

RECHARGING METODE PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK GURU SD DI DESA TIENG WONOSOBO

Avi Budi Setiawan, Karsinah

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang

Abstrak. Perkembangan ilmu dan teknologi semakin mendorong usaha-usaha ke arah pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru (pengajar) dalam mengikuti perkembangan teknologi ini diharapkan dapat menggunakan alat atau bahan pendukung proses pembelajaran, dari alat yang sederhana sampai alat yang canggih (sesuai dengan perkembangan dan tuntutan jaman). Pengabdian ini dilaksanakan dengan peserta pelatihan yaitu guru di SD Ma'arif dan Muhammadiyah Tieng. Materi pelatihan adalah konsep kewirausahaan yang dibuat dalam aplikasi video multimedia. Analisis situasi menunjukkan pembelajaran kewirausahaan bisa diterapkan di hampir semua bidang studi. Muatan dan konsep kewirausahaan dapat diterapkan pada mata pelajaran yang menjadi kurikulum di SD Ma'arif dan Muhammadiyah. Namun demikian metode pembelajaran yang digunakan masih sederhana. Dengan pelatihan ini peserta diajarkan membuat media ajar yang menggunakan video multimedia dengan aplikasi *Software Pinnacle*. Peserta pelatihan menunjukkan respon antusias dan hasil pelatihan menunjukkan hasil beberapa peserta pelatihan mampu menangkap dan mengaplikasikannya.

Kata Kunci: Media pembelajaran, kewirausahaan, multimedia.

PENDAHULUAN

Dalam tahun-tahun belakangan ini telah terjadi pergeseran paradigma dalam pembelajaran ke arah paradigma konstruktivisme. Menurut pandangan ini bahwa pengetahuan tidak begitu saja bisa ditransfer oleh guru ke pikiran siswa, tetapi pengetahuan tersebut dikonstruksi di dalam pikiran siswa itu sendiri. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi siswa (*teacher centered*), tetapi yang lebih diharapkan adalah bahwa pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*). Dalam kondisi seperti ini, guru

atau pengajar lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Jadi, siswa atau pembelajar sebaiknya secara aktif berinteraksi dengan sumber belajar, berupa lingkungan. Lingkungan yang dimaksud (menurut Arsyad, 2002) adalah guru itu sendiri, siswa lain, kepala sekolah, petugas perpustakaan, bahan atau materi ajar (berupa buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video, atau audio, dan yang sejenis), dan berbagai sumber belajar serta fasilitas (OHP, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat-pusat sumber belajar,

termasuk alam sekitar).

Bertitik tolak dari kenyataan tersebut di atas, maka proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan (isi atau materi ajar) dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan (siswa/pebelajar atau mungkin juga guru). Penyampaian pesan ini bisa dilakukan melalui simbol-simbol komunikasi berupa simbol-simbol verbal dan non-verbal atau visual, yang selanjutnya ditafsirkan oleh penerima pesan (Criticos, 1996).

Perkembangan ilmu dan teknologi semakin mendorong usaha-usaha ke arah pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam melaksanakan tugasnya, guru (pengajar) diharapkan dapat menggunakan alat atau bahan pendukung proses pembelajaran, dari alat yang sederhana sampai alat yang canggih (sesuai dengan perkembangan dan tuntutan jaman). Bahkan mungkin lebih dari itu, guru diharapkan mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajarannya sendiri.

Guru (pengajar) harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi (Hamalik, 1994): (i) media sebagai alat komunikasi agar lebih mengefektifkan proses belajar mengajar; (ii) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan; (iii) hubungan antara metode mengajar dengan media yang digunakan; (iv) nilai atau manfaat media dalam pengajaran; (v) pemilihan dan penggunaan media pembelajaran; (vi) berbagai jenis alat dan teknik media pembelajaran; dan (vii) usaha inovasi dalam pengadaan media pembelajaran.

Berdasarkan deskripsi di atas, maka media adalah bagian yang sangat penting dan tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, lebih jauh perlu

dibahas tentang arti, posisi, fungsi, klasifikasi, dan karakteristik beberapa jenis media, untuk mendapatkan gambaran dan pemahaman sebelum menggunakan atau mungkin memproduksi media pembelajaran.

Pembelajaran Kewirausahaan (entrepreneurship) merupakan suatu proses untuk menciptakan nilai yang berbeda, dengan mencurahkan waktu dan upaya yang diperlukan, memikul resiko-resiko finansial, menanggung dampak psikis dan sosial yang menyertainya, serta menerima imbalan dan kepuasan pribadi. Pemahaman tentang *Entrepreneurship* di atas dapat diidentifikasi 3 hal penting yang harus dipenuhi oleh seorang entrepreneur, yaitu: (1) *the pursue of opportunities*, berkenaan dengan kecenderungan dan perubahan-perubahan lingkungan yang orang lain tidak melihatnya. (2) *innovation*, mencakup perubahan, perombakan, pergantian bentuk, dan melakukan pendekatan-pendekatan baru dalam memproduksi maupun berbisnis. (3) *growth*, upaya pasca entrepreneur dalam mengejar pertumbuhan.

Sebagai entrepreneur harus senantiasa bekerja keras untuk meraih pertumbuhan, mencari kecenderungan dan terus berinovasi. Dengan demikian pembelajaran kewirausahaan pada dasarnya merupakan suatu pembelajaran tentang nilai (*value*), kemampuan (*ability*) dan perilaku (*attitude*) dalam menghadapi tantangan hidup untuk memperoleh peluang dengan berbagai risiko yang dihadapi.

Penguatan pembelajaran Kewirausahaan (entrepreneurship) merupakan salah satu jawaban bagi pendidikan di SD untuk menanamkan jiwa wirausaha sejak dini. Hal tersebut dikarenakan pembekalan kompetensi kewirausahaan diarahkan untuk mempersiapkan anak didik dalam rangka menciptakan lapangan kerja, mengentaskan masalah pengangguran, kemiskinan, keterpurukan ekonomi dan secara politis

dapat mengangkat harkat dan martabat sebagai bangsa yang mandiri. Pembelajaran Kewirausahaan dalam ranah pendidikan, tidak hanya dikembangkan untuk menghasilkan manusia terampil intelektual, tetapi juga yang inspiratif-pragmatis.

Berangkat dari latar belakang diatas, maka dirasakan perlu dilakukan penyamaan visi dan peningkatan kompetensi guru SD dalam mendukung terciptanya penanaman jiwa wirausaha di kalangan siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, dirasakan perlu untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru sekolah dasar untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan berbasis audiovisual, serta menanamkan nilai-nilai kewirausahaan dan pelestarian lingkungan dalam penyampaian materinya.

Dengan mempertimbangan kondisi dasar yang ada, dan beberapa hal yang dijelaskan dalam uraian latar belakang tersebut di atas, maka permasalahan yang akan diselesaikan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana menyusun media pembelajaran yang mampu menumbuhkan jiwa wirausaha sejak dini di kalangan siswa Sekolah Dasar? (2) Bagaimana membuat media pembelajaran yang inovatif dan modern? (3) Bagaimana mekanisme pelatihan kepada guru untuk menyusun media pembelajaran yang modern terkait dengan upaya menumbuhkan jiwa wirausaha sejak dini?

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan.

Sedangkan menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk

menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Associaton*(1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Oleh karena 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

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Menurut Edgar Dale, dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran seringkali menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman, yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan "audio-visual".

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan (misalnya teori/ konsep baru dan teknologi), media pendidikan (pembelajaran) terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri. Dari sinilah kemudian timbul usaha-usaha untuk melakukan klasifikasi atau pengelompokan media, yang mengarah kepada pembuatan taksonomi media pendidikan/ pembelajaran.

Usaha-usaha ke arah taksonomi media tersebut telah dilakukan oleh beberapa ahli.

Rudy Bretz, mengklasifikasikan media berdasarkan unsur pokoknya yaitu suara, visual (berupa gambar, garis, dan simbol), dan gerak. Di samping itu juga, Bretz membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*). Dengan demikian, media menurut taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi 8 kategori: media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi gerak, media audio, dan media cetak.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, Arsyad (2002) mengklasifikasikan media atas empat kelompok: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi berbasis komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2002) membagi media ke dalam dua kelompok besar, yaitu: media tradisional dan media teknologi mutakhir. Pilihan media tradisional berupa media visual diam tak diproyeksikan dan yang diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, media cetak, permainan, dan media realia. Sedangkan pilihan media teknologi mutakhir berupa media berbasis telekomunikasi (misal teleconference) dan media berbasis mikroprosesor (misal: permainan komputer dan hypermedia).

Pengelompokan media yang dikemukakan di atas, tampaknya bahwa hingga saat ini belum terdapat suatu kesepakatan tentang klasifikasi (sistem taksonomi) media yang baku. Dengan kata lain, belum ada taksonomi media yang berlaku umum dan mencakup segala aspeknya, terutama untuk suatu sistem instruksional (pembelajaran). Atau memang tidak akan pernah ada suatu

sistem klasifikasi atau pengelompokan yang sah dan berlaku umum. Meskipun demikian, apapun dan bagaimanapun cara yang ditempuh dalam mengklasifikasikan media, semuanya itu memberikan informasi tentang spesifikasi media yang sangat perlu kita ketahui. Pengelompokan media yang sudah ada pada saat ini dapat memperjelas perbedaan tujuan penggunaan, fungsi dan kemampuannya, sehingga bisa dijadikan pedoman dalam memilih media yang sesuai untuk suatu pembelajaran tertentu.

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, yang dikaitkan atau dilihat dari berbagai segi. Misalnya, Schramm melihat karakteristik media dari segi ekonomisnya, lingkup sasaran yang dapat diliput, dan kemudahan kontrolnya oleh pemakai (Sadiman, dkk., 1990). Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan seluruh alat indera. Dalam hal ini, pengetahuan mengenai karakteristik media pembelajaran sangat penting artinya untuk pengelompokan dan pemilihan media. Kemp, 1975, (dalam Sadiman, dkk., 1990) juga mengemukakan bahwa karakteristik media merupakan dasar pemilihan media yang disesuaikan dengan situasi belajar tertentu.

Gerlach dan Ely mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran di mana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut (Arsyad, 2002) adalah: a) *ciri fiksatif*, yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek; b) *ciri manipulatif*, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu.

Sebagai contoh, misalnya proses larva

menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat (atau dipercepat dengan teknik *time-lapse recording*). Atau sebaliknya, suatu kejadian/peristiwa dapat diperlambat penayangannya agar diperoleh urutan yang jelas dari kejadian/peristiwa tersebut; c) *ciri distributif*, yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Berdasarkan uraian sebelumnya, ternyata bahwa karakteristik media, klasifikasi media, dan pemilihan media merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran. Banyak ahli, seperti Bretz, Duncan, Briggs, Gagne, Edling, Schramm, dan Kemp, telah melakukan pengelompokan atau membuat taksonomi mengenai media pembelajaran. Dari sekian pengelompokan tersebut, secara garis besar media pembelajaran dapat diklasifikasikan atas: media grafis, media audio, media proyeksi diam (hanya menonjolkan visual saja dan disertai rekaman audio), dan media permainan-simulasi.

Arsyad (2002) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Masing-masing kelompok media tersebut memiliki karakteristik yang khas dan berbeda satu dengan yang lainnya. Karakteristik dari masing-masing kelompok media tersebut akan dibahas dalam uraian selanjutnya.

Media grafis. Pada prinsipnya semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbol-simbol visual dan melibatkan rangsangan indera penglihatan.

Karakteristik yang dimiliki adalah: bersifat kongkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang masalah apa saja dan pada tingkat usia berapa saja, murah harganya dan mudah mendapatkan serta menggunakannya, terkadang memiliki ciri abstrak (pada jenis media diagram), merupakan ringkasan visual suatu proses, terkadang menggunakan simbol-simbol verbal (pada jenis media grafik), dan mengandung pesan yang bersifat interpretatif.

Media audio. Hakekat dari jenis-jenis media dalam kelompok ini adalah berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan kedalam simbol-simbol auditif (verbal dan/atau non-verbal), yang melibatkan rangsangan indera pendengaran. Secara umum media audio memiliki karakteristik atau ciri sebagai berikut: mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas), pesan/program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya, dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya, dapat mengatasi masalah kekurangan guru, sifat komunikasinya hanya satu arah, sangat sesuai untuk pengajaran musik dan bahasa, dan pesan/informasi atau program terikat dengan jadwal siaran (pada jenis media radio).

Media proyeksi diam. Beberapa jenis media yang termasuk kelompok ini memerlukan alat bantu (misal proyektor) dalam penyajiannya. Ada kalanya media ini hanya disajikan dengan penampilan visual saja, atau disertai rekaman audio. Karakteristik umum media ini adalah: pesan yang sama dapat disebarkan ke seluruh siswa secara serentak, penyajiannya berada dalam kontrol guru, cara penyimpanannya mudah (praktis), dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, menyajikan obyek-obyek secara diam (pada media dengan penampilan visual saja), terkadang dalam penyajiannya memerlukan ruangan gelap, lebih mahal dari kelompok media grafis, sesuai untuk

mengajarkan keterampilan tertentu, sesuai untuk belajar secara berkelompok atau individual, praktis dipergunakan untuk semua ukuran ruangan kelas, mampu menyajikan teori dan praktek secara terpadu, menggunakan teknik-teknik warna, animasi, gerak lambat untuk menampilkan obyek/kejadian tertentu (terutama pada jenis media film), dan media film lebih realistik, dapat diulang-ulang, dihentikan, dsb., sesuai dengan kebutuhan.

Media permainan dan simulasi. Ada beberapa istilah lain untuk kelompok media pembelajaran ini, misalnya simulasi dan permainan peran, atau permainan simulasi. Meskipun berbeda-beda, semuanya dapat dikelompokkan ke dalam satu istilah yaitu permainan (Sadiman, 1990). Ciri atau karakteristik dari media ini adalah: melibatkan pebelajar secara aktif dalam proses belajar, peran pengajar tidak begitu kelihatan tetapi yang menonjol adalah aktivitas interaksi antar pebelajar, dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep-konsep atau peran-peran ke dalam situasi nyata di masyarakat, memiliki sifat luwes karena dapat dipakai untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan mengubah alat dan persoalannya sedikit saja, mampu meningkatkan kemampuan komunikatif pebelajar, mampu mengatasi keterbatasan pebelajar yang sulit belajar dengan metode tradisional, dan dalam penyajiannya mudah dibuat.

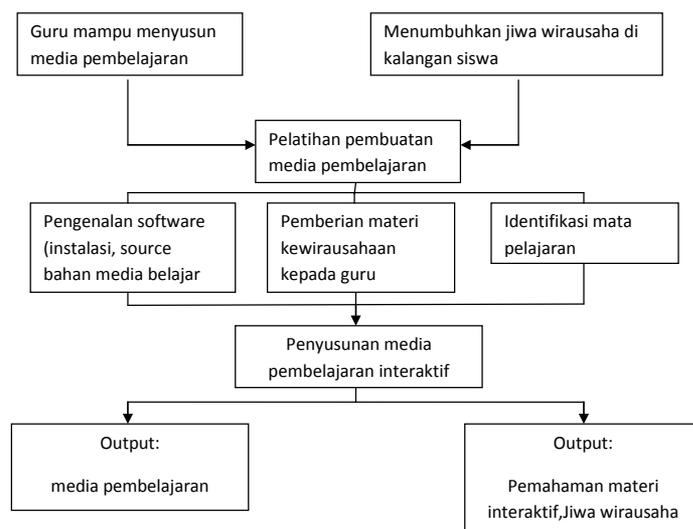
METODE

Kegiatan pengabdian ini didesain untuk memberikan dorongan, masukan dan langkah-langkah untuk mengaplikasikan metode pembelajaran kewirausahaan yang diaplikasikan dengan media pembelajaran inovatif berbasis multimedia.

Dalam menjalankan program pengabdian ini metode yang digunakan adalah metode partisipatif dengan pendekatan penyuluhan dan

pendampingan kepada masyarakat. Pengenalan software untuk media pembelajaran dan pemanfaatannya disampaikan terlebih dahulu melalui diskusi terbuka dengan pendekatan pendampingan. Karena tujuannya adalah membagi pengalaman dan pengetahuan kepada masyarakat.

Adapun untuk prosedur teknis seperti pembuatan media pembelajaran, diberikan oleh tim pengabdian dengan metode pendampingan langsung kepada kelompok masyarakat. Tujuannya agar kegiatan ini dapat menjadi wahana transfer ilmu, sekolah lapang kepada masyarakat sasaran. Kerangka pemecahan masalah disajikan dalam diagram di bawah.



Gambar 1 Kerangka Pemecahan Masalah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian-penelitian telah menunjukkan bahwa sekolah dapat menjadi tempat yang efektif untuk menyuburkan karakteristik dan kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang wirausahawan (Kourilsky & Walstad, 1998; Kourilsky & Esfandiari, 1997; dan Kourilsky & Carlson, 1996, dalam Kuip & Verheul, 2003). Penulis menggunakan

frase “dapat menjadi”, karena sekolah memerlukan penyesuaian terlebih dahulu agar bisa menjalankan fungsi ini. Hal ini tetap memerlukan peran pemerintah adalah dengan mempercepat proses penyesuaian tersebut, misalnya menetapkan regulasi kurikulum sekolah.

Menumbuhkan kepribadian dan kemampuan seorang wirausahawan bukanlah hal mudah. Terdapat empat tahapan untuk melakukannya. Pertama, adalah sosialisasi untuk membuka mata siswa bahwa *entrepreneurship* memiliki efek yang besar ke perekonomian negara (khususnya di Indonesia yang perekonomiannya di saat krisis tahun 1998 diselamatkan oleh usaha kecil) serta sebuah profesi yang sangat menarik. Kedua, adalah menumbuhkan karakteristik seorang wirausahawan melalui program pengajaran dan atmosfer di sekolah. Ketiga, adalah diajarkannya kemampuan menangkap dan membuat *business-opportunity*. Dan yang keempat adalah menumbuhkan kemampuan manajemen dan bisnis. Beberapa penulis tentang pembelajaran kewirausahaan mengatakan bahwa sebaiknya langkah pertama dan kedua diajarkan pada saat SD, langkah ketiga pada saat SMP dan langkah keempat dikala siswa belajar di SMA. Tetapi, penulis lain mengatakan bahwa jika satu langkah sudah dikuasai, siswa dapat segera memasuki langkah berikutnya.

Seperti yang telah disebutkan di atas, jika sebuah sekolah ingin berperan dalam menumbuhkan karakteristik *entrepreneurship* siswa-siswanya, dibutuhkan sebuah revolusi dalam cara pengajaran yang diterapkannya. Hal ini disebabkan karena sistem pengajaran yang diterapkan oleh mayoritas sekolah saat ini ternyata cukup bertolakbelakang dengan kondisi yang dibutuhkan untuk menguatkan gaya berpikir ala *entrepreneur*.

Langkah nyata yang dapat dilakukan guru sekolah dasar adalah menyelipkan

bahasan tentang kewirausahaan dalam mata pelajaran yang disampaikan ke siswa. Karena kewirausahaan belum tentu dibahas secara khusus dalam matapelajaran. Kalaupun ada sangat terbatas, baik materi maupun waktu penyampaian.

Pendekatan Multimedia Untuk Media Pembelajaran Inovatif

Media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Media pendidikan juga berarti perangkat lunak yang berisikan pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan tertentu. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (software) dan/atau alat (hardware). Bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media. Pengertian ini dapat diartikan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.

Agar media pendidikan yang dibuat dapat digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan maka sangat diperlukan enam langkah-langkah pengembangan program media. Ada beberapa pakar yang menyampaikan tentang langkah-langkah pembuatan media pembelajaran, dengan berbagai spesifikasinya masing-masing. Langkah-langkah pengembangan program media sebagai berikut (Arsyad, 2002):

Menganalisis keperluan dan karakteristik

siswa. Program dibuat sebelumnya harus meneliti secara seksama pengetahuan awal meupun pengetahuan prasarat yang dimiliki dan tingkat kebutuhan siswa yang menjadi sasaran program yang dibuat. Penelitian ini biasanya menggunakan perangkat tes. Bila tes tidak dapat dilakukan karena factor-faktor pengetahuan siswa, maka pembuat program harus dapat membuat asumsi-asumsi mengenai kemampuan dan ketrampilan siswa.

Merumuskan tujuan intruksional dan oprasional. Pembuatan tujuan dapat member arah kepada tindakan yang dilakukan, termasuk penyesuaian penggunaan media yang digunakan sehingga dapat sinergi antara tujuan yang ingin dicapai dan penggunaan model dan macam media yang digunakan.

Merumuskan butir-butir materi secara terinci. Setelah tujuan intrusional jelas, kita harus memikirkan bagaimana caranya agar siswa memiliki kemampuan dan ketrampilan. Untuk mengembangkannya tujuan yang telah dirumuskan dianalisis lebih lanjut. Demikian pula cara pengembangan bahan yang harus dipelajari siswa. Setelah daftar pokok pelajaran diperoleh, selanjutnya mengorganisasikan urutan penyajian yang logis, dari yang sederhana sampai kepada hal yang rumit, dari yang kongkrit kepada yang abstrak.

Mengembangkan alat pengukur keberhasilan. Alat pengukur keberhasilan siswa ini perlu dirancang secara seksama sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, bisa berupa tes, penugasan atau daftar cek perilaku. Sebaiknya dalam tes tersebut harus tercakup semua kemampuan dan ketrampilan yang dimuat dalam tujuan intruksional yang dibuat.

Menulis naskah media/Menyusun media yang digunakan. Setelah penyusunan tujuan pembelajaran dilaksanakan penyusunan media yang digunakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai tersebut. Penyusunan dan pembuatan media pembelajaran dengan langkah-langkah dan tahapan-tahapan yang

tersusun secara sistematis ini harus sinergi dengan tujuan dan sesuai dengan tingkat pemahaman serta ketrampilan siswa. Sehingga fungsi media benar-benar dapat menjadi alat untuk mempermudah dalam pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan dan bukan sebaliknya justru menjadi mempersulit tingkat pemahaman siswa.

Mengadakan test dan revisi. Setelah media pembelajaran dibuat tujuan, pembuatan narasi, proses editing dan diuji coba langkah yang tidak kalah pentingnya adalah evaluasi penggunaan media dalam proses intruksional. Sehingga dapat mengetahui tingkat kelemahan dan kelebihan media yang digunakan. Langkah selanjutnya yaitu melakukan test dan revisi, manfaatnya kita bisa mengetahui tingkat efektifitas proses intruksional dan media yang digunakan serta problematika yang dihadapi.

Menurut Rahmat (2010) langkah-langkah pembuatan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Membuat ide/gagasan/pemikiran.
2. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
3. Merumuskan tujuan.
4. Menentukan kerangka isi bahan pelajaran.
5. Menentukan jenis media.
6. Menentukan treatment dan partisipasi siswa.
7. Membuat skets/story board.
8. Menentukan bahan / alat yang digunakan.
9. Pelaksanaan pembuatan media.
10. Penyuntingan.
11. Uji coba (jika mungkin dilakukan).
12. Melaksanakan kegiatan dan mengevaluasi .

Dalam konteks berlangsungnya proses belajar dengan segala dinamikanya, media mempunyai fungsi atau peran untuk menghindari hambatan atau gangguan komunikasi dalam poroses kegiatan belajar mengajar. Secara garis besar peranan media yang dimaksud antara lain: (1) Menghindari terjadinya verbalisme (2) Membangkitkan minat atau motivasi siswa; (3) Menarik perhatian siswa; (4) Mengatasi keterbatasan:

ruang, waktu, dan ukuran; (5) Mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar; dan (6) Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Sedangkan secara lebih terinci bahwa salah satu hambatan komunikasi yang bisa dipecahkan melalui penggunaan media dalam proses belajar mengajar adalah: perhatian yang tidak terpusat. Hal ini diantaranya disebabkan oleh: a) Anak memang tidak ingin memusatkan perhatian (gangguan fisik); b) Ingatan anak yang lebih terpaku pada hal lain yang lebih menarik perhatian mereka; c) Anak melamun atau menghayal; d) Prosedur penyampaian bahan pengajaran yang membosankan; e) Sumber informasi tunggal tanpa variasi; f) Kurang adanya pengawasan dan bimbingan dari guru yang sedang mengajar.

Evaluasi

Untuk frekuensi kehadiran peserta pelatihan metode pembelajaran kewirausahaan dengan multimedia di SD Ma'arif dan Muhammadiyah adalah lebih dari 100 persen yang ditargetkan. Jumlah target peserta adalah 20 orang dan jumlah kehadiran adalah 37 orang. Sehingga penilaian kehadiran peserta adalah 185 persen dari target yang diharapkan. Hal ini berarti kegiatan pengabdian masyarakat secara frekuensi kehadiran dinyatakan **sangat berhasil**.

$$\text{Kehadiran peserta} = \frac{37}{20} \times 100\% = 185\%$$

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Karakter kewirausahaan perlu dibentuk sejak dini. Hal ini menuntut keterlibatan setiap pihak baik di rumah, sekolah maupun peran serta berbagai pihak antara lain pemerintah dan lingkungan. Konsep kewirausahaan dapat disampaikan secara kreatif inovatif oleh guru di sekolah melalui mata pelajaran yang ada

di kurikulum sekolah yang berlaku. Untuk menyampaikan konsep yang menarik minat siswa sejak dini maka diperlukan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Saran

Adapun saran yang direkomendasikan adalah perlunya Berbagai pelatihan pengembangan sumber daya manusia termasuk bagaimana menyusun media pembelajaran berbasis multimedia bagi guru ini, tidak dapat dilaksanakan secara instant. Tahap ini adalah awal untuk menstimulus pelatihan-pelatihan sejenis. Selajutnya perlu kerjasama dan *linkage* program antara sekolah, perguruan tinggi dan praktisi pendidikan dalam pelatihan sejenis perlu dilakukan untuk semakin memperbaiki mutu dan muatan pendidikan. Dan terakhir, Pelatihan sejenis perlu dilakukan lebih kontinyu dan terstruktur.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R. H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*, Alih bahasa oleh: Yusufhadi Miarso, dkk., edisi 1. Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bruner, J. S. 1966. *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge: Harvad University.
- Criticos, C. 1996. Media selection. Plomp, T & Ely, D.P (Eds): *International Encyclopedia of Educational Technology*, 2nd ed. UK: Cambridge University Press. pp. 182 - 185.
- Colin Marsh. (1996). *Handbook for beginning teachers*. Sydney : Addison Wesley Longman Australia Pty Limited.
- Degeng, N. S. 2001. *Media Pembelajaran*. Dalam kumpulan makalah PEKERTI (Pengembangan Keterampilan

- Instruktur) untuk Quatum Teaching. Karya tidak diterbitkan.
- Gagne, R. M. 1985. *The Condition of Learning and Theory of Instruction*, 4th ed. New York: CBS College Publishing.
- Gagne, R.M., Briggs, L.J & Wager, W.W. 1988. *Principles of Instruction Design*, 3rd ed. New York: Saunders College Publishing.
- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*, cetakan ke-7. Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russel, J.D. 1993. *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*, 4th ed. New York: Macmillan Publishing Company.
- Kuip, Isobel V.D. & Verheul, Ingrid. (2003). Early development of entrepreneurial qualities: the role of initial education. Scales Paper. Scientific Analysis of Entrepreneurship and SMEs initiative: Netherland.
- Rahmat, 2010, *Media Pembelajaran Suatu Pengantar*, Logung Pustaka
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahadjito. 1990. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, edisi 1. Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.
- Sardiman, A. M. (2004). *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 1992. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Badung.
- <http://www.economist.com/node/13216037>
- <http://www.theatlantic.com/business/archive/2012/10/think-were-the-most-entrepreneurial-country-in-the-world-not-so-fast/263102/>
- <http://entrepreneurindia.in/opinion/insights/the-government-needs-to-boost-entrepreneurship-in-the-country/17172/>