

STRATEGI PEMBELAJARAN KREATIF BERBASIS *EDUPRENEUR* DALAM PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN IPA

Eka Ayu Lestari¹⁾ & Linda Gita Cahyani²⁾
Universitas Muhammadiyah Purworejo
ekayuri8@gmail.com

Abstrak

Strategi pembelajaran kreatif adalah salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pembelajaran kreatif sangat penting dalam rangka pembentukan generasi kreatif yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain. *Edupreneur* adalah pendidikan kewirausahaan yang merupakan usaha untuk mendidik seseorang agar dapat menghasilkan suatu produk baik barang maupun jasa yang bernilai jual dan bermanfaat bagi dirinya maupun bagi orang lain. Sedangkan Pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Strategi pembelajaran ini menghubungkan *edupreneurship* dengan pembelajaran IPA SD yang dikemas menggunakan strategi kreatif. Penulisan artikel ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar keberhasilan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran kreatif berbasis *edupreneur* dalam mata pelajaran IPA di SD, sehingga diharapkan strategi pembelajaran kreatif berbasis *edupreneur* bisa menjadi salah satu langkah alternatif dalam pengembangan pembelajaran IPA SD.

Kata Kunci: *edupreneur, pembelajaran IPA, dan strategi pembelajaran kreatif*

Abstract

Creative learning strategy is one of learning strategies to improve students' creative thinking ability. Creative learning is very important in creating creative generation which is able to create something for themselves and other people. *Edupreneur* is an entrepreneur education which is an attempt to train people so that they can create a product of things or services that have selling point and have benefit for the creator or the other. Natural science is a subject which studies about phenomena happen in nature, which is consists of observing, experimenting, concluding, and constructing theory, so students will have knowledge, ideas, and concepts about nature which can be acquired by doing scientific processes, such as investigating, constructing, and presenting the ideas. This learning strategy links *edupreneurship* with natural science learning in elementary school and delivered in a creative strategy. The purpose of this article

is to find out the effect of the implementation of the strategy in natural science learning in elementary school, so this strategy can become an alternative to improve natural science learning in elementary school.

Keywords: *edupreneur, natural science learning, and creative learning strategy*

PENDAHULUAN

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat ditentukan oleh beberapa komponen, komponen-komponen tersebut diantaranya guru sebagai tenaga pengajar yang berperan dalam menyampaikan semua materi pelajaran baik yang bersifat teoritis maupun bersifat praktis, siswa yang berperan sebagai peserta didik dan memiliki kewajiban mampu menangkap semua materi yang diberikan oleh guru, dan strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Suatu proses pembelajaran seorang guru dituntut untuk dapat mengembangkan potensi-potensi siswa secara optimal. Upaya untuk mendorong terwujudnya perkembangan potensi siswa tersebut tentunya merupakan suatu proses yang panjang yang tidak dapat diukur dalam periode tertentu apalagi dalam waktu yang sangat singkat. Setiap guru perlu menggali potensi-potensi keberagaman siswa melalui keaktifan yang mereka aktualisasikan dan selanjutnya mengarahkan aktifitas mereka kearah tujuan positif atau tujuan pembelajaran. Hal ini pula yang penggunaannya betul-betul disiapkan dengan baik, didukung dengan alat media, strategi pembelajaran serta memperhatikan batas-batas kemungkinan penggunaannya. Begitu pentingnya strategi pembelajaran yang harus diterapkan dalam pembelajaran sehingga para pendidik perlu menggali dan mencari strategi-strategi pembelajarn yang mampu menumbuhkan potensi serta kreatifitas anak.

Strategi pembelajaran kreatif-produktif memiliki beberapa karakteristik yang membedakan dengan strategi pembelajaran lain. Berikut adalah karakteristik strategi pembelajaran kreatif-produktif yang meliputi keterlibatan siswa secara intelektual dan emosional dalam proses pembelajaran, siswa didorong untuk mengkonstuksikan sendiri konsep yang sedang dikaji melalui penafsiran dengan berbagai cara seperti observasi, diskusi atau percobaan, siswa diberikan kesempatan untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugas bersama, pada

dasarnya untuk menjadi kreatif seseorang harus bekerja keras, berdedikasi tinggi, antusias serta percaya diri. Strategi kreatif yang telah dibahas bisa dikaitkan dengan *edupreneur*, dikarenakan tuntutan pendidikan di zaman modern yang semakin kompleks setiap kegiatan belajar mengajar dituntut dapat menghasilkan bahkan memaksimalkan potensi-potensi peserta didik serta diharapkan mampu menghasilkan keuntungan-keuntungan di berbagai bidang. Para pendidik pada jenjang SD memiliki kebutuhan untuk dapat membuat media semenarik mungkin. Pembelajaran yang kreatif dan menarik dengan berbagai bahan ajar juga merupakan salah satu ciri pembelajaran kreatif di SD. Hal ini sejalan dengan mental kewirausahaan yang harus jeli dalam menangkap peluang pasar, seorang anak SD dapat menciptakan pangsa pasarnya sendiri dengan mengetahui kebutuhan akan media berupa Alat Permainan Edukatif (APE) bagi keberlangsungan belajar melalui kegiatan bermain yang dibutuhkan oleh setiap lembaga SD. Guru SD dapat mengembangkan inovasi pembuatan media melalui cara- cara yang menarik dan menyenangkan, sehingga mental kewirausahaan guru dan siswa dapat berkembang sehingga menjadikan kegiatan pembelajaran berbasis *edupreneur*. Untuk itu diperlukan strategi pembelajaran yang dapat mengemas kegiatan belajar mengajar yang memuat pengembangan kreatifitas anak dan memberikan output keterampilan entrepreneurship pada pembelajaran IPA SD.

KAJIAN PUSTAKA

Definisi Strategi Pembelajaran

- a. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.
- b. Rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/ kekuatan dalam pembelajaran
- c. Strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu, dimana penyusunan langkah-langkah pembelajaran pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber semuanya diarahkan dalam uapaya pencapaian tujuan.

- d. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien
- e. Strategi pembelajaran adalah satu perangkat materi dan prosedur atau langkah-langkah yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa (Dzikrullah, 2015).

Strategi pembelajaran kreatif merupakan strategi yang mengacu pada berbagai pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Dengan strategi pembelajaran ini siswa akan tertantang untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif sebagai rekreasi atau pencerminan pemahaman terhadap masalah/ topik yang dikaji (Wena, 2015). *Eduprener ship* merupakan pendidikan kewirausahaan. Pendidikan kewirausahaan merupakan usaha untuk mendidik seseorang agar dapat menghasilkan suatu produk, baik barang maupun jasa, yang bernilai jual dan bermanfaat baik bagi dirinya sendiri maupun bermanfaat bagi orang lain. Dengan demikian, pendidikan kewirausahaan ini memiliki manfaat yang cukup luas, karena dapat memberikan kontribusi yang baik dalam kehidupan pribadi dan bermasyarakat. Pendidikan kewirausahaan penting untuk dilakukan karena dengan melalui pendidikan kewirausahaan ini akan membentuk seseorang memiliki kemandirian, yaitu dapat berdiri sendiri tanpa bergantung kepada orang lain, serta mampu mengambil keputusannya sendiri. Seorang *entrepreneur* adalah orang yang mandiri dan pekerja keras (Fatimah, 2014).

Wirausaha dapat diartikan sebagai seseorang yang berbakat mengenali produk baru, menentukan cara produksi baru, menyusun operasi untuk pengadaan produk baru, memasarkan serta mengatur permodalan operasi. Seseorang yang berwirausaha akan melakukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan pengembangan produk-produk baru dengan segala inovasi yang dibuatnya. Dengan demikian mental kewirausahaan dapat dipahami sebagai cara berpikir untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk baru kemudian memasarkannya (Mulyatiningsih, dkk., 2014). Pembelajaran dapat berlangsung efektif apabila bahan ajar yang digunakan berkualitas. Seorang pendidik di dalam

kelas tidak sekedar menyampaikan materi yang ingin diajarkan kepada anak-anak. Seorang pendidik yang baik harus memahami kesiapan dari para anak didik demikian juga dengan perangkat pembelajaran yang harus disiapkan. Anak-anak akan lebih tertarik dengan kegiatan belajarnya apabila pendidik memberikan penjelasan melalui media yang dapat secara langsung dilihat oleh anak-anak. Media memudahkan anak-anak untuk berinteraksi dan memahami apa yang disampaikan oleh guru atau pendidiknya. Dengan demikian salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh guru SD adalah kemampuan dalam membuat dan menghadirkan media dalam setiap kegiatan. Kemampuan pembuatan media yang dimiliki seorang guru atau pendidik SD merupakan modal yang sangat baik untuk memupuk mental kewirausahaan. Dengan selalu menggunakan media yang baik, guru akan semakin terampil dalam pembuatannya, sedangkan anak didik akan nyaman dan senang, karena pembelajarannya dapat berlangsung dengan menggembirakan (Sumiyati, 2017).

Prinsip pembelajaran di SD salah satunya adalah belajar melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan aktifitas utama yang dilakukan oleh anak-anak di dalam kehidupan sehari-harinya. Seorang guru atau pendidik perlu menggunakan kegiatan bermain sebagai bagian dari strategi pembelajaran di SD. Kegiatan belajar di SD dapat direncanakan dengan hal-hal yang menyenangkan, sehingga muncul istilah *edutainment* di dalam pembelajaran pada lembaga SD. *Edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* dapat diartikan sebagai pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Segi bahasa *edutainment* memiliki arti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan, sedangkan dari sisi terminologi, *edutainment* berarti suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Hamid, 2014). Cara belajar anak yang menyenangkan melalui kegiatan bermain, memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan desain pembelajaran yang menarik. Guru perlu mengetahui konsep *edutainment* sebagai bekal untuk menyusun rencana pembelajaran dan sebagai acuan dalam membuat media atau alat peraga pembelajaran.

Tujuan *eduatainment* adalah menyampaikan pembelajaran atau suatu materi kepada anak dengan tidak memaksa. Pendidik jangan terlalu memaksa para siswa untuk mengikuti kemauan atau buah pikiran orang lain. Perlakuan yang demikian membuat mereka ibarat kaset yang harus merekam suara-suara tanpa menghiraukan apakah kaset tersebut masih peka atau tidak. (Hamid, 2014). Di dalam proses pendidikan, seorang pendidik tidak boleh memaksakan keinginannya kepada anak didiknya. Anak yang belajar secara terpaksa tidak akan maksimal di dalam menerima pengetahuan yang diajarkan kepadanya. Keterpaksaan yang dilakukan oleh anak-anak di dalam proses belajarnya suatu saat akan menimbulkan pemberontakan. Pemberontakan-pemberontakan inilah yang sering disebut para pendidik sebagai kenakalan.

Guru yang cenderung memaksa anak-anak untuk belajar sesuai kemauan guru adalah salah satu contoh kegiatan belajar yang tidak menyenangkan. Kegiatan ini tidak sesuai dengan konsep *edutainment*. Pembelajaran yang berpusat pada guru akan menimbulkan kebosanan. Apabila hal ini dibiarkan dalam waktu yang lama, maka anak-anak akan mengalami kehidupan pembelajaran monoton dan tidak berkembang. Suasana kelas akan menjadi ramai karena anak-anak tidak fokus terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Atau justru sebaliknya, suasana kelas menjadi lesu karena anak-anak tidak bersemangat dalam belajar, bahkan sebagian anak akan mengantuk. Salah satu tugas guru adalah membuat anak-anak didik mencintai ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan dapat diperoleh melalui pendidikan dan pengajaran. Pendidikan dan pengajaran adalah sesuatu yang sangat layak untuk dimiliki setiap manusia yang ingin terangkat derajatnya. Ia merupakan pemberian yang sangat bernilai dan sangat pantas untuk ditransformasikan. Sedangkan kebodohan adalah akibat hilangnya fenomena dan proses pendidikan dan pengajaran sekaligus menjadi awal sebuah kehancuran. Kehidupan yang berlangsung dilingkupi suasana kebodohan adalah kehidupan yang sia-sia belaka. Ilmu merupakan kebutuhan dasar manusia, karena ia menjadi sarana penting untuk bisa menjalani kehidupan secara wajar (Sumiyati, 2017).

Edupreneurship secara harfiah terdiri dari dua kata, yaitu *education* dan *entrepreneurship*. *Education* mempunyai makna pendidikan, sedangkan *entrepreneurship* memiliki makna kewirausahaan (Jhon, 2015). Di dalam *entrepreneurship* mengandung tiga hal pokok yang dapat dipelajari, yaitu *creativity innovation* (pembaharuan daya cipta), *opportunity creation* (kesempatan berkreasi), dan *calculated risk talking* (perhitungan resiko yang diambil). Jika entrepreneur itu dimengerti dalam tiga hal tersebut, maka dapat dikatakan bahwa setiap manusia terlahir sebagai *entrepreneur* dengan potensi pembaharu yang kreatif, pencipta peluang yang handal, dan pengambil resiko yang berani. Entrepreneurship juga dapat dimaknai sebagai suatu sikap, jiwa, dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang sangat bernilai dan berguna, baik bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain (Sakdiyah, 2010).

Ada empat bentuk kemandirian yang dapat dikembangkan oleh seseorang, yaitu Pertama, kemandirian emosi, yaitu kemampuan mengontrol emosi sendiri dan tidak tergantung kebutuhan emosi pada orang lain. Kedua, kemandirian ekonomi, yaitu kemampuan mengatur ekonomi sendiri dan tidak tergantungnya kebutuhan ekonomi pada orang lain. Ketiga kemandirian intelektual, yaitu kemampuan untuk mengatasi berbagai masalah yang dihadapi. Keempat, kemandirian sosial, yaitu kemampuan untuk mengadakan interaksi dengan orang lain dan tidak tergantung pada aksi orang lain (Desmita, 2017). Seorang entrepreneur perlu memiliki keempat jenis kemandirian ini. Untuk menjadi entrepreneur sejati kontrol emosi menjadi penting untuk dilakukan, sehingga tidak mudah terpengaruh dengan hasutan, atau berita-berita yang belum tentu kebenarannya. Seorang *entrepreneur* harus mampu melakukan kemandirian ekonomi, memiliki strategi keuangan yang baik dan tidak bergantung pada orang lain, serta memiliki kemandirian intelektual serta kemandirian sosial, yaitu terus mengasah diri dengan belajar, membangun interaksi yang baik dengan pihak lain.

Edupreneurship perlu dikembangkan, karena keberadaannya sejalan dengan Undang-Undang, yaitu mengembangkan potensi diri sehingga dapat menciptakan kemandirian. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik

secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Potensi diri yang terus diasah dan dikembangkan dapat menjadikan seseorang memiliki kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki daya saing. SDM yang berkualitas, merupakan aset yang mendukung seseorang untuk mengembangkan diri dan hidup bermasyarakat.

PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran IPA di SD yang membutuhkan media-media menarik berupa APE, merupakan peluang bagi tumbuhnya jiwa-jiwa *entrepreneur* dalam diri peserta didik. Tingginya kebutuhan akan media IPA dan sulitnya mengakses kebutuhan akan media tersebut karena terkendala harga yang mahal, membuat guru-guru SD berpikir membuat media sendiri bersama peserta didik yang diimplementasikan lewat strategi pembelajaran kreatif menggunakan bahan yang mudah didapat, bahan dengan harga lebih terjangkau, atau bahan yang sudah dimiliki sendiri. Tercipta ide *edupreneur* yang secara tidak langsung sudah muncul, para guru memanfaatkan hasil karya kegiatan pembelajaran untuk di pasarkan dalam expo media atau pasar kids. Kegiatan ekspo atau pasar kids biasanya berupa pertunjukan pameran hasil karya seni anak, yang dapat berupa lukisan, origami, mozaik, maupun kreasi seni lainnya. Hasil karya seni ini kemudian dapat dijual atau dilelang, kemudian hasil penjualan atau hasil lelang didonasikan untuk korban bencana alam, untuk membiayai suatu kegiatan, maupun untuk kas lembaga tersebut.

Langkah awal pengembangan *edupreneurship* adalah menyiapkan guru yang mampu membimbing siswa agar mereka memiliki jiwa entrepreneur. Jika sumberdaya guru sudah siap, maka kebijakan peningkatan mutu dan budaya *edupreneurship* akan mendapat dukungan. *Edupreneurship* membutuhkan dukungan dari pendidik yang memiliki jiwa teacherpreneur. Pendidik yang memiliki jiwa teacherpreneur adalah pendidik yang memiliki sifat-sifat kepemimpinan, menguasai banyak strategi mengajar yang inovatif, mempunyai gagasan dan strategi agar lembaga dapat meraih sukses yang tinggi, memiliki

keterampilan dan komitmen untuk menyebarluaskan keahliannya kepada orang lain (Endang, 2014). Guru yang memiliki strategi mengajar yang inovatif, akan memberikan energi positif kepada anak didiknya, untuk menjadi lebih aktif dan inovatif dalam mengembangkan gagasan dan pengetahuan yang di dapatnya. Peran *teacherpreneur* sangat tergantung dukungan lembaga pendidikan dan organisasi masyarakat. Beberapa lembaga pendidikan memanfaatkan pendidik yang berpotensi menjadi *teacherpreneur* sebagai pengembang materi kurikulum, mentor, penyusun rencana strategis, menghasilkan pola-pola kerjasama dengan lembaga lain, dsb. (Endang, 2014). Lembaga pendidikan yang baik, perlu melihat potensi yang dimiliki oleh para pendidiknya. Pendidik yang memiliki potensi untuk menjadi *teacherpreneur*, perlu mendapat dukungan dari lembaga. Demikian halnya dengan lembaga pendidikan tempat bernaung pendidik, sebaiknya juga memberikan kesempatan kepada sang guru untuk menyalurkan potensi yang dimiliki sebagai *teacherpreneur* untuk mengembangkan ide-idenya yang berguna bagi kemajuan lembaga, dan juga sebagai wahana untuk menyalurkan potensi *entrepreneur* yang dimilikinya. Langkah kedua yaitu merancang kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menarik yaitu menggunakan strategi kreatif, langkah ke tiga menyiapkan alat- alat dan media media yang akan digunakan dalam kegiatan, langkah ke empat mengaplikasikan kegiatan pembelajaran, langkah kelima memasarkan produk-produk hasil pembelajaran.

Tabel 1. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Strategi Kreatif

1	Kelas	V
2	Semester	2
3	Kurikulum	2013
4	tema	Peristiwa dalam kehidupan
5	subtema	Peristiwa dalam kehidupan

Langkah pertama kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa, kedua kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa, ketiga siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa, keempat selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur, kelima siswa diajak menyanyikan

Lagu Indonesia Raya, keenam guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan, tujuh siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas, delapan siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan, sembilan siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin yang akan dikembangkan dalam pembelajaran, sepuluh pembiasaan membaca, sebelas siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan, dua belas siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali, tiga belas setelah berdoa, pembelajaran dimulai dengan kegiatan merangkai speaker sederhana yang dibuat anak-anak, empat belas siswa menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” didepan kelas diiringi speaker yang telah dibuat anak-anak. Guru memberi contoh dan koreksi cara menyanyikan lagu itu, lima belas kegiatan ini dilakukan berulang-ulang hingga siswa dapat menyanyikan dengan benar, enam belas selanjutnya, tunjukkan beberapa siswa untuk menyanyikan lagu tersebut di depan teman-temannya, tujuh belas siswa yang ditunjuk dapat diminta menyanyikan sendiri atau bersama siswa lain yang juga ditunjuk menggunakan musik dari speaker yang di buat anak-anak, delapan belas siswa secara mandiri menjawab pertanyaan guru, sembilan belas guru mengajak siswa untuk mengingat kembali gerakan tari dengan pola lantai yang telah dipelajari sebelumnya,

Langkah ke dua puluh guru menjelaskan mengenai pola lantai gerak tari pada buku siswa, dua puluh satu siswa diajak untuk mengamati gerak tari yang terdapat pada buku siswa, dua puluh dua siswa menghafalkan gerak dan pola lantai tari yang terdapat pada buku siswa, dua puluh tiga guru dapat mengajak siswa ke aula atau ruangan luar untuk mempraktikkan gerak tari, dua puluh empat guru meminta siswa menggabungkan gerak dengan iringan lagu “Maju Tak Gentar”, dua puluh lima guru juga memotivasi siswa untuk membuat gerak lain yang diiringi lagu “Maju Tak Gentar”, dua puluh enam kegiatan ini untuk menumbuhkan kreativitas siswa dalam membuat gerak tari sesuai keinginannya, dua puluh tujuh beri siswa waktu selama 15 menit untuk membaca dan mengamati gambar tentang bentuk perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan, dua

puluh delapan siswa membandingkan bentuk perlawanan fisik dan diplomasi ke dalam tabel. Siswa mengerjakannya tanpa melihat buku, Guru berkeliling membantu siswa yang mengalami kesulitan, dua puluh sembilan selesai mengerjakan, siswa diminta untuk membacakan hasilnya secara bergantian, tiga puluh kegiatan ini juga dapat dilakukan dengan berdiskusi, tiga puluh satu siswa membentuk kelompok yang beranggotakan 3 atau 4 orang melalui permainan kelompok kemudian melakukan percobaan perubahan wujud benda yang dipengaruhi oleh kalor atau panas, tiga puluh dua setelah itu siswa membuat media kreatif yang berkaitan dengan percobaan wujud benda masing-masing kelompok berbeda ada yang membuat media visual berupa poster, ada yang membuat alat peraga perubahan wujud benda, ada yang membuat miniatur, tiga puluh tiga media ini dibuat berdasarkan daya kreatifitas setiapanak, namun tetap dipandu guru, tiga puluh empat guru menyuruh anak-anak mengemasnya dengan sebagus mungkin untuk kemudian di jual pada expo dan pasar-pasar kidz.

Edupreneurship dapat mulai dikenalkan pada anak. Memiliki mental kewirausahaan yang terlatih dapat mengoptimalkan aspek perkembangan anak. Perkembangan otak anak yang luar biasa, menjadikan anak sebagai seorang pembelajar yang tidak kenal lelah. Nilai-nilai *edupreneurship* dapat mulai dikenalkan kepada anak-anak lewat pembelajaran IPA yang merupakan salah satu pembelajaran yang menggunakan media dan alat peraga cukup banyak. Cara mengimplementasikan *edupreneur* dalam proses pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran kreatif. Penggunaan strategi pembelajaran kreatif dirasa efektif untuk mengemas *edupreneur* dalam pembelajaran IPA SD.

KESIMPULAN

Edupreneurship dapat dimaknai sebagai pendidikan kewirausahaan. *Edupreneurship* dapat diberikan kepada siapa saja tanpa batasan umur. Setiap orang berhak menjadi pengusaha atau entrepreneur tidak terkecuali para pendidik bahkan peserta didiknya pada layanan SD. Pendidik SD dapat memanfaatkan peluang pembuatan media berupa APE serta pembuatan bahan ajar seperti buku, modul, dan lainnya, sehingga dapat menyelenggarakan pembelajaran yang

menyenangkan bagi anak didik. Pendidikan edupreneur akan terimplementasikan dengan efektif jika dikemas dalam strategi pembelajaran kreatif yang dilakukan guru dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pembelajaran IPA. Dengan demikian *edupreneurship* diharapkan mampu melahirkan *entrepreneur-entrepreneur* muda dan berbakat.

REFERENSI

- Dzikrullah, M. (2015). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kreatif-Produktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 2 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 04 No. 01. Hal. 1-2.
- Echols, J., dkk. (2015). *English-Indonesia Dictionary*. Jakarta: Pustaka Utama Shadili.
- Fatimah, S. (2014). Menumbuhkan Jiwa Wirausaha Muda Dalam Pembelajaran Ekonomi Criksestra. *Jurnal Pendidikan dan kajian Sejarah*. Vol. 3 No. 4.
- Hamid, S. (2014). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mulyatiningsih, E., dkk. (2014). *Pengembangan Edupreneurship Sekolah Kejuruan*. Yogyakarta: FT Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sakdiyah, H. (2010). Revitalisasi Entrepreneurship di Pondok Pesantren. *Jurnal Al-Ihkam*. Vol. V No. 2.
- Sumiyati. (2017). Membangun Mental Kewirausahaan Melalui Edupreneurship Bagi Pendidik PAUD. *Journal of Early Childhood Islamic Education*. Vol. 01 No. 02. Hal. 1-2.
- Wena, M. (2015). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (Suatu Tinjauan Konseptual Operasional)*. Jakarta: Bumi Aksara.