

LAPORAN AKHIR TAHUN

PENELITIAN PRODUK TERAPAN

Hibah Penelitian Dikti Tahun Anggaran 2018
Kementrian Riset dan Teknologi dan Pendidikan Tinggi
(Kemenristekdikti RI)



**Model Enterpreneurship bagi Calon Guru Berbasis Praktik Pembelajaran dalam
Meningkatkan Kompetensi Profesional**

Dibiayai oleh:

**Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
Sesuai dengan Kontrak Penelitian Tahun Anggaran 2018**

Pengusul

Ketua : Dra. Hj. Ani Setiani, M.Pd. (NIDN 0023036201)

1. Afief Maula Novendra, M.Pd. (NIDN 0423118602)
2. Prof. Dr. H. Asep Sjamsul Bachri, M.Pd. (NIDN 0025085301)

UNIVERSITAS PASUNDAN

BANDUNG

NOVEMBER 2018

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Model Enterpreneurship bagi Calon Guru Berbasis Praktik Pembelajaran dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional

Peneliti/Pelaksana
Nama Lengkap : Dra ANI SETIANI, M.Pd
Perguruan Tinggi : Universitas Pasundan
NIDN : 0023036201
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Nomor HP : 08122147714
Alamat surel (e-mail) : afiefmaulanovendra@unpas.ac.id

Anggota (1)
Nama Lengkap : AFIEF MAULA NOVENDRA S.Pd, M.Pd
NIDN : 0423118602
Perguruan Tinggi : Universitas Pasundan

Anggota (2)
Nama Lengkap : Dr. Drs ASEP SYAMSUL BACHRI H M.Pd
NIDN : 0025085301
Perguruan Tinggi : Universitas Pasundan

Institusi Mitra (jika ada)
Nama Institusi Mitra :
Alamat :
Penanggung Jawab :
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 2 dari rencana 3 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp 59,000,000
Biaya Keseluruhan : Rp 59,000,000

Mengetahui,
Dekan FKIP Unpas



(Dra H. Dodang Mulyana, M.Si)
NIP/NIK 1511028

Kota Bandung, 16 - 11 - 2018
Ketua,



(Dra ANI SETIANI, M.Pd)
NIP/NIK 131649828

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian



(Dra Hj. Erni Rusyani, SE., M.M)
NIP/NIK 19620031991032001

RINGKASAN

Revolusi industri 4.0 yang mengedepankan teknologi cyber physical systems perlu dilakukannya perhatian yang terfokus pada pendidikan yaitu dengan meningkatkan kualitas pembelajaran, hal ini dicanangkan melalui pendidikan untuk pembangunan yang berkelanjutan sampai tahun 2030 (Sustainable Development Goal/SDGs Education 2030). Kesiapan dalam menghadapi revolusi industri 4.0 dalam pendidikan masih terkendala diantaranya yaitu cara mengajar guru yang belum efektif dimana pembelajaran yang masih berpusat kepada guru dan pemahaman guru terhadap tugas keprofesiannya masih belum optimal. Gencarnya pembangunan jaringan serat optik sebagai tulang punggung koneksi internet di seluruh penjuru negeri, untuk revolusi digital akan merubah pendidikan dengan perubahan aktivitas pembelajaran berbasis teknologi dan persaingan harus adanya penyesuaian yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar (PBM) yaitu dengan guru membuat perangkat pembelajaran berbasis entrepreneurship dalam praktik pembelajaran. Mengembangkan perangkat pembelajaran dilakukan melalui focus group discussion (FGD) dan uji coba. FGD dengan dosen pembelajaran menghasilkan konsep berdasarkan rekomendasi dari dosen pembelajaran di lingkungan FKIP Univesitas Pasundan. Diantarnya Kurikulum 2013 revisi 2017 dalam pembelajaran berbasis entrepreneurship, bahan ajar dalam pembelajaran berbasis entrepreneurship, media pembelajaran dalam pembelajaran berbasis entrepreneurship, perangkat pembelajaran berbasis model entrepreneurship dalam praktik pembelajaran. Praktik pembelajaran merupakan tindakan sistematis dari konsep yang telah dibangun. Model pembelajaran entrepreneurship berbasis praktik pembelajaran menggunakan metode pembelajaran ICARE, yaitu: (1) Introduction (pengenalan), (2) Connect (menghubungkan), (3) Apply (menerapkan dan mempraktikkan), (4) Reflect (merefleksikan), (5) Extend (memperluas dan evaluasi). Berdasarkan table di atas, pertanyaan 1 yaitu mengenai tingkat kebermanfaatan materi pelatihan bagi saudara yang akan melaksanakan Magang 3, rata-rata responden menjawab sangat bermanfaat dengan nilai 4. Uji coba yang pertama ini dilakukan melalui pendampingan kepada mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan magang 3 yaitu melaksanakan pengajaran di sekolah yang didampingi oleh guru pamong. Uji coba 1 yang dilaukan dengan pelatihan ini menggunakan metode ICARE. Luaran penelitian pada tahun kedua yaitu melakukan Focus Gorup Discussion (FGD), Uji Coba dari hasil FGD, mengevaluasi dan mengembangkan perangkat pembelajaran berdasarkan rekomendasi dari FGD yang di FGD kan kembali serta dilakukan uji coba yang kedua serta Publikasi Internasional. Untuk laporan tengah tahun pada tahun ke dua masih berupa draf untuk buku dan submit untuk jurnal internasional, submit untu menjadin pemakalah di seminar internasional Universitas Pakuan Bogor. Pada tahun ke tiga akan dilakukannya FGD teknis praktik pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi profesional guru, Ujicoba Model entrepreneurship berbasis pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi profesional guru, FGD Evaluasi Ujicoba praktik Model entrepreneurship berbasis praktik pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi profesional guru, Penerapan di sekolah dalam kegiatan magang 3 (mahasiswa, guru, dan dosen), Buku Model entrepreneurship berbasis praktik pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi profesional guru (teori, desain dan praktek).

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, Rabb yang menggenggam alam semesta dengan kasih sayang-Nya yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian tengah tahun pada Penelitian Produk Terapan dari Hibah Penelitian Dikti Tahun Anggaran 2018 Kementerian Riset dan Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Kemenristekdikti RI) yang dibiayai oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Sesuai dengan Kontrak Penelitian Tahun Anggaran 2018. Judul penelitian ini adalah “Model Enterpreneurship bagi Calon Guru Berbasis Praktik Pembelajaran dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional”. Semoga laporan tengah tahun dalam penelitian ini dapat terselesaikan sampai dengan laporan akhir tahun dan bermanfaat bagi pembaca dalam mengkaji Pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

Bandung, September 2018

Penulis,

DAFTAR ISI

	Hlm
HALAMAN PENGESAHAN.....	1
RINGKASAN	2
PRAKATA	3
DAFTAR ISI	4
DAFTAR TABEL	6
DAFTAR GAMBAR	7
DAFTAR LAMPIRAN	8
BAB I PENDAHULUAN.....	9
A. Latar Belakang	9
B. Rumusan Masalah	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Pengertian Entrepreneurship.....	11
B. Praktik Pembelajaran.....	13
C. Kompetensi Profesional.....	14
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	15
A. Tujuan Penelitian.....	15
B. Manfaat Penelitian.....	15
C. Urgensi dan Target Penelitian.....	15
BAB IV METODE PENELITIAN.....	17
A. Metode Penelitian.....	17
B. Alur Penelitian.....	19
C. Fishbone Diagram.....	20
D. Instrument dan Pengumpulan Data.....	21
BAB V HASIL PENELITIAN.....	25
A. Hasil FGD 1 mengenai pembelajaran efektif dan praktik pembelajaran	25
1. Pendapat Dosen Pembelajaran di Lingkungan FKIP Universitas Pasundan Mengenai Pembelajaran Efektif dan Praktik Pembelajaran	25
2. Gambar Pengembangan Perangkat Pembelajaran	29

a.	Komponen-komponen Kurikulum 2013 revisi 2017 dalam pembelajaran berbasis entrepreneurship	29
b.	Komponen-komponen bahan ajar dalam pembelajaran berbasis entrepreneurship	30
c.	Komponen-komponen media pembelajaran dalam pembelajaran berbasis entrepreneurship	31
d.	Komponen-komponen perangkat pembelajaran berbasis model entrepreneurship dalam praktik pembelajaran.....	32
B.	Evaluasi Uji Coba 1 Praktik Pembelajaran	32
BAB 6	RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA.....	34
Tahap II	Perencanaan.....	34
Tahap III	Pengembangan.....	35
BAB 7	KESIMPULAN DAN SARAN.....	37
A.	Kesimpulan.....	37
B.	Saran.....	38
DAFTAR	PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN-LAMPIRAN	40
Dokumentasi	FGD 1.....	40
Dokumentasi	Uji Coba 1	40
Instrumen	Evaluasi Praktik Pembelajaran	44

DAFTAR TABEL

	Hlm
Tabel 4.1	Ringkasan Data yang Dikumpulkan pada Setiap Tahapan Kegiatan Penelitian 22
Tabel 5.1	Pendapat Dosen Pembelajaran di Lingkungan FKIP Universitas Pasundan Mengenai Pembelajaran Efektif dan Praktik Pembelajaran 25
Tabel 6.1	Ringkasan Data yang Dikumpulkan pada Setiap Tahapan Kegiatan Penelitian pada Tahun ke 2 dan ke 3 35

DAFTAR GAMBAR

	Hlm
Gambar 4.1 Bagan Alur Penelitian	20
Gambar 5.1 Komponen-komponen Kurikulum 2013 revisi 2017 dalam pembelajaran berbasis entrepreneurship	29
Gambar 5.2 Komponen-komponen bahan ajar dalam pembelajaran berbasis entrepreneurship	30
Gambar 5.3 Komponen-komponen media pembelajaran dalam pembelajaran berbasis entrepreneurship	31
Gambar 5.4 Komponen-komponen perangkat pembelajaran berbasis model entrepreneurship dalam praktik pembelajaran	32
Gambar 5.5 Evaluasi Uji Coba 1 Praktik Pembelajaran	32

DAFTAR LAMPIRAN

Dokumentasi FGD 1	41
Dokumentasi Uji Coba 1	41
Instrumen Evaluasi Praktik Pembelajaran	44
Buku Model Entrepreneurship Berbasis Praktik Pembelajaran	45
Submit Dan Draft Jurnal Internasional Dan Pemakalah Di Seminar Internasional Universitas Pakuan	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permasalahan pendidikan tidak akan terlepas dari empat kompetensi guru yang terdiri dari kompetensi professional, pedagogik, sosial, dan kepribadian. Permasalahan ini muncul dan akan menjadi susah untuk diminimalis jika guru tersebut tidak melakukan pengembangan keprofesian berkelanjutan (PKB) yang terdiri dari pengembangan diri, publikasi dan karya inovatif. Terlebih semakin bersaingnya daya kompetensi SDM dengan negara lain yang serba menggunakan teknologi. Masuknya abad 21 yang berbasis cyber dan resolusi dari PBB dalam Sustainable Development Goals (SDGS) dimana pendidikan harus menjadi garda terdepan dalam membentuk dan mengembangkan potensi sumber daya manusia. Menurut Prof. dr. Ali Ghufron Mukti, M.Sc. Ph.D, dalam pemaparan strategi percepatan kenaikan jenjang jabatan akademik guru besar menjelaskan mengenai potret pendidikan tinggi Indonesia berdasarkan relevansinya menunjukkan bahwa hasil sumber daya manusia Indonesia yang dihasilkan perguruan tinggi belum relevan dengan prioritas pembangunan dan industri, diantaranya produksi LPTK pertahun lebih dari 250.000 yang terserap menjadi guru profesional kurang dari 20%. Dipertegas lagi bahwa kualitas kompetensi dan skills lulusan perguruan tinggi kurang memenuhi kebutuhan pembangunan dan industri. Diperlukan sumber daya manusia yang memiliki revolusi mental yang produktif, branding dan entrepreneurship melalui jalur pendidikan utamanya pendidikan formal yaitu disekolah dan diperguruan tinggi yang benar-benar mendapatkan porsi yang besar yaitu 20% dari APBN. Sejatinya para dosen, guru dan mahasiswa di lembaga pendidikan dan kependidikan (LPTK) harus memahami salah satu instrument atau alat untuk melaksanakan pendidikan melalui pembelajaran yaitu dengan mengembangkan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan hal yang harus dipersiapkan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan produk kreativitas guru untuk membentuk dan mengembangkan kreativitas berdasarkan potensi peserta didik. Dalam membuat perangkat pembelajaran guru harus mampu merumuskan kompetensi abad 21 yang perlu ditekankan penguasaan soft skills diantaranya yaitu berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, komunikasi, IT literacy, cross culture understanding, problem solving, self-directed learning (Framework for 21st Century Learning, 2011).

Produk dari guru yaitu perangkat pembelajaran yang merupakan kebutuhan bagi pengembangan potensi peserta didik, berdasarkan pandangan ilmu ekonomi setiap produk memiliki nilai ekonomi dan nilai tambah kedua nilai ini tidak berprioritas kepada keuntungan secara finansial, melainkan usaha individu untuk memenuhi kebutuhan hidup dengan rasional dan pemenuhannya melalui pemanfaatan sumber daya dan melastarikannya untuk generasi yang akan datang. Karena perangkat pembelajaran yang merupakan instrument langsung untuk mengembangkkn potensi peserta didik maka dieprlukannya pengembangan perangkat pembelajaran yang memiliki nilai-nilai entrepreneurship, nilai-nilai entrepreneurship yang diantaranya terdiri dari pembentukan karakter, inovasi dan kreativitas perlu di manfaatkan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran. Pengembangan perangkat pembelajaran yaitu membuat perangkat pembelajaran yang sesuai standar yang berlaku berdasarkan Permendikbud No. 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan b) Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi. c) Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses. d) Permendikbud No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian, yang dikembangkan dengan nilai-nilai entrepreneurship inovatif dan kreativitas. Guru yang entrepreneurship adalah guru yang melaksanakan tugasnya dengan mengembangkan pembelajaran melalui perangkat pembelajaran yang inovatif.

Perangkat pembelajaran yang inovatif yaitu perangkat pembelajaran yang memiliki nilai ekonomi yang tinggi dan nilai tambah baik bagi guru dan siswa. Perangkat pembelajaran sudah semestinya disusun oleh guru dengan teknologi. Gencarnya pembangunan jaringan serat optik sebagai tulang punggung koneksi internet di seluruh penjuru negeri, untuk revolusi digital akan merubah pendidikan, Perubahan aktivitas pembelajaran berbasis teknologi dan persaingan harus adanya penyesuaian yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar (PBM) yaitu dengan membuat perangkat pembelajaran berbasis entrepreneurship dalam praktik pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pembelajaran entrepreneurship yang dapat diterima secara sederhana oleh guru/dosen terhadap maha (siswa)?
2. Bagaimana menyusun bahan ajar yang sesuai kebutuhan saat ini dan yang akan datang?
3. Bagaimana membuat media pembelajaran yang efektif dapat digunakan oleh siswa?
4. Bagaimana mengembangkan perangkat pembelajaran yang berbasis entrepreneurship?

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Entrepreneurship

Wirausaha berasal dari kata entrepreneur merupakan seseorang yang percaya diri dalam melakukan suatu pekerjaan, memanfaatkan peluang, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan usahanya. Menurut Alma (2009:22) definisi wirausaha yang asal katanya adalah terjemahan dari entrepreneur. (Istilah wirausaha ini berasal dari entrepreneur bahasa Perancis) yang diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan arti *between taker* atau *go-between*.

Para usahawan berbakat membangun perusahaan mereka pada bidang yang mereka pahami dan merasa mampu berdasarkan penilaian dan perhitungan yang canggih, bahkan mereka mungkin harus mengambil alih kendali terhadap perusahaan-perusahaan yang sudah ada. Hal ini dipertegas oleh Casson (2012:3) kewirausahaan adalah konsep dasar yang menghubungkan berbagai bidang disiplin ilmu yang berbeda antara lain ekonomi, sosiologi, dan sejarah. Casson juga menjelaskan kewirausahaan bukanlah hanya bidang interdisiplin, tetapi merupakan pokok-pokok yang menghubungkan kerangka-kerangka konseptual utama dari berbagai disiplin ilmu. Tepatnya, ia dapat dianggap sebagai kunci dari blok bangunan ilmu sosial yang terintegrasi.

Adapun inti dari kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*create new and different*) melalui berpikir kreatif dan bertindak inovatif untuk menciptakan peluang.

Kewirausahaan (*entrepreneurship*) muncul apabila seorang individu berani mengembangkan usah-usaha dan ide-ide barunya. Proses kewirausahaan meliputi semua fungsi, aktivitas dan tindakan yang berhubungan dengan perolehan peluang dan penciptaan organisasi usaha (Suryana, 2001). Suryana (2003:1) mengungkapkan bahwa kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses. Adapun inti dari kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*create new and different*) melalui berpikir kreatif dan bertindak inovatif untuk menciptakan peluang.

1. Menumbuhkan Minat Entrepreneurship

Wirausaha merupakan potensi pembangunan, baik dalam jumlah maupun dalam mutu wirausaha itu sendiri. Sekarang ini kita menghadapi kenyataan bahwa jumlah wirausahawan Indonesia masih sedikit dan mutunya belum bisa dikatakan hebat, sehingga personal pembangunan wirausahawan Indonesia merupakan personal mendesaknya bagi kesuksesannya pembangunan. Menurut Alma (2011:1-2) manfaat adanya wirausaha antara lain :

- 1) Menambah daya tampung tenaga kerja, sehingga dapat mengurangi pengangguran.
- 2) Sebagai generator pembangunan lingkungan, bidang produksi, distribusi, pemeliharaan lingkungan, kesejahteraan, dan sebagainya.
- 3) Menjadi contoh bagi masyarakat lain, sebagai pribadi unggul yang patut dicontoh, diteladani, karena seorang wirausaha ini adalah orang terpuji, jujur, berani, hidup tidak merugikan orang lain.
- 4) Selalu menghormati hukum dan peraturan yang berlaku, berusaha selalu menjaga dan membangun lingkungan.
- 5) Berusaha memberi bantuan kepada orang lain dan pembangunan social, sesuai dengan kemampuannya.
- 6) Berusaha mendidik karyawannya menjadi orang yang mandiri, disiplin, jujur, tekun dalam menghadapi pekerjaan.
- 7) Memberi contoh bagaimana kita harus bekerja keras, tetapi tidak melupakan perintah-perintah agama.
- 8) Hidup secara efisien, tidak berfoya-foya dan tidak boros.
- 9) Memelihara keserasian lingkungan, baik dalam pergaulan maupun kebersihan lingkungan.

Melihat banyaknya manfaat wirausaha di atas, maka ada dua darmabakti wirausaha terhadap pembangunan bangsa, yaitu:

- 1) Sebagai pengusaha, memberikan darma baktinya melancarkan proses produksi, distribusi, dan konsumsi. Wirausaha mengatasi kesulitan lapangan kerja, meningkatkan pendapatan masyarakat.
- 2) Sebagai perjuangan bangsa dalam bidang ekonomi, meningkatkan ketahanan nasional, mengurangi ketergantungan pada bangsa lain.

B. Praktik Pembelajaran

Untuk meningkatkan mutu guru, memerlukan komitmen yang kuat dari berbagai pihak terutama lembaga penyelenggara program penyiapan calon guru (LPTK). Agar LPTK mampu menghasilkan guru yang memiliki kompetensi seperti yang dipersyaratkan dalam standar nasional pendidikan tinggi (Permendikbud 49 tahun 2014), mensyaratkan selain tersedianya kurikulum, sistem pelaksanaan program pengalaman lapangan (PPL) dan Laboratorium Penguatan Pengalaman Empirik (Microteaching) yang memadai, tersediannya sarana dan prasarana penunjang yang memadai, tetapi juga perlu didukung oleh tenaga akademik (dosen) yang memadai. Sasaran akhir dari itu semua adalah agar LPTK mampu menghasilkan lulusan yang memiliki daya saing yang tinggi, memiliki dasar untuk pengembangan pembelajaran yang kuat untuk menjadi guru yang profesional serta mampu menjadi agen pembelajaran (Permendikbud RI no 73 Tahun 2013 tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Pendidikan Tinggi).

1. Metode Pembelajaran Praktik

Metode praktik merupakan metode pembelajaran dimana peserta didik/siswa melaksanakan kegiatan latihan atau praktik agar memiliki ketegasan atau ketrampilan yang lebih tinggi dari teori yang telah dipelajari. Metode ini umumnya dilaksanakan dalam pendidikan kejuruan, pendidikan profesi, dan diklat (pendidikan dan pelatihan).

Metoda pembelajaran praktik/praktik lapangan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya. Kegiatan ini dilakukan di lapangan, yang bisa berarti di tempat kerja, maupun di masyarakat. Praktik merupakan upaya untuk memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan pengalaman langsung. Ide dasar belajar berdasarkan pengalaman mendorong peserta didik untuk merefleksi atau melihat kembali pengalaman-pengalaman yang mereka pernah alami. Selama praktek, peserta didik diharapkan mampu melihat, mengamati, memahami, membandingkan dan memecahkan suatu masalah saat kegiatan praktik dilaksanakan.

2. Prosedur Melatih Keterampilan Dasar Pelaksanaan Pembelajaran

Untuk memiliki kemampuan menerapkan setiap jenis keterampilan dasar pelaksanaan pembelajaran secara profesional, tidak cukup hanya dengan dihapal. Setiap jenis keterampilan dasar pembelajaran erat kaitannya dengan kecakapan yang bersifat aplikatif. Oleh karena itu, untuk menguasai setiap jenis keterampilan dasar pembelajaran tersebut,

perlu diasah dengan latihan-latihan yang dilakukan secara teratur melalui mekanisme yang terkontrol.

Latihan untuk menguasai dan meningkatkan kemampuan menerapkan setiap jenis keterampilan dasar mengajar dalam pembelajaran atau, bukan hanya diperuntukkan bagi calon instruktur saja (pre-service training), melainkan juga menjadi wahana untuk meningkatkan profesionalisme bagi yang sudah menduduki jabatan profesi sebagai fasilitator pembelajaran (in-service training).

Dalam bidang pendidikan dan pembelajaran pada khususnya, latihan keterampilan dasar mengajar dilakukan melalui suatu pendekatan yang disebut dengan “micro teaching”, yaitu suatu pendekatan atau laboratorium untuk melatih dan mengembangkan keterampilan-keterampilan mengajar tertentu secara lebih spesifik dan terkontrol.

C. Kompetensi Profesional

Kompetensi merupakan kebulatan penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang ditampilkan melalui unjuk kerja. Berdasarkan Kepmendiknas No.045/U/2002 menyebutkan kompetensi sebagai seperangkat tindakan cerdas dan penuh tanggung jawab dalam melaksanakan tugas-tugas sesuai dengan pekerjaan tertentu. Surya (2003:138) mengemukakan kompetensi profesional adalah berbagai kemampuan yang diperlukan agar dapat mewujudkan dirinya sebagai guru profesional. Kompetensi profesional meliputi kepakaran atau keahlian dalam bidangnya yaitu penguasaan bahan yang harus diajarkannya beserta metodenya, rasa tanggung jawab akan tugasnya dan rasa kebersamaan dengan sejawat guru lainnya.

Dalam Satori (2009) terdapat 4 komponen kompetensi profesional guru, yaitu:

1. Memiliki pengetahuan tentang belajar dan tingkah laku manusia
2. Memiliki pengetahuan dan menguasai bidang studi yang diampu
3. Memiliki sifat yang tepat terhadap diri sendiri, sekolah, teman sejawat dan bidang studi yang diampu
4. Memiliki keterampilan menyampaikan materi ajar

Jadi kompetensi guru dapat dimaknai sebagai kebulatan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang berwujud tindakan cerdas dan penuh tanggung jawab dalam melaksanakan tugas sebagai agen pembelajaran.

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. TUJUAN PENELITIAN

1. Melaksanakan focus group discussion (FGD) dengan dosen pembelajaran
2. Membuat instrument evaluasi praktik pembelajaran
3. Melakukan Uji coba Model entrepreneurship di kalangan terbatas yaitu Dosen dan Mahasiswa
4. Melakukan refleksi terhadap uji coba model entrepreneurship

B. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi peneliti dan pihak-pihak lain dalam meningkatkan kualitas pendidikan diantaranya:

1. Manfaat dari segi teori, penelitian ini dapat memberikan gagasan baru, yang dapat meningkatkan kompetensi profesionalisme guru.
2. Manfaat dari segi praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada lembaga dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

C. Urgensi dan Target Penelitian

Memasuki revolusi industri 4.0 yang mengedepankan teknologi cyber physical systems perlu dilakukannya perhatian yang terfokus pada pendidikan yaitu dengan meningkatkan kualitas pembelajaran, hal ini dicanangkan melalui pendidikan untuk pembangunan yang berkelanjutan sampai tahun 2030 (Sustainable Development Goal/SDGs Education 2030). Kesiapan dalam menghadapi revolusi industri 4.0 dalam pendidikan masih terkendala diantaranya yaitu cara mengajar guru yang belum efektif dimana pembelajaran yang masih berpusat kepada guru dan pemahaman guru terhadap kompetensi pedagogik masih belum optimal. Dengan demikian pemerintah membuat peraturan mengenai pembelajaran yang ada di kelas yaitu dengan memberlakukannya kurikulum 2013 revisi 2017. Beberapa hal penting yang terkait dengan hal tersebut diantaranya adalah: a) **Permendikbud No. 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan.** b) **Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi.** c) **Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses.** d) **Permendikbud No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian.** Keempat peraturan menteri di atas pada dasarnya merupakan landasan yuridis bagi penerapan kurikulum 2013. Dalam mengembangkan pendidikan yang bermutu dalam

pembelajaran di abad 21 perlu ditekankan penguasaan soft skills diantaranya yaitu berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, komunikasi, IT literacy, cross culture understanding, problem solving, self-directed learning (Framework for 21st Century Learning, 2011). Penguasaan soft skills ini penerapannya dilakukan dalam perangkat pembelajaran guru.

Menurut hasil penelitian penerapan kurikulum 2013 sebelumnya yang dilakukan oleh FSGI (Federasi Serikat Guru Indonesia) tahun 2013 yang tercantum dalam jurnal Ahmad (2014, hal. 102), menyatakan bahwa :

Menyangkut pelatihan dan persiapan implementasi kurikulum 2013 di 17 kabupaten/kota di 10 provinsi di tanah air menunjukkan bahwa terdapat sejumlah masalah krusial dan kegagalan sistemik pelatihan persiapan guru. Pelatihan tidak merubah mindset guru, yaitu menggunakan pendekatan tradisional, tutor berceramah, peserta mendengar. Dalam pelatihan tersebut tidak ditekankan pendekatan scientific, murid mengamati, bertanya, mencoba, mengeksplorasi, dan berkomunikasi. Perubahan mindset guru ke pendekatan scientific tidak mudah dan butuh waktu bertahun-tahun untuk belajar dan membiasakan diri.

Selain permasalahan di kelas, beberapa permasalahan yang seringnya ditemui oleh para guru adalah : (1) Penyusunan RPP; (2) Pendesainan instrumen penilaian; (3) Pelaksanaan pembelajaran; (4) Pelaksanaan penilaian; (5) Pengolahan dan pelaporan hasil penilaian (berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi pelaksanaan Kurikulum 2013 yang dilaksanakan oleh Direktorat PSMP pada tahun 2015).

Dari permasalahan di atas, guru saat ini harus berinovasi dan kreatif dalam mengembangkan pembelajaran melalui perangkat pembelajaran yang memiliki nilai-nilai entrepreneurship. Entrepreneurship bukan merupakan suatu pekerjaan yang bersifat finansial semata, tapi merupakan mental dan jiwa yang harus dimiliki bagi setiap individu. Guru yang entrepreneurship adalah guru yang melaksanakan tugasnya dengan mengembangkan pembelajaran melalui perangkat pembelajaran yang inovatif. Perangkat pembelajaran yang inovatif yaitu perangkat pembelajaran yang memiliki nilai ekonomi yang tinggi dan nilai tambah baik bagi guru dan siswa. Perangkat pembelajaran sudah semestinya disusun oleh guru dengan teknologi. Gencarnya pembangunan jaringan serat optik sebagai tulang punggung koneksi internet di seluruh penjuru negeri, untuk revolusi digital akan merubah pendidikan, Perubahan aktivitas pembelajaran berbasis teknologi dan persaingan harus adanya penyesuaian yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar (PBM) yaitu dengan membuat perangkat pembelajaran berbasis entrepreneurship dalam praktik pembelajaran.

BAB IV

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan terhadap 160 Mahasiswa dan 16 Dosen di 8 (delapan) Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) di lingkungan Kota Bandung. Diantaranya yaitu Universitas Pendidikan Indonesi (UPI), Universitas Islam Negeri (UIN), Universitas Pasundan (UNPAS), Universitas Islam Bandung (UNISBA), Universitas Islam Nusantara (UNINUS), Universitas Langlang Buana (UNLA), Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP Pasundan), dan Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP Siliwangi). Penelitian ini akan dilaksanakan selama 3 tahun. Untuk uji coba 1 dilaksanakan pada tahun ke dua yang di lakukan kepada mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan praktik pembelajaran lapangan (PPL) sebanyak 24 mahasiswa.

2. Metode Penelitian

Berdasarkan karakteristik permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini akan dilaksanakan dengan rancangan penelitian dan pengembangan pendidikan (Educational Research and Development / R & D).

Langkah-langkah penelitian dirancang menggunakan model penelitian dan pengembangan pendidikan Dick and Carey yang diadaptasi Gall et al. (2003). Model penelitian ini mencakup 12 langkah, yaitu 1) Assesmen kebutuhan guna menentukan tujuan penelitian, 2) Analisis kebutuhan Dosen dan Mahasiswa Keguruan dalam Pengembangan entrepreneurship berbasis praktik pembelajaran, 3) Identifikasi sikap, minat, motivasi dan keterampilan Dosen dan Mahasiswa, 4) Merancang instrumen assesmen, 5) Merancang strategi pelatihan, 6) Merancang dan memilih perangkat pelatihan, 7) Merancang instrumen evaluasi, 8) Validasi instrumen dan model pelatihan, 9) Uji coba model pelatihan di kalangan terbatas, 10) Refleksi hasil uji coba model pelatihan, 11) Implementasi model pelatihan, dan 12) Refleksi seluruh tahapan kegiatan penelitian.

Penelitian ini dirancang untuk dilaksanakan dalam empat tahap besar, yaitu tahap studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan dan diseminasi (publikasi).

Tahap I Studi Pendahuluan

1. Assesmen kebutuhan guna menentukan tujuan penelitian baik untuk program pelatihan maupun produk yang akan dihasilkan
 - a. Studi literatur menyangkut konsep-konsep dan hasil-hasil penelitian yang berkaitan dengan pengembangan entrepreneurship.
 - b. Studi lapangan khususnya mengenai hal-hal yang berkaitan dengan calon subjek dan lokasi penelitian, serta daya dukungnya.
2. Analisis kebutuhan Dosen, khususnya kegiatan yang mencakup salah satu komponen Profesionalisme Dosen yaitu paraktik pembelajaran guna mengidentifikasi keterampilan, prosedur, serta penguasaan Dosen dalam melakukan pembimbingan terhadap mahasiswa.
3. Identifikasi sikap, minat, motivasi dan keterampilan dosen dan mahasiswa terhadap model entrepreneurship berbasis praktik pembelajaran.
4. Merancang instrumen-instrumen assessment
5. Validasi rancangan model dan instrumen model entrepreneurship berbasis praktik pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi profesional

Tahap II Perencanaan

1. Merancang strategi pelatihan berbasis praktik pembelajaran dengan menggunakan model entrepreneurship dalam meningkatkan kompetensi profesional
2. Merancang dan memilih perangkat pelatihan (materi) yang disesuaikan instrument model entrepreneurship.
3. Merancang instrumen evaluasi formatif untuk dipergunakan pada setiap langkah penelitian, sehingga perbaikan dapat dilakukan secara berkesinambungan.

Tahap III Pengembangan

4. Melakukan Uji coba Model di kalangan terbatas yaitu pada dosen dan mahasiswa LPTK di lingkungan kota Bandung.
5. Melakukan refleksi terhadap uji coba model.

Tahap IV Diseminasi

6. Melakukan implementasi model entrepreneurship berbasis praktik pembelajaran pada dosen-dosen dan mahasiswa dilingkungan kota Bandung.
7. Melakukan Refleksi terhadap semua tahapan kegiatan yang sudah dilakukan
8. Publikasi

B. Alur Penelitian

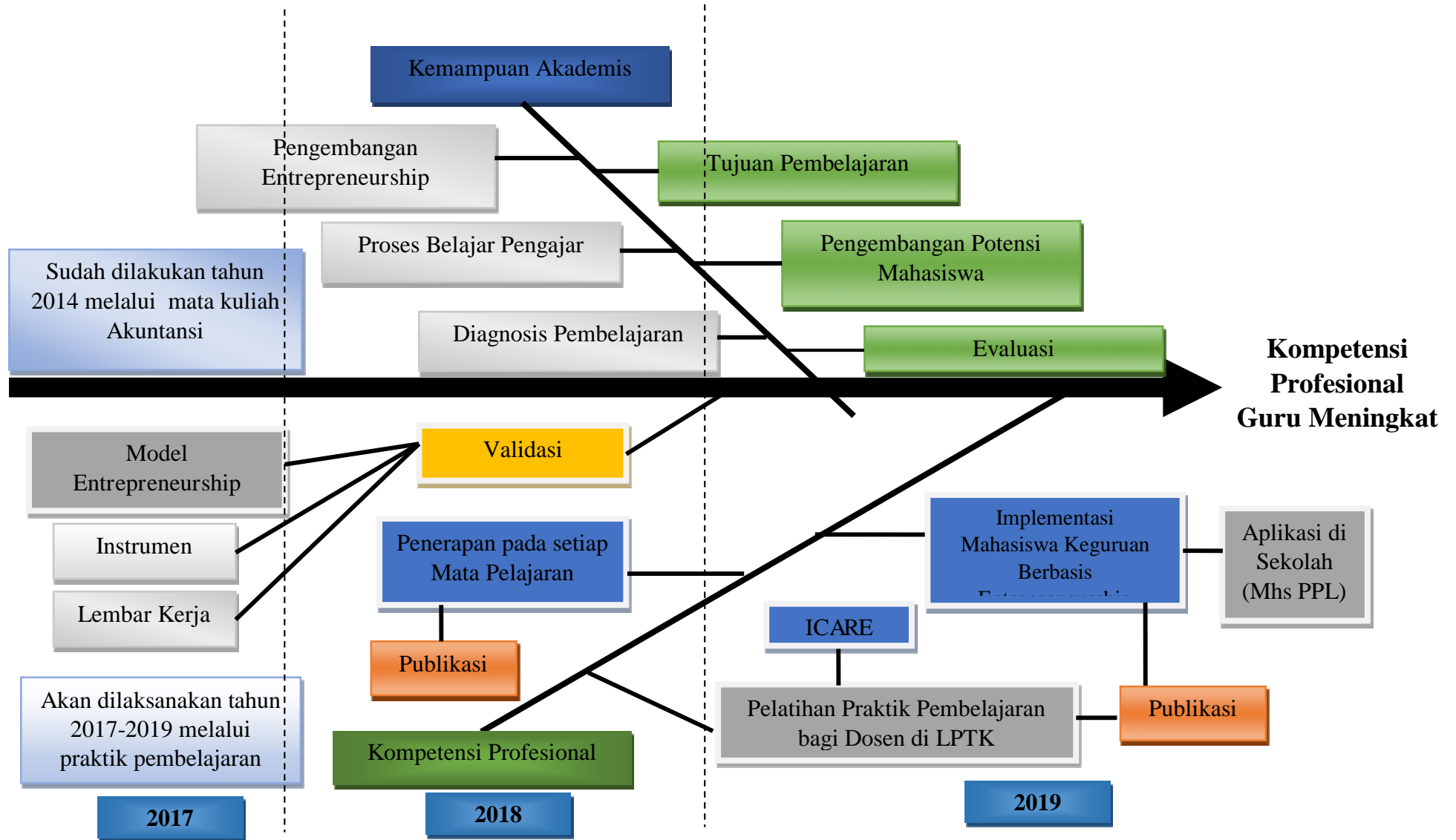
Penelitian yang telah dilakukan yaitu model entrepreneurship dalam meningkatkan kemampuan profesional bagi calon guru berbasis praktik pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan sikap dan perilaku mahasiswa LPTK terhadap penerapan jiwa dan mental entrepreneurship dalam pembelajaran.

Untuk penelitian yang saat ini akan dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi profesional calon guru dengan menggunakan model entrepreneurship yang berbasis praktek pembelajaran. Pemahaman kompetensi profesional guru di aplikasikan melalui model entrepreneurship yang berbasis praktik pembelajaran, yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa LPTK. Pelatihan praktik pembelajaran menggunakan instrumen yang disederhanakan melalui lembar kerja (LK) dengan langkah-langkah kegiatan ICARE (introduction, connection, application, relection, extention). Kegiatan dari pelatihan praktik pembelajaran ini mengarah ke penerapan model entrepreneurship di setiap matakuliah. Hasil dari kegiatan selanjutnya dilakukan publikasi.

Penelitian ini dibagi dalam tiga tahapan, yaitu tahap pendahuluan dan perancangan, tahap pengembangan, dan tahap diseminasi.

Gambaran yang lebih jelas dan menyeluruh tentang seluruh aktivitas tercakup dalam bagan gambar 3.1.

C. Fishbone Diagram



Gambar 4.1. Bagan Alur Penelitian

D. Instrumen dan Pengumpulan Data

Berdasarkan skema langkah-langkah penelitian dan bagan alir penelitian di atas untuk mencapai target yang diinginkan maka pada setiap tahapan kegiatan dalam penelitian ini diperlukan instrumen-instrumen yang disusun sesuai kebutuhan. Instrumen- instrumen tersebut berupa:

1. Format wawancara yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang mengarah kepada analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen dalam pengembangan model entrepreneurship berbasis praktik pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi profesional.
2. Format kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan yang mengarah kepada Identifikasi sikap, minat, motivasi dan keterampilan dosen dan mahasiswa terhadap model entrepreneurship berbasis praktik pembelajaran.
3. Format rancangan perangkat pelatihan yang disesuaikan dengan kondisi mahasiswa dan dosen dan tujuan penelitian, termasuk rancangan pedoman model entrepreneurship berbasis praktik pembelajaran.
4. Format rancangan instrumen evaluasi formatif untuk dipergunakan pada setiap langkah penelitian, sehingga perbaikan dapat dilakukan secara berkesinambungan.
5. Format validasi instrumen dan perangkat-perangkat pelatihan, melalui penilaian pakar (expert judgement).
6. Rubrik instrumen keberhasilan implementasi model pelatihan yang dikembangkan.

Secara ringkas data dikumpulkan dengan sistematika seperti tertera dalam tabel 3.1

Tabel 4.1

Ringkasan Data yang Dikumpulkan pada Setiap Tahapan Kegiatan Penelitian

Tahun	Tahap Penelitian	Langkah Penelitian	Pangumpulan Data		Luaran
			Subjek	Instrumen	
Tahun I 2017	STUDI PENDAHU -LUAN	1. Assesmen kebutuhan guna menentukan tujuan penelitian baik untuk program pelatihan maupun produk yang akan dihasilkan.	- Bahan pustaka - Dosen dan mahasiswa	- pedoman wawancara - kuesioner	- Validitas Rancangan Instrumen Model entrepreneurship - Artikel untuk di publikasikan di seminar nasional
		2. Analisis kebutuhan dosen dan mahasiswa terhadap model entrepreneurship berbasis praktik pembelajaran			
		3. Identifikasi sikap, minat, motivasi dan keterampilan dosen dan mahasiswa terhadap model entrepreneurship berbasis praktik pembelajaran			
	PERENCA- NAAN	1. Analisis proses dan produk pelatihan	Dosen	- Pedoman wawancara	
		2. Menentukan tujuan dan manfaat penelitian			
		3. Merancang model dan instrumen model entrepreneurship berbasis praktik pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi profesional	Peneliti	- Rubrik penilaian	
		4. Validasi rancangan model dan instrumen	Validator	- Format	

		model entrepreneurship berbasis praktik pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi profesional	Subjek uji coba	validasi	
Tahun II 2018	PENGEMBANGAN	5. Merancang dan memilih perangkat pelatihan (materi) yang disesuaikan instrument model entrepreneurship.	- Bahan pustaka	- Instrumen hasil validitas data pendahuluan	
		6. Validasi rancangan perangkat pelatihan (materi) yang disesuaikan instrument model entrepreneurship.	- Validator Subjek uji coba	- Format validasi	- Buku pedoman model entrepreneurship pada pelatihan praktik pembelajaran
		7. Uji coba implementasi Model dan instrumen	- Guru - Dosen - Narasumber lain	- Pedoman wawancara - Kuesioner	- Prosentase hasil uji coba
		8. Analisis data hasil uji coba implementasi model entrepreneurship berbasis praktik pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi profesional		- Statistika	
		9. Interpretasi hasil analisis data			
Tahun III 2019	DISEMINASI	10. Diseminasi hasil penelitian kepada dosen dan mahasiswa	- Dosen - Mahasiswa	- Instrumen yang dikembangkan	- Instrumen Pelatihan (HAKI) - Model Pelatihan entrepreneurship

				berdas arkan model produ k Peneli tian - Publi kasi	urship (HAKI) - Publikasi di seminar nasional dan Internasion al - Bahan Ajar (ISBN) - Buku pedoman pelatihan (HAKI)
--	--	--	--	---	--

BAB V

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Berdasarkan kajian teori yang menjelaskan entrepreneurship dan hasil Focus Group Discussion (FGD) 1 bersama dosen pembelajaran di lingkungan FKIP Universitas Pasundan, maka peneliti berupaya membuat penyederhaan dari kesatuan pendapat, menjadi dasar instrumen untuk dikembangkan kembali pada FGD 2. FGD 1 mengkaji dasar pengembangan pembelajaran yang efektif dan praktik pembelajaran, selanjutnya dilakukan uji coba 1 yang dilakukan kepada mahasiswa, Hasil penelitian di presentasikan dengan grafik, tabel dan gambar yang dideskriptifkan.

A. Hasil FGD 1 mengenai pembelajaran efektif dan praktik pembelajaran

1. Pendapat Dosen Pembelajaran di Lingkungan FKIP Universitas Pasundan Mengenai Pembelajaran Efektif dan Praktik Pembelajaran

Tabel 5.1

Pendapat Dosen Pembelajaran di Lingkungan FKIP Universitas Pasundan Mengenai Pembelajaran Efektif dan Praktik Pembelajaran

No	Pertanyaan	Jawaban Narasumber Yang Telah dirangkum	Interpretasi Dari Pendapat Peserta
1.	Menurut Bapak/Ibu apakah konsep entrepreneurship lebih berfokus kepada kebutuhan ekonomi yang bersifat material?	Entrepreneurship biasanya digunakan dalam bidang bisnis ada terdapat di fakultas basis murni disiplin ilmu. Namun sekarang di beberapa perguruan tinggi telah masuk entrepreneurship sebagai matakuliah dan sebagai terapan inovatif dari disiplin ilmu yang di ampunya.	Entrepreneurship merupakan mental dan jiwa yang harus dimiliki bagi tiap-tiap individu. Dosen, guru, mahasiswa Entrepreneurship yaitu yang mampu menginovatifkan dan kretaif dalam mengembangkan keilmuan sehingga bermanfaat bagi masyarakat.
2.	Menurut Bapak/Ibu apakah entrepreneurship sebagai bentuk dari fungsi ekonomi dimana entrepreneur mempunyai tugas menjalin hubungan dengan berbagai pihak dalam bidang	Iya, sebagai orang yang akan memegang teguh nilai manfaat dari pengembangan ilmu yang di sederhakan dan di terima oleh masyarakat maka	Entrepreneurship memiliki nilai-nilai yang akan menguatkan dan memproduktifkan dari hasil kreatifitas dan inovatif para pemegang profesi.

	perekonomian, perdagangan, investasi, pariwisata, dan tenaga profesional.	perlunya menjalin hubungan dengan berbagai pihak sebagai pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam dunia pendidikan dan pembelajaran.	
3.	Menurut Bapak/Ibu apakah konsep entrepreneurship dapat diterapkan dalam berbagai profesi termasuk guru professional?	Dapat, yaitu dengan mengembangkan perangkat pembelajaran yang memiliki nilai-nilai entrepreneurship yaitu diantaranya inovatif dan kreatif. Karena alat untuk melaksanakan ketercapaian pembelajaran yaitu melalui perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan berbagai kesederhanaan dan efektif.	Mengembangkan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang sesuai dengan peraturan pemerintah yang dikembangkan dengan sederhana yang mampu membekali siswa untuk mengenal masalah dan menyelesaikan masalah dan untuk siswa mampu bertahan hidup dan mewarnai kehidupan.
4.	Fkip telah berhasil mendapatkan kegiatan dan hibah kompetisi dari Kemenristek Dikti yang terkait dengan pembelajaran yang berkualitas diantaranya yaitu kegiatan pelatihan praktik pembelajaran dari USAID dan Hibah LSLC, PDS, dan SCL berbasis teknologi. Dari raihan prestasi tersebut menurut Bapak/Ibu perlukah untuk dilakukan keberlanjutan program melalui implementasi dalam pembelajaran dikelas, dan sebagai bentuk masukan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran?	Perlu, karena raihan prestasi tersebut merupakan bentuk visi dari kementerian pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang selayaknya kita implementasi di dalam kelas.	Program pemerintah dalam mengembangkan pembelajaran yang di berikan kepada universitas yang terpilih dari kompetisinya sangat perlu di implementasikan dalam pembelajaran di kelas. Implementasi merupakan bentuk keberlanjutan program yang telah selesai yang perlu dikembangkan kembali oleh tenaga pengajar. Sebagai bentuk kesederhanaan kurikulum dalam kebijakan pemerintah
5.	Menurut Bapak/Ibu bagaimanakah menyusun	Bahan ajar merupakan perangkat pembelajaran dalam	Bahan ajar yang menarik perhatian siswa adalah bahan ajar yang

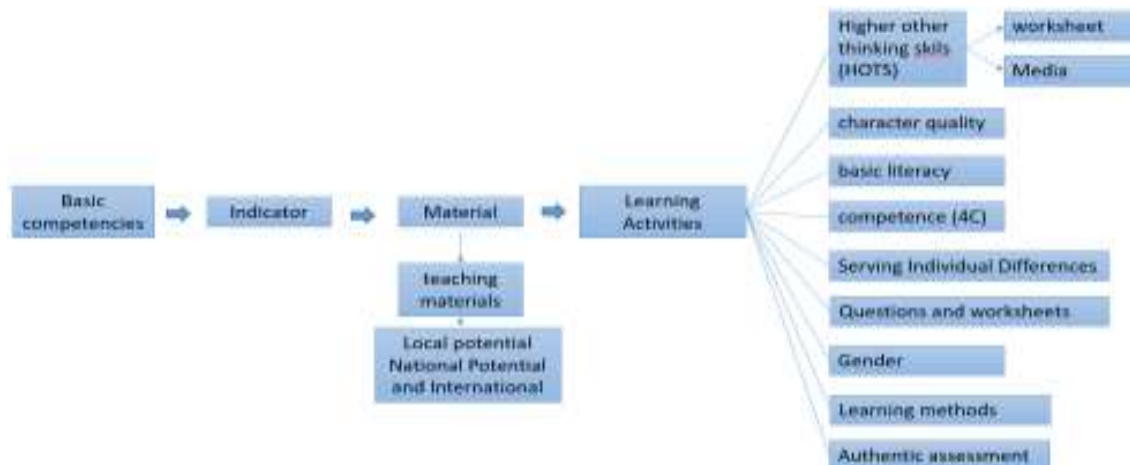
	<p>bahan ajar yang sesuai kebutuhan saat ini dan yang akan datang?</p>	<p>mensesederhanakan materi untuk mencapai kompetensi dasar. Penyederhanaan materi dilakukan oleh guru dengan mengembangkan bahan ajar yang disesuaikan dengan potensi siswa. Guru harus mampu merumuskan bahan ajar yang baik karena bahan ajar dibuat dari berbagai sumber-sumber yang terkait dengan materi baik sumber dari lingkungan siswa, buku, media masa, dan ,media sosial. Selain itu, siswa dapat sistematika materi yang berifat dasar yang disederhakan melalui bahan ajar, dimana bahan ajar tersebut menjelaskan secara sederhana mengenai potensi lokal yang dikembangkan menciptakan karya local. Bahan ajar harus memiliki daya tarik, sehingga motivasi siswa dalam belajar lebih baik.</p>	<p>memiliki nilai ekonomi yang tinggi dan nilai tambah, yaitu dengan mensesederhanakannya melalui gambar-gambar animasi yang di bangun oleh keterampilan guru baik dengan correl, adobe photo shop dan icon avatar. Hal ini diharapkan mampu menciptakan guru dan siswa yang kreatif dan inovasi.</p>
6.	<p>Menurut Bapak/Ibu bagaimanakah membuat media pembelajaran yang efektif dapat digunakan oleh siswa?</p>	<p>Sebelum membuat media pembelajaran sebaiknya guru mengetahui karakteristik materi yang disesuaikan dengan potensi siswa yaitu dengan melakukan pendalaman materi. Pendalaman materi merupakan analisis materi berupa</p>	<p>Media pembelajaran tidak mempraktikkan aktivitas siswa, melaikan guru mampu mensesederhakan konsep-konsep yang sulit di pahami oleh sisiwa untuk siswa belajar dan berpikir. Dominasi siswa dalam menggunakan gadget di</p>

		<p>konsep-konsep yang disederhanakan melalui pendekatan kontekstual. Membuat media pembelajaran harus menunjukkan aktivitas belajar dan berpikir siswa.</p>	<p>bisa dimanfaatkan oleh guru yaitu membuat media pembelajaran dengan aplikasi android. Dimana siswa akan terfasilitasi untuk memanfaatkan teknologi. Guru membuat android dengan pendampingan pemograman dasar dan desain yang menarik baik melalui photo shop, correl draw, ataupun icon avatar yang akan diterima oleh siswa dengan mendownload aplikasi yang dibuat oleh guru di google play store.</p>
7.	<p>Menurut Bapak/Ibu bagaimanakah mengembangkan perangkat pembelajaran yang berbasis entrepreneurship?</p>	<p>Perangkat pembelajaran dibuat berdasarkan peraturan pemerintah , guru harus mengembangkan perangkat pembelajaran yang inovatif. Pengembangan ini diperlukan dengan adanya pendampingan praktik pembelajaran.</p>	<p>Perangkat pembelajaran yang disusun sesuai dengan permendikbud dan pengembangannya berbasis entrepreneurship perlu dilakukannya pendampingan dalam membuat aplikasi pembelajaran yang dikemas melalui praktik pembelajaran dengan metode ICARE (Introduction, Connection, Application, Reflection, dan Extension) yang dilanjutkan dengan rencana tindak lanjut berdasarkan serangkaian model pembelajaran berbasis entrepreneurship.</p>

Sumber : data diolah kembali

2. Gambar Pengembangan Perangkat Pembelajaran

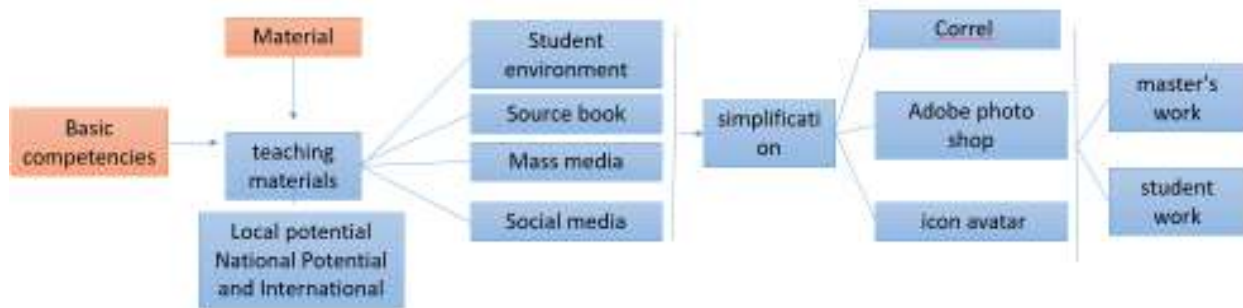
a) Komponen-komponen Kurikulum 2013 revisi 2017 dalam pembelajaran berbasis entrepreneurship



Gambar 5.1 Komponen-komponen Kurikulum 2013 revisi 2017 dalam pembelajaran berbasis entrepreneurship

Dalam peraturan kementerian pendidikan dan kebudayaan no 21 tahun 2016 mengenai standar isi dengan memperhatikan ruang lingkup materi yang spesifik untuk setiap mata pelajaran dirumuskan berdasarkan Tingkat Kompetensi dan Kompetensi Inti untuk mencapai kompetensi lulusan minimal pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Materi pelajaran yang disajikan kepada siswa disederhankan dengan bahan ajar yang menjelaskan keterkaitan materi dengan potensi daerah, nasional dan internasional. Melalui kegiatan pembelajaran dengan menerapkan Higher other thinking skills (HOTS) sekaligus menyiapkan lembar kerja HOTS dan media HOTS, kualitas karakter, literasi dasar, kompetensi (4c), melayani perbedaan individu, pertanyaan dan lembar kerja, gender, metode pembelajaran, penilaian autentik.

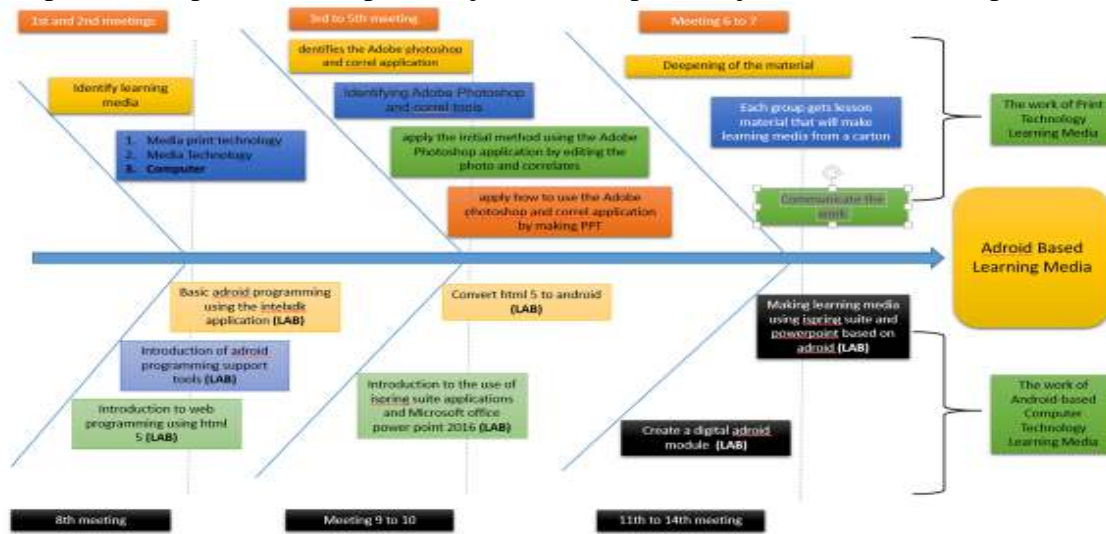
b) Komponen-komponen bahan ajar dalam pembelajaran berbasis entrepreneurship



Gambar 5.2 Komponen-komponen bahan ajar dalam pembelajaran berbasis entrepreneurship

Bahan ajar merupakan perangkat pembelajaran dalam mensederhanakan materi untuk mencapai kompetensi dasar. Penyederhanaan materi dilakukan oleh guru dengan mengembangkan bahan ajar yang disesuaikan dengan potensi siswa. Guru harus mampu merumuskan bahan ajar yang baik karena bahan ajar dibuat dari berbagai sumber-sumber yang terkait dengan materi baik sumber dari lingkungan siswa, buku, media masa, dan ,media sosial. Selain itu, siswa dapat sistematis materi yang berifat dasar yang disederhakan melalui bahan ajar, dimana bahan ajar tersebut menjelaskan secara sederhana mengenai potensi lokal yang dikembangkan menciptakan karya local. Bahan ajar harus memiliki daya tarik, sehingga motivasi siswa dalam belajar lebih baik. Bahan ajar yang menarik perhatian siswa adalah bahan ajar yang memiliki nilai ekonomi yang tinggi dan nilai tambah, yaitu dengan mensederhanakannya melalui gambar-gambar animasi yang di bangun oleh keterampilan guru baik dengan correl, adobe photo shop dan icon avatar. Hal ini diharapkan mampu menciptakan guru dan siswa yang kreatif dan inovasi.

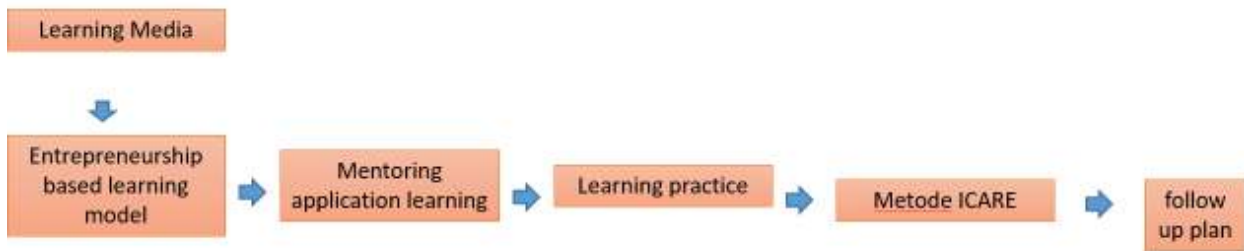
c) Komponen-komponen media pembelajaran dalam pembelajaran berbasis entrepreneurship



Gambar 5.3 Komponen-komponen media pembelajaran dalam pembelajaran berbasis entrepreneurship

Sebelum membuat media pembelajaran sebaiknya guru mengetahui karakteristik materi yang disesuaikan dengan potensi siswa yaitu dengan melakukan pendalaman materi. Pendalaman materi merupakan analisis materi berupa konsep-konsep yang disederhanakan melalui pendekatan kontekstual. Membuat media pembelajaran harus menunjukkan aktivitas belajar dan berpikir siswa. Media pembelajaran tidak mempraktikkan aktivitas siswa, melainkan guru mampu mensesederhakan konsep-konsep yang sulit di pahami oleh sisiwa untuk siswa belajar dan berpikir. Dominasi siswa dalam menggunakan gadget di bisa dimanfaatkan oleh guru yaitu membuat media pembelajaran dengan aplikasi android. Dimana siswa akan terfasilitasi untuk memanfaatkan teknologi. Guru membuat android dengan pendampingan pemograman dasar dan desain yang menarik baik melalui photo shop, correl draw, ataupun icon avatar yang akan diterima oleh siswa dengan mendownload aplikasi yang dibuat oleh guru di google play store.

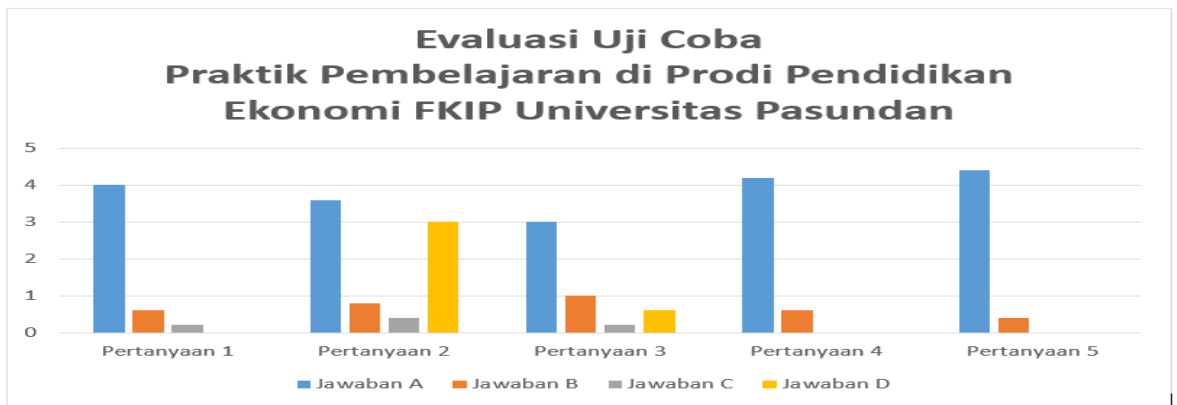
d) Komponen-komponen perangkat pembelajaran berbasis model entrepreneurship dalam praktik pembelajaran



Gambar 5.4 Komponen-komponen perangkat pembelajaran berbasis model entrepreneurship dalam praktik pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang disusun sesuai dengan permendikbud dan pengembangannya berbasis entrepreneurship perlu dilakukannya pendampingan dalam membuat aplikasi pembelajaran yang dikemas melalui praktik pembelajaran dengan metode ICARE (Introduction, Connection, Application, Reflection, dan Extension) yang dilanjutkan dengan rencana tindak lanjut berdasarkan serangkaian model pembelajaran berbasis entrepreneurship.

B. Evaluasi Uji Coba 1 Praktik Pembelajaran



Gambar 5.5 Evaluasi Uji Coba 1 Praktik Pembelajaran

Praktik pembelajaran merupakan tindakan sistematis dari konsep yang telah dibangun. Model pembelajaran entrepreneurship berbasis praktik pembelajaran menggunakan metode pembelajaran ICARE, menurut Pastor dalam Ruhimat (2012: 252) “ICARE is an acronym for introduction, connect, apply, reflect and extend. The ICARE framework is design to help student make the most of online learning, and faculty develop effective online learning modules”. Suatu model pembelajaran yang dirancang untuk pembelajaran “online” melalui bahan ajar modul.

Sesuai dengan namanya ICARE yang merupakan singkatan dari lima kata yaitu: (1) Introduction (pengenalan), (2) Connect (menghubungkan), (3) Apply (menerapkan dan mempraktikan), (4) Reflect (merefleksikan), (5) Extend (memperluas dan evaluasi). Berdasarkan table di atas, pertanyaan 1 yaitu mengenai tingkat kebermanfaatan materi pelatihan bagi saudara yang akan melaksanakan Magang 3, rata-rata responden menjawab sangat bermanfaat dengan nilai 4. Uji coba yang pertama ini dilakukan melalui pendampingan kepada mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan magang 3 yaitu melaksanakan pengajaran di sekolah yang didampingi oleh guru pamong. Uji coba 1 yang dilakukan dengan pelatihan ini menggunakan metode ICARE.

BAB VI

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Luaran penelitian pada tahun kedua yaitu melakukan Focus Group Discussion (FGD), Uji Coba dari hasil FGD, mengevaluasi dan mengembangkan perangkat pembelajaran berdasarkan rekomendasi dari FGD yang di FGD kan kembali serta dilakukan uji coba yang kedua serta Publikasi Internasional. Untuk laporan tengah tahun pada tahun ke dua masih berupa draf untuk buku dan submit untuk jurnal internasional, submit untuk menjadi pemakalah di seminar internasional Universitas Pakuan Bogor. Pada tahun ke tiga akan dilakukannya FGD teknis praktik pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi profesional guru, Uji coba Model entrepreneurship berbasis pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi profesional guru, FGD Evaluasi Uji coba praktik Model entrepreneurship berbasis praktik pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi profesional guru, Penerapan di sekolah dalam kegiatan magang 3 (mahasiswa, guru, dan dosen), Buku Model entrepreneurship berbasis praktik pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi profesional guru (teori, desain dan praktek).

Rencana tahapan berikutnya dalam penelitian dan pengembangan pendidikan (Educational Research and Development / R & D) adalah tahap perencanaan dan pengembangan, yaitu 5) Merancang strategi pelatihan, 6) Merancang dan memilih perangkat pelatihan, 7) Merancang instrumen evaluasi, 8) Validasi instrumen dan model pelatihan, 9) Uji coba model pelatihan di kalangan terbatas, 10) Refleksi hasil uji coba model pelatihan, 11) Implementasi model pelatihan, dan 12) Refleksi seluruh tahapan kegiatan penelitian.

Tahap II Perencanaan

1. Merancang strategi pelatihan berbasis praktik pembelajaran dengan menggunakan model entrepreneurship dalam meningkatkan kompetensi profesional
2. Merancang dan memilih perangkat pelatihan (materi) yang disesuaikan instrument model entrepreneurship.
3. Merancang instrumen evaluasi formatif untuk dipergunakan pada setiap langkah penelitian, sehingga perbaikan dapat dilakukan secara berkesinambungan.

Tahap III Pengembangan

4. Melakukan Uji coba Model di kalangan terbatas yaitu pada dosen dan mahasiswa LPTK di lingkungan kota Bandung.
5. Melakukan refleksi terhadap uji coba model.

Tabel 6.1
Ringkasan Data yang Dikumpulkan pada Setiap Tahapan Kegiatan Penelitian pada Tahun ke 2 dan ke 3

Tahun	Tahap Penelitian	Langkah Penelitian	Pangumpulan Data		Luaran
			Subjek	Instrumen	
Tahun II 2018	PENGEM- BANGAN	1. Merancang dan memilih perangkat pelatihan (materi) yang disesuaikan instrument model entrepreneurship.	- Bahan pustaka	- Instrumen hasil validitas data pendahuluan	
		2. Validasi rancangan perangkat pelatihan (materi) yang disesuaikan instrument model entrepreneurship.	- Validator Subjek uji coba	- Format validasi	- Buku pedoman model entrepreneurship pada pelatihan praktik pembelajaran
		3. Uji coba implementasi Model dan instrumen	- Guru - Dosen - Nara sumber lain	- Pedoman wawancara - Kuesioner	- Prosentase hasil uji coba
		4. Analisis data hasil uji coba implementasi model entrepreneurship berbasis praktik pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi profesional		- Statistika	

		5. Interpretasi hasil analisis data			
Tahun III 2019	UJI COBA dan desiminasi	6. FGD, Uji Coba hasil, dan Desiminasi penelitian kepada dosen, guru dan mahasiswa	- Dosen - Guru - Mahasi swa	- Instru men yang dikem bangk an berdas arkan model produ k Peneli tian - Publi kasi	- Intrumen Pelatihan (HAKI) - Model Pelatihan entreprene urship (HAKI) - Publikasi di seminar nasional dan Internasion al - Bahan Ajar (ISBN) - Buku pedoman pelatihan (HAKI)

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Focus group discussion (FGD) dengan dosen pembelajaran

FGD dengan dosen pembelajaran menghasilkan konsep berdasarkan rekomendasi dari dosen pembelajaran di lingkungan FKIP Universitas Pasundan. Diantarnya Kurikulum 2013 revisi 2017 dalam pembelajaran berbasis entrepreneurship, bahan ajar dalam pembelajaran berbasis entrepreneurship, media pembelajaran dalam pembelajaran berbasis entrepreneurship, perangkat pembelajaran berbasis model entrepreneurship dalam praktik pembelajaran.

2. Instrument evaluasi praktik pembelajaran dari uji coba Model entrepreneurship

Praktik pembelajaran merupakan tindakan sistematis dari konsep yang telah dibangun. Model pembelajaran entrepreneurship berbasis praktik pembelajaran menggunakan metode pembelajaran ICARE, menurut Pastor dalam Ruhimat (2012: 252) “ICARE is an acronym for introduction, connect, apply, reflect and extend. The ICARE framework is design to help student make the most of online learning, and faculty develop effective online learning modules”. Suatu model pembelajaran yang dirancang untuk pembelajaran “online” melalui bahan ajar modul. Sesuai dengan namanya ICARE yang merupakan singkatan dari lima kata yaitu: (1) Introduction (pengenalan), (2) Connect (menghubungkan), (3) Apply (menerapkan dan mempraktikan), (4) Reflect (merefleksikan), (5) Extend (memperluas dan evaluasi). Berdasarkan table di atas, pertanyaan 1 yaitu mengenai tingkat kebermanfaatan materi pelatihan bagi saudara yang akan melaksanakan Magang 3, rata-rata responden menjawab sangat bermanfaat dengan nilai 4. Uji coba yang pertama ini dilakukan melalui pendampingan kepada mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan magang 3 yaitu melaksanakan pengajaran di sekolah yang didampingi oleh guru pamong. Uji coba 1 yang dilakukan dengan pelatihan ini menggunakan metode ICARE.

B. Saran

1. Focus group discussion (FGD) dengan dosen pembelajaran

Berdasarkan dari hasil evaluasi FGD konsep perlu dikembangkan dengan melakukan FGD 2 yang berfokus kepada praktik pembelajaran dan instrument penilaian selanjutnya dilakukan ujicoba ke 2 terhadap mahasiswa dan dosen. Utamanya dalam menerapkan teknologi perangkat pembelajaran.

2. Instrument evaluasi praktik pembelajaran dari uji coba Model entrepreneurship

Menggunakan metode ICARE dalam mensederhankan konsep-konsep yang sulit dipahami menuju praktik pembelajaran telah berjalan efektif. Diperlukan pendamping dalam kegiatan praktik pembelajaran, untuk mahasiswa mampu merancang perangkat pembelajaran yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, B. 2011. Kewirausahaan untuk Mahasiswa dan Umum. Bandung : Alfabea
- Arends, R.2008. Learning To Teach edisi ke tujuh buku 2. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Casson, M. 2012. Entrepreneurship. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Eggen, P. & Kauchak, D.2012. Strategi dan Model Pembelajaran. Jakarta: Indeks.
- Gall, Meredith. D., Joice P. Gall, Walter R. Borg. 2003. Educatinal Research: an Introduction. 7th Ed. Pearson Education, Inc.Boston, New York, San Francisco, Mexico City, Montreal, Toronto, Madris, Munich, Paris, Hongkong, Singapore, Toko, Cape Town, Sidney.
- Gintings, A. 2008.Essensi Praktis Belajar dan Pembelajaran, Bandung: Humaniora.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. 2009. Models of Teaching.Model-Model Pengajaran. Edisi Kedelapan. TerjemahanAchmad Fawaiddan Ateilla Mirza. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Satori, D. 2009. Profesi Keguruan. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Cet-5. Bandung: CV Alfabeta.
- Surya, M. 2003. Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran. Bandung: Yayasan Bhakti Winaya.
- Suryana. 2001. Kewirausahaan : Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses. Jakarta : Salemba empat.
- . 2003. Kewirausahaan : Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses, Edisi revisi. Jakarta : Salemba empat.
- . 2013. Kewirausahaan, kiat dan proses menuju sukses. Jakarta : Salemba Empat.
- Tilaar, H.A.R. 2015. Pedagogik Teoritis untuk Indonesia. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Pikiran Rakyat, Rabu 30 Maret 2016 halaman 6
- Pengembangan Model Pembelajaran Berperspektif Kewirausahaan. Endah Rita Sulistya Dewi, Sumarno, dan Prasetyo, Jurusan Pendidikan Biologi IKIP PGRI Semarang
<http://portalaruda.org/index.php?ref=browse&mod=viewarticle&article=7039>
- Pupuh, F. Suryana, A. 2012. Guru Profesional. Bandung : Refika Aditama.
- Mulyasa, E. 2017. Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Model Pendidikan Kewirausahaan di Pendidikan Dasar dan Menengah. Endang Mulyani. Staf Pengajar Fe Universitas Negeri Yogyakarta)
<http://download.portalaruda.org/article.php?article=6819&val=444&title=Model%20Pendidikan%20Kewirausahaan%20di%20Pendidikan%20Dasar%20dan%20Menengah>
- Model Pembelajaran Multimedia dengan CD Interaktif Untuk Menumbuhkan Budaya Kewirausahaan di Perguruan Tinggi(**Parma, I Putu Gede**) Jurnal Jurusan Perhotelan (D3) Vol 10, No 2 (2013) <http://portalaruda.org/index.php?ref=browse&mod=viewarticle&article=22291>
- Winardi, j. 2017. Entrepreneur dan Entrepreneurship. Depok : Kencana

LAMPIRAN

DOKUMENTASI Focus Group Discussion (FGD) 1, dan Uji Coba 1

A. Focus Group Discussion (FGD) 1

Focus Group Discussion (FGD) 1 dilaksanakan bersama dosen pembelajaran program studi pendidikan ekonomi dan dosen pembelajaran di lingkungan FKIP Universitas Pasundan. Materi FGD melingkupi pembelajaran yang berkualitas dan praktik pembelajaran menggunakan metode ICARE yaitu (1) Introduction (pengenalan), (2) Connect (menghubungkan), (3) Apply (menerapkan dan mempraktikkan), (4) Reflect (merefleksikan), (5) Extend (memperluas dan evaluasi). Berikut kegiatan FGD 1:



B. Uji Coba 1

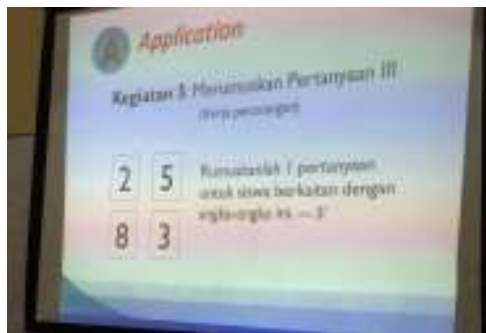
Uji Coba 1 dilakukan pendampingan kepada Mahasiswa yang akan melaksanakan Magang 3 yaitu Parktik Mengajar yang sebelumnya sudah mengikuti kegiatan magang 1 yaitu mengenal dunia persekolahn, dan magang 2 yaitu mendapat pendampingan untuk memahami administrasi pembelajaran. Uji coba 1 dilaksanakan setelah Focus Group Discussion (FGD) 1 dengan ruang lingkup dasar dari pembelajaran yang berkualitas dengan menggunakan metode ICARE. Berikut kegiatan Uji Coba 1 :



Dosen memberikan pengenalan materi
(Introduction)



Connect (menghubungkan)



Mahasiswa menerapkan dan
mempraktikan (*Apply*)



Reflect (merefleksikan)



Extend (memperluas dan evaluasi)



Pengisian angket

Dokumentasi Lainnya Yang Mendukung Data Menuju FGD Ke 2 di Bulan November 2018



Berdiskusi dengan Prof. Dr. Arief Rachman, M.Pd. musyawarah merupakan senjata utama bagi guru dalam mendampingi peserta didik yang memiliki potensi yang berbeda. Salah satu instrument yang akan dikembangkan dalam FGD bersama MGMP (Musyawarah guru mata pelajaran).



Mengikuti kegiatan *workshop* SCL berbasis TPACK bersama Dr. Sumar Hendayana Kepala Pusat Inovasi Pendidikan di bawah Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Dan Dr. rer. Nat. Asep Supriatna, M.Si. Salah satu Instrumen yang dikembangkan dalam pembelajaran *entrepreneurship*. Yang telah dikoordinasikan bersama, sebagai bahan FGD 2.



Bersilaturahmi dengan wakil kepala sekolah bagian kurikulum Bapak Ali, S.Pd. di SMA Pasundan 3 Kota Bandung yang akan dilakukan uji coba 2 pembelajaran *entrepreneurship* dengan mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis aplikasi android.

Evaluasi Uji Coba
Praktik Pembelajaran di Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Pasundan

A. Lingkarilah huruf di depan jawaban yang sesuai dengan pendapat Saudara.

No	Pertanyaan
1	Bagaimanakah tingkat kebermanfaatan materi pelatihan bagi saudara yang akan melaksanakan Magang 3?
	a. Sangat bermanfaat (20)
	b. Bermanfaat (3)
	c. Cukup bermanfaat (1)
	d. Kurang bermanfaat (0)
2	Apakah proses pelaksanaan kegiatan pelatihan telah mencerminkan Pembelajaran Aktif ?
	a. Semua kegiatan mencerminkan Pembelajaran Aktif (18)
	b. Hampir semua kegiatan mencerminkan Pembelajaran Aktif (4)
	c. Sebagian besar kegiatan mencerminkan Pembelajaran Aktif (2)
	d. Sebagian kecil kegiatan mencerminkan Pembelajaran Aktif (0)
3	Bagaimanakah penguasaan pemateri terhadap materi pelatihan?
	a. Sangat menguasai (15)
	b. Menguasai (5)
	c. Cukup menguasai (1)
	d. Kurang menguasai (3)
4	Apakah penugasan yang diberikan membantu pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajari?
	a. Semua penugasan membantu pemahaman (21)
	b. Hampir semua penugasan yang membantu pemahaman (3)
	c. Sebagian besar penugasan membantu pemahaman (0)
	d. Sebagian kecil penugasan membantu pemahaman (0)
5	Bagaimanakah tingkat kejelasan pelaksanaan pelatihan dalam memberikan gambaran tentang kegiatan pelatihan di sekolah nanti?
	a. Sangat jelas (22)
	b. Jelas (2)
	c. Cukup jelas (0)
	d. Kurang jelas (0)

*) Lingkari yang sesuai.

**LAMPIRAN BUKU MODEL
ENTREPRENEURSHIP BERBASIS
PRAKTIK PEMBELAJARAN**

HIBAH PENELITIAN DIKTI
TAHUN ANGGARAN 2017
KEMENRISTEKDIKTI

MODEL ENTRE PRENEURSHIP

didukung oleh:



UNIVERSITAS
PASUNDAN



RISTEKDIKTI

MODEL ENTRE PRENEURSHIP



Dra. Hj. Ani Setiani, M.Pd.
Afief Maula Novendra, M.Pd.



DRAFT BUKU
MODEL *ENTREPRENEURSHIP* BERBASIS PRAKTIK PEMBELAJARAN

Bahan rujukan dalam mengembangkan pembelajaran

Dra. Hj. Ani Setiani, M.Pd.
Afief Maula Novendra, M.pd.

Dibiayai oleh:

**Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
Sesuai dengan Kontrak Penelitian Tahun Anggaran 2018**

Pengantar

Orientasi dan Apersepsi.....

Daftar Isi.....

BAB 1 Mengembangkan kurikulum pembelajaran

BAB 2 Pendalaman materi.....

BAB 3 Pengembangan KI-KD ke dalam indikator pembelajaran

BAB 4 Memahami potensi peserta didik (memadukan pendekatan pedagogik dan andragogik).....

BAB 5 Membuat bahan ajar yang memiliki nilai ekonomi tinggi (utility).....

BAB 6 Perangkat pembelaran berbasis android (Memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran).....

BAB 7 Memahami pembentukan kognitif (yang terdiri dari : kognitif, afektif, psikomotor, konatif).....

BAB 8 Penerapan literasi dalam porses pembelajaran.....

BAB 9 Pendampingan kepada peserta didik (pendekatan secara personal).....

BAB 10 Mengembangkan model pembelajaran.....

BAB 11 Rubrik Penilaian.....

BAB 12 Pembenanhan lingkungan belajar (pembelajaran harus lebih menekankan pada praktik, baik di laboratorium maupun di masyarakat dan dunia kerja (dunia usaha).....

BAB 13 Membuat kerja sama sekolah dengan lingkungan kerja sebagai penerapan dari pengetahuan dan keterampilannya.....

BAB 14 Keterampilan aplikatif yang merupakan implementasi visi, misi dan tujuan sekolah

BAB 15 Praktik mengajar pada saat pelatihan yang selanjutnya dilakukan praktik mengajar disekolah.....

Refleksi
Daftar Pustaka.....

Draft Perangkat Pembelajaran Berbasis Android

MEMBUAT APLIKASI ANDROID DENGAN POWERPOINT

Dalam menerapkan pembelajaran berbasis mobile, kesulitan utama yang penulis rasakan adalah apabila ingin membuat atau melengkapi konten pembelajaran berbasis mobile tentunya dibutuhkan skill khusus untuk membuat aplikasi berbasis android (apk), yang tentunya bagi kebanyakan guru yang berlatar belakang non IT seperti, hal ini sangat menyulitkan karena tidak menguasai bahasa pemrograman.

Dalam pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis Android ini ada beberapa program yang kita butuhkan untuk membuatnya diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) **Microsoft Power Point** (penulis menggunakan microsoft power point 2007,2013,atau versi lebih tinggi) disini penulis microsoft power point 2017
- b) **Converter Power Point ke HTML5** dengan Ispring Suite 8.0
- c) **Web2apk corverter** yang anda bisa unduh di google

Langkah- langkah pembuatannya adalah sebagai berikut :

1. Membuat Folder Penyimpanan

Sebelum memulai membuka aplikasi *microsoft powerpoint*, langkah pertama adalah menyiapkan sebuah folder untuk menampung hasil simpan proyek kita. Kita akan membuat folder di Drive D:\. Langkah-langkahnya adalah:

- 1. Masuklah ke Window Explorer dan pilih Drive D:\.
- 2. Buatlah sebuah folder dengan cara Klik Kanan > New > New Folder.
- 3. Berikan nama folder dengan nama **Androidku**.

4. Folder telah berhasil dibuat.
Catatan: **Nama folder hanya boleh 1 kata.**

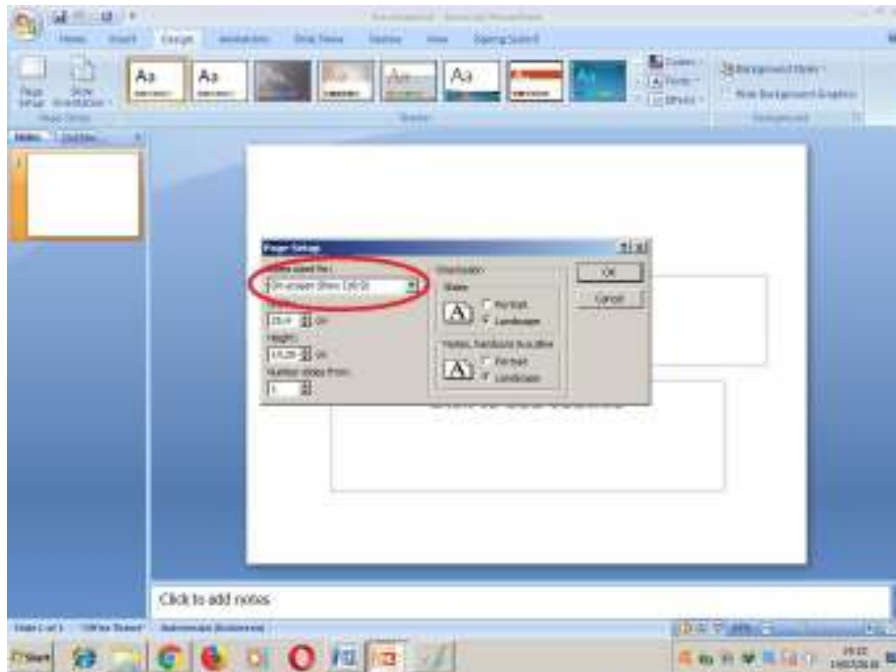
2. Membuat Aplikasi dari Power Point

Pada tahap ini, kita akan mengatur Page Setup file microsoft powerpoint yang akan kita buat menjadi aplikasi android (apk). Dengan anggapan anda sudah memiliki file media pembelajaran dari microsoft powerpoint.

a. Pilih bagian **Design** dan Pilih Slide Size



b. Pilih slide size: **On-Screen Show (16:9)** dengan Orientasi pilih Portrait atau lanscape tergantung selera anda, seperti pada gambar dibawah ini



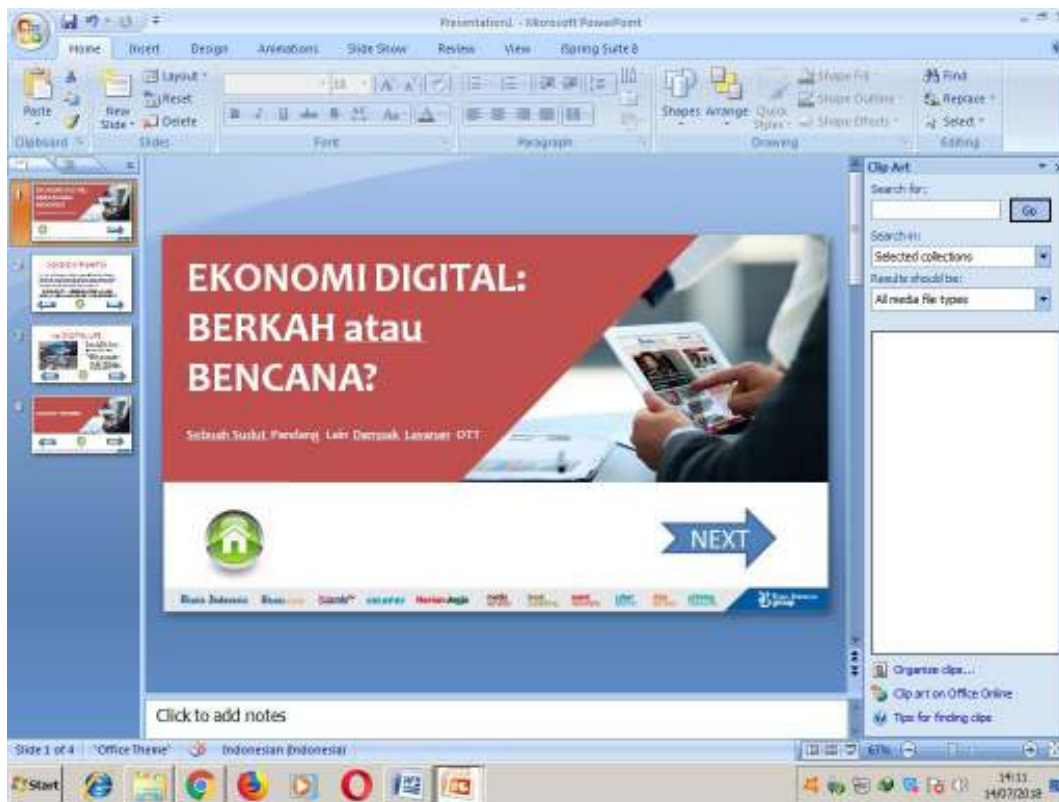
c. Sehingga tampilan microsoft powerpoint kita menjadi sebagai berikut :



3. Membuat Tombol Navigasi Pada Slide

Membuat tombol navigasi pada slide yang berfungsi untuk memindahkan tampilan materi slide yang berguna untuk memudahkan berpindah pindah slide pada saat dibuka pada android kita, menu navigasi itu terdiri dari :

- a. Next
- b. Back
- c. Home
- d. Silakan anda berkreasi untuk memasukan tombol navigasi yang anda sukai, dapat menggunakan tools shape yang telah ada atau membuat tombol navigasi sendiri dengan menggunakan corel draw dan photoshop



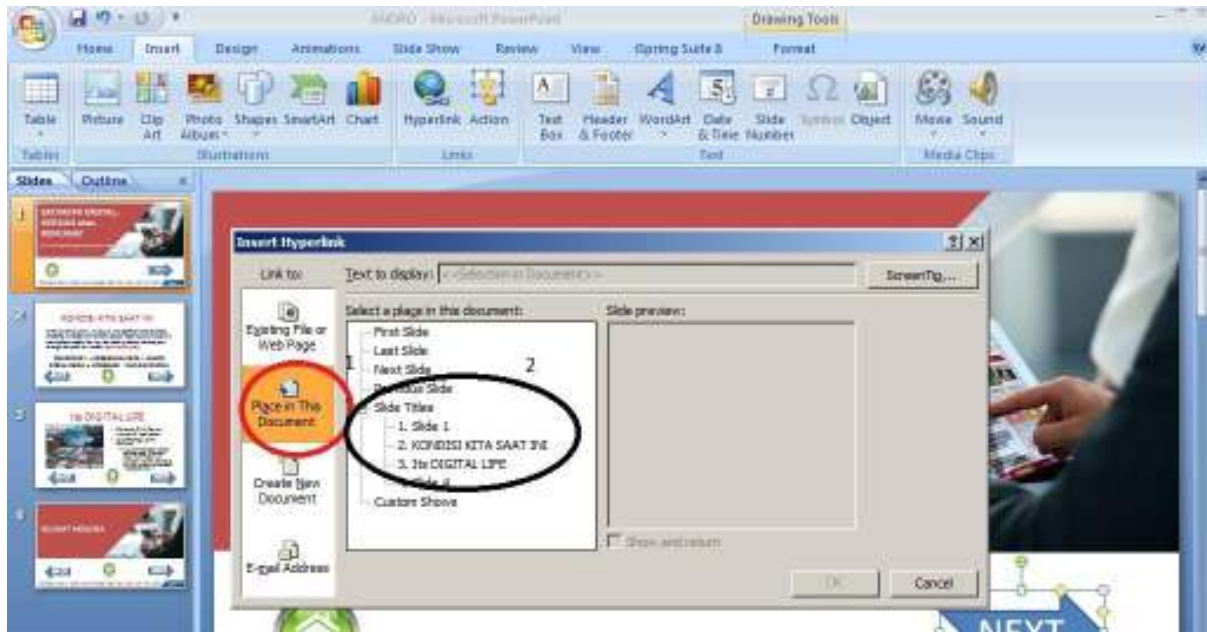
4. Membuat Hyperlink Tombol Navigasi

Buatlah *hyperlink* untuk tombol navigasi anda , agar pada saat anda memilih tombol tersebut,slide dapat berpindah pada slide yang anda inginkan. Lihat gambar dibawah ini

Pertama Klik tombol navigasi yng anda pilih lalu pilih menu *hyperlink*



Kedua Lihat tanda merah pada gambar lalu tentukan slide yang dipilih (tanda lingkaran hitam pada gambar)



Hasilnya seperti gambar dibawah ini

EKONOMI DIGITAL: BERKAH atau BENCANA?

Sebuah Sudut Pandang Lain Dampak Layanan OTT

NEXT

Bisnis Indonesia | Bisnis.com | BisnisTV | Setoran | Harian Jogja | media services | book publishing | event networks | cyber crime | data services | training networks | Bisnis Indonesia group

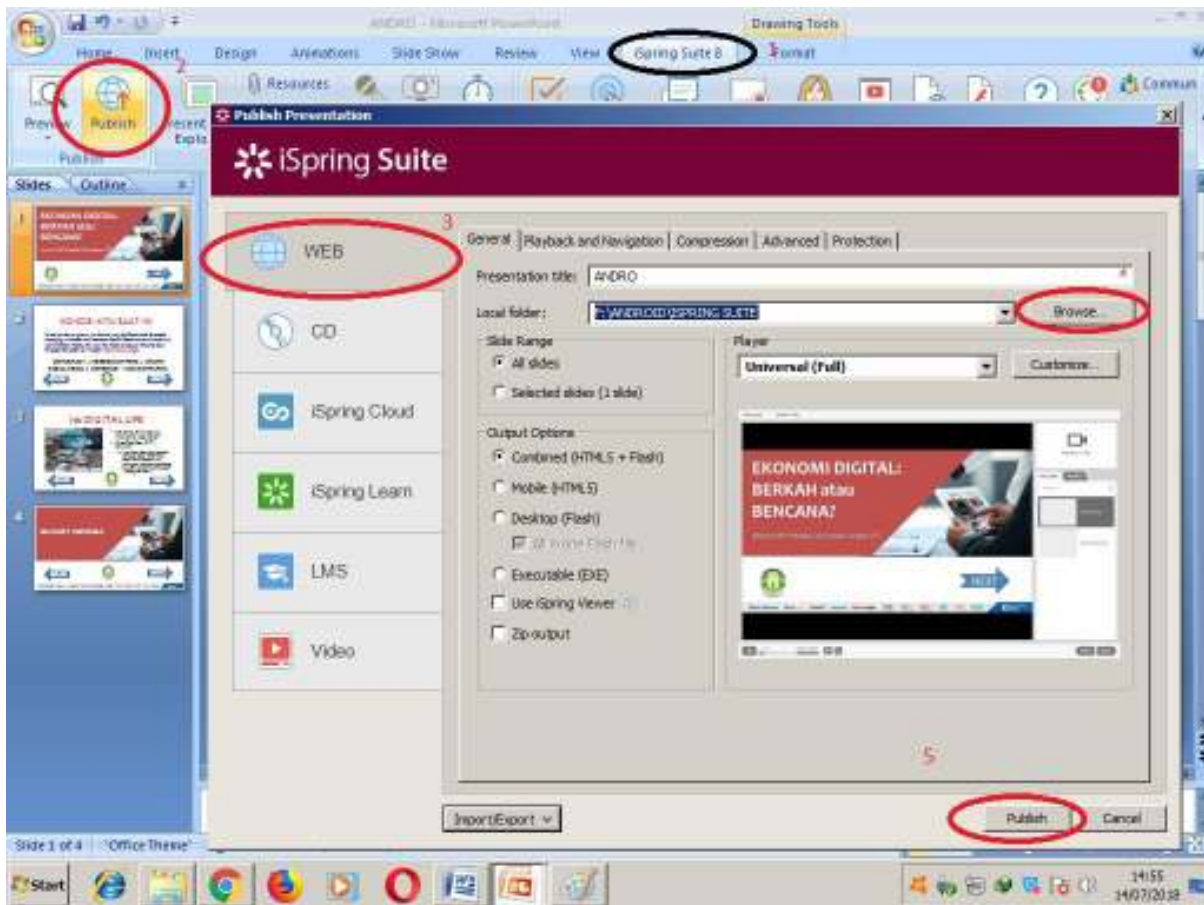
Untuk mencoba silakan tekan F5 pada keyboard anda lalu akan tampil slideshow
Dari slide anda silakan anda klik tombol navigasi anda. Itu akan berlaku sama
pada saat sudah diinstal di android,yang berbeda ialah pada layar android
menggunakan touchscreen

3. Merubah File Microsoft PowerPoint menjadi HTML5

Proses selanjutnya adalah mengubah file *microsoft powerpoint menjadi bentuk html5*. Proses ini membutuhkan software tambahan, kita dapat menggunakan software **Slide Go**, **iSpring**, atau software lainnya. Kali ini penulis menggunakan software **iSpring Suite 8.0** untuk merubah file powerpoint ke html5.

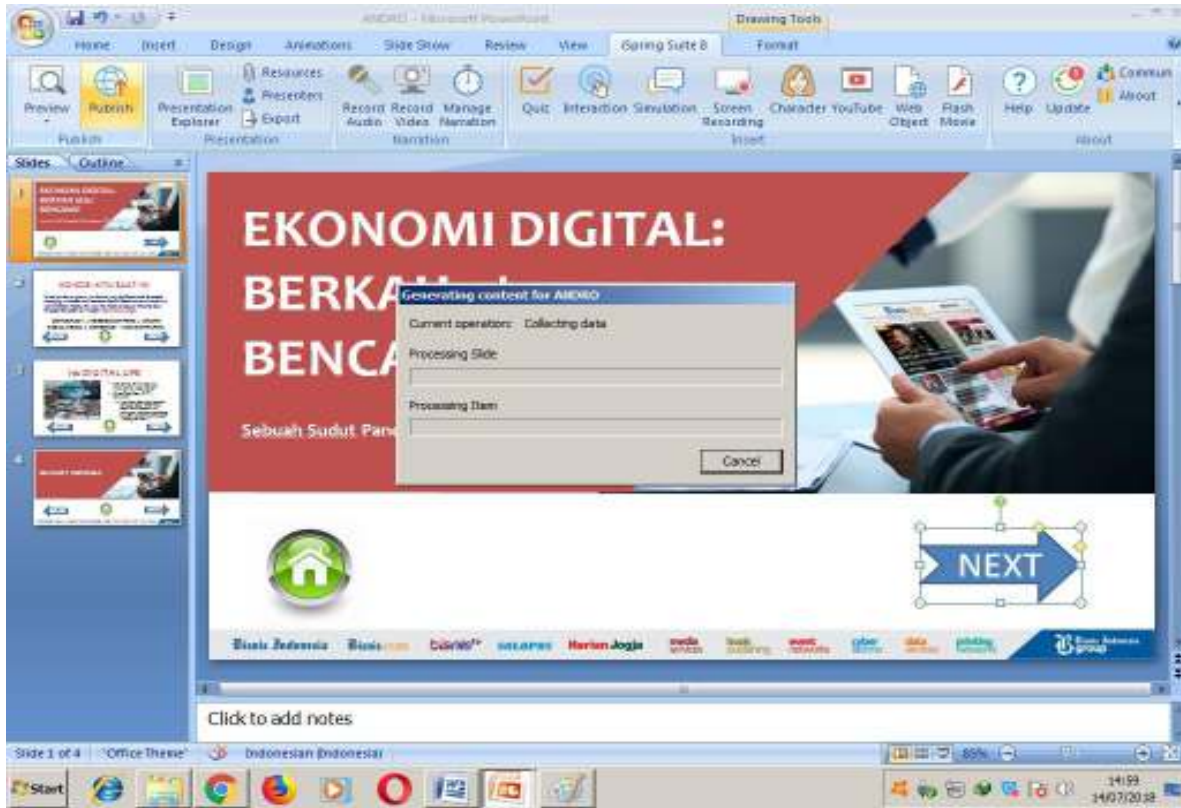
Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- a. Sebelumnya kita harus sudah menginstal terlebih dahulu software iSpring Suite.
- b. Pada tab menu Power Point setelah **View** akan muncul menu **iSpring Suite** pada toolbr
- c. Selanjutnya pilih Publish dan atur seperti gambar berikut ini !

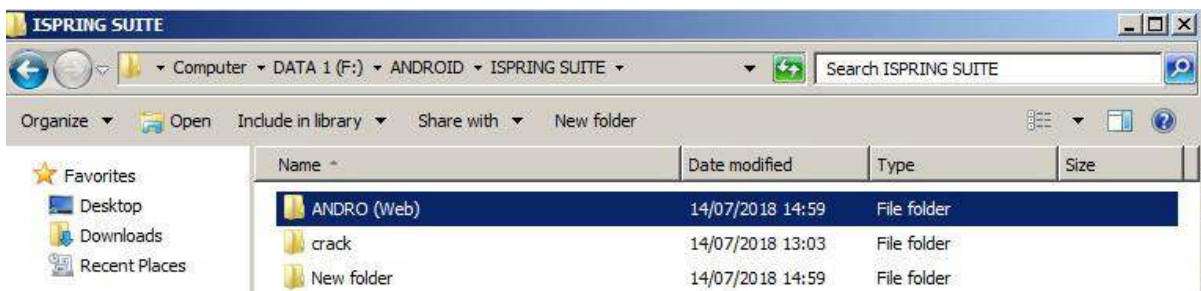


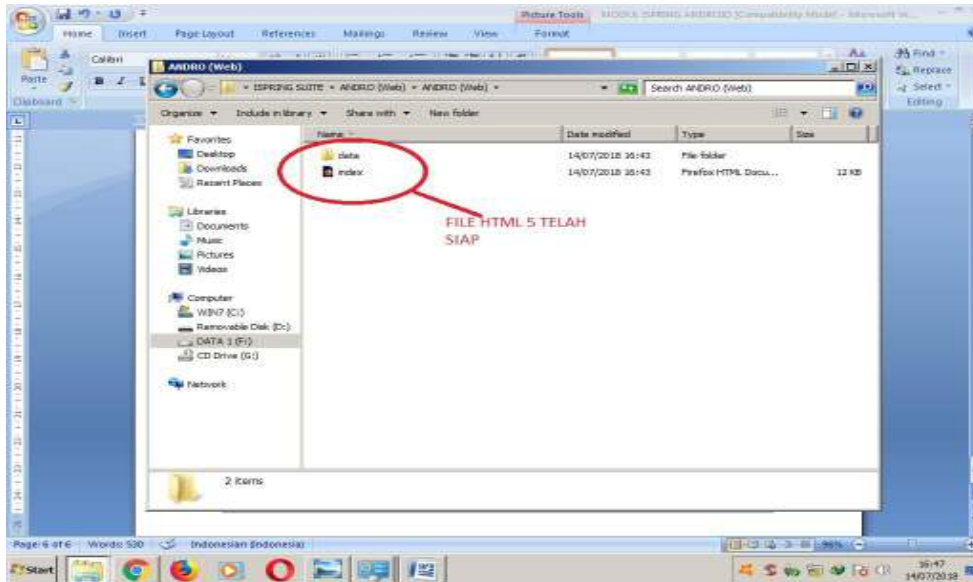
d. Klik publish (lihat pada gambar diatas tanda no 5)

e. Selanjutnya tunggu proses convert selesai



F. Periksa output save file ispring anda





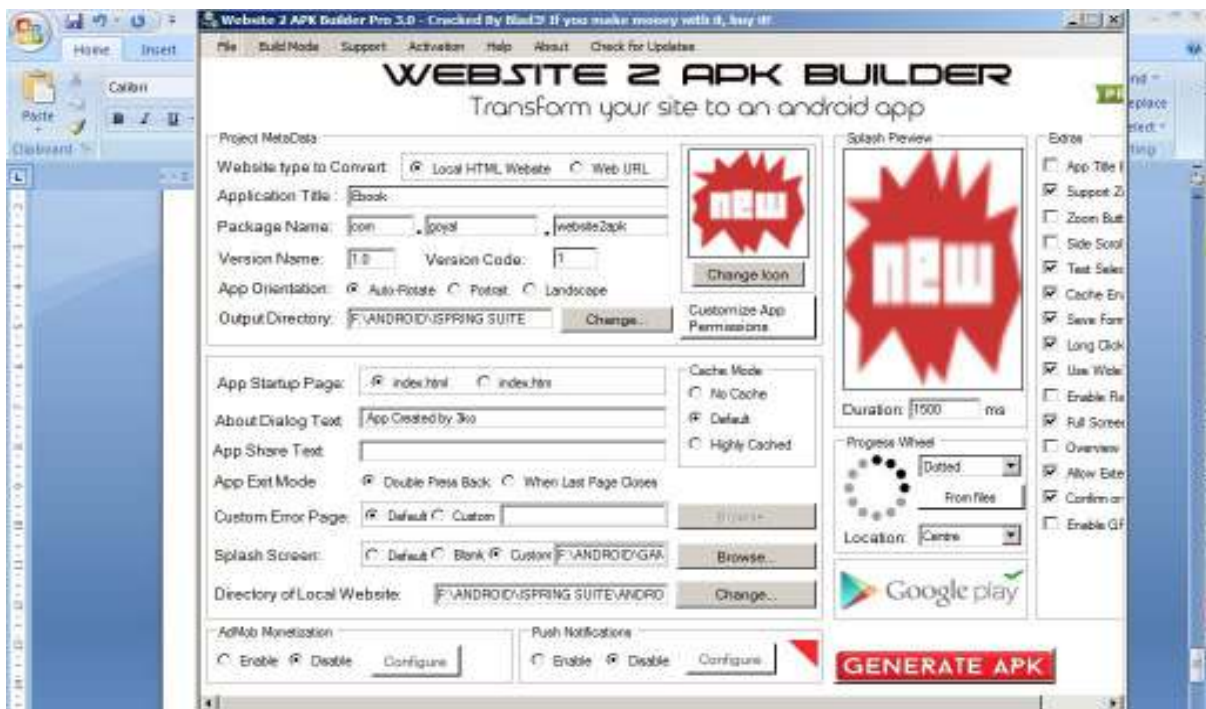
g. Proses pembuatan HTML 5 menjadi APK

Proses pembuatan html 5 menjadi APK membutuhkan aplikasi pihak ke 3, disini penulis menggunakan aplikasi web2apk corverter, APK adalah file instaler yang akan digunakan untuk memasang aplikasi anda pada android.

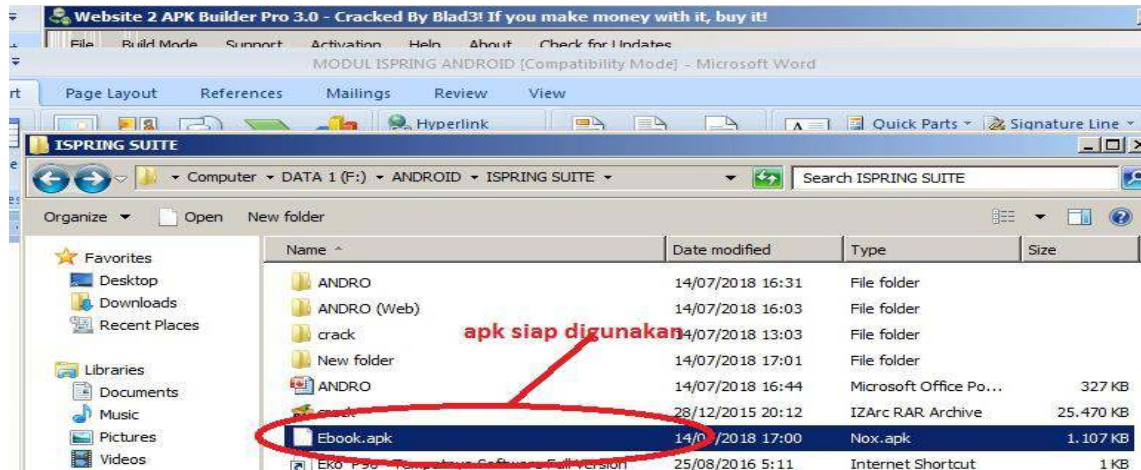
1. Buka aplikasi Web2Apk corverter anda



2. Setting sesuai kebutuhan anda,(lihat gambar)



Setelah semua option telah disetting,lalu pilih klik “GENERATE APK”, dan periksa pada output folder Web2APK sesuai yang anda tetapkan pada saat setting aplikasi Web2APK. (Liat gambar dibawah ini)



Setelah apk siap gunakan,cobalah transfer file APK tersebut pda android anda.

Nb : Cara instalasi APK silakan anda cari di artikel internet, karena pada dasarnya beberapa android memili cara dan setting yang berbeda sesuai jenis dan seri gadget anda

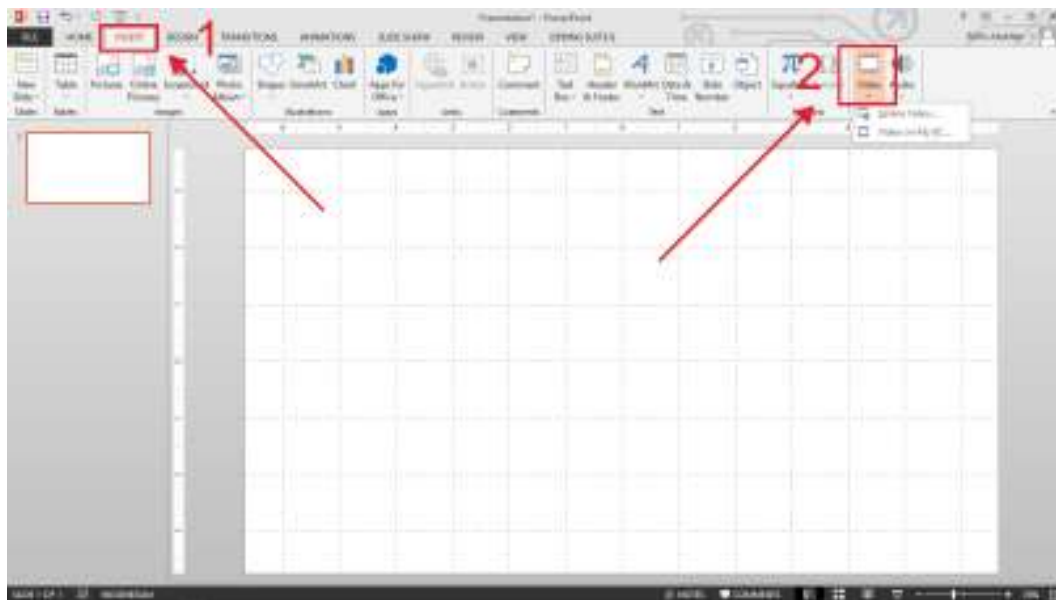
Catatan :

Media pembelajaran android dengan karakteristik *LOTS sampai dengan HOTS*

Media pembelajaran merupakan perangkat untuk Menuju kompetensi dasar

Kompetensi dasar terdiri dari 2 komponen utama yaitu kemampuan dan materi pokok. Kemampuan yang akan ditempuh dan dilaksanakan oleh siswa dalam proses pembelajaran yaitu terdiri dari kata kerja operasional.

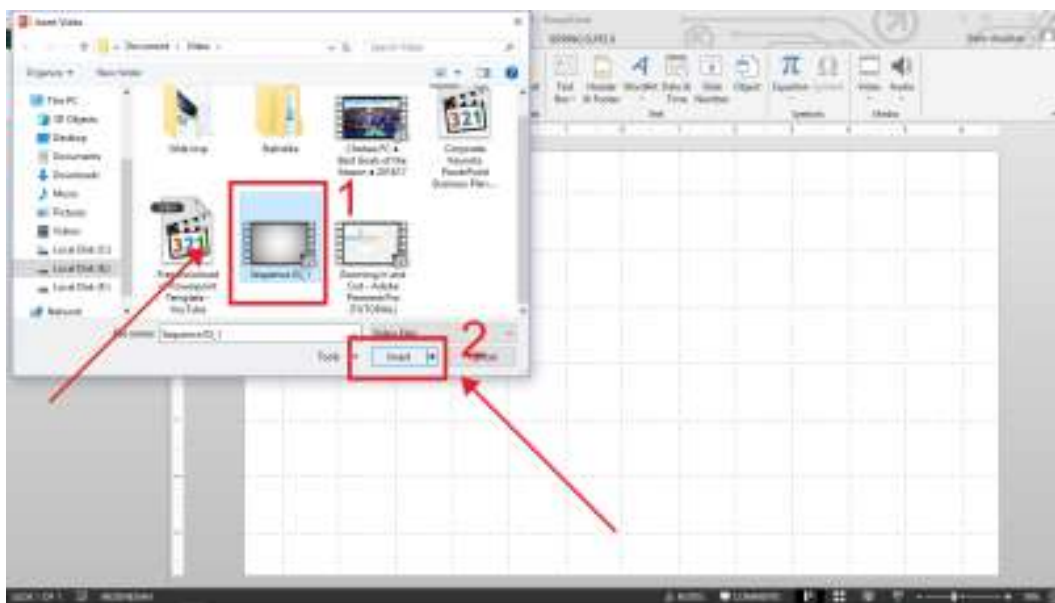
1. Memasukkan Video Kedalam Media PPT
 - a. Buka Aplikasi PPT
 - b. Pilih insert pada toolbar, kemudian klik video



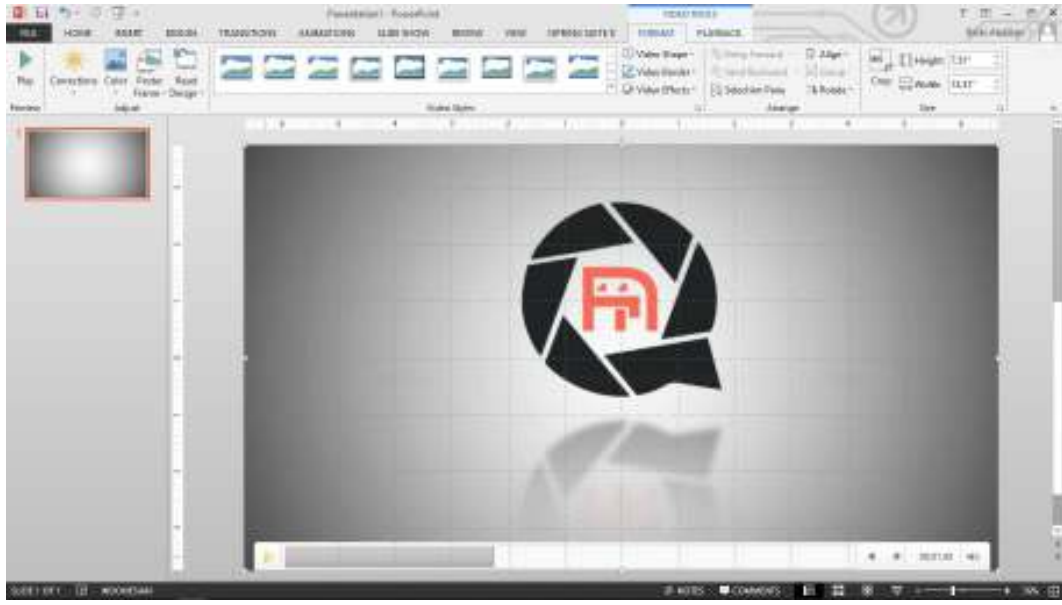
- c. Kemudian akan muncul 2 pilihan, yaitu “online video” yaitu untuk memasukkan video dari link yang ada di internet, dan yang kedua yaitu “on my Pc” yaitu untuk memasukkan video yang telah tersimpan di komputer. (contoh: pilih on my PC)



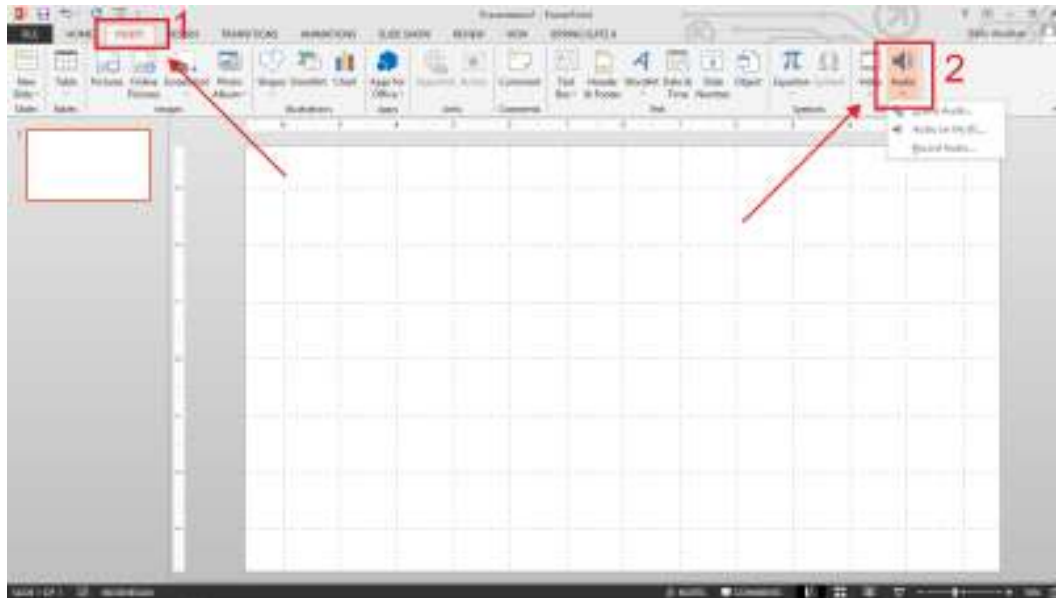
d. Setelah itu, pilih video yang ingin kalian masukan, kemudian klik insert



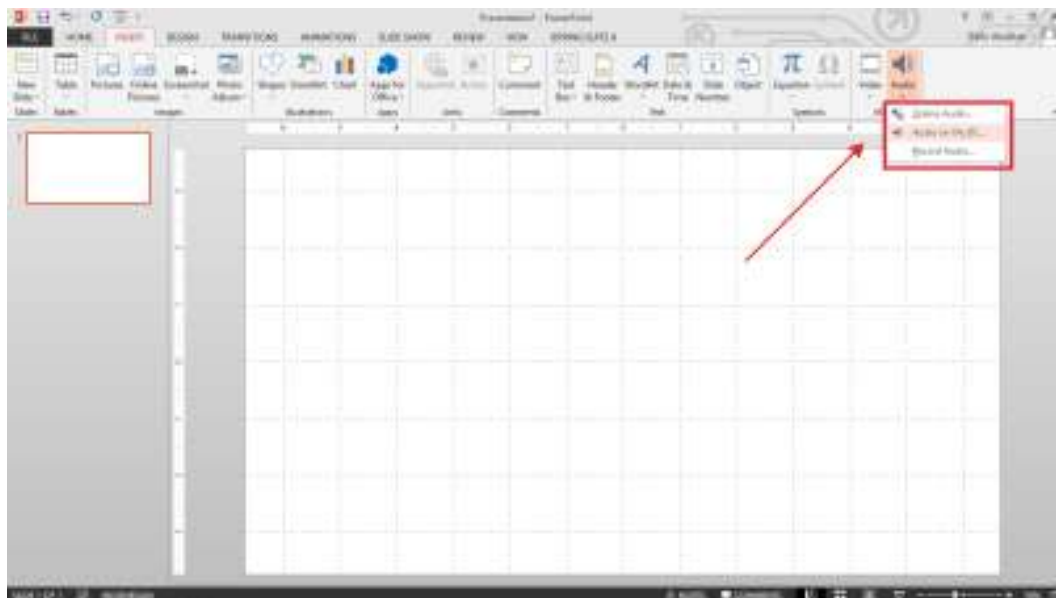
e. Selesai



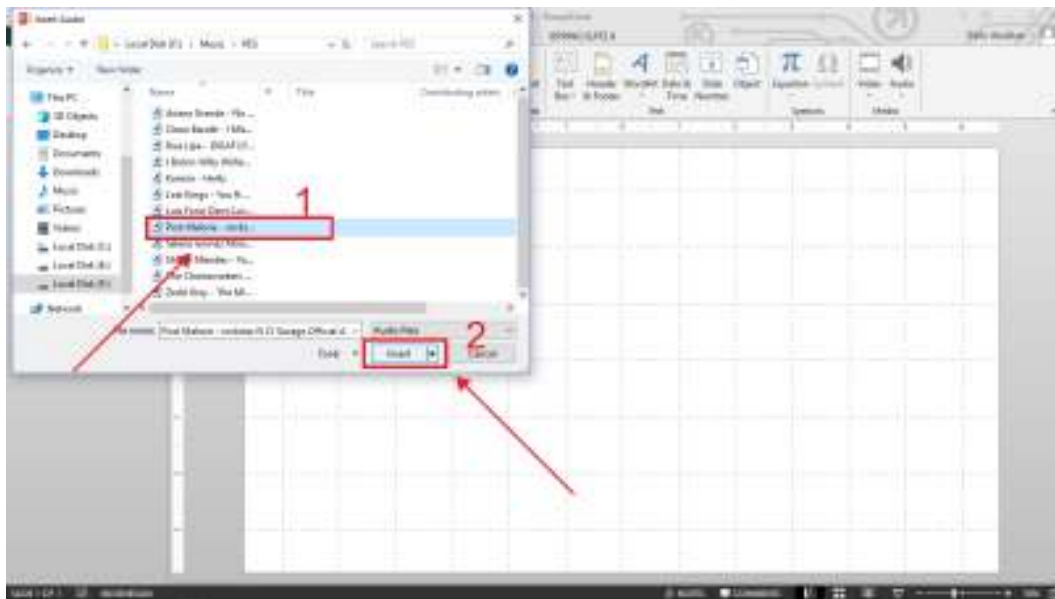
2. Memasukkan Audio kedalam media PPT
 - a. Buka software PPT
 - b. Klik insert pada toolbar kemudian pilih audio



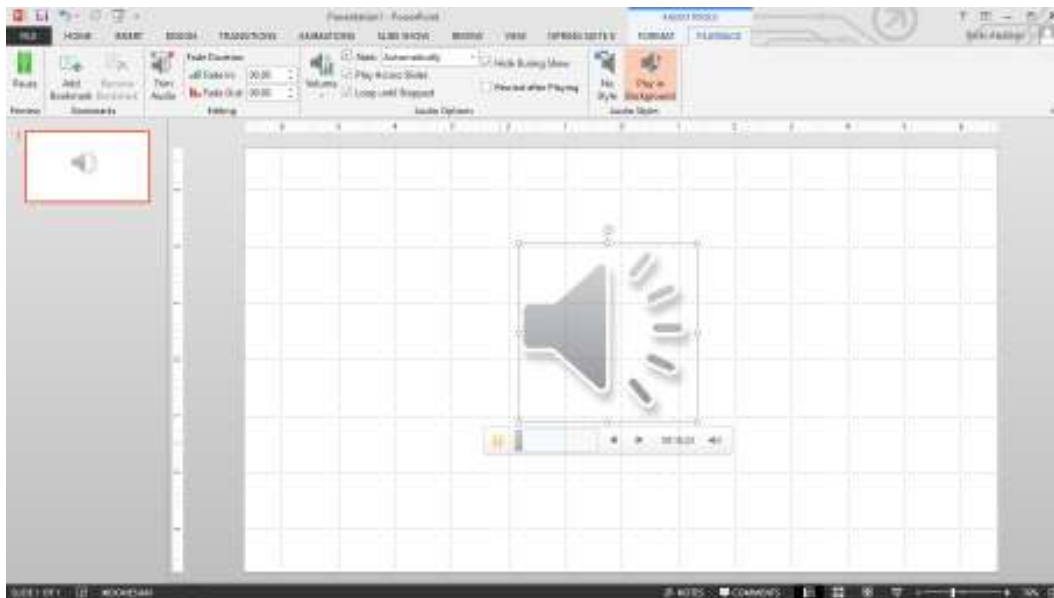
- c. Berbeda dengan video yang hanya memberikan 2 option untuk memasukan vvideo, untuk audio ini sendiri PPT memberikan 3 option seperti Online audio, on my pc, dan yang terakhir adalah recording audio yang berfungsi jika kita ingin memasukan audio dengan cara langsung merekam suara yang kita butuhkan. (contoh: on my pc)



d. Pilih audio yang ingin dimasukkan, dan kemudian klik insert



e. Selesai



Draft Rancangan Model Pelatihan

**Praktik Pembelajaran Berbasis Model
Entrepreneurship dalam meningkatkan
kompetensi Profesional**

September 2017

DAFTAR ISI

Kata Pengantar		
Jadwal Pelatihan		
Unit 1	Mengembangkan kurikulum pembelajaran	
Unit 2	Pendalaman materi	
Unit 3	Pengembangan KI-KD ke dalam indikator pembelajaran	
Unit 4	Memahami potensi peserta didik (memadukan pendekatan pedagogik dan andragogik).....	
Unit 5	Membuat bahan ajar yang memiliki nilai ekonomi tinggi (utility).....	
Unit 6	Bahan ajar berbasis android (Memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran).....	
Unit 7	Memahami pembentukan kognitif (yang terdiri dari : kognitif, afektif, psikomotor, konatif).....	
Unit 8	Penerapan literasi dalam porses pembelajaran.....	
Unit 9	Pendampingan kepada peserta didik (pendekatan secara personal).....	
Unit 10	Mengembangkan model pembelajaran.....	
Unit 11	Rubrik Penilaian.....	
Unit 12	Pembenahan lingkungan belajar (pembelajaran harus lebih menekankan pada praktik, baik di laboratorium maupun di masyarakat dan dunia kerja (dunia usaha).....	
Unit 13	Membuat kerja sama sekolah dengan lingkungan kerja sebagai penerapan dari pengetahuan dan keterampilannya.....	
Unit 14	Keterampilan aplikatif yang merupakan implementasi visi, misi dan tujuan sekolah	
Unit 15	Praktik mengajar pada saat pelatihan yang selanjutnya dilakukan praktik mengajar disekolah.....	

Unit 1

Mengembangkan Kurikulum Pembelajaran

1. Pendahuluan

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Peraturan Menteri Nomor 68 dan 81a Tahun 2013 mengamanahkan kita untuk mengimplementasikan kurikulum 2013.



Kurikulum 2013 dikembangkan berdasar beberapa faktor tantangan, yaitu tantangan internal dan eksternal. Tantangan internal berkaitan dengan pencapaian standar pendidikan yang mengacu delapan Standar Nasional Pendidikan, serta cara mengupayakan agar sumber daya manusia usia produktif yang melimpah dapat ditransformasikan menjadi sumber daya manusia yang memiliki kompetensi dan keterampilan melalui pendidikan agar tidak menjadi beban. Tantangan eksternal antara lain arus globalisasi dan berbagai isu yang terkait dengan masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi dan informasi, kebangkitan industri kreatif dan budaya, serta perkembangan pendidikan di tingkat internasional. Tujuan diberlakukannya kurikulum 2013 adalah menyiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

2. Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, para peserta mampu:

- a. Mengintegrasikan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) didalam pembelajaran. Karakter yang diperkuat terutama 5 karakter, yaitu: religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas atau 7 Karakter untuk mapel IPS dari 18 Karakter prioritas.
- b. Mengintegrasikan literasi dan menginsert literasi dalam RPP baik sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran.
- c. Mengintegrasikan HOTS (Higher Order Thinking Skill) atau kemampuan berpikir tingkat tinggi Level 3/C4 s/d C6)

3. Sumber dan Bahan

- a. Capaian lulusan Program Studi
- b. Permendikbud No. 20, 21, 22, dan 23 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan, Standar Isi, Standar Proses dan Standar Penilaian Kurikulum 2013
- c. Bahan Bacaan Berkait dengan Kurikulum 2013
- d. ATK

4. Waktu 120 menit

<p><i>Introduction</i></p> <p>10 menit</p> <p>Fasilitator menyampaikan latar belakang, tujuan, dan langkah-langkah kegiatan.</p> <p>Fasilitator mengajak peserta berdiskusi mengenai apa yang mereka ketahui tentang kurikulum 2013.</p>	<p><i>Connection</i></p> <p>30 menit</p> <p>Menonton video tentang pembelajaran yang mengaplikasikan kurikulum 2013.</p> <p>Mendiskusikan dan membahas tayangan video.</p>	<p><i>Application</i></p> <p>70 menit</p> <p>Mengidentifikasi ciri penanda kompetensi inti dan kompetensi dasar.</p> <p>Memahami pengintegrasian PPK, literasi, 4C dan HOT</p> <p>Mendesain scenario singkat.</p>	<p><i>Reflection</i></p> <p>5 menit</p> <p>Menilai sejauh mana kegiatan sesi telah mencapai tujuan.</p> <p>Memberikan penguatan tentang kurikulum 2013 dan sikap yang perlu dimiliki saat akan menjalankannya.</p>	<p><i>Extention</i></p> <p>5 menit</p> <p>Membaca lebih jauh tentang karakteristik kurikulum 2013 dan Strategi Implementasinya.</p>
--	--	---	--	---

5. Rincian Langkah Kegiatan

Introduction (10 menit)

- 1) Fasilitator menyampaikan latar belakang, tujuan, dan langkah-langkah kegiatan sesi. Kegiatan sesi ini sebaiknya dilaksanakan dalam kelompok mata pelajaran.
- 2) Fasilitator mengajak peserta untuk berdiskusi secara pleno perihal apa yang mereka ketahui tentang kurikulum 2013 dengan panduan pertanyaan berikut:
 - a. Bagaimana persepsi/penerimaan peserta terhadap kurikulum 2013
 - b. Bagaimana memunculkan dan menginsert PPK, Literasi, 4C, dan HOTS
 - c. Bagaimana bentuk implementasi kurikulum tersebut dalam pembelajaran di kelas?

Catatan untuk Fasilitator

Hasil diskusi ditulis pada kertas HVS dan belum melakukan pembahasan lebih jauh. Sifat kegiatan ini hanya melihat sejauh mana persepsi peserta tentang kurikulum.

Berikut rambu-rambu untuk diskusi pleno:

1. Penerimaan seseorang atas kurikulum sangatlah beragam. Ada yang positif ada yang negatif. Respons peserta adalah data untuk fasilitator.
2. Kurikulum 2013 mengembangkan sisi penting bagi siswa. Yaitu, memunculkan dan menginsert PPK, Literasi, 4C, dan HOTS
- 3) Fasilitator mencatat beberapa temuan peserta dan dibahas secara singkat. Temuan diharapkan dapat menjadi data awal persepsi peserta terhadap ciri KI dan KD kurikulum, memunculkan dan menginsert PPK, Literasi, 4C, dan HOTS .

- 4) Fasilitator menyampaikan bahwa gambaran kegiatan tersebut mencerminkan semangat kurikulum 2013 yang mengharapkan setiap kegiatan pembelajaran mengembangkan kompetensi siswa secara utuh (PPK, Literasi, 4C, dan HOTS).
- 5) Untuk melengkapi pemahaman peserta, fasilitator mengajak peserta menonton video pembelajaran penerapan kurikulum 2013 dan mengamati proses pembelajaran yang ada di dalamnya.

Connection (30 menit)

Kegiatan 1: Menonton Tayangan Video Pembelajaran (15 menit)

- 1) Sebelum video ditayangkan, fasilitator mengingatkan peserta agar mencatat hal-hal berikut:
 1. Penerapan KI-KD dalam pembelajaran.
 2. Penerapan PPK, Literasi, 4C, dan HOTS
- 2) Peserta menyaksikan tayangan pembelajaran dalam video yang menggambarkan:
 1. Integrasi beberapa kompetensi.
 2. Kegiatan-kegiatan yang menunjukkan penerapan PPK, Literasi, 4C, dan HOTS .

Peserta mencatat temuan-temuan dan menuliskannya pada LKP (lembar kerja peserta)

Kegiatan 2: Diskusi Temuan dalam Tayangan Video (15 menit)

- 1) Setelah menonton tayangan video, peserta diminta membahas temuannya dalam diskusi kelompok.
- 2) Fasilitator kemudian meminta setiap kelompok untuk menuliskan hasil diskusinya ke dalam kertas plano dengan memperhatikan hal berikut:
 1. Bagaimana materi pelajaran disajikan (apakah disajikan per-KD dalam KI tertentu atau mengaitkan beberapa KD dalam KI yang berbeda? Bagaimana mengimplementasikan KD pada KI-1 dan KI-2? Adakah tema yang memayungi).
 2. PPK, Literasi, 4C, dan HOTS yang muncul dan contoh kegiatannya.
Beberapa kelompok melaporkan hasil diskusi dan meminta tanggapan dari kelompok yang belum melaporkan.
- 3) Fasilitator memberikan penguatan dengan memberi elaborasi dan cuplikan adegan dalam video tentang:
 1. Integrasi KD lintas KI dalam mata pelajaran dan kompetensi yang dikembangkan – materi/konsep, keterampilan, sikap.
 2. Contoh kegiatan sesuai dengan PPK, Literasi, 4C, dan HOTS .

Application (70 menit)

Kegiatan 1: Membahas Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (20 menit)

- 1) Fasilitator memperlihatkan tayangan mengenai.

1. Mengintegrasikan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) didalam pembelajaran. Karakter yang diperkuat terutama 5 karakter, yaitu: religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas atau 7 Karakter untuk mapel IPS dari 18 Karakter prioritas.
 2. Mengintegrasikan literasi dan menginsert literasi dalam RPP baik sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran.
 3. Mengintegrasikan HOTS (Higher Order Thinking Skill) atau kemampuan berpikir tingkat tinggi Level 3/C4 s/d C6)
- 2) Fasilitator menyampaikan bahwa integrasi tersebut menaungi kompetensi dasar– kompetensi dasar.
- 3) Peserta mengelaborasi ruang lingkup KD SMA kelas X–XII dan mengidentifikasi hal-hal berikut:
1. Bagaimana ciri penanda KD-KD dalam KI tertentu?
 2. Bagaimana cara mengorganisasi dalam semester?

Kegiatan ini dilakukan dengan cara menggunting-tempel KI-KD mata pelajaran kelas X, XI, dan XII terutama memunculkan dan menginsert PPK, Literasi, 4C, dan HOTS dalam tabel berikut.

KELAS X		KELAS XI		KELAS XII		TEMUAN
PPK	KD	PPK	KD	PPK	KD	
Literasi	KD	Literasi	KD	Literasi	KD	
4C	KD	4C	KD	4C	KD	
HOTS	KD	HOTS	KD	HOTS	KD	
Temuan						
	Temuan	Temuan	Temuan	Temuan	Temuan	

Catatan untuk Fasilitator

Aktivitas mengidentifikasi ciri penanda KI-KD dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

1. Memastikan bahwa peserta telah menerima KI-KD kelas X, XI, dan XII sesuai mata pelajaran.
2. Menggunting PPK, Literasi, 4C, dan HOTS beserta KD-nya.
3. Menempelkannya secara berurut ke bawah untuk PPK, Literasi, 4C, dan HOTS beserta KD-nya.
4. Menempelkannya secara berurut ke kanan untuk kelas X, XI, dan XII.
5. Pada saat kegiatan membaca, peserta diharapkan memberi tanda khusus (bisa menggunakan stabilo) pada **kata kunci** KI dan KD, baik ke samping (tingkat kelas) atau ke bawah (KI-KD).
6. Mencatat temuan-temuan penting setelah membaca. Misalnya, ternyata KI KD dalam PPK, Literasi, 4C, dan HOTS beserta KD-nya kecenderungannya meningkat, memiliki kaitan erat. Kata kunci KD cenderung lebih kompleks di tingkat kelas lebih tinggi (kelas XII lebih kompleks daripada kelas XI).

Panduan mencari ciri penanda pada KI/KD kurikulum 2013.

1. Bagaimanakah ciri penanda rumusan KI lintas jenjang kelas—Kelas X, XI, dan XII (secara horizontal).
2. Bagaimanakah ciri penanda KD dalam tiap KI untuk setiap jenjang kelas (secara vertikal).
3. Bagaimanakah ciri penanda KD lintas KI untuk setiap jenjang kelas (secara vertical).
4. Bagaimanakah hubungan ciri penanda KD pada PPK, Literasi, 4C, dan HOTS beserta KD-nya lintas jenjang kelas (secara horizontal)

Fasilitator kemudian mengajak peserta bercurah pendapat mengenai KD-KD dalam kurikulum 2013 dan bagaimana pengaturannya dalam semester.

Kegiatan 2: Memahami memunculkan dan menginsert PPK, Literasi, 4C, dan HOTS (20 menit)

- 1) Fasilitator memberikan lampiran 4 mengenai Permendikbud No. 20, 21, 22, dan 23 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan, Standar Isi, Standar Proses dan Standar Penilaian Kurikulum 2013

- 2) Fasilitator meminta peserta dalam kelompok mata pelajaran mengidentifikasi kaitan apa saja yang dijumpai dalam **memunculkan dan menginsert PPK, Literasi, 4C, dan HOTS** dan cara mengeksplorasinya dengan panduan pertanyaan sebagai berikut:
1. Bagaimana bentuk kaitan antara **PPK, Literasi, 4C, dan HOTS dengan KD**?
 2. Apakah **PPK, Literasi, 4C, dan HOTS** itu harus penuh dilaksanakan dalam suatu pembelajaran? Berapa lama waktu yang dibutuhkan?
 3. Hal-hal apakah yang dapat dijadikan pertimbangan untuk hal ini?
 4. Bagaimana kaitan KD dengan **PPK, Literasi, 4C, dan HOTS**?

Kegiatan 3: Menyusun Skenario Pembelajaran (30 menit)

Untuk kebutuhan kegiatan berikut, fasilitator memberikan Lampiran Permen Nomor 68 tentang KI-KD Mata Pelajaran tingkat SMA dan Permendikbud No. 20, 21, 22, dan 23 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan, Standar Isi, Standar Proses dan Standar Penilaian Kurikulum 2013.

- 1) Fasilitator meminta setiap kelompok untuk membuat **scenario pembelajaran singkat (Kegiatan Inti saja)** yang mengintegrasikan **KD pada PPK, Literasi, 4C, dan HOTS**.
- 2) Fasilitator meminta setiap kelompok untuk mengakomodasikan **KD pada PPK, Literasi, 4C, dan HOTS** ke dalamnya.
- 3) Peserta mencoba membuat skenario dengan memasukkan **PPK, Literasi, 4C, dan HOTS** ke dalamnya.
- 4) Fasilitator meminta seorang juru bicara setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya ke kelompok lain dalam mata pelajaran, dengan pola **A—B—C—A** , untuk diberi masukan. Pusatkan perhatian pada pasangan **KD yang dipilih, langkah-langkah PPK, Literasi, 4C, dan HOTS** ke dalamnya, perhatikan Informasi Tambahan 3.1
- 5) Fasilitator memperhatikan dan memberi penguatan atas hasil peserta dengan memperhatikan **PPK, Literasi, 4C, dan HOTS** ke dalamnya.
- 6) Semua hasil belajar pada sesi **Application** dipajangkan.

Reflection (5 menit)

Fasilitator mengajak peserta menyimpulkan pentingnya penerapan kurikulum 2013 dengan mengajukan beberapa pertanyaan:

- a) Apa yang harus diperhatikan seorang kepala sekolah saat memutuskan/ditunjuk untuk melaksanakan kurikulum 2013?

- b) Bagaimana bentuk penerapan kurikulum 2013 yang efektif dalam pembelajaran?
- c) Bagaimana bentuk kreasi yang dapat diberdayakan dalam penerapan kurikulum 2013? (kreasi sumber belajar, dsb.)
- d) Apa kekuatan kurikulum 2013?

Extention/Penguatan (5 menit)

- Fasilitator memberi penguatan kepada peserta bahwa kurikulum 2013 tidak akan maksimal dilaksanakan apabila tidak ada dukungan dari kepala sekolah dan semangat belajar serta komitmen yang tinggi dari warga sekolah, khususnya guru.
- Fasilitator menyarankan agar peserta membaca berbagai informasi yang berkait dengan kurikulum 2013.

Lembar Kerja Peserta 3.1
Identifikasi Film Pembelajaran

Aspek yang Diamati	Temuan (Deskripsi Adegan dalam Film)	Keterangan
Penyajian materi pelajaran (Pengelolaan KD: Apakah pembelajaran mencerminkan satu KD atau integrasi beberapa KD?)		
Penerapan PPK		
Penerapan Literasi		
Penerapan 4C		

Penerapan HOTS		
-----------------------	--	--

Informasi Tambahan 3.1

Hal-hal penting dalam kurikulum 2013

Kurikulum 2013 dikembangkan dengan tujuan untuk menghasilkan insan Indonesia yang

- produktif,
- kreatif,
- inovatif
- afektif.
- Dengan PPK, Literasi, 4C, dan HOTS

Untuk menghasilkan insan seperti di atas, siswa Indonesia perlu mengembangkan kompetensi diri yang meliputi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Tiga hal tersebut tidak dapat dipisahkan, memiliki kedudukan yang sama penting, dan perlu diintegrasikan dalam pembelajaran di sekolah. Kurikulum 2013 memiliki perubahan yang mendasar dari kurikulum sebelumnya, yaitu konsep kurikulum itu sendiri, buku yang digunakan, serta proses pembelajaran dan penilaian yang diterapkan. Dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat tenaga pendidik harus memunculkan dan menginsert empat macam point yaitu PPK, Literasi, 4C, dan HOTS maka perlu kreatifitas tenaga pendidik untuk meraciknya menjadi RPP yang utuh.

Konsep Kurikulum

Kurikulum 2013 memiliki keseimbangan antara PPK, Literasi, 4C, dan HOTS, dimulai dari standar kompetensi lulusan, standar isi, standar proses, dan standar penilaian.

Berikut adalah kerangka kerja penyusunan kurikulum 2013.



sumber: <https://www.kominfo.go.id/content/detail/7414/poin-penting-revisi-kurikulum-2013/0/infografis>

Buku yang Digunakan

Berbeda dengan kurikulum sebelumnya, kurikulum 2013 dilengkapi dengan buku pegangan siswa dan pegangan guru. Guru diharapkan membaca dan memahami langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan yang tertera di buku pegangan. Buku siswa ditulis berbasis kegiatan (activity base) dan keseimbangan dalam aktivitas yang meliputi PPK, Literasi, 4C, dan HOTS . Khusus untuk SD, buku disusun dengan pendekatan tematik terpadu, tanpa mengurangi muatan basis kegiatan.

Pemerintah memiliki kriteria terhadap buku yang diterbitkan:

- Dalam kurikulum 2013, buku ditulis mengacu kepada konsep kurikulum (KI, KD, silabus).
- Dalam mengajar, ada dua jenis buku (buku siswa dan buku guru).
- Buku siswa lebih ditekankan pada kegiatan (activity-based), keseimbangan dalam aktivitas yang meliputi PPK, Literasi, 4C, dan HOTS bukan merupakan bahan bacaan
- Setiap buku memuat model pembelajaran dan project yang akan dilakukan oleh siswa.
- Buku guru memuat panduan bagi guru dalam mengajarkan materi kepada siswa.

Proses Pembelajaran

Meskipun siswa dibekali buku pegangan (buku paket), guru dituntut untuk menerapkan keseimbangan dalam aktivitas yang meliputi PPK, Literasi, 4C, dan HOTS yang membuat siswa dapat berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan, diajak untuk berpikir tingkat tinggi, dan mampu berkomunikasi. Proses pembelajaran terdiri atas 4 pengalaman belajar pokok, yaitu:

- a. PPK
- b. Literasi
- c. 4 C
- d. HOTS

Empat kegiatan pembelajaran pokok tersebut bukanlah merupakan urutan dan tidak harus ada dalam satu pertemuan. Kegiatan pembelajaran itu dapat dirinci dalam berbagai kegiatan belajar sebagaimana tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 1: Keterkaitan antara Langkah Pembelajaran dengan Kegiatan Belajar dan Maknanya.

LANGKAH PEMBELAJARAN	KEGIATAN BELAJAR	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
PPK		
Literasi		
4 C		
HOTS		

**LAMPIRAN SUBMIT DAN DRAFT
JURNAL INTERNASIONAL DAN
PEMAKALAH DI SEMINAR
INTERNASIONAL UNIVERSITAS
PAKUAN**



Arief Maula Novendra <arifmaulanovendra@umpas.ac.id>

Acknowledgement - USER Initial Submission

Z. Poesari

Submission USER <novempy@jstorform.com>

Batas Ke: editor@jser.in

Kepada: ariefmaulanovendra@umpas.ac.id

9 September 2018 08:30



International Journal of Scientific Engineering and Research (IJSER)

www.ijser.in

Submission Received!

Dear ari setiani , Thank You for submission. We have received your article and it is being sent for review. You will be informed about the Acceptance / Rejection within next 3 days on arifmaulanovendra@umpas.ac.id. For any queries or issues you may contact at editor@ijser.in

Submission Details:

Paper ID	IJSER18214
Paper Title	Evaluation of Entrepreneurship Model Based Learning Tools in Learning Practices
Keywords	Learning Tools, Entrepreneurship Model, learning practices
Subject Area	Education
You Are?	Academician
Article Category	Research Paper
Corresponding Author	ari setiani



Alief Maula Novendra <aliefmaulanovendra@unpas.ac.id>

[Revision] Notification of Acceptance for Presentation in the 9th International Conference on Lesson Study (ICLS9) 2018

1 pesan

ICLS 9 <icls9@unpak.ac.id>
Kepada: aliefmaulanovendra@unpas.ac.id

8 September 2018 06:20

Dear **Alief Maula Novendra**

Thank you for your submission to the 9th International Conference on Lesson Study (ICLS9) to be held October 11-13, 2018 in Universitas Pakuan Bogor. Kindly be informed that your research work as per details below was accepted for the presentation in ICLS 2018.

Author (s) : **Alief Maula Novendra**
Paper Title : **Application of Lesson Study and Entrepreneurship-
Based Learning to Improve Lecturer Pedagogic
Competencies**

Please do not hesitate to contact ICLS9-2018 (icls9@unpak.ac.id) for any inquiries and further information. Please check our website regularly for any updates and information regarding the conference. We hope you will find your participation in the conference rewarding and we are looking forward to seeing you in ICLS9-2018.

Thank You.

Yours Sincerely,

Dr Eri Sarimanah, M.Si
Conference Chair