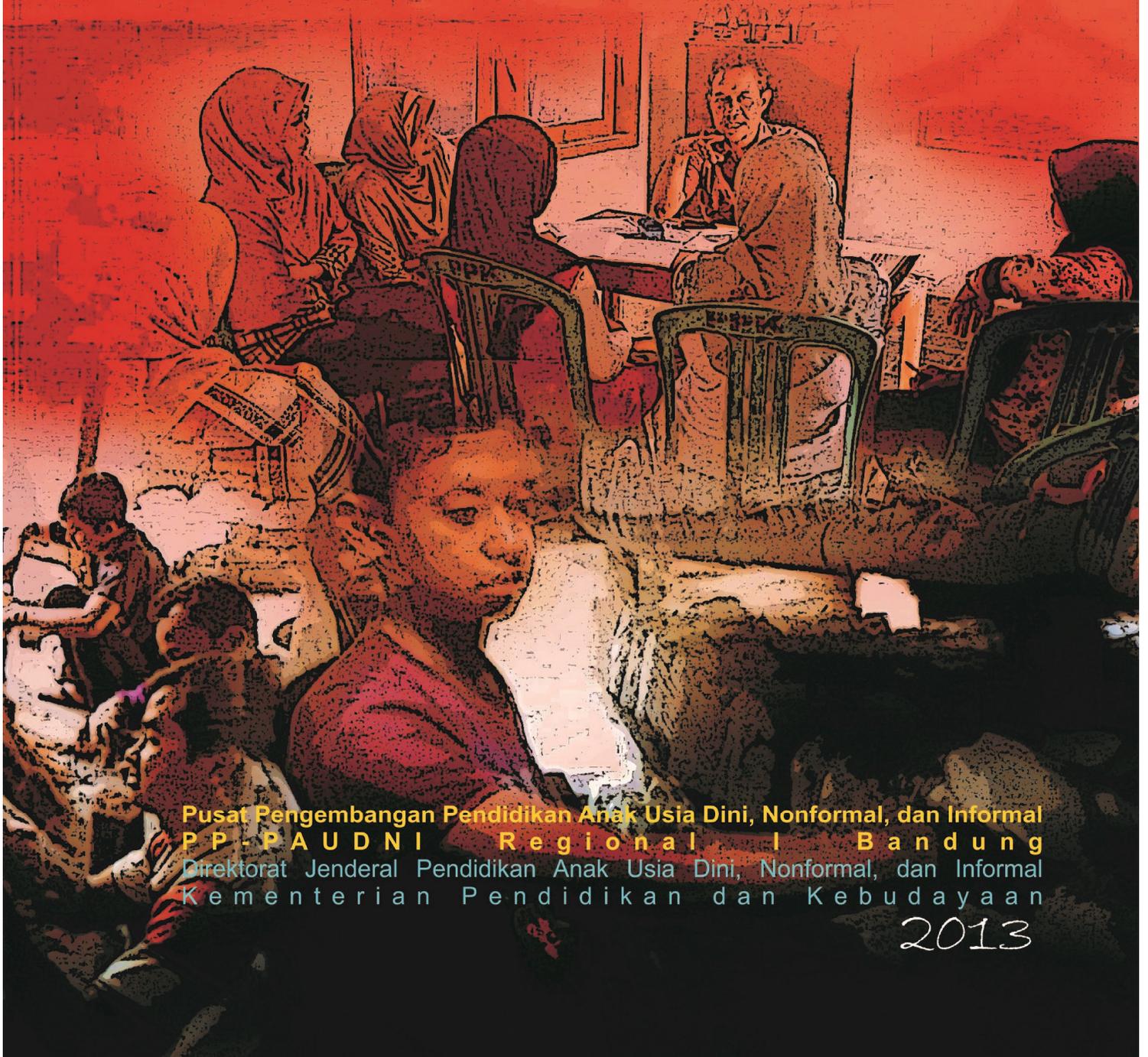




Model Pembelajaran

dalam

Pelatihan Kewirausahaan Bagi Anak Putus Sekolah



Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, dan Informal
PP-PAUDNI Regional I Bandung
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, dan Informal
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

2013

Model Pembelajaran Dalam Pelatihan Kewirausahaan Bagi Anak Putus Sekolah

Pengarah

Ir. Djajeng Baskoro, M.Pd.
(Kepala PP-PAUDNI Regional I)

Penanggung Jawab Pengembangan

Mustopa, M.M.Pd.

Narasumber

Prof. Dr. Enceng Mulyana, M.Pd.

Penyusun

Dadang Wahyudi, M.M.Pd.
Sri Lilis Herlianthi, SP., M.Si.
Agus Sofyan, M.Pd.
Desy Juwitaningsih, S.Si.
Suwanto, M.M.Pd.
Yuyun Nurfalah, S.Sos

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal
dan Informal Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini,
Nonformal dan Informal (PP-PAUDNI) Regional I
2013

LEMBAR PENGESAHAN

Disetujui dan Disahkan oleh Narasumber:

Prof. Dr. Enceng Mulyana, M.Pd.

Mengetahui,
Kepala PP-PAUDNI Regional I,

Ir. Djajeng Baskoro, M.Pd.
NIP. 196306251990021001

ABSTRAK

Model Pembelajaran Dalam Pelatihan Kewirausahaan Bagi Anak Putus Sekolah merupakan upaya sistematis yang dilakukan untuk membekali dan menguatkan kemampuan peserta dalam mengelola potensi diri untuk memulai merintis usaha.

Hadirnya model pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan bagi instruktur dan pengelola program kursus dan pelatihan dalam melaksanakan pembelajaran pada pelatihan kewirausahaan bagi anak putus sekolah.

Pembelajaran dalam Pelatihan Kewirausahaan Bagi Anak Putus Sekolah menggunakan *Problem Base Learning* atau Pembelajaran Berbasis Masalah yaitu suatu pengkondisian belajar yang menggunakan masalah sebagai tema sentral yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi tahapan identifikasi masalah, memilih solusi dan menerapkan solusi. Permasalahan dapat digali melalui curah pendapat berdasarkan pengalaman yang telah dimiliki, praktik langsung, diskusi atau melalui permainan. Oleh karena itu dalam model pembelajaran ini menggunakan metode yang bervariasi dengan dominasi praktek secara langsung sehingga diharapkan pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan. Model ini didukung dengan media dan bahan belajar yang menjadi pegangan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah diarahkan agar peserta didik terlatih dan mampu menyelesaikan masalah secara sistematis, dan logis dengan membawa dunia nyata kedalam kelas. Melalui proses ini diharapkan peserta didik dapat menghayati secara langsung terhadap masalah yang dihadapi. Pada akhir pelatihan peserta diharapkan memiliki kemampuan merencanakan usaha, mengembangkan dan memanfaatkan produk yang dibuat untuk kegiatan usaha, dan melaksanakan usaha untuk memulai merintis usaha, serta memecahkan permasalahan secara sistematis dan logis.

Dalam pengembangan model ini kemampuan kewirausahaan yang dimiliki peserta, baru mencapai tahap memulai merintis usaha, untuk itu diperlukan tindak lanjut berupa penguatan kemampuan melaksanakan usaha melalui pendampingan pelaksanaan usaha dan pengembangan usaha, sehingga kemampuan kewirausahaan dapat dimiliki secara utuh.

KATA PENGANTAR

Model Pembelajaran dalam Pelatihan Kewirausahaan Bagi Anak Putus Sekolah disusun dengan tujuan untuk memberikan acuan bagi pendidik dan tenaga kependidikan program kursus, dalam mendorong dan mengarahkan peserta pelatihan kewirausahaan bagi anak putus sekolah untuk memiliki bekal wawasan, pengetahuan dan keterampilan usaha yang cukup menuju terbangunnya sikap mental wirausaha.

Pengemasan pembelajaran dalam pelatihan kewirausahaan ini menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan multi-metode pembelajaran, supaya tercipta pembelajaran aktif, kooperatif, partisipatif, dan menyenangkan.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga tersusunnya naskah ini. Semoga karya bersama ini dapat berkontribusi terhadap peningkatan mutu penyelenggaraan kursus dan pelatihan yang selama ini terjadi di masyarakat.

Jayagiri, Desember 2013
Kepala,

Ir. Djayeng Baskoro, M.Pd.
NIP. 196306251990021001

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	7
C. Penjelasan Istilah.....	7
BAB II KONSEP DASAR	8
A. Pembelajaran.....	8
B. Pelatihan.....	14
C. Pengembangan Kewirausahaan.....	17
D. Pengertian Anak.....	20
E. Anak Putus Sekolah Dan Masalahnya...	22
BAB III MODEL PEMBELAJARAN DALAM PELATIHAN KEWIRAUSAHAAN BAGI ANAK PUTUS SEKOLAH	27
A. Penyelenggaraan Pelatihan.....	27
B. Pembelajaran.....	36
C. Langkah-Langkah Pembelajaran.....	44
BAB IV PRASYARAT PENERAPAN MODEL DAN KETERBATASAN MODEL	
A. Prasyarat Penerapan Model.....	53
B. Keterbatasan Model.....	53
BAB IV PENUTUP	54
DAFTAR PUSTAKA	55

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Pendidikan, menurut Undang-undang UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Oleh karena itu, di setiap level manapun, kegiatan pendidikan harus disadari dan direncanakan, baik dalam tataran nasional, regional/provinsi dan kabupaten/kota, serta institusi/sekolah maupun operasional (proses pembelajaran oleh pendidik). Pendidikan yang dikehendaki adalah pendidikan yang bercorak pengembangan (developmental) dan humanis, yaitu berusaha mengembangkan segenap potensi peserta didik.

Ditjen PAUDNI salah satu fungsinya adalah meningkatkan ketersediaan dan keterjangkauan layanan pendidikan kecakapan hidup, kursus dan pelatihan, dan pendidikan kewirausahaan yang bermutu dan berdaya saing serta relevan dengan kebutuhan pemberdayaan masyarakat, dunia usaha dan dunia industri, khususnya bagi penduduk putus sekolah dalam dan antar jenjang, sehingga dapat bekerja dan/atau berusaha secara produktif, mandiri, dan profesional.

Pendidikan kursus dan pelatihan merupakan pendidikan nonformal yang diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri, dan/atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Selanjutnya, dalam penjelasan pasal 26 ayat 5 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, dijelaskan bahwa kursus dan pelatihan adalah bentuk pendidikan berkelanjutan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dengan penekanan pada penguasaan keterampilan, standar kompetensi, pengembangan sikap kewirausahaan serta pengembangan kepribadian profesional.

Program kursus dan pelatihan dilaksanakan dalam rangka meminimalisasi masalah pengangguran dan kemiskinan yang selama ini masih dianggap tinggi. Data Badan Pusat Statistik (BPS), tingkat pengangguran di Indonesia per Agustus 2012 menurun menjadi 6,14%, dibanding Agustus 2011 sebesar 6,56%. Berdasarkan data di atas, pengangguran di Indonesia tersisa 7,24 juta orang. Dari jumlah tersebut sebagian besar berada di pedesaan.

Salah satu faktor penunjang angka pengangguran berasal dari anak putus sekolah. Hal ini disebabkan anak putus sekolah baik yang karena drop out atau tidak melanjutkan umumnya tidak memiliki keterampilan yang memadai (unskilllabour), untuk masuk ke dunia kerja/berusaha secara mandiri. Data Anak Putus Sekolah yang disebabkan drop out (putus sekolah)

di Indonesia tergolong cukup tinggi. Data Pusat Statistik Pendidikan, Balitbang Kemdikbud tahun 2011, bahwa terdapat 1,7 juta anak /tahun yang drop out SMK/SMU/MA ditambah lulusan SLTP dan SLTA yang tidak melanjutkan. Berdasarkan data terakhir Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional (BKKBN), saat ini terdapat 13.685.324 anak putus sekolah usia 7-15 tahun. Dari jumlah itu, sebanyak 769.235 orang atau sekitar 6% berada di Jawa Barat. Salah satu penyebab tingginya angka putus sekolah di Indonesia yaitu kemiskinan.

Berbagai macam pendekatan telah dilakukan oleh pemerintah dalam rangka mengatasi masalah pengangguran dan kemiskinan tersebut. Diantaranya adalah program Inpres Desa Tertinggal (IDT), program Kesejahteraan Sosial Kelompok Usaha Bersama Keluarga Muda Mandiri (Prokesos KUBE KMM), Tabungan Kesejahteraan Rakyat (Takesra), Kredit Usaha Kesejahteraan Rakyat (Kukesra), Kredit Usaha Kecil dan Menengah (KUKM), Jaring Pengaman Sosial (JPS) Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM Mandiri), serta program-program lainnya.

Khususnya kementerian Pendidikan Nasional (Kemdiknas) telah meluncurkan program-program kursus dan pelatihan diantaranya Pendidikan Kewirausahaan Masyarakat (PKM), Pendidikan Kecakapan Hidup (PKH) dan Pengembangan Desa Vokasi. Program ini bertujuan memberikan bekal pendidikan kewirausahaan yang bermutu dan relevan dengan kebutuhan masyarakat. Setiap lulusan kursus dan pelatihan diharapkan dapat berusaha mandiri atau menciptakan lapangan kerja baru,

menghasilkan produk barang dan/atau jasa yang kreatif serta inovatif sehingga mampu memberdayakan potensi lokal untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dalam rangka mengurangi pengangguran dan kemiskinan di Indonesia.

PP-PAUDNI Regional I Bandung sebagai UPT Ditjen PAUDNI menyadari sepenuhnya bahwa penyelenggaraan kursus dan pelatihan di masyarakat kenyataannya masih kurang optimal dalam memberikan pengetahuan, sikap dan keterampilan secara komprehensif. Berdasarkan hasil pemetaan mutu PAUDNI tahun 2012 pada 47 lembaga untuk program kursus dan pelatihan, bahwa pelaksanaan program kursus dan pelatihan dilapangan cenderung berorientasi pada kemampuan vokasional, hal ini dapat dilihat dari capaian lulusannya pada aspek standar kompetensi lulusan sebesar 65,96% pada kemampuan vokasional, sedangkan 12,35% pada kemampuan personal, 15,17% pada kemampuan sosial, dan 10,52% pada kemampuan kewirausahaan. Akibatnya lulusan kursus dan pelatihan lebih cenderung memiliki kemampuan vokasional dan tidak mampu memanfaatkan kemampuan vokasi tersebut untuk menciptakan peluang usaha. Hasil studi eksplorasi juga menunjukkan hal yang sama dengan kondisi diatas.

Berdasarkan hasil studi eksplorasi yang dilakukan di 2 (dua) Kabupaten yaitu Kabupaten Ciamis dan Kabupaten Subang, dapat disimpulkan bahwa.

1. Pada umumnya penyelenggaraan pelatihan kewirausahaan di lapangan cenderung bersifat parsial, hanya menekankan pada kecakapan vokasional saja, sementara kecakapan yang

lainnya seringkali diabaikan akibatnya selesai pelatihan peserta masih kesulitan untuk mengembangkan kegiatan vokasinya menjadi sebuah kegiatan usaha.

2. Proses dan pengelolaan pembelajaran pada pelatihan yang dilaksanakan di lokasi studi eksplorasi kurang menarik, monoton serta lebih bersifat teoritis yang sangat minim implementasinya.
3. Warga masyarakat yang putus sekolah di kedua lokasi , sebagian belum memiliki keterampilan yang dapat dikembangkan menjadi suatu kegiatan usaha, karena aktivitas mereka umumnya hanya membantu pekerjaan orang tua. Sementara itu mereka yang sudah mempunyai keterampilan masih kebingungan untuk mengembangkan kemampuannya tersebut menjadi suatu kegiatan usaha.

Oleh karena itu, melalui fungsinya dalam pengembangan model PNFI, PP-PAUDNI Regional I Bandung tahun 2013 mengembangkan model pelatihan kewirausahaan yang ditujukan bagi sasaran anak putus sekolah. Melalui pengembangan program ini diharapkan PP-PAUDNI dapat membantu mencari solusi terhadap permasalahan peningkatan pengangguran oleh anak putus sekolah.

B. Tujuan

1. Tujuan umum

Tujuan umum penyusunan model adalah untuk memformulasikan Model Pembelajaran Dalam Pelatihan Kewirausahaan Bagi Anak Putus Sekolah.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penyusunan Model Pembelajaran Dalam Pelatihan Kewirausahaan Bagi Anak Putus Sekolah adalah :

- a. Menjadi acuan bagi instruktur kursus dan pelatihan dalam memfasilitasi proses pembelajaran khususnya pembelajaran dalam rangka memperkuat kemampuan wirausaha.
- b. Menjadi rujukan bagi pengelola dalam melengkapi dan menyempurnakan proses penyelenggaraan kursus dan pelatihan yang dilaksanakan.
- c. Menjadi bahan pembinaan bagi para stakeholders dalam meningkatkan kualitas penyelenggaraan program kursus dan pelatihan di wilayah kerjanya.

C. Penjelasan Istilah

1. Kewirausahaan adalah proses mengidentifikasi, mengembangkan, dan membawa visi inovatif, peluang, cara yang lebih baik dalam menjalankan sesuatu dalam kehidupan.
2. Anak adalah seseorang yang belum dewasa berdasarkan ciri nyata ukuran kedewasaan, masih dibawah tanggungjawab orang tua, dan berusia sampai 22 tahun.
3. Anak Putus Sekolah adalah anak yang pada saat tertentu tidak sedang mengikuti sekolah (baik SD, SLTP, maupun SLTA) karena tidak dapat menyelesaikan program belajar sebelum waktunya (drop out), atau orang yang telah lulus

Sekolah Dasar (SD) atau lulus Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) atau lulus Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) yang tidak melanjutkan ke jenjang berikutnya, disebabkan oleh berbagai faktor. Dalam model ini batasan anak putus sekolah yang menjadi sasaran program adalah usia minimal 18 tahun.

BAB II

Konsep Dasar

A. Pembelajaran

Pembelajaran diambil dari terjemahan kata "*Instructional*". Seringkali orang membedakan kata pembelajaran ini dengan "pengajaran", akan tetapi tidak jarang pula orang memberikan pengertian yang sama untuk kedua kata tersebut. Kata pembelajaran dan kata pengajaran dapat dibedakan pengertiannya, kalau kata pengajaran hanya ada di dalam konteks instruktur-peserta didik di kelas formal, sedangkan kata pembelajaran tidak hanya ada dalam konteks instruktur-peserta didik di kelas formal, akan tetapi juga meliputi kegiatan belajar mengajar yang tak dihadiri oleh instruktur secara fisik. Di dalam kata pembelajaran ditekankan pada kegiatan belajar peserta didik melalui usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar.

Ciri utama dari kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi. Interaksi yang terjadi antara pembelajar dengan lingkungan belajarnya, baik itu dengan instruktur, teman-temannya, media pembelajaran, dan atau sumber-sumber belajar yang lain. Peranan instruktur tidak hanya terbatas sebagai pemateri (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai fasilitator, pembimbing, pengembang, dan pengelola

kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

1. Prinsip Pembelajaran

a. Pembelajaran sebagai usaha memperoleh perubahan perilaku

Ciri utama proses pembelajaran adalah perubahan perilaku dalam diri individu. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Perubahan yang disadari. Individu yang melakukan proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuannya dan keterampilannya telah bertambah, ia lebih yakin terhadap dirinya sendiri, dan sebagainya.
- 2) Perubahan yang bersifat kontinyu. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran akan berlangsung secara berkesinambungan, artinya suatu perubahan yang terjadi menyebabkan terjadinya perubahan perilaku yang lain.
- 3) Perubahan yang bersifat fungsional. Perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan.
- 4) Perubahan yang bersifat positif. Orang yang telah belajar akan merasakan sesuatu yang lebih luas dalam dirinya.
- 5) Perubahan yang bersifat aktif. Perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya, akan tetapi melalui aktivitas individu.

- 6) Perubahan yang bersifat permanen. Perubahan yang terjadi sebagai hasil pembelajaran akan berada secara kekal dalam diri individu, setidaknya-tidaknya untuk masa tertentu.
- 7) Perubahan yang bertujuan dan terarah. Dalam proses pembelajaran, semua aktivitas terarah pada pencapaian suatu tujuan tertentu.

b. Hasil Pembelajaran Ditandai Dengan Perubahan Perilaku Secara Keseluruhan

Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran meliputi aspek-aspek kognitif, afektif, konatif dan motorik.

c. Pembelajaran Merupakan Suatu Proses

Pembelajaran itu merupakan suatu aktivitas yang dinamis dan saling berkaitan dengan tahapan yang sistimatis dan terarah. Pembelajaran tidak dapat dilepaskan dengan interaksi individu dengan lingkungannya.

d. Proses Pembelajaran Terjadi Karena Adanya Sesuatu Yang Mendorong Dan Ada Sesuatu Tujuan Yang Hendak Dicapai

Aktivitas pembelajaran terjadi karena adanya kebutuhan yang harus dipuaskan, dan adanya tujuan yang ingin dicapai. Atas dasar prinsip ini, maka pembelajaran akan terjadi apabila individu merasakan adanya kebutuhan yang mendorong dan ada sesuatu yang perlu dicapai untuk memenuhi kebutuhannya.

e. Pembelajaran Merupakan Bentuk Pengalaman

Pengalaman pada dasarnya adalah kehidupan melalui situasi yang nyata dengan tujuan tertentu. Pembelajaran merupakan bentuk interaksi individu dengan lingkungannya sehingga banyak memberikan pengalaman pada situasi nyata. Perubahan perilaku yang diperoleh dari pembelajaran, pada dasarnya merupakan pengalaman. Ini berarti bahwa selama individu dalam proses pembelajaran hendaknya tercipta suatu situasi yang menyenangkan sehingga memberikan pengalaman yang berarti.

2. Pembelajaran Orang Dewasa

Permasalahan yang paling sering muncul dalam pelaksanaan pendidikan nonformal adalah hasil belajar, output dan outcomenya. Ketidakmampuan peserta memahami dengan baik materi dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan merupakan indikasi kurang berhasilnya kegiatan pendidikan nonformal.

Sasaran pendidikan nonformal memiliki karakteristik yang khas, yang dalam pembelajaran memerlukan pendekatan tidak hanya dengan pedagogi (anak), tetapi juga secara andragogi (orang dewasa). Pembelajaran andragogi lebih menekankan pada membimbing dan membantu orang dewasa untuk menemukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam rangka memecahkan masalah-masalah kehidupan yang dihadapinya.

Cara belajar orang dewasa jauh berbeda dengan cara belajar anak-anak. Oleh karena itu, proses penyelenggaraan belajar bagi orang dewasa harus didekati dengan cara yang berbeda pula.

3. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM)

Pembelajaran Berbasis Masalah disebut juga *Problem Base Learning* (PBL) merupakan sebuah strategi pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah. Hakikat masalah dalam SPBM adalah gap atau kesenjangan antara situasi nyata dan kondisi yang diharapkan. Kesenjangan tersebut dapat dirasakan dari adanya keresahan, keluhan, kerisauan atau kecemasan.

Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM) ini penting mengingat manusia akan selalu dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang sederhana maupun kompleks. Proses pembelajaran diarahkan agar peserta didik terlatih dan mampu menyelesaikan masalah secara sistimatis, dan logis.

SPBM dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Ada 3 ciri utama dari SPBM yaitu:

1. Merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan peserta didik. SPBM tidak mengharapkan peserta didik hanya sekedar mencatat, mendengarkan, dan menghafal materi saja,

tetapi menuntut peserta didik untuk aktif berfikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan.

2. Aktivitas pembelajaran diarahkan pada pemecahan masalah. SPBM menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran, artinya tanpa masalah tidak mungkin ada proses pembelajaran.
3. Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir ilmiah. Proses berpikir dilakukan secara sistematis melalui tahapan tertentu dan secara empiris atau didasarkan pada data, fakta atau pengalaman yang terjadi.

Pembelajaran berbasis masalah, menekankan pada pentingnya pembelajaran melalui pengalaman. Anak-anak merupakan para pembelajar aktif secara sosial yang belajar dengan cara mengeksplorasi lingkungan mereka (Dewey, 1910). Dalam penerapan strategi ini permasalahan tidak selamanya harus disiapkan pendidik, tetapi pendidik juga dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menetapkan topik masalah. Kegiatan belajar dapat memanfaatkan rasa keingintahuan yang alamiah dari peserta didik dengan membawa dunia nyata ke dalam kelas dengan membuatnya tersedia dan dapat diakses untuk keperluan belajar. Sehingga belajar bukan semata-mata proses menghafal sejumlah fakta, tetapi suatu proses interaksi secara sadar antara individu dan lingkungannya/dunia nyata.

Melalui proses ini perkembangan peserta didik tidak hanya terjadi pada aspek kognitif tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik melalui penghayatan secara internal akan problema yang dihadapi.

B. Pelatihan

Istilah "latihan" sebagaimana dijelaskan oleh Poerwadarminta (1984) mengandung arti sebagai pelajaran untuk membiasakan atau memperoleh sesuatu kecakapan, dalam kaitan dengan pekerjaan. Seorang pegawai atau karyawan suatu organisasi/lembaga, dengan jalan melatih diri sendiri melalui coba-coba atau ikut-ikutan orang lain saja, tidak akan mencapai hasil dan kualitas yang diharapkan. Adanya program latihan yang terencana dengan baik dan sistematis merupakan cara utama untuk membiasakan atau memberikan kecakapan kepada seorang pekerja agar dia terampil mengerjakan pekerjaannya.

Lebih lanjut Filippo (1961) menegaskan bahwa latihan pada dasarnya merupakan suatu usaha meningkatkan pengetahuan dan kecakapan agar karyawan dapat mengerjakan suatu pekerjaan tertentu.

Inpres Nomor 15 tahun 1974 memberikan pengertian latihan sebagai pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan dalam waktu yang relatif singkat dengan metode yang mengutamakan praktik daripada teori. Lebih lanjut Inpres tersebut

menerangkan bahwa yang disebut latihan pegawai adalah sebagian dari pendidikan yang diikuti pegawai untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan persyaratan pekerjaan tersebut. Dalam hubungan ini, Mills (1973) menerangkan pula bahwa latihan merupakan pendidikan lanjutan yang menjadi dasar yang lebih luas, sehingga pekerja akan lebih terampil dalam pekerjaan sekaligus pula akan dapat menjadikan dirinya sadar akan kesempatan yang dijalaninya untuk mencapai kemajuan sesuai dengan yang diinginkannya. Lebih lanjut, Mills mengungkapkan tujuan latihan adalah untuk menolong peserta latihan agar memperoleh skills, sikap, kebiasaan berpikir, dan kualitas watak yang memungkinkan mereka dapat memahami pekerjaan-pekerjaannya dan dapat melakukannya secara efisien dan memuaskan.

Berdasarkan beberapa definisi yang telah diuraikan di atas, maka latihan dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja, terorganisasi, dan sistematis di luar sistem persekolahan untuk memberikan dan meningkatkan suatu pengetahuan dan keterampilan tertentu kepada kelompok tenaga kerja tertentu, dalam waktu yang relatif singkat dengan menggunakan metode yang mengutamakan praktik daripada teori, agar mereka memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam memahami dan melaksanakan suatu pekerjaan dengan cara yang efisien dan efektif.

Dari berbagai pengertian latihan seperti diuraikan di atas dapatlah disimpulkan bahwa latihan itu mempunyai unsur-unsur sebagai berikut.

1. Latihan mengandung tujuan yang ingin dicapai;
2. Latihan dilakukan dengan cara sengaja terorganisir dan sistematis;
3. Latihan berlangsung dalam masyarakat di luar sistem persekolahan;
4. Latihan memberikan suatu pengetahuan dan keterampilan tertentu;
5. Latihan diberikan kepada kelompok tenaga kerja tertentu;
6. Latihan diselenggarakan dalam waktu yang relatif singkat;
7. Latihan menitikberatkan praktik daripada teori;

Uraian di atas menunjukkan bahwa latihan itu penting, baik bagi organisasi niaga, organisasi non niaga, maupun bagi lembaga lainnya. Selain itu, latihan juga memberikan manfaat yang berharga. Beberapa manfaat yang berharga dari suatu latihan adalah sebagai berikut.

1. Memberikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan mengenai suatu pekerjaan;
2. Memberikan dasar yang lebih luas bagi pendidikan lanjutan;
3. Menambah pemahaman terhadap wawasan suatu pekerjaan;
4. Meningkatkan suatu keterampilan dalam suatu pekerjaan;
5. Menghasilkan efisiensi dan efektivitas dalam mengerjakan suatu pekerjaan;
6. Memberikan rasa puas;
7. Memberikan rasa sadar terhadap kesempatan-kesempatan untuk mencapai kemajuan;

8. Menambah perasaan tanggung jawab terhadap suatu pekerjaan;
9. Menambah kemampuan untuk menggunakan sumber-sumber manusia atau materi yang belum dimanfaatkan;
10. Memperkecil kecelakaan kerja;
11. Memberikan keterampilan untuk dapat memperbaiki sesuatu dalam suatu pekerjaan;
12. Memberikan didikan untuk dapat melakukan suatu pekerjaan yang lebih baik;
13. Meningkatkan semangat kerja;
14. Meningkatkan kualitas dan kuantitas produktivitas kerja;
15. Mengurangi pengawasan terhadap suatu pekerjaan;
16. Memberikan kestabilan dan keluwesan organisasi atau lembaga;

C. Pengembangan Kewirausahaan

Pengertian Kewirausahaan adalah semangat, sikap, perilaku kemampuan seseorang dalam menangani usaha dan atau kegiatan yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik dan atau memperoleh keuntungan yang lebih besar. Kewirausahaan adalah suatu proses kreativitas dan inovasi yang mempunyai resiko tinggi untuk menghasilkan nilai tambah bagi produk yang bermanfaat bagi masyarakat dan mendatangkan kemakmuran bagi wirausahawan.

Kewirausahaan itu dapat dipelajari walaupun ada juga orang-orang tertentu yang mempunyai bakat dalam hal kewirausahaan.

Menurut Drucker, 1985 (dalam Suryana, 2003) dalam bukunya *Innovation and Entrepreneurship* mengemukakan perkembangan teori kewirausahaan menjadi tiga tahapan : a) Teori yang mengutamakan peluang usaha. teori ini disebut teori ekonomi, yaitu wirausaha akan muncul dan berkembang apabila ada peluang ekonomi; b) Teori yang mengutamakan tanggapan orang terhadap peluang, yakni, teori Sosiologi, yang mencoba menerangkan mengapa beberapa kelompok sosial menunjukkan tanggapan yang berbeda terhadap peluang usaha dan teori Psikologi yang mencoba menjawab karakteristik perorangan yang membedakan wirausaha dan bukan wirausaha serta karakteristik perorangan yang membedakan wirausaha berhasil dan tidak berhasil, dan c) Teori yang mengutamakan hubungan antara perilaku wirausaha dengan hasilnya. Disebut dengan teori perilaku, yaitu yang mencoba memahami pola perilaku wirausaha. Kewirausahaan dapat dipelajari dan dikuasai, karena kewirausahaan bisa merupakan pilihan kerja, atau pilihan karir.

Ciri-ciri seorang wirausaha meliputi : memiliki rasa percaya diri dan mampu bersikap positif terhadap diri dan lingkungannya, berperilaku pemimpin, memiliki inisiatif, berperilaku kreatif dan inovatif, mampu bekerja keras, berpandangan luas dan memiliki visi ke depan, berani

mengambil risiko yang diperhitungkan, dan tanggap terhadap saran dan kritik.

Ciri tersebut dapat diwujudkan dalam berbagai kemampuan seperti dalam memilih jenis usaha, mengelola produksi, mengembangkan pemasaran, meningkatkan pengelolaan keuangan dan permodalan, mengorganisasikan dan mengelola kelompok usaha, dan mengembangkan jalinan kemitraan usaha.

Menjadi seorang wirausaha, dibutuhkan pola pikir dan perilaku untuk selalu menciptakan nilai dan nilai tambah, serta pembekalan kemampuan seperti pengetahuan, keterampilan, serta sikap mental wirausaha. Untuk itu maka diperlukan pengembangan kewirausahaan yang ditujukan untuk mengembangkan potensi keterampilan dan kemandirian seseorang dalam kewirausahaan. Pengembangan tersebut dimulai dari penanaman budaya kewirausahaan, kesadaran tentang pentingnya kewirausahaan, terbentuknya embrio wirausaha yang berani mencoba –coba untuk menjadi wirausaha pemula dengan segala resiko yang sudah dipertimbangkan, lalu tumbuh dan berkembang menjadi wirausaha yang mandiri.

Berdasarkan kebijakan dan program pengembangan wirausaha Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia, ada 3 (tiga) tahapan pengembangan kewirausahaan yaitu :

1. tahap pembibitan atau pembenihan kewirausahaan.

Tahap ini lebih menekankan pada penanaman budaya kewirausahaan serta upaya-upaya penyadaran terhadap perubahan pola pikir untuk senantiasa mampu mengembangkan nilai-nilai, sikap dan perilaku mental seorang wirausaha.

2. Tahap penempatan kewirausahaan

Tahap ini diarahkan untuk membekali dan memperkuat calon wirausaha atau wirausaha pemula melalui pelatihan, technopreneur, marketingpreneur, sosiopreneur dan lain-lain, untuk memiliki kemampuan manajemen usaha secara praktis

3. Tahap pengembangan kewirausahaan

Tahap ini dilakukan untuk memperkuat dan meningkatkan usaha yang dijalankan melalui proses inkubator, pendampingan, percepatan, pengembangan kemitraandan lain-lain.

Melalui ketiga tahapan ini diharapkan dapat membentuk wirausaha yang mampu menciptakan lapangan pekerjaan bagi diri sendiri, keluarga, masyarakat dan lingkungannya. Pelaksanaan ketiga tahapan diatas tentunya membutuhkan sinergisitas dari berbagai instansi dan stakeholder terkait yang harus dilakukan secara berkelanjutan.

D. Pengertian Anak

Berdasarkan ketentuan hukum di Indonesia terdapat perbedaan penentuan penggolongan anak. Menurut UU RI

Nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. UU RI Nomor 4 Tahun 1979 Tentang Kesejahteraan Anak, pasal 1 ayat 2, anak adalah seseorang yang belum mencapai umur 21 (dua puluh satu) tahun dan belum pernah kawin. Sedangkan Pengertian Anak Dalam Kitab Undang-undang hukum perdata (Burgelijk wetboek voor Indonesia/BW) erat kaitannya dengan pengertian mengenai kedewasaan. Pasal 330 menyebutkan bahwa batas antara belum dewasa dengan telah dewasa yaitu 21 tahun kecuali anak itu sudah kawin. Sementara itu menurut hukum adat tidak ada ketentuan yang pasti kapan seseorang dapat dianggap dewasa.

Berdasarkan hasil penelitian Soepomo tentang hukum perdata di Jawa Barat, dijelaskan bahwa ukuran kedewasaan seseorang diukur dari segi (1) dapat bekerja sendiri (mandiri); (2) cakap untuk melakukan apa yang disyaratkan dalam kehidupan bermasyarakat dan bertanggungjawab; dan (3) dapat mengurus harta kekayaan sendiri. Berdasarkan hukum adat ini ukuran kedewasaan tidak berdasarkan hitungan usia tetapi pada ciri tertentu yang nyata.

Menurut beberapa ahli perkembangan anak dibagi dalam tiga (3) fase yaitu: (1) masa anak kecil, pada usia antara 0-7 tahun; (2) masa kanak-kanak, antara usia 7-14 tahun; dan (3) masa remaja, yaitu diatas usia 14 tahun dimana merupakan masa penghubung dan masa peralihan dari anak menjadi dewasa. Menurut (Ingersoll, 1989) dalam (Agustiani, 2006:29)

secara umum, masa remaja dibagi menjadi tiga bagian. *Pertama*, masa remaja awal 12 sampai 15 tahun di mana pada masa ini individu mulai meninggalkan peran sebagai anak-anak dan berusaha mengembangkan diri sebagai individu yang unik dan tidak bergantung pada orang tua. *Kedua*, masa remaja pertengahan 15 sampai dengan 18 tahun yang ditandai dengan berkembangnya kemampuan berfikir yang baru. *Ketiga*, masa remaja akhir 19 sampai 22 tahun yang ditandai oleh persiapan akhir untuk memasuki peran-peran orang dewasa. Dalam periode ini individu remaja berusaha memantapkan tujuan vokasional dan mengembangkan *sense of personal identity* serta adanya keinginan yang kuat untuk menjadi matang dan diterima dalam kelompok teman sebaya dan orang dewasa.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, pengertian anak dalam pengembangan model Pelatihan Kewirausahaan Bagi Anak Putus Sekolah adalah seseorang yang belum dewasa berdasarkan ciri nyata ukuran kedewasaan, masih di bawah tanggung jawab orang tua, dan berusia sampai 22 tahun.

E. Anak Putus Sekolah Dan Masalahnya

Pemerintah menyelenggarakan program wajib belajar 9 tahun, bahkan saat ini berkembang menjadi 12 tahun. Program ini didasari konsep pendidikan dasar untuk semua yang pada hakekatnya berarti penyediaan akses yang sama untuk semua anak. Melalui program wajib belajar pendidikan dasar diharapkan dapat mengembangkan sikap, pengetahuan dan

keterampilan dasar yang perlu dimiliki semua warga negara sebagai bekal untuk dapat hidup di masyarakat dan dapat melanjutkan pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi baik ke lembaga pendidikan sekolah maupun luar sekolah. Namun karena berbagai hal anak tidak dapat menyelesaikan atau melanjutkan program pendidikannya sehingga harus keluar dari sekolah (putus sekolah).

Anak putus sekolah adalah keadaan dimana anak mengalami keterlantaran karena sikap dan perlakuan orang tua yang tidak memberikan perhatian terhadap proses tumbuh kembang anak tanpa memperhatikan hak-hak anak untuk mendapatkan pendidikan yang layak.

Menurut Departemen Pendidikan di Amerika Serikat (MC Millen Kaufman, dan Whitener, 1996) mendefinisikan bahwa anak putus sekolah adalah murid yang tidak dapat menyelesaikan program belajarnya sebelum waktunya selesai atau murid yang tidak tamat menyelesaikan program belajarnya.

Pengertian anak putus sekolah yang dimaksud dalam model ini adalah anak yang pada saat tertentu tidak sedang mengikuti sekolah (baik SD, SLTP, maupun SLTA) karena tidak dapat menyelesaikan program belajar sebelum waktunya (drop out), atau orang yang telah lulus Sekolah Dasar (SD) atau lulus Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) atau lulus Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) yang tidak melanjutkan ke jenjang berikutnya, disebabkan oleh berbagai faktor.

Banyak faktor yang menyebabkan anak putus sekolah, diantaranya:

1. Faktor pertama, yaitu ekonomi, yaitu ketidakmampuan keluarga si anak membiayai segala proses yang dibutuhkan selama menempuh pendidikan.
2. Faktor kedua, Rendahnya motivasi atau minat anak untuk bersekolah. Hal ini disebabkan karena anak merasa minder, rendah diri, tidak dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekolahnya , atau dicemooh temannya karena tidak dapat membayar uang sekolah.
3. Kurangnya perhatian orang tua, akibat kondisi ekonomi rendah sehingga orang tua lebih berkonsentrasi pada pemenuhan kebutuhan pokok keluarga
4. Kurangnya ketersediaan sarana prasarana, seperti di pelosok atau di daerah-daerah tertinggal
5. Fasilitas belajar yang kurang memadai yang mengakibatkan turunnya minat anak untuk belajar
6. Rendahnya kesadaran orang tua akan pentingnya pendidikan

Dari keenam faktor, masalah ekonomi merupakan faktor utama yang menyebabkan anak putus sekolah. Di pedesaan umumnya orang tua tidak mampu untuk membiayai kebutuhan sekolah anak karena lemahnya kehidupan ekonomi keluarga, atau anak dibutuhkan tenaganya untuk membantu orang tua mencari nafkah. Kondisi ini diperparah dengan rendahnya kesadaran orang tua terhadap pentingnya pendidikan bagi anak.

Akibatnya anak terpaksa tidak melanjutkan sekolahnya karena harus bekerja membantu orang tua. Padahal berdasarkan undang-undang ketenagakerjaan no. 13 Tahun 2003 pasal 68, pemerintah baru memperbolehkan mempekerjakan anak pada usia minimum 18 tahun. Sementara anak di bawah usia tersebut diperkenankan bekerja dengan syarat tidak mengganggu perkembangan dan kesehatan fisik mental dan sosialnya, karena pada usia itu anak lebih diharapkan untuk menyelesaikan pendidikannya.

Anak putus sekolah umumnya berada pada rentang usia remaja. Pada usia ini, anak semakin dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya, mampu mengatasi berbagai permasalahan akibat interaksi dengan lingkungan sosialnya, serta mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku di masyarakat. Atau dengan kata lain remaja semakin dituntut untuk memiliki keterampilan-keterampilan sosial untuk mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Kegagalan remaja beradaptasi dengan lingkungan dapat menyebabkan rasa rendah diri, dikucilkan dari pergaulan, dan cenderung berperilaku antisosial.

Hambatan untuk beradaptasi bagi anak-anak putus sekolah, semakin besar. Hal ini diperparah dengan kondisi keluarga yang tidak mendukung, motivasi dan minat yang rendah, serta rasa percaya diri yang kurang karena merasa minder dan

rendah diri, menambah kesulitan mereka untuk dapat beradaptasi dengan lingkungannya.

Di samping itu anak-anak putus sekolah pada usia remaja ini umumnya merupakan tenaga kerja yang tidak terlatih atau bahkan belum memiliki keterampilan sama sekali untuk bekerja. Akibatnya semakin meningkatkan pengangguran dengan kualitas SDM yang rendah. Risiko yang paling sering dan dialami oleh kalangan remaja putus sekolah akibat tidak adanya kegiatan yang jelas serta tidak adanya keahlian yang dimiliki cenderung mendorong mereka terjerumus melakukan kegiatan-kegiatan yang negatif seperti memakai narkoba, kenakalan remaja, perkelahian, pencurian, penodongan, dan sebagainya.

Pada kondisi demikian peranan keluarga terhadap pencarian identitas diri remaja sangat besar dan menentukan. Menurut Hauser dkk. (1984), orang tua yang menggunakan perilaku-perilaku yang memudahkan (*enabling behaviors*) seperti menjelaskan, menerima, dan berempati lebih memfasilitasi perkembangan identitas remaja daripada orang tua yang menggunakan perilaku membatasi (*constraining behavior*) seperti mengkritik dan tidak menghargai.

BAB III

MODEL PEMBELAJARAN DALAM PELATIHAN KEWIRAUSAHAAN BAGI ANAK PUTUS SEKOLAH

A. Penyelenggaraan Pelatihan

1. Tujuan Pelatihan

Kegiatan pembelajaran dalam pelatihan kewirausahaan bagi Anak Putus Sekolah bertujuan untuk memberikan pembekalan pengetahuan, keterampilan dan sikap kewirausahaan sesuai dengan potensi diri dan lingkungannya.

2. Penyelenggara, instruktur, dan Peserta Pelatihan

a. Penyelenggara

Penyelenggara kegiatan pembelajaran dalam pelatihan kewirausahaan masyarakat adalah satuan PNF yang menyediakan layanan kursus berorientasi usaha mandiri. Satuan PNF tersebut dapat berbentuk:

- 1) Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM)
- 2) Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP)
- 3) UPTD Sanggar Kegiatan Belajar (SKB)
- 4) Satuan Pendidikan Nonformal lainnya

Susunan tim penyelenggara kegiatan pembelajaran pelatihan kewirausahaan masyarakat setidaknya terdiri dari penanggungjawab, ketua, wakil ketua, sekretaris,

dan anggota. Sedangkan kriteria tim penyelenggara adalah sebagai berikut:

- 1) Diutamakan berpendidikan terakhir minimal SLTA atau sederajat
- 2) Memiliki kemampuan dan pengalaman menjadi pengelola aktif program kursus dan pelatihan
- 3) Sudah mengikuti kegiatan orientasi program pendidikan kewirausahaan masyarakat

b. Instruktur

Instruktur yang memfasilitasi pembelajaran dalam pelatihan kewirausahaan masyarakat minimal terdiri dari 3 orang dengan kriteria minimal sebagai berikut:

- 1) Pendidikan minimal SLTA/sederajat
- 2) Memiliki pengalaman sebagai instruktur pada program kursus dan pelatihan masyarakat
- 3) Memiliki kemampuan memotivasi peserta didik
- 4) Menguasai substansi/materi yang akan diajarkan
- 5) Memiliki pengalaman wirausaha dan sedang menjalankan usaha.

Instruktur yang memfasilitasi pembelajaran dalam pelatihan ini dapat berasal dari unsur praktisi/pelaku usaha, pamong belajar UPT atau UPTD PNF, dinas perindustrian dan perdagangan (disperindag), dinas koperasi usaha kecil dan menengah (KUKM), atau unsur lain yang profesinya berhubungan dengan pemberdayaan masyarakat.

c. Peserta

Peserta pelatihan kewirausahaan bagi anak putus sekolah berjumlah 10 orang dalam satu rombongan belajar, dengan persyaratan sebagai berikut:

- 1) Drop out SD atau SLTP atau SLTA,
- 2) Tidak melanjutkan sekolah atau lulus SD tidak melanjutkan ke SMP, lulus SMP tidak melanjutkan ke SLTA atau lulus SLTA tidak melanjutkan ke perguruan tinggi
- 3) Berusia antara 18-22 tahun
- 4) Belum menikah
- 5) Memiliki minat untuk melaksanakan dan mengembangkan usaha baik secara perorangan ataupun kelompok
- 6) Memiliki satu jenis keterampilan yang dapat dikembangkan sebagai kegiatan usaha atau belum memiliki keterampilan sama sekali.
- 7) Memiliki kesiapan untuk mengikuti kegiatan pelatihan secara aktif sampai tuntas
- 8) Diprioritaskan berasal dari keluarga kurang mampu

d. Struktur Kurikulum Pelatihan

1. Standar Kompetensi Lulusan

Standar Kompetensi Lulusan yang ingin dicapai melalui pelatihan kewirausahaan bagi Anak Putus Sekolah adalah:

- a. Memberikan penguatan terhadap minat dan wawasan tentang kewirausahaan
- b. Membekali kemampuan dalam merencanakan kegiatan usaha
- c. Membekali kemampuan dalam mengembangkan produk yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan usaha
- d. Membekali kemampuan dalam melaksanakan usaha sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan
- e. Melatih peserta didik untuk mampu memecahkan masalah secara sistematis dan logis

2. Struktur Kurikulum

Struktur Kurikulum pada program pelatihan kewirausahaan bagi anak putus sekolah dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

STRUKTUR KURIKULUM
Pelatihan Kewirausahaan Bagi Anak Putus Sekolah

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Alokasi Waktu	
		T	P/M
1. Peserta dapat memahami konsep kewirausahaan serta mampu mengidentifikasi karakteristik wirausaha	1.1. Peserta dapat menjelaskan pengertian kewirausahaan dan dapat mengidentifikasi sikap wirausaha yang dibutuhkan dalam melaksanakan usaha	3	4
2. Peserta dapat menggali potensi diri sehingga memiliki keyakinan untuk memulai usaha	2.1. Peserta dapat menggali potensi diri sehingga memiliki keyakinan untuk memulai usaha	2	4
3. Peserta dapat memahami langkah-langkah memulai usaha	3.1. Peserta dapat menetapkan urutan langkah memulai usaha secara sistematis	2	
4. Peserta dapat menentukan jenis usaha sesuai dengan potensi yang ada di lingkungannya	4.1. Peserta dapat mengidentifikasi SDA, SDM dan lingkungan	4	15
	4.2. Peserta dapat menetapkan jenis usaha/produk yang akan dikembangkan	2	5
5. Menyusun Rencana Usaha secara matang dan dengan penuh pertimbangan	5.1. Menyusun Rencana Usaha secara matang dan dengan penuh pertimbangan	2	10
6. Peserta dapat memiliki dan menerapkan keterampilan membuat atau mengembangkan produk dalam kegiatan usaha sesuai jenis usaha yang dipilih	6.1. Peserta dapat mengidentifikasi dan menyiapkan alat dan bahan baku kegiatan produksi	2	10
	6.2. Peserta dapat mempraktikkan salah satu keterampilan membuat atau mengembangkan produk dan menerapkannya dalam kegiatan usaha	4	30
7. Peserta dapat memahami dan melakukan pembukuan keuangan suatu kegiatan usaha	7.1. Peserta dapat memahami pembukuan usaha dan dapat melakukan pencatatan transaksi keuangan	2	5
	7.2. Peserta dapat menentukan harga pokok produksi	2	2
	7.3. Peserta dapat membuat laporan laba rugi usaha	2	2
8. Peserta dapat memahami pemasaran produk	8.1. Peserta dapat menjelaskan konsep pemasaran serta menentukan segmen pasar untuk produk yang dibuat	2	5
	8.2. Peserta dapat melakukan langkah-langkah pemasaran	2	10
JUMLAH		31	102

3. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang akan diberikan meliputi:

- a. Materi motivasi, sikap dan langkah memulai usaha. Melalui materi ini diharapkan dapat mendorong minat peserta didik untuk menjadi wirausaha, membekali sikap-sikap wirausaha yang penting dimiliki dan diimplementasikan dalam melaksanakan langkah usaha.
- b. Materi perencanaan usaha. Melalui materi ini diharapkan dapat melatih dan menguatkan kemampuan peserta didik dalam merencanakan kegiatan usaha meliputi menentukan jenis usaha dan menyusun rencana usaha.
- c. Materi mengembangkan produk. Melalui materi ini diharapkan dapat membekali peserta didik untuk memiliki keterampilan membuat suatu produk atau mengembangkan suatu produk, serta memanfaatkan kemampuan tersebut pada kegiatan usaha. Produk dikembangkan sesuai dengan minat peserta didik dengan dukungan potensi lingkungan setempat.
- d. Materi pelaksanaan usaha. Melalui materi ini diharapkan dapat membekali peserta didik dalam menerapkan rencana usaha yang telah disusun, mempraktikkan keterampilan untuk membuat produk, melakukan pengadministrasian kegiatan usaha, serta memasarkan produk.

e. Langkah-langkah Penyelenggaraan Pelatihan

1) Persiapan

a) Rekrutmen peserta didik

Diawali dengan pendataan calon sasaran, kemudian dilanjutkan dengan seleksi calon sasaran sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Tahap terakhir setelah peserta pelatihan ditetapkan dibuat kesepakatan tentang kesiapan peserta untuk mengikuti kegiatan pelatihan dengan sungguh-sungguh dari awal sampai akhir.

b) Rekrutmen PTK

Untuk instruktur dapat bermitra dengan pengusaha terdekat di lokasi setempat, dan instansi pemerintah yang relevan dengan substansi yang dilatihkan. Sedangkan pengelola dapat berasal dari aparat desa, PKBM, Pamong belajar UPTD, dan lain-lain

c) Identifikasi potensi dan peluang usaha

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, pengelola dengan instruktur harus bekerjasama untuk mengidentifikasi potensi apa saja yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Potensi tersebut seperti ketersediaan pasar, narasumber/pelaku usaha, kegiatan usaha/industri yang ada di lokasi setempat dan dapat dimanfaatkan untuk peserta melakukan studi banding atau magang atau praktik secara langsung.

d) Penyiapan kurikulum

Disiapkan berbagai hal yang diperlukan sebagai acuan untuk pelaksanaan pembelajaran, seperti silabus, RPP, bahan ajar, dan alat evaluasi

e) Penyiapan sarana prasarana

(1) Prasarana yang diperlukan:

- Tempat belajar
- Tempat praktik (dapat di tempat tertentu atau di tempat pelaku usaha yang sesuai.

(2) Sarana yang diperlukan:

- Alat tulis peserta didik
- Alat dan bahan untuk praktik keterampilan

2) Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan penerapan silabus dan RPP yang telah dirancang dalam kegiatan pembelajaran baik berupa teori maupun praktik. Pada saat penerapan pembelajaran, dilakukan pengamatan penerapan model pembelajaran yang kemudian dilakukan refleksi. Hasil refleksi menjadi input bagi perbaikan penerapan selanjutnya. Disamping itu, sepanjang proses pelatihan berlangsung dilakukan pemantauan dan evaluasi dari tim pengembang ke tim pengelola, dari pengelola ke instruktur dan kegiatan pembelajaran, serta peserta didik, dan dari instruktur ke peserta didik. Untuk selanjutnya, tim

pengembang dapat digantikan peranannya oleh pamong UPTD SKB/BPKB, dan penilik setempat.

3) Evaluasi Penyelenggaraan

Evaluasi terhadap penyelenggara dan instruktur dilakukan dengan mengukur kinerja instruktur dan kinerja penyelenggara. Pelaksanaan penilaian terhadap penyelenggara dan instruktur dilakukan dengan cara:

- a) Menganalisis pencapaian kompetensi oleh peserta didik.
- b) Penyebaran angket untuk mengukur kinerja instruktur berkenaan dengan:
 - (1) Penguasaan materi
 - (2) Sistematika penyajian
 - (3) Penggunaan metode
 - (4) Penggunaan media
 - (5) Penggunaan bahasa
 - (6) Penampilan
 - (7) Ketepatan waktu
- c) Penyebaran angket untuk mengukur kinerja penyelenggara berkenaan dengan:
 - (1) Waktu pelatihan
 - (2) Kesesuaian materi dengan kebutuhan
 - (3) Penyediaan sarana belajar teori dan praktik

Untuk penilaian tersebut peserta diminta memberikan penilaian dengan kriteria sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), dan kurang (K).

B. Pembelajaran

1. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran dalam pelatihan kewirausahaan bagi anak putus sekolah menggunakan *Problem Based Learning* atau Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM). Strategi ini penting mengingat manusia akan selalu dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang sederhana maupun kompleks. Proses pembelajaran diarahkan agar peserta didik terlatih dan mampu menyelesaikan masalah secara sistematis, dan logis.

Pemilihan strategi pembelajaran berbasis masalah didasarkan atas beberapa pertimbangan antara lain:

- a. Karakteristik peserta didik termasuk katagori usia remaja (menjelang dewasa). Pada masa tersebut ditandai persiapan akhir untuk memasuki peran-peran orang dewasa. Keingintahuan yang tinggi dan ketertarikan terhadap berbagai tantangan mendorong mereka memiliki keberanian untuk bertindak. Dalam periode ini individu remaja berusaha memantapkan tujuan vokasional dan mengembangkan *sense of personal identity* serta adanya keinginan yang kuat untuk menjadi matang dan diterima dalam kelompok teman sebaya dan orang dewasa (Ingersol, 1989). Berdasarkan kondisi

inilah maka proses pembelajaran yang dilakukan harus dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dengan cara dihadapkan langsung pada aktivitas yang menantang melalui pemecahan permasalahan nyata/riil yang dihadapi dan ingin diketahui solusi terbaiknya. Melalui pembelajaran berbasis masalah diharapkan dapat tercipta suasana yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

- b. Sebagian dari kelompok sasaran ada yang telah memiliki keterampilan teknis tertentu (vokasional) yang telah atau sedang mereka manfaatkan untuk berusaha. Bagi mereka yang telah memiliki keterampilan atau pernah memiliki kegiatan usaha, pengalaman yang mereka alami itu diharapkan menjadi salah satu sumber untuk penggalian permasalahan yang dihadapi, sehingga melalui pembelajaran ini diharapkan dapat terjadi penyebaran pengalaman dan informasi kepada seluruh peserta baik yang pernah memiliki kegiatan usaha maupun yang belum.

Ada 3 ciri utama dari SPBM yaitu:

- a. Merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan peserta didik. SPBM tidak mengharapkan peserta didik hanya sekedar mencatat, mendengarkan, dan menghafal materi saja, tetapi menuntut peserta didik untuk aktif berfikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan.

- b. Aktivitas pembelajaran diarahkan pada pemecahan masalah. SPBM menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran, artinya tanpa masalah tidak mungkin ada proses pembelajaran.
- c. Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berfikir ilmiah. Proses berfikir dilakukan secara sistematis melalui tahapan tertentu dan secara empiris atau didasarkan pada data, fakta atau pengalaman yang terjadi.

Dalam penerapan strategi ini permasalahan tidak selamanya harus disiapkan pendidik, tetapi pendidik juga dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menetapkan topik masalah.

Dengan demikian kegiatan belajar bukan semata-mata proses menghafal sejumlah fakta, tetapi suatu proses interaksi secara sadar antara individu dan kehidupannya nyata/lingkungannya. Melalui proses ini perkembangan peserta didik tidak hanya terjadi pada aspek kognitif tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik melalui penghayatan secara internal akan problema yang dihadapi.

2. Prinsip Pembelajaran

a. Pemecahan masalah

Masalah menjadi kata kunci dari proses pembelajaran berbasis masalah. Untuk memfasilitasi pemecahan masalah inilah aktivitas pembelajaran dirancang oleh

pendidik. Peserta didik bertanggung jawab untuk memecahkannya dengan bimbingan pendidik.

b. Belajar dari pengalaman

Belajar dari pengalaman (*experience learning*) bertujuan untuk mempermudah peran pendidik dalam menggali minat dan kebutuhan belajar peserta didik sekaligus mengidentifikasi masalah berdasarkan pengalaman, permasalahan yang dihadapi, minat dan kebutuhan, informasi yang dimiliki, ide/gagasan peserta didik, sekaligus mengkaitkan kegiatan pembelajaran dengan realitas atau kejadian sesungguhnya. Belajar dari pengalaman memberikan pengakuan pada peserta didik sebagai orang dewasa yang telah memiliki pengalaman dalam aktivitas yang bersangkutan.

c. Partisipatif

Dalam pembelajaran, partisipatif diartikan sebagai prosedur pembelajaran dalam memproses kegiatan belajar supaya warga belajar dapat berinteraksi dan berpartisipasi secara aktif sehingga terjadi perubahan pada dirinya sesuai dengan tujuan yang diinginkan (Sujarwo, 2010). Tutor melibatkan warga belajar berpartisipasi secara aktif dari mulai tahap perencanaan, pemilihan media, metode, penilaian hasil belajar sampai dengan tindak lanjut pembelajaran. Menurut Ach. Wazir *Ws., et al.* (1999: 29) partisipasi bisa diartikan sebagai

keterlibatan seseorang secara sadar ke dalam interaksi sosial dalam situasi tertentu. Dengan pengertian itu, seseorang bisa berpartisipasi bila ia menemukan dirinya dengan atau dalam kelompok, melalui berbagai proses berbagi dengan orang lain dalam hal nilai, tradisi, perasaan, kesetiaan, kepatuhan dan tanggungjawab bersama.

d. Belajar melalui bekerja/praktik

Bahwa proses belajar yang dilakukan diintegrasikan dengan bekerja atau praktik secara langsung. Bekerja atau praktek secara langsung dapat dilakukan di tempat usaha milik narasumber/instruktur yang ada di lokasi setempat atau di kelompok belajar. Bagi mereka yang telah memiliki keterampilan membuat produk, bekerja atau praktek secara langsung diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengembangkan atau memperbaiki kualitas produk yang telah dibuatnya. Sedangkan bagi mereka yang belum memiliki keterampilan membuat produk dapat membekali kemampuan membuat produk sesuai jenis usaha yang dipilih.

e. Kerjasama

Melalui prinsip ini peserta didik diarahkan untuk dapat saling bekerjasama, saling berbagi informasi atau ide, saling berbagi peran dalam menerapkan solusi pada

kegiatan usaha yang mereka jalankan. Untuk itu maka pengelompokkan dalam kegiatan usaha yang sama dapat menjadi media yang dirancang pendidik untuk menumbuhkan kemampuan kerjasama tersebut.

3. Metode Pembelajaran

Pembelajaran dengan SPBM dilakukan dengan menggunakan metode bervariasi, menantang dan menyenangkan dengan menekankan pada partisipasi peserta didik dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Metode-metode yang dapat digunakan diantaranya:

- a. ceramah, terutama dilakukan untuk pemahaman awal yang bersifat konsep.
- b. diskusi, dan tanya jawab, dilakukan pada kegiatan penggalian dan perumusan masalah serta menentukan solusi atas permasalahan yang dihadapi;
- c. curah pendapat, terutama dilakukan pada tahap awal untuk mengetahui kemampuan awal peserta atau pengalaman yang dimiliki peserta atau penggalian dan perumusan masalah serta pemecahan masalah;
- d. praktik, dilakukan untuk memberi pengalaman langsung kepada peserta didik dalam melakukan sesuatu;
- e. bermain peran, dan simulasi, dilakukan untuk memberi pengalaman secara langsung pada peserta didik melalui aktivitas pembelajaran atau permainan yang dirancang pendidik.

4. Media Belajar

Media belajar merupakan komponen pembelajaran yang sangat penting dalam pembelajaran dengan menggunakan SPBM. Penggunaan media belajar ditujukan untuk membuat pembelajaran menjadi kondusif dan menyenangkan, serta sebagai alat untuk menggali permasalahan yang dihadapi peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan media dapat dilakukan secara tatap muka ataupun mandiri. Contoh-contoh media belajar yang digunakan diantaranya:

a. Lingkungan dan masyarakat sekitar

Lingkungan dan masyarakat sekitar dapat menjadi tempat bagi peserta didik untuk mengeksplorasi potensi dan kondisi yang mendukung pada kegiatan usaha yang akan dikembangkan

b. Pelaku usaha setempat

Pelaku usaha dapat menjadi media bagi peserta didik untuk memotivasi semangat wirausaha melalui pengalaman mereka secara nyata. Disamping itu pelaku usaha dapat menjadi narasumber bagi peserta didik untuk mendalami keterampilan yang diminati.



Gambar 1. Peserta sedang menggali informasi dari narasumber setempat

c. Lembar penggerak diskusi

Lembar penggerak diskusi dapat menyajikan berbagai hal berupa masalah ataupun berbagai aktivitas dalam kegiatan usaha. Media ini dapat menjadi alat untuk menumbuhkan partisipasi peserta didik, serta untuk menggali permasalahan yang dihadapi peserta didik. Pembelajaran dengan media ini dapat dilakukan dengan cara simulasi, atau diskusi, atau bermain peran.

d. Media permainan

Media permainan dapat menjadi alat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Peserta dapat secara bebas menggunakan media tersebut untuk mengeksplor kemampuannya. Dari eksplorasi tersebut dapat digali permasalahan yang dihadapi peserta didik. Contoh media permainan "ular tangga" untuk belajar pembukuan. Melalui media ini peserta dapat belajar secara langsung bagaimana melakukan pencatatan keuangan, dan dapat mengetahui secara langsung permasalahan yang mereka hadapi dalam melakukan pencatatan keuangan.

5. Penilaian Pembelajaran

Penilaian pembelajaran dalam pelatihan kewirausahaan bagi Anak Putus Sekolah merupakan kegiatan yang sistematis untuk mengumpulkan, mengolah dan menyajikan data atau informasi yang diperlukan sebagai masukan untuk

pengambilan keputusan tingkat keberhasilan pembelajaran. Tingkat keberhasilan peserta diukur dengan cara melihat ketercapaian terhadap kompetensi yang ditetapkan berdasarkan kemampuan nyata yang ditunjukkan oleh peserta baik pada proses pembelajaran, maupun praktik.

Penilaian dilakukan terhadap ketiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan penekanan yang lebih besar pada aspek afektif dan psikomotorik.

Proses penilaian terhadap peserta dilakukan dengan berbagai teknik yaitu:

a. Observasi

Observasi dilakukan terhadap aktivitas peserta selama mengikuti proses pembelajaran baik teori maupun praktik.

b. Portofolio

Portofolio dikumpulkan berdasarkan capaian hasil pembelajaran pada setiap tahapan aktivitas yang diikuti peserta didik.

Pelaksanaan penilaian menggunakan instrument tertentu.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pembelajaran berbasis masalah menjadi strategi utama dalam upaya pencapaian kompetensi oleh peserta didik. Penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah

dilaksanakan melalui 3 (tiga) langkah utama yaitu apersepsi, pendalaman materi, serta refleksi.

1. Apersepsi

Langkah pertama yang dilakukan instruktur adalah mengkondisikan peserta agar siap belajar dengan cara:

- a. Memahamkan peserta bahwa apa yang akan dipelajari dan dikerjakan merupakan sesuatu yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kegiatan usaha.
- b. Mengukur sejauh mana kompetensi yang telah dimiliki peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan. Hal ini dilakukan melalui curah pendapat.
- c. Melakukan kesepakatan dalam pengaturan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.
- d. Memotivasi dan membangkitkan peserta didik untuk selalu berfikir positif terhadap yang akan dipelajari dan dijalani. Disamping itu juga meyakinkan bahwa setiap permasalahan pasti ada jalan keluarnya jika ditekuni dan terus semangat mencari solusinya. Untuk memotivasi peserta didik juga dapat dilakukan melalui kegiatan permainan/game edukatif, motivatif yang dapat membangun semangat, keakraban, dan keberanian pada peserta didik.

2. Pendalaman materi

a. Identifikasi masalah

Tahap pembelajaran dimulai dengan identifikasi masalah dengan mengangkat suatu permasalahan yang akan menjadi tema untuk keperluan usaha-usaha investigasi dan eksplorasi peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut tema-tema pembelajaran yang saling berhubungan dikaitkan satu sama lain. Permasalahan yang diangkat dapat berbeda antar kelompok. Penentuan permasalahan bisa digali dengan beberapa cara diantaranya :

Penggalian masalah dapat dilakukan melalui berbagai cara diantaranya:

- a. Curah pendapat dan diskusi tentang pengalaman yang telah dimiliki peserta didik



Gambar 2. Curah pendapat pengalaman yang telah dimiliki peserta didik

- b. Berdasarkan pengalaman langsung/praktek secara langsung. Peserta didik diajak untuk melakukan aktivitas yang dapat memberikan pengalaman secara langsung seperti praktek melakukan identifikasi potensi sumber daya alam (SDA), sumberdaya manusia (SDM), dan sumberdaya lingkungan (SDL) sebagai langkah awal dalam menetapkan jenis usaha, atau mempraktekkan membuat suatu produk secara langsung.



Gambar 3. Diskusi hasil praktek lapangan



Gambar 4. Praktek Langsung

- c. Melalui lembar penggerak diskusi. Peserta didik diajak untuk berpartisipasi secara aktif dalam menganalisis masalah yang disajikan oleh instruktur. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan melalui simulasi, bermain peran, demonstrasi.
- d. Melalui permainan. Peserta didik diajak untuk mempraktekkan suatu kemampuan dalam melakukan kegiatan usaha melalui permainan. Misalnya permainan "Ular Tangga", yang mengajak peserta didik untuk secara langsung mempraktekkan cara melakukan pembukuan secara menyenangkan.



Gambar 5. Penggunaan Media ular tangga dalam Pembelajaran

Ketika masalah telah diidentifikasi, dilakukan penentuan masalah berdasarkan prioritas. Penentuan masalah dapat dilakukan dengan beberapa cara diantaranya :

- 1) Berdasarkan hasil kesimpulan dari curah pendapat.
- 2) Setelah peserta didik melakukan praktik secara langsung
- 3) Diskusi melalui kasus atau permainan

Masalah utama inilah yang disepakati menjadi tema sentral untuk bahan pembahasan dan diskusi. Pada tahap ini instruktur berperan memandu dan membimbing peserta didik.

b. Memilih dan menetapkan solusi

Pada tahap ini ada 2 tujuan yang ingin dicapai yaitu tujuan jangka pendek dan jangka panjang. Tujuan jangka pendek yaitu untuk membantu peserta didik mampu memecahkan masalah dan mampu memahami konten yang ada dibalik masalah tersebut. Tujuan jangka panjang adalah agar peserta didik mamahami proses pemecahan masalah dengan menghubungkan secara konkret aktivitas peserta didik dengan model pemecahan masalah. Peserta didik diberi kesempatan untuk berfikir tentang apa yang harus mereka ketahui dan apa yang harus mereka selidiki untuk merefleksikan proses-proses pemecahan masalah saat pembelajaran berlangsung.

Pada tahap ini dilakukan curah pendapat dan diskusi untuk berbagi pengalaman, informasi dan mencari alternatif pemecahan masalah. Berbagai solusi diidentifikasi berdasarkan kelebihan dan kekurangannya

melalui diskusi, sharing, dan curah pendapat, kemudian dipilih sebuah solusi untuk diterapkan melalui praktik secara langsung.

Pada tahap penerapan solusi, tidak menutup kemungkinan solusi dapat berkembang atau berubah menyesuaikan dengan kondisi yang terjadi di lapangan pada saat paktek. Setiap perkembangan atau perubahan penerapan solusi yang dilakukan, diskusi diantara peserta didik terus berlangsung. Setiap langkah dan temuan yang diperoleh harus dicatat. Pada tahap ini instruktur melakukan pendampingan atau menjadi tempat konsultasi bagi peserta didik .

c. Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan analisis hasil terhadap penerapan solusi yang telah dilakukan peserta didik. Pada tahap ini instruktur berusaha mendorong peserta didik:

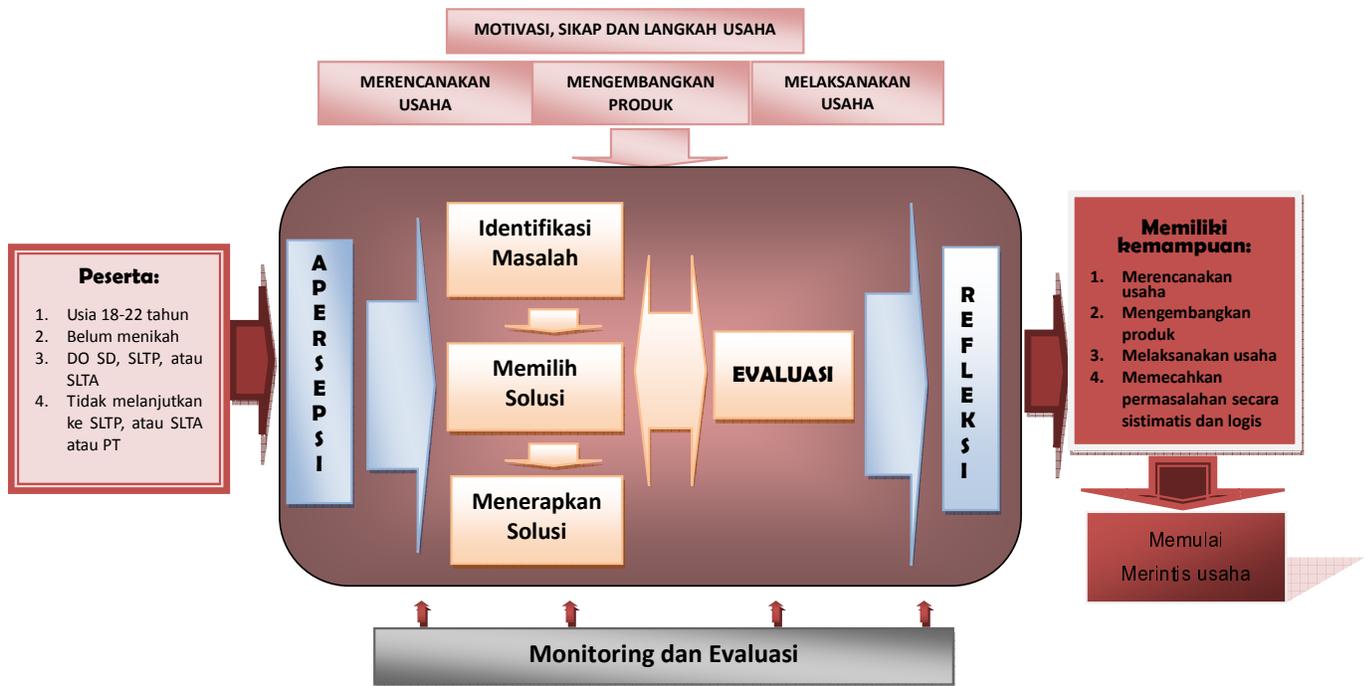
- 1) Berfikir dan menelaah tentang langkah-langkah yang telah mereka lalui dalam memecahkan masalah
- 2) Mendiskusikan seberapa baik penerapan solusi tersebut dalam memperbaiki hasil yang mereka harapkan
- 3) Mengusulkan perubahan-perubahan apa yang akan mereka rekomendasikan

3. Refleksi

Proses refleksi dapat dilakukan secara individu maupun dalam kelompok atau secara menyeluruh. Pada tahap ini peserta diminta untuk mengungkapkan pengalamannya dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi melalui pengalaman penerapan secara langsung. Pada kegiatan refleksi ini juga menjadi media berbagi pengalaman antar kelompok.

Secara singkat alur pembelajaran dalam pelatihan kewirausahaan bagi Anak Putus Sekolah dapat dilihat pada gambar berikut;

Gambar 6. Alur Pembelajaran Dalam Pelatihan Kewirausahaan Bagi Anak Putus Sekolah



BAB IV

PRASYARAT PENERAPAN MODEL DAN KETERBATASAN MODEL

A. Prasyarat Penerapan Model

Keberhasilan penerapan Model Pembelajaran Dalam Pelatihan Kewirausahaan Bagi Anak Putus Sekolah ini sangat ditentukan oleh terpenuhinya prasyarat penerapan model, yaitu:

1. Adanya penyelenggaraan pelatihan kewirausahaan
2. Adanya sasaran anak putus sekolah yang berminat mengikuti kegiatan pelatihan kewirausahaan di lokasi yang bersangkutan
3. Adanya instruktur yang memiliki pengalaman usaha secara praktis dan memiliki pengetahuan yang sesuai dengan materi yang disampaikan.

B. Keterbatasan Model

Keterbatasan model pembelajaran dalam pelatihan kewirausahaan bagi anak putus sekolah ini antara lain:

1. Belum mengakomodasi berbagai jenis keterampilan yang dikembangkan, untuk itu perlu adanya penyesuaian dengan potensi lokal setempat dan minat peserta didik.
2. Perlu adanya penyesuaian untuk karakteristik sasaran diluar kriteria sasaran yang ditetapkan pada model ini.
3. Kurang efektif apabila instruktur tidak memiliki pengalaman usaha secara langsung.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Model Pembelajaran Dalam Pelatihan Kewirausahaan Bagi Anak Putus Sekolah merupakan upaya sistematis yang dilakukan untuk membekali dan menguatkan kemampuan peserta dalam mengelola potensi diri untuk memulai merintis usaha.

Proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah diarahkan agar peserta didik terlatih dan mampu menyelesaikan masalah secara sistematis, dan logis dengan membawa dunia nyata kedalam kelas. Melalui proses ini diharapkan peserta didik dapat menghayati secara langsung akan problema yang dihadapi.

Melalui penggunaan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah diharapkan dapat semakin mengoptimalkan kesiapan peserta dalam merintis usaha.

B. Rekomendasi

Dalam pengembangan model ini kemampuan kewirausahaan yang dimiliki peserta, baru mencapai tahap memulai merintis usaha, untuk itu diperlukan tindak lanjut berupa penguatan kemampuan melaksanakan usaha melalui pendampingan pelaksanaan usaha dan pengembangan usaha, sehingga kemampuan kewirausahaan dapat dimiliki secara utuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Ditbinsuskel.2010. *Kurikulum dan Strategi Pembelajaran Program PKM melalui Kursus dan Pelatihan*. Jakarta: Ditjen PNFI Kemdiknas.
- Jacobsen, D.A., dkk. 2009. *Methods for Teaching*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia. 2013. *Kebijakan dan Program Pengembangan wirausaha* (makalah pada Pelatihan Kewirausahaan 22 Nopember 2013). Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia.
- Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian. Tanpa tahun. *Penuntun Dasar Kewirausahaan*. Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian RI.
- Moerdiyanto, Dr., Sunarta. 2009. *Efektifitas Strategi Project Learning Dalam Pelatihan Kewirausahaan Bagi Remaja Putus Sekolah di Kabupaten Bantul, DIY*. FISE. UNY
- P2PNFI Regional I Bandung. 2010. *Model Pengembangan Sikap Wirausaha Melalui Pembelajaran Langkah Merintis Usaha*. Bandung: Ditjen PNFI, Kemdiknas.
- PP-PAUDNI Regional I Bandung. 2012. *Model Pembelajaran Dalam Pelatihan Kewirausahaan Masyarakat*. Bandung: Depdikbud
- Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar proses*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 1979 Tentang Kesejahteraan Anak