



EVALUASI PROGRAM KEWIRAUSAHAAN DI SDK PENABUR

Gendis Woro Pawestri¹, M. Syarif Sumantri², Erry Utomo³

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email: gendis.pjj@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik di SDK Penabur dalam pelaksanaan program kewirausahaan terutama dalam penguasaan ketrampilan (skills) dan karakter serta perolehan nilai dalam ujian nasional. Penelitian ini menggunakan metode evaluasi dengan pendekatan kualitatif. Design model dalam penelitian ini menggunakan model CIPP. Penelitian ini dilakukan di SDK Penabur wilayah Jabodetabek. Hasil menunjukkan tiga aspek yang dievaluasi yakni hasil belajar siswa, respon orang tua, dan respon siswa. Pada aspek hasil belajar, semua kriteria dinyatakan telah terpenuhi. Adapun aspek respon orang tua dan siswa terdapat beberapa kriteria yang belum sesuai yakni kriteria orang tua dan siswa yang memahami hakekat, maksud dan manfaat dari penyelenggaraan program *entrepreneurship*. Implikasi dalam penelitian ini, diharapkan program *entrepreneurship* berdampak pada motivasi belajar siswa dan membudayakan kecakapan life skill siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : Evaluasi Program, *entrepreneurship*, siswa sekolah dasar.

Abstract

This study aims to determine the learning outcomes of students in SDK Penabur in the implementation of entrepreneurship programs especially in mastering skills and character as well as obtaining scores in national examinations. This study uses an evaluation method with a qualitative approach. The design model in this study used the CIPP model. This research was conducted at SDK Penabur in the Jabodetabek area. The results show three aspects evaluated, namely student learning outcomes, parental responses, and student responses. In aspects of learning outcomes, all criteria are stated to have been fulfilled. The aspects of the response of parents and students are several criteria that are not yet appropriate, namely the criteria of parents and students who understand the nature, purpose and benefits of implementing entrepreneurship programs. The implication in this study is that entrepreneurship programs are expected to have an impact on students' learning motivation and cultivate the skills of life skills of elementary school students.

Keywords: Program Evaluation, *entrepreneurship*, elementary school students.

@Jurnal Basicedu Prodi PGSD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address :

Email : : gendis.pjj@gmail.com

Phone : -

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Adanya perkembangan dan kebutuhan diadakannya revisi Kurikulum 2013 pada satuan pendidikan di Indonesia. Hal itu dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan dan menyiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan di masa depan. Karakteristik guru abad 21 ke dalam 5 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).

Menurut (OECD, 2015), merekomendasikan bahwa negara-negara harus memiliki muatan pelajaran kewirausahaan di semua tingkat pendidikan. 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 (Kasapoglu, Didin, & Life, 2019; Kurtde-fidan, 2018).

Kewirausahaan (*entrepreneurship*) menjadi salah satu program utama yang dicanangkan pemerintah Indonesia dalam bidang pendidikan saat ini. Hal ini dilakukan untuk dapat menciptakan lapangan kerja dan meningkatkan stabilitas perekonomian bangsa yang berdampak pada pencapaian kesejahteraan masyarakat. *Entrepreneurship* sebagai proses seseorang atau sekelompok orang memikul resiko ekonomi untuk

menciptakan organisasi baru yang akan mengeksploitasi teknologi baru atau proses inovasi yang menghasilkan nilai untuk orang lain (Wijatno, 2009). Menurut (Pearson, 2014), *entrepreneurship* terdapat empat aspek dasar ; (1) *entrepreneurship* melibatkan proses penciptaan, artinya menciptakan sesuatu yang baru (2) *entrepreneurship* memerlukan waktu dan usaha, para entrepreneur selalu menghargai waktu dan berusaha menciptakan sesuatu yang baru secara maksimal menjadi pedoman dalam proses kegiatan (3) *entrepreneurship* memiliki resiko tertentu, bentuk resiko pada area ini antara lain resiko keuangan, resiko psikologi dan resiko sosial (4) *entrepreneurship* melibatkan imbalan sebagai *entrepreneur* , imbalan yang paling penting adalah independensi, diikuti oleh kepuasan pribadi (Wijaya,2017).

Entrepreneur merujuk pada pribadi yang berani dalam menciptakan sesuatu serta berani mengambil segala resiko dalam proses *entrepreneurship* (Kuswanto,2014). Kewirausahaan memiliki tiga indikator utama, yaitu berpikir sesuatu hal yang baru (kreatif), bertindak melakukan sesuatu yang baru (inovatif), serta ingin menciptakan nilai tambah (Wijaya, 2017). Secara sederhana arti wirausahawan (*entrepreneur*) adalah orang yang berjiwa berani mengambil resiko untuk membuka usaha dalam berbagai kesempatan (Rajawali, 2009:16). Berdasarkan arti tersebut, peserta didik diajarkan juga untuk berani mengambil resiko dalam mempraktekkan kegiatan *entrepreneurship*, sekalipun hasilnya kurang maksimal setidaknya mereka mau mencoba membuatnya.

Praktik pendidikan kewirausahaan, seringkali diusulkan bahwa pembelajaran dalam pendidikan kewirausahaan harus dilakukan melalui proses kewirausahaan mirip dengan bagaimana pengusaha belajar. Pedagogik yang diterapkan pada pendidikan kewirausahaan harus dibangun di

atas peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Informasi harus dibuat secara kolaboratif, dan kegagalan harus diterima sebagai bagian dari proses pembelajaran. Metode kerja harus mengaktifkan proses dan refleksi pembelajaran yang dibagikan peserta didik (Plum, 2014; Shavinina, 2013; Ruskovaara & Pihkala, 2015)

Perkembangan anak sejak lahir sampai dewasa mengalami tiga periode lamanya yang didasarkan atas gejala perkembangan jasmani dan masing-masing tujuh tahun, yaitu : Fase I dari 0 sampai 7 tahun, masa anak kecil ke masa bermain. Fase II dari 7-0 sampai 14 tahun, masa anak belajar atau masa sekolah rendah. Fase III dari 14 sampai 21 tahun, masa remaja atau pubertas (Syah, 2010:186). Fase II inilah peserta didik sekolah dasar mengisi masa belajarnya dengan mengembangkan jiwa kewirausahaannya di sekolah. Dengan harapan, peserta didik memberikan ide-ide kreatif yang dimilikinya (Anderson & Jeffery, 1998).

Sekolah dasar di Jakarta yang telah mengintegrasikan pendidikan kewirausahaan dengan kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah yayasan BPK Penabur. Dalam lima tahun terakhir ini BPK Penabur menjalankan program *Entrepreneurship* 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. Adapun masalah dalam penelitian ini ialah, 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.

METODE

Penelitian evaluatif ini dilaksanakan di SDK Penabur wilayah Jabodetabek. Sekolah ini dipilih karena baru melaksanakan program *entrepreneurship* selama 5 tahun terakhir. Penelitian evaluatif ini secara khusus bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang terkait dengan keterlaksanaan program *entrepreneurship* di SDK Penabur Jakarta. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode evaluasi dengan pendekatan kualitatif. Model evaluasi *CIPP* yang dikembangkan oleh Stufflebeam ini merupakan model evaluasi yang paling banyak dikenal dan diterapkan oleh para evaluator. *CIPP* adalah singkatan dari huruf awal empat buah kata, yaitu : *Context evaluation*, *Input evaluation*, *Process evaluation*, dan *Product evaluation*. Keempat kata yang disebutkan dalam singkatan *CIPP* merupakan sasaran evaluasi yang tidak lain adalah komponen dari proses sebuah program kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

BPK Penabur adalah salah satu Yayasan Pendidikan yang memiliki perhatian tinggi terhadap pendidikan *entrepreneurship*. Hal ini ditunjukkan melalui pelaksanaan program *entrepreneurship* di beberapa cabang sekolah, pada jenjang sekolah dasar. Menurut keterangan Kepala Sekolah SDK Penabur Kota Wisata, sekolah yang pertama kali melaksanakan program *entrepreneurship* di lingkungan Penabur adalah SDK Bintaro Jaya dan SDK 9 Penabur yang ada di Harimun. Implementasi program *entrepreneurship* ini kemudian berkembang ke sekolah-sekolah lain seperti SDK Depok, SDK Bekasi, SDK Jababeka dan SDK Kota Wisata.

Agar mengevaluasi program unggulan yang dimiliki oleh Penabur khususnya yang diselenggarakan di SDK Penabur Kota Wisata, maka dilakukanlah kajian terhadap tiap-tiap komponen dalam program tersebut meliputi konteks, input, proses, dan produk/ hasil penyelenggaraan program unggulan tersebut.

Proses evaluasi pada konteks program entrepreneurship di SDK Penabur Kota Wisata ini berfokus pada landasan program, visi dan misi sekolah, serta tujuan dan sasaran yang akan dicapai dari keberlangsungan program tersebut di sekolah. Evaluasi pada konteks program entrepreneurship berupaya memberikan gambaran dan rincian terhadap kebutuhan sekolah yang ingin dipenuhi serta tujuan yang ingin dicapai (goals).

Hasil wawancara bersama Kepala Sekolah, diperoleh keterangan bahwa landasan utama dari diselenggarakannya program entrepreneurship ini terdiri dari dua hal, yakni kebutuhan sekolah dan arahan formal berupa visi dan misi sekolah. Program entrepreneurship yang diselenggarakan sejak 5 tahun belakangan ini didasari pada kebutuhan sekolah untuk menghasilkan peserta didik yang memiliki karakter kreatif, inovatif, mandiri, berani, bertanggung jawab dan pantang menyerah. Melalui penanaman kualitas-kualitas entrepreneurship sejak dini diharapkan siswa kelak dapat menghadapi tantangan dan peluang yang semakin tinggi intensitasnya pada era sekarang ini. Selain itu, hasil wawancara bersama guru mengungkapkan bahwa guru memiliki pemahaman yang sama akan hakekat dan tujuan dilaksanakannya program entrepreneurship yakni untuk membentuk karakter peserta didik bukan sekedar untuk mencari uang, berdagang, atau menjadi pengusaha.

Pemikiran di atas secara langsung bersesuaian dengan pernyataan visi yang diusung oleh SDK Penabur yakni, “terwujudnya sekolah berdasarkan nilai-nilai Kristiani dengan

membangun SDM yang terdidik, berkarakter, serta berkompeten untuk meraih masa depan yang penuh harapan”. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SDK Penabur Kota Wisata, program entrepreneurship sangat relevan untuk diselenggarakan demi mencapai visi yang telah ditetapkan oleh sekolah terutama pada aspek pembentukan karakter dan kompetensi masa depan.

Selain itu, program entrepreneurship turut melibatkan para pemangku pemertingnan dalam setiap kegiatannya. Hasil wawancara bersama Kepala Sekolah mengungkapkan bahwa di antara pemangku kepentingan yang terlibat dalam kegiatan entrepreneurship adalah pihak yayasan dan orang tua melalui komite sekolah. Yayasan memiliki peran penting dan signifikan bagi terselenggaranya program entrepreneurship di SDK Penabur. Berdasarkan data yang diperoleh dari kepala sekolah dan membandingkannya dengan kriteria evaluasi dapat dibuktikan bahwa peran yayasan telah sesuai dengan criteria. Selain yayasan, pihak yang berperan dalam pelaksanaan program entrepreneurship adalah Komite Sekolah. Komite Sekolah pada dasarnya memiliki peran sebagai pemberi pertimbangan, pendukung, pengontrol, dan penghubung antara sekolah dengan orang tua murid. Salah satu guru yang diwawancarai menjelaskan bahwa SDK Penabur Kota Wisata memiliki struktur Komite Orang Tua Murid. Meski terdapat keterlibatan dalam kegiatan-kegiatan entrepreneurship seperti memberi dukungan property, peran Komite dinilai belum terlalu signifikan. Komite baru dilibatkan hanya pada saat-saat tertentu khususnya ketika akan diselenggarakan suatu event namun kurang dilibatkan secara aktif dalam rapat-rapat pengambilan keputusan dalam pelaksanaan program. Artinya jika dibandingkan dengan criteria evaluasi maka peran yang dijalankan oleh Komite belu

Meski begitu, Kepala Sekolah menjelaskan bahwa telah disusun upaya-upaya spesifik untuk meningkatkan peran dan keterlibatan pemangku kepentingan khususnya dari kalangan orang tua murid. Kepala Sekolah menyatakan bahwa mulai tahun ini SDK Penabur Kota Wisata telah mengajak orang tua siswa untuk menyusun proyek-proyek *entrepreneurship* bersama siswa dalam satu tahun ke depan.

Proses evaluasi pada input/ masukan program *entrepreneurship* di SDK Penabur Kota Wisata ini berfokus pada prosedur rekrutmen peserta didik, rekrutmen tenaga pendidik, pengembangan kurikulum, ketersediaan sarana dan prasarana sekolah, pengelolaan dan pembiayaan dalam pelaksanaan program kewirausahaan di SDK BPK Penabur.

Kualitas input suatu program bergantung pada mekanisme dan prosedur organisasi dalam menerima masukan. Hasil wawancara bersama Kepala Sekolah dan Guru, rekrutmen peserta didik di SDK Penabur Kota Wisata memiliki mekanisme rekrutmen siswa baru. Berdasarkan dokumen yang ditunjuk oleh Kepala Sekolah, di antara mekanisme tersebut harus memenuhi syarat administrative dan akademis. Syarat administrative memuat identitas diri siswa dan pengisian formulir pendaftaran. Pemenuhan syarat akademis memiliki dua cara. Bagi siswa dalam dari TK Penabur yang hendak melanjutkan pendidikannya di SDK Penabur bisa masuk tanpa tes dan observasi sedangkan siswa luar diharuskan mengikuti proses observasi, tes psikologi dan tes materi Dasar Matematika dan Bahasa Indonesia.

Proses observasi dan tes yang dilaksanakan ditujukan untuk memperoleh calon siswa potensial. Kepala Sekolah menjelaskan bahwa criteria potensial di sini tidak berarti mempersyaratkan kemampuan akademik yang tinggi dari calon peserta didik, melainkan cukup dengan mengambil tingkat kemampuan anak

secara rata-rata. Selain itu, tidak ada persyaratan usia khusus bagi calon siswa baru. Persyaratan usia mengikuti kebijakan dan aturan dari pemerintah. Pihak Penabur menegaskan bahwa tidak ada pengelompokan siswa berdasarkan tingkat kemampuan akademisnya setiap anak dikelompokkan ke dalam masing-masing kelas secara acak (*random*). Berdasarkan hasil penelitian dan membandingkannya dengan kriteria evaluasi yang ditetapkan maka prosedur rekrutmen siswa baru dinyatakan sesuai dengan kriteria kebijakan dari Penabur. Artinya terdapat kesesuaian antara temuan di lapangan dengan kriteria evaluasi yang ditetapkan.

Pada aspek kurikulum, keberhasilan program *entrepreneurship* yang terintegrasi dengan kurikulum 2013 dapat diketahui melalui kesesuaiannya dengan pedoman penyusunan kurikulum. Dokumen kurikulum di SDK Penabur Kota Wisata menunjukkan bahwa program *entrepreneurship* dilaksanakan secara tematik dan terintegrasi dengan kurikulum 2013 pada semua mata pelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, SBDP, dan Olahraga.

Kepala Sekolah menjelaskan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara program *entrepreneurship* yang menjadi identitas dari SDK Penabur dengan sekolah-sekolah *entrepreneurship* yang lain. Penabur memiliki satu tema besar yang menjadi payung bagi sekolah-sekolah *entrepreneurship* dimana masing-masing sub tema yang dikembangkan oleh masing-masing sekolah dapat saling berkombinasi dan menghasilkan kreativitas yang luar biasa. Pada tahun ini, misalnya, Penabur menetapkan *Go Green* sebagai payung besar dari tema program *entrepreneurship*-nya. Melalui payung besar ini, sekolah-sekolah *entrepreneurship* di lingkungan penabur dituntut untuk mengembangkan proyek dan hasil yang variatif dan tidak sama meskipun berada dalam satu tema besar yang sama. *Go green* yang di kota

wisata, misalnya, akan berbeda kegiatan dan hasil kegiatannya dengan berbeda dengan *Go Green* yang ada di Bintaro Jaya. Berdasarkan keterangan tersebut dapat dinyatakan bahwa tema dalam kurikulum *entrepreneurship* sesuai dengan kriteria evaluasi yakni memiliki keunikan dan ciri khas yang membedakan SDK Penabur dengan sekolah-sekolah *entrepreneurship* yang lain.

Data yang diperoleh dari informan kunci menunjukkan bahwa SDK Penabur memiliki mekanisme evaluasi pada setiap jenjang. Evaluasi dilakukan secara hierarkies, mulai dari evaluasi oleh masing-masing guru pada tiap jenjang kemudian dilakukan evaluasi bersama Kepala Sekolah dan Wakil. Kepala Sekolah menjelaskan bahwa evaluasi atas program *entrepreneurship* dilakukan melalui kegiatan “Jumatan” yang dilaksanakan satu kali dalam satu pekan. Namun, karena masih ada kendala pada proses penjadwalan maka waktu evaluasi masih bersifat fleksibel dalam rentang waktu satu kali dalam satu pekan. Data ini terkonfirmasi oleh dokumen presensi kegiatan evaluasi yang dilaksanakan dalam rentang waktu satu minggu sekali. Temuan di atas sesuai dengan kriteria evaluasi yakni adanya mekanisme evaluasi pada setiap kegiatan *entrepreneurship*.

Program *entrepreneurship* menasar pada kompetensi dan keahlian yang spesifik oleh sebab itu juga mensyaratkan kriteria tenaga pengajar yang juga memiliki keahlian yang spesifik. Atas dasar pemikiran tersebut, peneliti menetapkan profil dan proses rekrutmen yang sesuai kebutuhan program sebagai salah satu kriteria keberhasilan. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah tidak dijumpai adanya syarat khusus bagi calon tenaga pendidik. Rekrutmen guru di sekolah *entrepreneurship* SDK Penabur dijalankan sebagaimana sekolah-sekolah lain dilingkungan Penabur. Artinya, tidak ada ketentuan atau syarat-syarat khusus bagi calon tenaga pendidik.

Keterangan ini menunjukkan bahwa mekanisme perekrutan guru baru di SDK Penabur tidak sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Meski begitu, guru baru di SDK Penabur akan diikutkan ke dalam pelatihan-pelatihan. Pelatihan yang diberikan meliputi seminar, workshop *entrepreneurship*, hingga *personal development* atau pengembangan diri. Pelatihan yang diberikan untuk guru baru dilaksanakan setelah proses rekrutmen sedangkan pelatihan guru secara keseluruhan diberikan dua kali yakni satu kali di awal tahun dan satu kali di pertengahan tahun.

Sarana prasarana memiliki peran yang sangat penting bagi keberlangsungan suatu program pendidikan. Sarana dan prasarana memuat sejumlah kriteria yang harus dipenuhi agar program pendidikan dapat terselenggara secara efektif. Kriteria pertama adalah ketersediaan sarana prasarana dalam mendukung keberlanjutan program *entrepreneurship*. Hasil evaluasi di atas menunjukkan bahwa sarana prasarana SDK Penabur sudah memadai dan sesuai dengan kriteria evaluasi.

Penyusunan anggaran dan pembiayaan SDK Penabur dilaksanakan secara mandiri oleh masing-masing sekolah berdasarkan tingkat kebutuhan. Kepala Sekolah menjelaskan bahwa yang berwenang menyusun anggaran sekolah adalah Kepala Sekolah dan disusun berdasarkan tingkat kebutuhan program selama satu tahun. Anggaran tersebut kemudian diajukan, disahkan dan dialokasikan ke masing-masing sekolah oleh Yayasan. Kriteria keberhasilan selanjutnya adalah adanya dukungan pemerintah yang ditunjukkan dengan adanya bantuan operasional khusus yang menunjang kegiatan *entrepreneurship*. Menurut temuan di lapangan dan pernyataan Kepala Sekolah sama sekali tidak ada intervensi dan bantuan operasional apapun dari pemerintah. Kenyataan ini menunjukkan bahwa SDK Penabur

belum memenuhi salah satu criteria keberhasilan yakni adanya bantuan operasional dari pemerintah.

Evaluasi proses diarahkan pada seberapa jauh kegiatan yang dilaksanakan di dalam program sudah terlaksana apakah sesuai dengan rencana. Hal itu dilakukan dikarenakan ketika sebuah program telah disetujui dan dimulai, maka dibutuhkanlah evaluasi proses dalam menyediakan umpan balik (*feedback*) bagi orang yang bertanggung jawab dalam melaksanakan program tersebut.

Pada aspek ini peneliti mengevaluasi beberapa criteria keberhasilan di antaranya dilaksanakannya kegiatan eksplorasi, observasi, penemuan gagasan, dan formulasi gagasan dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan *discovery* juga terbukti telah memenuhi criteria observasi. Kenyataan ini terkonfirmasi melalui kajian terhadap RPP dan pengamatan di kelas. Guru selalu member perbandingan di kelas antara konsep yang dipelajari siswa di kelas dengan potret-potret kenyataan empiris yang disampaikan ke dalam contoh dan permasalahan yang menarik.

Menurut hasil pengamatan di kelas didapati keterangan yang menunjukkan bahwa gagasan yang diformulasikan oleh siswa pada aspek sebelumnya dikembangkan ke dalam proyek *entrepreneurship* dengan melahirkan produk kreatif berupa pengolahan bahan bekas yang ramah lingkungan. Gagasan ini kemudian ditindaklanjuti dengan menelusuri tahap-tahap yang harus dilewati untuk mengolah bahan bekas dan melakukan perkiraan biaya dan manfaat dari proyek pengolahan bahan bekas tersebut. Berdasarkan hasil observasi di atas diperoleh keterangan bahwa aspek design telah memenuhi masing-masing criteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

Melalui hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa setelah merancang proyek *entrepreneurship* siswa diminta oleh guru untuk

menetapkan standar berupa waktu penyelesaian, prosedur berupa tata cara menyelesaikan, dan kemudian mengkomunikasikan karya inovatif yang dibuat siswa melalui presentasi di depan kelas. Berdasarkan keterangan di atas diketahui bahwa aspek “do” telah memenuhi criteria keberhasilan yang ditetapkan.

Pada aspek ini peneliti mengevaluasi beberapa criteria keberhasilan di antaranya dilaksanakannya kegiatan merangkum, merefleksi, menerima umpan balik, dan menindaklanjuti hasil pembelajaran. Selama melakukan proses observasi terhadap proses pembelajaran di SDK Penabur Kota Wisata peneliti melihat adanya proses evaluasi yang dilakukan oleh guru. Proses evaluasi dilakukan untuk member perbaikan-perbaikan terhadap proses dan hasil yang diperoleh siswa selama melaksanakan proyek *entrepreneurship* secara tematik dan terintegrasi. Kenyataan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan *entrepreneurship* pada aspek evaluasi juga memenuhi criteria keberhasilan.

Evaluasi produk bertujuan mengukur dan menginterpretasikan capaian-capaian program. Evaluasi produk menunjukkan perubahan-perubahan yang terjadi pada input.

Aspek hasil belajar memuat beberapa criteria keberhasilan di antaranya adalah mekanisme pelaporan hasil belajar dan tingkat perkembangan peserta didik. Menurut keterangan Kepala Sekolah SDK Penabur Kota Wisata, mekanisme pelaporan hasil belajar *entrepreneurship* tidak memiliki perbedaan dengan sekolah lain yakni melalui pembagian raport. Kepala Sekolah dan beberapa guru yang diwawancarai sepakat bahwa trend perkembangan hasil belajar peserta didik sangat dinamis karena beragamnya minat dan bakat peserta didik ke dalam berbagai tema dan mata pelajaran. Meski begitu trend menunjuk pada arah yang positif dimana siswa kelas 6 SDK Penabur

entrepreneurship memiliki daya saing yang tinggi. Ini terbukti dengan semakin tingginya jumlah peserta didik yang mampu bersaing di tingkat selanjutnya. Hasil temuan evaluasi di atas menunjukkan bahwa evaluasi produk pada aspek hasil belajar telah memenuhi criteria keberhasilan yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil temuan penelitian SDK Penabur Kota Wisata telah menetapkan landasan formal yang jelas berupa buku pedoman, prosedur, dan petunjuk teknis pelaksanaan program *entrepreneurship* di sekolah. Inti dari tujuan diselenggarakannya program *entrepreneurship* di sana bukan untuk mengarahkan jalan hidup siswa agar menjadi pengusaha melainkan untuk membentuk karakter siswa yang kreatif, inovatif, mandiri, berani mengambil risiko, dan bertanggungjawab. Temuan tersebut juga diperkuat oleh (Gofen & Blomqvist, 2013; Hegarty & Jones, 2008; Siregar, 2018) yang menegaskan bahwa program *entrepreneurship* dikreasikan atas dasar kebutuhan yang tinggi akan pembentukan karakter peserta didik yang memiliki kualitas *entrepreneurship* sebagaimana yang telah disebutkan di atas karena munculnya tantangan-tantangan baru sebagai konsekuensi atas bergeraknya revolusi industri global menuju generasi ke empat. Selain daripada itu, hasil studi dokumen menunjukkan bahwa penyelenggaraan program *entrepreneurship* sejalan dan selaras dengan visi dan misi yang diusung oleh SDK Penabur.

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, kurikulum di SDK Penabur Kota Wisata adalah kurikulum nasional *plus* dimana di dalam kurikulum 2013 diintegrasikan sejumlah muatan-muatan *entrepreneurship* yang tersaji dalam format tematik. Meski memiliki sejumlah perbedaan mendasar dari sisi konsepsional dan teknis dengan sekolah regular, sekolah *entrepreneurship* khususnya SDK Penabur Kota

Wisata mengaku tidak menjumpai kesulitan yang berarti baik dalam menyusun maupun mengimplementasikan kurikulum ke dalam pembelajaran di kelas.

Hasil wawancara bersama Kepala Sekolah dan guru juga menunjukkan bahwa masih ada beberapa masalah dan kendala yang dihadapi Penabur dalam menyelenggarakan program *entrepreneurship* yakni manajemen waktu, kapasitas tenaga pendidik, dan kemampuan siswa. Pada aspek manajemen waktu, Kepala Sekolah dan guru menyatakan masih sangat kesulitan membagi waktu secara efektif antara mengejar ketuntasan materi dengan melaksanakan program *entrepreneurship*. Kesulitan-kesulitan dalam membagi waktu ini berdampak pada penyelesaian materi yang tidak tuntas sehingga dikhawatirkan akan memberi kerancuan pada siswa dalam memahami hakekat dan tujuan diselenggarakannya program *entrepreneurship* itu sendiri (Connor & Connor, 2015; Plum, 2014).

Kendala lain adalah dari segi kapasitas tenaga pendidik dan terdapatnya kerancuan pemahaman orang tua siswa dan siswa akan hakekat dan tujuan dari penyelenggaraan program *entrepreneurship*. Hal ini diperkuat oleh (Lee & Lai, 2010; Longman et al., 2015; Schmitt, 2004) yang menyatakan bahwa kolaboratif dalam pelaksanaan *entrepreneurship* akan merasa nyaman jika kemitraan seperti peran orang tua dan lingkungan yang mendukung

SIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi program *entrepreneurship* di SDK Penabur dengan menggunakan model CIPP diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Pada komponen konteks terdapat satu aspek tidak sesuai dengan satu kriteria yang ditetapkan yaitu peran pemangku kepentingan sedangkan dua

aspek lainnya telah sesuai dengan yang ditetapkan. Pada komponen input pada aspek peserta didik terdapat kriteria yang tidak terpenuhi yaitu adanya batasan usia peserta didik. Sedangkan pada aspek kurikulum ada satu kriteria yang tidak terpenuhi yaitu adanya pemantauan dari dinas pendidikan. Pada aspek tenaga pendidikan kriteria yang tidak terpenuhi adalah adanya persyaratan khusus bagi calon tenaga pendidik. Aspek pembiayaan tidak memenuhi kriteria tidak adanya pembiayaan dari pemerintah. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa semua kriteria sarana prasarana dinyatakan telah sesuai. Pada komponen proses hasil evaluasi menunjukkan bahwa masing-masing aspek seluruhnya telah sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Pada aspek produk semua kriteria dinyatakan telah terpenuhi. Adapun aspek respon orang tua dan siswa terdapat beberapa kriteria yang belum sesuai yakni kriteria orang tua dan siswa yang memahami hakekat, maksud dan manfaat dari penyelenggaraan program *entrepreneurship*.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Gava Media.
- M.L.Carcamo-Solís et al. Teaching and Teacher Education, 64:291-304,2017. Diakses dari <https://www.journals.elsevier.com/teaching-and-teacher-education>
- Anderson, K., & Jeffery, V. (1998). What Are Good Child Outcomes? *Education Resources Information Center*, 1–40.
- Connor, D. O., & Connor, D. O. (2015). The golden thread: educator connectivity as a central pillar in the development of creativity through childhood education . An Irish life history study history study. *International Journal of Primary, Elementary and Early Years Education ISSN:*, 3(13), 1–12. <https://doi.org/10.1080/03004279.2014.999343>
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Gava Media.
- Gofen, A., & Blomqvist, P. (2013). Parental entrepreneurship in public education: a social force or a policy problem? *Journal of Education Policy*, 29(4), 546–569. <https://doi.org/10.1080/02680939.2013.858275>
- Hegarty, C., & Jones, C. (2008). Graduate entrepreneurship: more than child 's play. *Emerald*, 50(7), 626–636. <https://doi.org/10.1108/00400910810909072>
- Kasapoglu, K., Didin, M., & Life, M. (2019). Life Skills as a Predictor of Psychological Well-Being of Pre-Service Pre-School Teachers in Turkey. *International Journal of Contemporary Educational Research Volume*, 6(1), 70–85.
- Kurtdede-fidan, N. (2018). Life Skills from the Perspectives of Classroom and Science Teachers. *International Journal of Progressive Education*, 14(1), 32–55. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2018.129.4>
- Lee, L., & Lai, C. (2010). An Exploratory Survey of Prospective Childcare Givers ' Entrepreneurial Potential in Taiwan. In *International Conference on Business and Information* (pp. 1–11). Kitakyushu, Japan.
- Longman, P., Mundy, L., Black, R., Bornfreund, L., Byrum, G., Cramer, R., ... Mccarthy, M. A. (2015). The Case for Building a Social Policy Centered on Families. In *Family Centered Social Policy* (pp. 1–22).
- OECD. (2015). *PISA 2015 Results (Volume IV): Students' Financial Literacy* (Vol. IV). <https://doi.org/10.1787/9789264270282-en>
- Pearson, R. (2014). Social Enterprises and Social Sector Workforces. In *Workforce Initiatives Discussion* (pp. 1–4). Social Change Group.
- Plum, M. (2014). A 'globalised' curriculum – international comparative practices and the preschool child as a site of economic optimisation. *Studies in the Cultural Politics Of Education*, 35(4), 570–583. <https://doi.org/10.1080/01596306.2013.871239>
- Rajawali. (2009). *Kewirausahaan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ruskovaara, E., & Pihkala, T. (2015). Entrepreneurship Education in Schools: Empirical Evidence on the Teacher's Role. *The Journal of Educational Research*, 108(3), 236–249.

<https://doi.org/10.1080/00220671.2013.878301>

- Schmitt, E. (2004). Pathways to successful entrepreneurship: Parenting, personality, early entrepreneurial competence, and interests, *65*, 498–518. <https://doi.org/10.1016/j.jvb.2003.10.007>
- Shavinina, L. (2013). How to develop innovators? Innovation education for the gifted. *Gifted Education International*, *29*(1), 54–68. <https://doi.org/10.1177/0261429412440651>
- Siregar, Y. E. Y. (2018). Self Regulation, Emotional Intelligence acWith Character Building In Elementary School. In *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* (Vol. 251, pp. 315–318). Atlantis Press.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wijatno, S. (2009). *Pengantar Entrepreneurship*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Wijaya, D. (2017). *Pendidikan Kewirausahaan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.