lestari, Boby Syefrinando,
Nel Efni, Firman

✉ Corresponding author

Email : rendalestari95@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1760>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan kewirausahaan atau *entrepreneurship* dapat dimaknai sebagai pendidikan calon pengusaha agar memiliki keberanian, kemandirian, serta keterampilan sehingga meminimalkan kegagalan dalam usaha dan juga bukan mendidik seseorang untuk menjadi pedagang. Karakter seorang *entrepreneur*, yaitu 1) *entrepreneur* sebagai *creator*, yaitu menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, dan 2) *entrepreneur* sebagai *inovator*, yaitu menggagas pembaruan dari suatu produk (Nurseto, 2010).

Green entrepreneurship yang selanjutnya disebut *ecopreneurship is an entrepreneurs activity who have passion toward being green have an advantage when introducing their product or service on the market. It is important for ecoentrepreneurs to educate their customer about how their product or service benefit the earth or conserve resources* (Greene, 2012). Berdasarkan pemaparan di atas, maka *ecopreneurship* adalah bentuk pendidikan yang menghasilkan *creator* dan *inovator* yang berkaitan dengan permasalahan lingkungan.

Kurikulum 2013 mengarahkan siswa dalam pengembangan ranah sikap spiritual dan sosial, ranah pengetahuan, serta ranah keterampilan. Ketiga ranah tersebut dikemas di dalam suatu pendekatan yang bernama pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik sendiri terdiri lima pengalaman belajar pokok yaitu 1) mengamati, 2) menanya, 3) mengumpulkan informasi, 4) mengasosiasi, dan 5) mengkomunikasikan. Pendekatan saintifik akan menjadi lebih bermakna, jika siswa dapat meningkatkan kemampuan mencipta sebuah produk (Basuki, 2007).

Kebaruan penelitian ini dibanding penelitian terdahulu yaitu penelitian ini membahas tentang konsep pendidikan *entrepreneur*, nilai *entrepreneur*, sikap *entrepreneur*, karakter *entrepreneur*, implementasi media pembelajaran berbasis *entrepreneur*, pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, media pembelajaran berbasis *entrepreneur*, kantin kejujuran, multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dan *entrepreneurial skill*. Sedangkan penelitian terdahulu tidak membahas tentang nilai *entrepreneur*, sikap *entrepreneur*, karakter *entrepreneur*, pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran kantin kejujuran, multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dan *entrepreneurial skill*.

Adapun menurut teori Torrance (Hastin & Wandary, 2012) kemampuan dalam mencipta suatu produk diperlukan adanya kreativitas. kreativitas adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis-hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan. Kenyataan yang terjadi di sekolah yaitu tidak adanya wadah bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas. Salah satu kreativitas adalah pembuatan media pembelajaran dari barang bekas atau sampah yang dapat membentuk *entrepreneurial skill* berwawasan lingkungan.

Penilitian ini membahas tentang konsep pendidikan *entrepreneur*, nilai *entrepreneur*, sikap *entrepreneur*, karakter *entrepreneur*, implementasi media pembelajaran berbasis *entrepreneur*, pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, media pembelajaran berbasis *entrepreneur*, kantin kejujuran, multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dan *entrepreneurial skill*. Penelitian terdahulu dilakukan (Yulianti & Hartatik , 2014) tentang pentingnya media pembelajaran berbasis *entrepreneurship* sama dalam membahas pengertian *entrepreneur*, contoh media pembelajaran berbasis *entrepreneurship*. Penelitian terdahulu dilakukan (Sudadio, 2016) tentang implementasi model pembelajaran berbasis *entrepreneurship* dalam rangka pembentukan jiwa *entrepreneur* pada mahasiswa jurusan pendidikan luar sekolah FKIP Untirta sama dalam membahas kreativitas dan model pembelajaran berbasis *entrepreneurship*. Penelitian terdahulu dilakukan (Delitasari & Hidayah, 2017) tentang implementasi pendidikan *entrepreneurship* di SD *entrepreneur* Muslim Alif-A Piyungan Yogyakarta sama membahas implementasi pendidikan *entrepreneurship*. Pentingnya penelitian ini dilakukan karena membahas tentang nilai, sikap serta semangat *entrepreneurship* dalam pendidikan dan implementasi media pembelajaran berbasis *entrepreneur*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian studi literatur. Menurut (Dantes & Nyoman, 2012) metode penelitian studi literatur adalah sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian. Jenis data yang dikumpulkan berupa data sekunder berupa hasil penelitian dari berbagai artikel, sumber pustaka dan dokumen yang sesuai dengan tema. Penerapan dalam studi literatur ini dibagi menjadi beberapa tahapan : 1. Menentukan topik dan konsentrasi yang akan menjadi fokus penelitian sehingga dapat merumuskan judul penelitian. Selain itu peneliti mendeskripsikan urgensi dan *novelty* topik penelitian yang akan diteliti. Selanjutnya peneliti dapat merumuskan masalah dan tujuan yang ingin dicapai. 2 Melakukan proses pencarian kepustakaan dengan menggunakan kata kunci yang relevan dengan variabel topik penelitian. Literatur dapat dicari melalui berbagai sumber yang tersedia secara cetak maupun elektronik. Setelah literatur terkumpul, kemudian dilakukan proses analisis. Pengumpulan literatur ini dilakukan November 2021. Pencarian menggunakan Google Cendekia. Adapun artikel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 3 artikel. Pertama artikel atas nama Yulianti dan Hartatik tentang Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis *Entrepreneurship*, Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD Jilid 1 Nomor 4 September 2014, halaman. 283-287. Kedua, jurnal atas nama Sudadio tentang implementasi model pembelajaran berbasis *entrepreneurship* dalam rangka pembentukan jiwa *entrepreneur* pada mahasiswa jurusan pendidikan luar sekolah Fkip Untirta University of Sultan Ageng Tirtayasa Volume 1 Nomor 1 Halaman 1-10 Februari 2016 ISSN 2541-1462. Ketiga, jurnal atas nama Indri Delitasari dan Nur Hidayah tentang Implementasi Pendidikan *Entrepreneurship* di SD *Entrepreneur* Muslim Alif-A Piyungan Yogyakarta jurnal The 6th *University Research Colloquium* 2017 Universitas Muhammadiyah Magelang ISSN 2407-9189 halaman 179-186.

HASIL DAN PEMBAHSAN PENELITIAN

Konsep Pendidikan *Entrepreneur*

Kewirausahaan merupakan sebuah proses untuk menghasilkan suatu nilai tambah guna menghasilkan nilai yang lebih tinggi. Awalnya istilah *entrepreneurship* diawali oleh Richard Cantillon (1775), *Entrepreneurial is an innovator and individual developing something unique and new* (Hendro, 2011). Pendidikan kewirausahaan atau *entrepreneurship* dapat dimaknai sebagai pendidikan calon pengusaha agar memiliki keberanian, kemandirian, serta keterampilan sehingga meminimalkan kegagalan dalam usaha. *Entrepreneurship* bukanlah pendidikan marketing atau penjualan yang mendidik seseorang untuk menjadi pedagang. *Entrepreneurship* jauh lebih luas sekadar untuk menjadi seorang pedagang. *Entrepreneur* mempunyai nilai-nilai yang sangat bermakna, sikap serta karakter yang handal.

Nilai *Entrepreneur*

Nilai *entrepreneur* yang pertama, *entrepreneurship* merupakan hal yang lebih merujuk kepada kepribadian dan semangat tertentu, yaitu pribadi yang mulia, kemandirian, inovasi, pengambilan keputusan dan penerapan tujuan yang telah dipertimbangkan. Kedua, *entrepreneur* merupakan seorang yang mempunyai mental dan semangat *entrepreneurship*, bermental kuat, mempunyai rasa percaya diri yang tinggi, efisiensi waktu, kreativitas, ketabahan, ulet, kesungguhan, dan bertujuan untuk selalu mempersiapkan pribadi maupun masyarakat agar data hidup layak sebagai manusia, sehingga kehadirannya berdampak positif bagi pengembangan dirinya sendiri, masyarakat, alam dan kehidupan (Jain, 2012).

Mempelajari kewirausahaan pada dasarnya bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara yang dapat ditempuh untuk mencapai kompetensi mata pelajaran kewirausahaan terutama tentang karakteristik wirausaha yaitu disiplin, komitmen tinggi, jujur, kreatif dan inovasi, mandiri dan selalu bekerja dengan berprestasi yang lebih nyata, sopan santun, integritas (memiliki prinsip, hormat dan tidak bermuka dua),

menjaga janji, kesetiaan, ketaatan(*fidelity*), kejujuran, kewajaran(*fairness*), menjaga satu sama lain (*carring for other*), saling menghargai (*respect for other*), bertanggung jawab, patuh pada undang undang, penggerjaan keunggulan (Kurniawati, 2013).

Sikap Entrepreneur

Menurut Thomas W Zimmerer (Andayati, 2012) merumuskan manfaat pendidikan *entrepreneurship* dapat menumbuhkan sikap pada peserta didik yaitu membaca peluang untuk mengendalikan dan mewujudkan cita cita bisnis dan mencapai tujuan hidup, menemukan peluang untuk melakukan perubahan, mandiri untuk mencapai potensi diri, berkemauan dan peran aktif dalam masyarakat serta mendapat pengakuan atas usahanya, bisa mengatasi masalah atau jatuh bangunnya usaha, bersikap sesuatu yang bisa menyenangkan orang lain.

Penelitian ini sama dengan yang dikemukakan (Delitasari & Hidayah, 2017) bahwa pengalaman yang diperoleh melalui pendidikan *entrepreneurship* tersebut yang akan mempengaruhi karakter peserta didik dan menciptakan *entrepreneur* muslim yang bermanfaat untuk Bangsa Indonesia.

Karakter Entrepreneur

Mempelajari kewirausahaan pada dasarnya bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara yang dapat ditempuh untuk mencapai kompetensi mata pelajaran kewirausahaan terutama tentang karakteristik wirausaha yaitu disiplin, komitmen tinggi, jujur, kreatif dan inovasi, mandiri dan selalu bekerja dengan berprestasi yang lebih nyata. Ada 2 (dua) karakter seorang *entrepreneur*, yaitu 1) *entrepreneur* sebagai *creator*, yaitu menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, dan 2) *entrepreneur* sebagai *inovator*, yaitu menggagas pembaruan dari suatu produk (Nurseto, 2010).

Pendidikan *entrepreneur* juga menekankan bahwa dalam berwirausaha peserta didik juga ditanamkan karakter bahwa pelaku wirausaha tersebut harus bisa menyesuaikan dalam menjalankan usaha juga mempertimbangkan hubungan dengan Tuhan, hubungan dengan diri sendir, berhubungan dengan sesama manusia, dengan lingkungan dan penanaman jiwa kebangsaan (Mulyani & dkk, 2010).

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Entrepreneur

Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk kata jamak dari kata medium kata media berasal dari bahasa Latin “medius” yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar (Nurrohma & Adistana, 2021). Media dalam proses pembelajaran merujuk pada perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Fungsi media pembelajaran

Fungsi media pembelajaran yaitu a) Fungsi atensi media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa/peserta didik pada pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan dalam materi pelajaran. b) Fungsi afektif media dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa/mahasiswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. c) Fungsi kognitif media dapat mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. d). Fungsi kompensatoris: Media pembelajaran sebagai pelengkap dalam konteks pemberi informasi untuk memahami teks, membantu siswa yang lemah dan lambat dalam menerima isi pesan yang disajikan secara verbal. e). Fungsi Psikomotoris. Fungsi ini diberikan dengan maksud untuk menggerakkan

siswa melakukan suatu kegiatan-kegiatan yang bermanfaat dan berkreasi. f). Fungsi Evaluasi. Fungsi evaluasi dimaksudkan agar segala kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan dapat dilakukan penilaian kemampuan siswa dalam merespon pembelajaran (Pebrianto, Herpratiwi, & Fitriawan, 2021).

Pendapat ini juga sejalan dengan yang dikemukakan oleh peneliti (Yulianti & Hartatik , 2014) bahwa untuk menunjang terciptanya keberhasilan dalam pembelajaran sudah barang tentu kita sebagai pendidik maupun sebagai peserta didik haruslah senantiasa untuk mengembangkan serta mempertahankan agar senantiasa berada pada rana positif yang dilandasi oleh dimensi dasar pem-belajaran berbasis entrepreneurship yaitu :1) visioner, 2) mandiri, 3) kreatif, 4) inovatif, 5) berani menghadapi risiko, 6) tanggap, cepat dan tepat, 7) ulet, dan tampil, 8) memiliki kemampuan teknis dan profesional, 9) disiplin, 10) cerdas IQ,EQ, SQ1 dan SQ2.

Media Pembelajaran berbasis *Entrepreneur*

Kantin Kejujuran

Pada masa modern ini sangat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengantarkan pemahaman anak dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam proses pembelajaran baik di kelas, di rumah maupun di mana mereka beraktivitas nantinya, sebagai salah satu alternatif media yang digunakan adalah media berbasis *entrepreneurship*. Media ini menawarkan bagaimana peserta didik bisa melatih tanggung jawab diri, kemandirian menanggung resiko, punya komitmen tinggi untuk mengejar cita-citanya. Contohnya Pelaksanaan kantin jujur di SDN Panggungrejo 04 Kepanjen melibatkan siswa sebagai pelaku pembelajaran yang siap dilatih untuk mengasah kemampuan usahanya sebagai *entrepreneur* untuk pengalaman di masa depan.

Berdasarkan hasil penelitian Yulianti (Hastin & Wandary, 2012) tentang model dan perancangan kantin jujur berbasis *entrepreneurship* ditemukan bahwa kantin dapat sebagai salah satu media pembelajaran anak sekolah dasar (SD). Hal ini dapat dilihat dari suasana keaktifan siswa di dalam kantin, siswa ketika dilibatkan dalam petugas piket maka mereka secara langsung mengalami bagaimana mempersiapkan, melaksanakan penjualan sampai membuat laporan.

Dalam ruang kantin tersebut peserta didik secara langsung di latih sikap seperti; kejujuran, kesabaran, kerjasama, disiplin, belajar menghormati dan menghargai orang lain, cinta damai, kebersamaan, menjaga kerukunan, belajar bertransaksi, tanggung jawab, dan karakter yang lain-lainnya Mengatasi berbagai problema dalam pelaksanaan pendidikan karakter peserta didik, dibutuhkan sarana atau media pembelajaran yang mengesankan dengan model-model pembelajaran menarik, salah satu model pembelajaran yang dilakukan di luar kelas yang ditunjukkan oleh para peserta didik di kantin sekolah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Delitasari & Hidayah, 2017) bahwa harapannya jangka panjang setelah mereka dilatih dalam kegiatan di kantin jujur, itu sebagai pengalaman belajar yang berkesan bagi siswa dan ada keinginan untuk melatih kemandirianya dalam berwirausaha.

Multimedia Interaktif sebagai media pembelajaran

Munculnya pembelajaran berbasis teknologi yang menekankan penguasaan kompetensi membawa implikasi tersendiri dalam meningkatkan kualitas siswa. Kondisi perubahan peradaban tersebut telah pula menjadi pemicu upaya perubahan sistem pembelajaran di sekolah. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi modern memungkinkan siswa dapat belajar lebih cepat bahkan dapat belajar meskipun tanpa kehadiran guru. Sistem pengajaran berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara dan video) menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian.

Multimedia dapat memberikan pembelajaran secara individu bukan berarti peserta didik tidak mendapat pengajaran dari guru, peserta didik dapat melakukan pembelajaran mandiri tanpa harus didampingi oleh guru. Multimedia memiliki banyak keistimewaan diantaranya: (a) Bersifat interaktif yaitu memberikan proses

159 *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Entrepreneur di Sekolah* – *Renda Lestari, Boby Syefrinando, Nel Efni, Firman*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1760>

umpuan balik (b) Bebas menentukan topik yang ingin dipelajari lebih dulu (c) Kontrol yang sistematis dimana peserta didik dapat mengontrol sendiri aktivitasnya (Adinugraha, 2018).

Sejalan dengan penilitian ini pendapat yang sama juga dikemukakan oleh (Yulianti & Hartatik , 2014) bahwa Pertimbangan dalam menentukan dan memilih model pembelajaran perlu memperhatikan beberapa hal penting diantaranya adalah, 1) tujuan pembelajaran, 2) kompetensi yang diinginkan, 3) waktu yang tersedia, 4) latar belakang peserta didik, 5) kemampuan institusi, 6) kemampuan pendidik, 7) biaya yang tersedia, 8) tingkat keamanan dan kenyamanan model pembelajaran, dan 9) materi pelajaran.

Multimedia Interaktif sebagai media pembelajaran

Kurikulum 2013 mengarahkan siswa dalam pengembangan ranah sikap spiritual dan sosial, ranah pengetahuan, serta ranah keterampilan. Ketiga ranah tersebut dikemas dalam suatu pendekatan yang bernama pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik sendiri terdiri lima pengalaman belajar pokok yaitu 1) mengamati, 2) menanya, 3) mengumpulkan informasi, 4) mengasosiasi, dan 5) mengkomunikasikan. Pendekatan saintifik akan menjadi lebih bermakna, jika siswa dapat meningkatkan kemampuan mencipta sebuah produk. Kemampuan dalam mencipta suatu produk diperlukan adanya kreativitas.

Media pembelajaran yang berasal dari barang bekas diharapkan dapat mewujudkan pendidikan *entrepreneurship* yang artinya pendidikan kewirausahaan yang berbasis lingkungan. Diharapkan selain mewujudkan kreativitas dan inovasi, siswa dapat memberikan alternatif solusi terhadap penanggulangan sampah. Sampah bisa bernilai guna jika ada kreativitas dan kemauan dari kita untuk mengolahnya menjadi barang yang dapat bermanfaat khususnya di bidang Pendidikan dalam pembuatan media pembelajaran tanpa mengeluarkan dana untuk membeli media pembelajaran di toko alat peraga. Selain itu, menumbuhkan rasa kebanggaan bagi siswa karena hasil karya mereka dimanfaatkan untuk pembelajaran.

Hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian (Delitasari & Hidayah, 2017) ia menyebutkan bahwa integrasi pendidikan *entrepreneurship* melalui pengembangan diri dilakukan dengan kegiatan *entrepreneur zone*, pesantren *entrepreneur*, *outbond entrepreneur*, kunjungan industri dan *cooking class*.

Entrepreneurial skill

Menurut (Hendro, 2011), kreativitas erat hubungannya dengan *entrepreneurial skill*. Oleh sebab itu, *entrepreneurial skill* dapat diibaratkan seperti dua sisi mata uang. Sisi yang satu adalah pengetahuan akademis dan prestasi, sisi lainnya adalah kemampuan untuk mengelola, memberdayakan, dan memanfaatkan pengetahuan akademis dalam mengatasi masalah, kesulitan, dan tantangan yang dihadapi.

Proses kreatif ini sejalan dengan pengalaman belajar yang ada dalam pendekatan saintifik (kurikulum 2013). Menurut Wallas (Sukmadinata, 2003), mengatakan bahwa terdapat 4 (empat) tahap perbuatan atau kegiatan kreatif. *Pertama*, tahap persiapan yaitu pengenalan terhadap suatu masalah. *Kedua*, tahap pematangan yaitu memilih-milah sesuatu yang penting dan relevan. *Ketiga*, tahap pemahaman yaitu tahap mencari dan menemukan kunci pemecahan masalah. *Keempat*, tahap pengetesan atau verifikasi yaitu tahap membuktikan keputusan yang diambil itu tepat atau tidak.

Hasil penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan (Delitasari & Hidayah, 2017) bahwa kemampuan-kemampuan yang perlu diasah dari seorang entrepreneur adalah: 1). Kemampuan teknis; seorang *entrepreneur* perlu memiliki kemampuan memimpin, kemampuan manajemen bisnis dan organisasi, yang di dukung oleh kemampuan-kemampuan mendengarkan, serta gaya manajemen yang tepat, baik untuk melatih anak buah, bekerja sebagai anggota tim, maupun untuk bergaul dan membangun jaringan interpersonal. 2). Kemampuan dalam manajemen bisnis seorang *entrepreneur* hendaknya memiliki kemampuan perencanaan dan penentuan sasaran yang baik, salah satunya untuk menyusun rencana usaha. 3). Kemampuan pribadi dalam *entrepreneur*; seorang *entrepreneur* seyogyanya mampu mengendalikan berdisiplin, tidak gentar

mengambil risiko yang diperhitungkan, inovasi dan kreatif, berorientasi pada perubahan, ulet, serta memiliki visi dalam menjalankan usaha dan kehidupannya.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil pembahasan yaitu ada 2 (dua) karakter seorang *entrepreneur*, yaitu 1) *entrepreneur* sebagai *creator*, yaitu menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, dan 2) *entrepreneur* sebagai *inovator*, yaitu menggagas pembaruan dari suatu produk. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Media pelajaran berbasis *entrepreneur* berkontribusi dalam menumbuhkan perilaku kewirausahaan peserta didik untuk melahirkan suatu tekat, kemauan yang besar mengerjakan yang bermanfaat dan berpeluang besar tanpa menunggu perintah dari orang lain sehingga terbiasa berinisiatif. Siswa memiliki kemampuan dalam menciptakan hal-hal baru atau cara-cara baru yang berbeda dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Dapat disintesikan bahwa *entrepreneurial skill* adalah kemampuan mengkombinasikan pengetahuan akademis dan kreativitas untuk menciptakan sesuatu yang inovatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada bapak Dr. Drs. Firman, M. Si Selaku dosen pengampu Mata Kuliah *Entrepreneurship* dalam Pendidikan. Terima kasih kepada EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Research & Learning in Education Universitas Pahlawan yang telah bersedia menerbitkan jurnal.

DAFTAR PUSTAKA

Adinugraha, F. (2018, February). Media Pembelajaran Biologi Berbasis Ecopreneurship. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*.

Andayati, D. (2012, Februari). Kantin Kejujuran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 4(2), 128.

Basuki. (2007). Analisis Hubungan Antara Motivasi, Pengetahuan Kewirausahaan, Dan Kemandirian Usaha Terhadap Kinerja Pengusaha Pada Kawasan Industri Kecil Di Daerah Pulogadung. *Jurnal Usahawan*, 2(10), 1-8.

Dantes, & Nyoman. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi.

Farel, G., Ambiyar, Simatupang, W., Giatman, M., & Syahril. (2021). Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Smk dengan Metode Asynchronous Dan Synchronous. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3, 1185 - 1190. Retrieved From <Https://Edukatif.Org/Index.Php/Edukatif/Index>

Greene. (2012). *Entrepreneurship*. Usa: South-Western Cengage Learning.

Hastin, A. U., & Wandary, W. (2012). Pembentukan Green *Entrepreneurial Behavior* Pada Mahasiswa. *Ekuitas: Jurnal Ekonomi Dan Keuangan*, 19(3), 397-415.

Hendro. (2011). *Dasar-Dasar Kewirausahaan*. Jakarta: Erlangga.

Jain, M. (2012, 12). Social *Entrepreneurship* – Using Business Methods To Solve Sosial Problems: The Case Of Kotwara, Decision. *Social Entrepreneurship*, 39(3).

161 *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Entrepreneur di Sekolah – Renda Lestari, Boby Syefrinando, Nel Efni, Firman*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1760>

Kurniawati. (2013). Pemberdayaan Masyarakat Di Bidang Usaha Ekonomi (Studi Pada Badan Pemberdayaan Masyarakat Kota Mojokerto. *Jurnal Administrasi Publik*, 9(14), 1-4.

Mulyani, & Jamilus. (2021). Pengembangan Pendidik Sebagai Sumber Daya Manusia Di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1170 - 1176.
Doi:<Https://Edukatif.Org/Index.Php/Edukatif/Index>

Mulyani, E., & Dkk. (2010). *Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan*. Jakarta: Badan Penelitian Dan Pengembangan Kurikulum.

Nurrohma, R. I., & Adistana, G. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media E-Learning Melalui Aplikasi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4).
Doi:<Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V3i4.544>

Nurseto. (2010). Pendidikan Berbasis *Entrepreneur*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 3(2), 52-59.

Pebrianto, Herpratiwi, & Fitriawan, H. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Hari Raya Agama Buddhadhi Sekolah Minggu Buddhis Bodhisattva. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3, 1261 - 1270. Retrieved From <Https://Edukatif.Org/Index.Php/Edukatif/Index>

Saputra, K. (2015). *Pendidikan Berbasis Entrepreneurship*. Yogyakarta: Diva Press.

Saputro, E., Achmad,, N., & Handayani, S. (2016). Identifikasi Faktor Yang Mempengaruhi Sukses Wirausaha. *Benefit, Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 1(1), 34-41.

Suharyadi, & Dkk. (2008). *Kewirausahaan, Membangun Usaha Sukses Sejak Usia Muda* . Jakarta: Salemba Empat.