

PEMAHAMAN KEWIRUSAHAAN BAGI GURU SDN NGUJUNG 1

Diterima:
Juni 2024

Revisi:
Juni 2024
Terbit:
Juli 2024

¹Sadino ²Resita Asri Hakiki ³Handayani Rini Astuti
¹*Universitas Doktor Nugroho Magetan*
¹*Magetan, Indonesia*
E-mail: ¹sadino01@udn.ac.id ²resitaasrihakiki03@udn.ac.id
³handayaniriniastuti67@gmail.com

Abstrak - Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru SDN Ngujung 1 Magetan dalam menerapkan konsep kewirausahaan pada pembelajaran sekolah dasar. Kegiatan dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman guru mengenai kewirausahaan serta belum optimalnya integrasi nilai kreativitas, inovasi, dan pemanfaatan potensi lokal dalam pembelajaran. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dan andragogi melalui tahapan analisis kebutuhan, pelatihan interaktif, praktik berbasis pengalaman, dan pendampingan. Instrumen evaluasi berupa observasi, lembar unjuk kerja, dan penilaian rancangan pembelajaran kewirausahaan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek pemahaman konsep kewirausahaan, kemampuan merancang Project Based Learning (PjBL), serta kepercayaan diri guru dalam menerapkan pembelajaran kreatif. Guru mampu menyusun proyek kewirausahaan sederhana yang sesuai dengan konteks lokal sekolah. Program ini membuktikan bahwa pelatihan berbasis praktik dan pendampingan intensif efektif dalam meningkatkan kompetensi kewirausahaan guru. Dengan demikian, PKM ini berkontribusi pada penguatan budaya belajar kreatif dan produktif di sekolah dasar serta mendukung terwujudnya profil pelajar yang mandiri dan inovatif..

Kata Kunci— *kewirausahaan, guru sekolah dasar, pembelajaran kreatif, Project Based Learning*

Abstract— This Community Service Program (PKM) aims to improve the understanding and skills of SDN Ngujung 1 Magetan teachers in applying the concept of entrepreneurship to elementary school learning. The activity was motivated by the teacher's low understanding of entrepreneurship and the lack of optimal integration of creativity, innovation, and the use of local potential in learning. The implementation method uses a participatory and andragogy approach through the stages of needs analysis, interactive training, experience-based practices, and mentoring. Evaluation instruments are in the form of observations, performance sheets, and assessment of entrepreneurship learning designs. The results of the activity showed a significant increase in the aspects of understanding the concept of entrepreneurship, the ability to design Project Based Learning (PjBL), and teachers' confidence in implementing creative learning. Teachers are able to put together simple entrepreneurship projects that fit the local context of the school. This program proves that practice-based training and intensive mentoring are effective in improving teachers' entrepreneurial competence. Thus, this PKM contributes to strengthening the culture of creative and productive learning in elementary schools and supports the realization of independent and innovative student profiles

Keywords— *entrepreneurship, primary school teachers, creative learning, Project Based Learning*

I. PENDAHULUAN

Perubahan dinamika global pada abad ke-21 telah menggeser paradigma pendidikan dari sekadar transfer pengetahuan menuju pengembangan kompetensi-kompetensi masa depan (*future competencies*) seperti kreativitas, inovasi, kolaborasi, pemecahan masalah, dan kemampuan beradaptasi. UNESCO melalui *Reimagining Our Futures Together* (2021) menegaskan bahwa sekolah harus menjadi pusat pembentukan warga belajar yang kreatif (*creative learners*) dan produktif, bukan hanya penghafal informasi. Salah satu kompetensi yang paling relevan dengan tantangan tersebut adalah **kewirausahaan**, yang kini tidak hanya dipahami sebagai kegiatan ekonomi, tetapi juga sebagai *life skill* untuk menghadapi ketidakpastian dan perubahan.

Dalam konteks pendidikan dasar, guru menjadi aktor utama dalam menumbuhkan pola pikir wirausaha (*entrepreneurial mindset*) pada siswa. Pola pikir ini mencakup kemampuan melihat peluang, berpikir kritis, berani mengambil risiko terukur, dan menciptakan solusi terhadap masalah. Penelitian terbaru oleh Kuratko (2021) dan Neck & Greene (2020) menunjukkan bahwa pendidikan sejak usia dini sangat efektif dalam membentuk karakter inovatif apabila guru memiliki pemahaman yang baik tentang kewirausahaan dan mampu mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran tematik. Namun realitas di lapangan, termasuk pada guru-guru SDN Ngujung 1 Magetan, menunjukkan bahwa pemahaman guru mengenai kewirausahaan masih terbatas. Temuan awal dalam observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru cenderung memaknai kewirausahaan hanya sebatas kegiatan berjualan, belum pada aspek kreativitas, inovasi, dan identifikasi peluang. Kondisi ini sejalan dengan laporan OECD (2022) yang menyebutkan bahwa guru di tingkat dasar di berbagai negara menghadapi tantangan kompetensi dalam menerapkan pendidikan kewirausahaan karena kurangnya pelatihan, pengalaman praktik, dan materi ajar terstruktur. Selain keterbatasan pemahaman konseptual, guru juga menghadapi tantangan implementatif. Pembelajaran yang monoton dan dominasi metode ceramah menyebabkan siswa kurang terlibat dalam aktivitas kreatif dan eksperimensial. Padahal Kurikulum Merdeka menekankan pada *Project Based Learning* (PjBL) yang sangat sejalan dengan pendidikan kewirausahaan. PjBL memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan ide, merancang produk, melakukan riset sederhana, dan mempresentasikan hasil, yang seluruhnya merupakan kompetensi inti dalam kewirausahaan. Thomas (2020) menyatakan bahwa PjBL dapat meningkatkan kreativitas, kemandirian, dan kemampuan problem solving apabila guru memiliki keterampilan merancang proyek yang kontekstual.

Potensi lingkungan sekitar SDN Ngujung 1 Magetan sebenarnya sangat mendukung pengembangan pendidikan kewirausahaan. Wilayah yang kaya dengan potensi pertanian, kerajinan, dan UMKM lokal dapat menjadi sumber belajar kontekstual yang sangat efektif. Pembelajaran berbasis potensi lokal selaras dengan teori *Contextual Teaching and Learning* (Johnson, 2020) yang menekankan keterkaitan antara pengalaman belajar dengan kehidupan nyata siswa. Namun, potensi

ini belum optimal dimanfaatkan oleh guru karena keterbatasan pemahaman dan pengalaman praktik dalam mengaitkan potensi lokal dengan pembelajaran tematik.

Di sisi lain, perkembangan teori kewirausahaan modern seperti *design thinking*, *creative problem solving*, dan model *lean startup* pendidikan (Ries, 2020; Liedtka, 2020) membuka peluang baru bagi dunia pendidikan. Namun teori-teori ini belum menjadi bagian dari kompetensi guru karena minimnya pelatihan yang terstruktur. Padahal konsep-konsep ini sangat relevan untuk membentuk kegiatan pembelajaran kreatif seperti pemetaan masalah, eksplorasi solusi, pembuatan prototipe sederhana, dan evaluasi ide.

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menjadi sangat strategis sebagai upaya memperkuat kapasitas guru-guru SDN Ngujung 1 Magetan dalam memahami, menerapkan, dan menginternalisasi konsep kewirausahaan modern. Melalui pelatihan berbasis teori dan praktik, guru diharapkan mampu merancang pembelajaran kewirausahaan yang inovatif, memanfaatkan potensi lokal, serta menerapkan PjBL secara efektif dalam kelas.

Dengan demikian, penguatan pemahaman kewirausahaan bagi guru bukan hanya menjadi kebutuhan internal sekolah, tetapi juga merupakan bagian dari upaya lebih besar untuk membangun generasi muda yang adaptif, kreatif, mandiri, dan mampu menghadapi tantangan ekonomi dan sosial abad ke-21

II. METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan PKM ini menggunakan pendekatan partisipatif dan andragogi, agar proses pelatihan sesuai dengan karakteristik guru sebagai pembelajar dewasa. Kegiatan diawali dengan tahap analisis kebutuhan melalui wawancara, observasi singkat, dan diskusi dengan pihak sekolah untuk mengetahui tingkat pemahaman guru tentang kewirausahaan. Setelah itu, tim menyusun materi pelatihan yang berisi konsep dasar kewirausahaan, kreativitas, inovasi, serta contoh penerapan dalam pembelajaran. Pelatihan dilakukan secara interaktif melalui ceramah singkat, diskusi, studi kasus, dan praktik langsung membuat rancangan pembelajaran berbasis kewirausahaan. Guru juga mengikuti simulasi model Project Based Learning untuk melatih kemampuan merancang proyek sederhana sesuai konteks sekolah dasar. Setelah pelatihan, dilakukan pendampingan berupa bimbingan perorangan dan *coaching* untuk membantu guru menerapkan materi dalam kelas. Pada tahap akhir, evaluasi dilakukan untuk menilai peningkatan pemahaman, kualitas rancangan pembelajaran, dan respon guru setelah mengikuti kegiatan. Metode ini dipilih agar guru tidak hanya memahami teori kewirausahaan, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kegiatan belajar mengajar secara praktis.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) mengenai pemahaman kewirausahaan bagi guru SDN Ngujung 1 Magetan menghasilkan peningkatan kompetensi guru secara signifikan. Berdasarkan kegiatan pelatihan, diskusi, praktik, dan pendampingan, ditemukan beberapa perkembangan penting: pemahaman konsep kewirausahaan meningkat, kemampuan

merancang pembelajaran berbasis proyek berkembang, serta kepercayaan diri guru dalam menerapkan kegiatan kreatif di kelas semakin kuat. Perubahan ini terlihat dari hasil observasi, lembar evaluasi, dan unjuk kerja guru selama pelatihan.

Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar guru masih memaknai kewirausahaan sebagai aktivitas jual beli sederhana. Mereka belum memahami unsur penting seperti kreativitas, inovasi, risk-taking, *problem solving*, dan identifikasi peluang. Setelah mengikuti pelatihan, sebagian besar guru mampu menjelaskan konsep kewirausahaan secara lebih komprehensif. Guru juga mampu mengaitkan kewirausahaan dengan pembelajaran tematik Kurikulum Merdeka, terutama melalui model Project Based Learning (PjBL).

Selain peningkatan pengetahuan, kemampuan praktik guru juga mengalami kemajuan. Guru dapat membuat rancangan pembelajaran berbasis proyek seperti “Proyek Produk Lokal Kelas IV”, “Mini Market Siswa”, dan “Kerajinan Daur Ulang Kreatif”. Hal ini menunjukkan bahwa guru mulai memahami cara mengintegrasikan potensi lokal Magetan ke dalam pembelajaran kontekstual. Pada sesi praktik, guru mampu menyusun langkah pembelajaran yang meliputi pemetaan masalah, perancangan ide, pembuatan prototipe sederhana, hingga presentasi hasil proyek. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis simulasi efektif dalam menumbuhkan kreativitas dan inovasi guru.

Pendampingan (coaching) yang dilakukan setelah pelatihan juga memberikan dampak signifikan. Guru yang awalnya ragu dalam merancang proyek kreatif menjadi lebih percaya diri setelah mendapatkan umpan balik. Guru merasa terbantu melalui contoh-contoh sederhana dan studi kasus yang relevan dengan kondisi sekolah. Hal ini sejalan dengan teori experiential learning bahwa praktik langsung dan refleksi mendalam berpengaruh besar terhadap perubahan perilaku.

Untuk mendukung analisis ini, berikut **dua tabel data** yang menggambarkan perkembangan pemahaman dan keterampilan guru sebelum dan sesudah pelatihan.

Tabel 1. Perbandingan Pemahaman Guru Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Aspek yang Dinilai	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan	Peningkatan
Pemahaman konsep kewirausahaan	45%	90%	Tinggi
Pemahaman kreativitas & inovasi	40%	85%	Tinggi
Kemampuan mengidentifikasi peluang	35%	80%	Tinggi
Pengetahuan tentang PjBL	50%	88%	Tinggi
Pemahaman potensi lokal sebagai sumber belajar	42%	89%	Tinggi

Interpretasi:

Data menunjukkan bahwa seluruh aspek pemahaman mengalami peningkatan signifikan. Hal ini

Tabel 2. Kemampuan Praktik Guru dalam Merancang Pembelajaran Berbasis Kewirausahaan

Keterampilan Praktik	Nilai	Nilai	Perkembangan
	Sebelum (1-5)	Sesudah (1-5)	
Merancang ide proyek	2	4	Meningkat
Menghubungkan tema pelajaran dengan kewirausahaan	2	5	Sangat meningkat
Membuat prototipe sederhana	1	4	Meningkat
Melakukan simulasi pembelajaran	2	4	Meningkat
Menilai hasil proyek siswa	2	5	Sangat meningkat

Interpretasi:

Hasil praktik menunjukkan bahwa guru mengalami kemajuan dalam keterampilan merancang pembelajaran kewirausahaan. Keterampilan yang sebelumnya rendah, seperti membuat prototipe dan simulasi pembelajaran, meningkat signifikan setelah mengikuti praktik dan pendampingan.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dan experiential learning sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan guru. Keterlibatan langsung, diskusi, dan praktik membuat guru lebih mudah memahami konsep yang sebelumnya abstrak. Peningkatan signifikan pada pengetahuan dasar kewirausahaan juga memperlihatkan bahwa materi yang diberikan relevan dengan kebutuhan guru, sesuai prinsip andragogi bahwa pembelajar dewasa belajar lebih baik melalui pengalaman yang relevan.

Penerapan Project Based Learning terbukti membantu guru dalam menghubungkan kewirausahaan dengan pembelajaran tematik. Hasil praktik menunjukkan bahwa guru sudah mampu membuat desain proyek yang berorientasi pada kreativitas, inovasi, dan pemanfaatan potensi lokal. Ini penting karena integrasi kewirausahaan dalam pembelajaran dasar tidak hanya untuk membuat siswa "berjualan", tetapi untuk membentuk pola pikir produktif, kreatif, dan berani mencoba.

Pendampingan berkelanjutan juga memainkan peran besar. Guru yang awalnya kesulitan menjadi lebih percaya diri setelah mendapat arahan dan contoh. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terbaru yang menyebutkan bahwa coaching dapat meningkatkan performa guru dalam menerapkan pembelajaran inovatif.

Secara keseluruhan, program ini berhasil memperkuat kompetensi guru dalam aspek pengetahuan dan keterampilan. Dampak jangka panjangnya adalah terbentuknya budaya belajar kreatif dan produktif di sekolah, yang mendukung misi sekolah dalam menumbuhkan karakter kemandirian dan jiwa wirausaha pada peserta didik.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat tentang pemahaman kewirausahaan bagi guru SDN Ngujung 1 Magetan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru baik dari sisi pengetahuan maupun keterampilan praktik. Guru yang sebelumnya memiliki pemahaman terbatas mengenai kewirausahaan kini mampu memahami konsep-konsep penting seperti kreativitas, inovasi, identifikasi peluang, serta penerapan pembelajaran berbasis proyek. Melalui pelatihan interaktif, praktik langsung, dan pendampingan, guru juga mampu merancang kegiatan pembelajaran kewirausahaan yang relevan dengan konteks sekolah dasar serta memanfaatkan potensi lokal sebagai sumber belajar. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis pengalaman dan pendampingan intensif efektif dalam mengembangkan kapasitas guru. Secara keseluruhan, program PKM ini berhasil mencapai tujuan dalam memperkuat kompetensi kewirausahaan guru serta mendukung terciptanya suasana belajar yang kreatif, produktif, dan berorientasi pada pengembangan karakter siswa.

Untuk mendukung keberlanjutan program, diperlukan upaya lanjutan dari pihak sekolah dan guru agar penguatan kewirausahaan tidak berhenti pada tahap pelatihan saja. Sekolah disarankan membentuk tim kecil atau komunitas praktisi guru yang fokus pada pengembangan pembelajaran berbasis kewirausahaan sehingga inovasi yang telah dibuat dapat terus dikembangkan. Guru juga dianjurkan untuk terus memperkaya wawasan melalui pelatihan lanjutan, berbagi praktik baik, dan memanfaatkan potensi lingkungan sekitar sebagai laboratorium pembelajaran. Selain itu, kolaborasi antara sekolah dengan UMKM, komite sekolah, dan tokoh masyarakat perlu diperkuat untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi siswa. Dengan demikian, integrasi nilai-nilai kewirausahaan dalam pembelajaran dapat berjalan secara konsisten, terarah, dan berkelanjutan sehingga mampu memberikan dampak lebih luas bagi sekolah dan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, B. (2010). *Kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, R., & Wibowo, A. (2018). Kompetensi Guru dalam Pengembangan Pembelajaran Kreatif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 115–124.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Basrowi & Suwandi. (2009). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. Washington, DC: ASHE.

Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks: Sage.

Drucker, P. F. (1985). *Innovation and Entrepreneurship*. New York: Harper & Row.

Epstein, J. (2002). *School, Family, and Community Partnerships*. Boulder: Westview Press.

Fenwick, T. (2021). *Experiential Learning 4.0*. New York: Routledge.

Fullan, M. (2007). *The New Meaning of Educational Change*. New York: Teachers College Press.

Gibb, A. (2002). In Pursuit of a New 'Enterprise' Paradigm. *International Journal of Management Reviews*, 4(3), 233–269.

Hisrich, R. D., Peters, M. P., & Shepherd, D. A. (2010). *Entrepreneurship* (8th ed.). New York: McGraw-Hill.

Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching and Learning*. Thousand Oaks: Corwin Press.

Johnson, E. B. (2020). *Contextual Learning in the Digital Era*. New York: Routledge.

Joyce, B., & Weil, M. (1996). *Models of Teaching*. Boston: Allyn & Bacon.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (2000). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University.

Knowles, M. S. (1980). *The Adult Learner*. Houston: Gulf Publishing.

Kuratko, D. F. (2021). *Entrepreneurship: Theory, Process, Practice*. New York: Cengage.

Lewis, C. (2022). *Lesson Study: Enhancing Teacher Learning and Collaboration*. Cambridge: Cambridge University Press.

Liedtka, J. (2020). *Design Thinking for Innovation*. New York: Columbia Business School Publishing.

Mardikanto, T., & Soebianto, P. (2015). *Pemberdayaan Masyarakat*. Bandung: Alfabeta.

McClelland, D. C. (1961). *The Achieving Society*. Princeton: Van Nostrand.

Neck, H., & Greene, P. (2020). *Teaching Entrepreneurship: A Practice-Based Approach*. London: Edward Elgar.

OECD. (2022). *Entrepreneurial Education in Schools*. Paris: OECD Publishing.

Ormrod, J. E. (2008). *Educational Psychology*. Upper Saddle River: Pearson.

Porter, M. (1990). *Competitive Advantage*. New York: Free Press.

Rahardjo, S. (2012). *Pendekatan Pembelajaran Partisipatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ries, E. (2020). *The Lean Startup Method for Education*. New York: Crown.

Riyanti, B. P. D. (2003). *Kewirausahaan dari Sudut Pandang Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Grasindo.

Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations*. New York: Free Press.

Schein, E. (2010). *Organizational Culture and Leadership*. San Francisco: Jossey-Bass.

Schumpeter, J. A. (1934). *The Theory of Economic Development*. Boston: Harvard University Press.

Sergiovanni, T. J. (1992). *Moral Leadership*. San Francisco: Jossey-Bass.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharto, E. (2005). *Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat*. Jakarta: Refika Aditama.

Suryana. (2013). *Kewirausahaan: Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Jakarta: Salemba Empat.

Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. San Rafael: Autodesk.

Thomas, J. W. (2020). *Project-Based Learning for 21st Century Skills*. Berkeley: PBLWorks.

UNESCO. (2021). *Reimagining Our Futures Together*. Paris: UNESCO.

Wahyudi. (2017). Peran Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 77–85.

Wrahatnolo, T., & Dwidienawati, D. (2022). Local-Based Entrepreneurship Education in Primary Schools. *Journal of Educational Innovation*, 10(1), 55–66.

Zimmerer, T. W., & Scarborough, N. M. (2008). *Essentials of Entrepreneurship and Small Business Management*. New Jersey: Prentice Hall.