

Pembelajaran Kewirausahaan: Mengubah Arah, Persepsi, dan Sikap Pendalaman Pemahaman Global dalam Ruang Lokal Siswa dalam Proses Belajar di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raden Wijaya Mojokerto

Munib^{a*}

^aProgram Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raden Wijaya Mojokerto

*Koresponden penulis: munib_01@jurnal.stitradenwijaya.ac.id

Abstract

This paper is based on the fact that closeness to the real world Institutions / companies play an important role in the interactive learning process and that knowledge creation is supported by institutional manifestations of tacit knowledge that is useful for certain classes of activities. Sustainable competitiveness requires a more open replacement of resources for change, rebuilding obsolete structures and renewing economically important national or regional institutions, when imitation gradually changes capabilities localized to global resemblances. This paper aims to describe: Entrepreneurship Learning Patterns that must be done in order to change the direction, perceptions, and attitudes of students in the process of learning at the Tarbiyah College of Raden Wijaya Mojokerto with regard to the Industrial Revolution 4.0 era. The results of the discussion can be summarized as follows: 1) Raden Wijaya Mojokerto Tarbiyah College of Sciences needs to strengthen Entrepreneurship Learning by changing the direction, perception, and attitudes of deepening global understanding in students' local space in the learning process by preparing themselves for the reality of 21st century work and developing deeper initiatives and self-direction skills, offering the right level of freedom to conduct self-direction and initiatives is a sustainable universal challenge for teachers and parents. 2) Change in perception depends on the ability of the teacher, when the teacher has a strong perception in relation to problem solving, critical thinking, cooperation, communication and creativity, they may appear to provide their students with a more open learning environment for student inquiry. and investigation and thus more conducive to positive student attitudes. 3) Raden Wijaya Mojokerto Tarbiyah College of Sciences needs to develop and implement a Program for Active Learning to strengthen the emphasis on non-academic programs with the aim of providing a more balanced and holistic educational foundation.

Keywords: Entrepreneurship Learning; direction, perception, and attitude of students, learning process.

A. Latar Belakang

Dunia yang berubah cepat dan dinamis menyebabkan transformasi dari masyarakat pertanian ke masyarakat industri, dengan lebih banyak kemajuan teknologi informasi dan inovasi yang dinamakan sebagai era Ekonomi 4.0. Karena itu, sangat penting bagi kaum muda untuk mengimbangi perubahan agar kompetitif. Pelajar perlu memiliki keterampilan dan kemampuan menanggapi perubahan sosial saat ini yang merupakan

tantangan baru mendefinisikan kembali Pendidikan 4.0, untuk mengidentifikasi orang-orang cerdas, yang kreatif dan inovatif merupakan tantangan bagi pelajar untuk meningkatkan hasil belajar sehubungan dengan manajemen pembelajaran oleh guru (Puncreobutr, 2016:92).

“Sejak Klaus Schwab dan Forum Ekonomi Dunia mengumumkan kedatangan Revolusi Industri Keempat, telah ada banyak diskusi tentang hal itu. Revolusi Industri Keempat

dicirikan oleh perpaduan teknologi yang mengaburkan batas antara bidang fisik, digital, dan biologis" (Lee, Yun, Pyka, Won, Kodama, Schiuma & Yan, 2018). Saat ini ekonomi sedang mengalami transformasi yang fenomenal. Sejak revolusi industri, terdapat beragam teknologi informasi dan komunikasi, yang memainkan peran penting dalam gaya hidup sehari-hari, dan menciptakan masyarakat digital. Laju baru dunia maya membawa perubahan besar gaya hidup orang-orang ke dunia nyata (Puncreobutr, 2016:92)

Liberalisasi Pendidikan menjadi semakin penting di abad ke dua puluh satu karena otomatisasi ekonomi menuntut individu mengembangkan fleksibilitas kognitif dan kebiasaan berpikir yang memungkinkan pembelajaran seumur hidup. Kemampuan untuk mempelajari keterampilan baru, menerima pendekatan baru, dan mengatasi perubahan sosial yang berkelanjutan akan sangat penting dalam revolusi industri keempat (4IR) (Gleason, 2018:15).

"Saat ini, pekerjaan kelas menengah tidak lagi menjamin gaya hidup kelas menengah, dan selama 20 tahun terakhir, empat atribut tradisional status kelas menengah yaitu (pendidikan, kesehatan, pensiun, dan kepemilikan rumah) berkinerja lebih buruk daripada inflasi. Di AS dan Inggris, pendidikan sekarang dihargai sebagai barang mewah. Ekonomi pasar pemenang-mengambil-semua, yang akses kelas menengahnya semakin terbatas, dapat meresap ke dalam ketidakberdayaan dan kelalaian demokratis, yang menambah tantangan sosial." (Schwab, 2017:93-94). "Perubahan dalam ekonomi internasional secara bertahap telah menggeser basis daya saing industri dari persaingan harga statis ke peningkatan dinamis, menguntungkan perusahaan yang mampu menciptakan pengetahuan lebih cepat daripada pesaing mereka" (Maskell, & Malmberg, 1999).

Tulisan ini disusun berdasarkan fakta

bahwa kedekatan dengan dunia nyata Institusi/perusahaan memainkan peran penting dalam proses pembelajaran interaktif dan bahwa penciptaan pengetahuan didukung oleh perwujudan kelembagaan dari pengetahuan diam-diam yang berguna untuk kelas kegiatan tertentu. Daya saing berkelanjutan membutuhkan penggantian sumber daya yang lebih terbuka terhadap perubahan, pembangunan kembali struktur yang sudah usang dan pembaruan lembaga nasional atau regional yang penting secara ekonomi, ketika peniruan secara bertahap mengubah kemampuan yang dilokalkan menjadi kemiripan global.

B. Tujuan Kajian

Makalah ini bertujuan mendeskripsikan: Pola Pembelajaran Kewirausahaan yang harus dilakukan dalam rangka mengubah arah, persepsi, dan sikap siswa dalam proses belajar di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raden Wijaya Mojokerto berkenaan dengan era revolusi Industri 4.0.

C. Pembahasan

"Revolusi Industri Keempat sangat berbasis pengetahuan dan membutuhkan kompetensi yang sangat baru. Karena itu, kebijakan pendidikan sangat penting. Sistem pendidikan perlu bereaksi cepat terhadap perkembangan ruang pengetahuan, mereka perlu dirancang ulang untuk memungkinkan pembelajaran seumur hidup" (Lee, Yun, Pyka, Won, Kodama, Schiuma & Yan, 2018).

"Orang-orang Yunani dan Romawi kuno menemukan cara yang luar biasa untuk menghafal hal-hal ketika pengetahuan disimpan dalam kepala daripada buku. Metode ini disebut "istana memori", "metode perjalanan," atau, yang lebih mudah diingat, "metode lokus." Dengan menggunakan metode ini, seseorang membayangkan beberapa bangunan atau lanskap terkenal. Kemudian orang tersebut berjalan dalam urutan tertentu melalui lokasi yang berbeda dalam bangunan atau lanskap, menyimpan item yang akan ditarik di setiap lokasi, dan

membentuk gambar yang jelas dari item di tempat itu. Akhirnya, setelah beberapa latihan, orang tersebut dapat mengingat barang-barang dengan berjalan di sekitar lokasi di istana memori yang telah mereka buat dan mengambil masing-masing. Setiap barang dibuat sangat mudah diingat karena keterkaitannya yang hidup dan imajinatif dengan lokasi terkenal yang merupakan bagian dari keseluruhan yang terhubung lebih besar. Aristoteles menyebut lokasi (*loci*) di istana memori *topoi*, sehingga memberi kita topik kata bahasa Inggris. Tempat-tempat memori ditemukan pada saat ingatan – bukan hanya teks – sangat penting untuk pengajaran dan pembelajaran.”(Collins & Halverson, 2018:ix)

“Setelah penemuan pencetakan, ingatan tidak lagi menjadi kunci untuk belajar dan belajar tidak lagi menjadi perjalanan melintasi tempat di istana. Alih-alih, pengetahuan disimpan dalam buku-buku dan dikirim ke ruang-ruang sekolah. Penemuan sekolah adalah salah satu penemuan terbesar dan paling sukses umat manusia. Ini telah melampaui orang-orang Yunani dan Romawi kuno dalam membuat pendidikan menjadi lebih adil dan mudah diakses, namun tetap saja memutus ikatan kuno pembelajaran imajinasi dan perjalanan. Sama seperti orang-orang Yunani dan Romawi menambahkan konten peringatan ke tempat-tempat, mereka dengan penuh semangat menambahkan mitos dan cerita (beberapa epik) untuk memberikan makna leluhur dan sejarah yang mendalam kepada orang, tempat, dan peristiwa sehari-hari. Ini juga hilang. Namun, dewasa ini, kaum muda secara teratur melakukan perjalanan magis di "istana memori" modern. Lokasi sekarang adalah lokasi fisik, virtual, dan imajiner. Inilah salah satu perjalanan modern: Seorang gadis 15 tahun ingin menulis fiksi grafis, tetapi sampai sekarang, ia adalah penulis yang buruk. Dia telah terinspirasi dengan memasuki dunia magikal *The Sims*, sebuah simulator keluarga dan komunitas yang merupakan video game

terlaris dalam sejarah. Dia ingin membuat cerita dengan memodifikasi gambar dari *The Sims*, menambahkan kata-kata, kemudian mengurutkannya menjadi sebuah cerita. Dia melakukan perjalanan. Dia bergerak melintasi - bolak-balik - satu set ruang yang terhubung, beberapa nyata dan beberapa virtual. Dia bergerak dari dunia virtual *The Sims* ke situs internet *Sims* yang digerakkan oleh minat yang berurusan dengan semua aspek permainan, di mana sesama penggemar membawanya ke situs fiksi penggemar grafis *Sims*, di mana, pada gilirannya, dia dipandu ke situs penulisan *genre* dan Situs pemotretan. Dia juga sering mengunjungi berbagai situs lain, tempat penulis yang lebih maju memposting cerita mereka. Akhirnya, dia memposting beberapa miliknya sendiri, mendapatkan banyak umpan balik dan bantuan. Akhirnya, ia membuat situs web sendiri dan belajar cara mengatur basis penggemar yang terus tumbuh. Rumahnya, rumah teman-temannya, konvensi *Sims*, dan tempat-tempat nyata dan virtual yang lebih besar di mana fiksi penggemar vampir dibaca dan didiskusikan semuanya menjadi bagian dari gabungan ruang virtual-virtual yang merupakan jumlah perjalanan tak terbatas yang mungkin. Hari ini, gadis itu memiliki ribuan pembaca setia”(Collins & Halverson, 2018:ix-x).

“Dalam perjalanannya, gadis itu telah belajar bagaimana "mod" (memodifikasi) perangkat lunak game; untuk menggunakan desain game dan alat Adobe Photoshop; untuk membuat dan memelihara situs web pribadi yang sangat diperdagangkan; untuk menghubungkan situs web-nya dan cerita ke situs penggemar *Sims* lainnya untuk membuat jaringan; untuk membuat karakter khusus, acara, dan lingkungan; untuk mengakses dan merancang tutorial untuk berbagai keterampilan yang diperlukan; untuk menulis narasi yang menarik; untuk mencocokkan gambar yang menarik dengan teks; untuk merekrut pembaca (mis., mengiklankan cerita-ceritanya, menggunakan

spanduk sebagai iklan, membuat "leaser," dll.); untuk mengedit dan menampilkan gambar ceritanya (menggunakan teknik seperti teduh dan memotong); untuk memposting teks dan gambar di situs webnya untuk menarik pembaca baru dan memotivasi pembaca lama; untuk menanggapi penggemar, terutama secara emosional dengan cara yang membantu mereka; untuk menghubungkan mereka ke komunitas (yang membutuhkan jenis bahasa yang sangat berbeda dari yang dia gunakan dalam cerita-ceritanya); dan untuk bekerja dengan editor sukarela dari basis penggemar untuk memenuhi standar komunitas yang berlaku. Gadis itu tidak melakukan perjalanan melalui "istana," di mana dia meletakkan barang-barang di kamar-kamar tertentu. Dia melakukan perjalanan melalui serangkaian ruang nyata dan virtual yang terhubung, di mana dia dan banyak lainnya membuat dan menempatkan praktik belajar mengajar dan alat-alat dari semua jenis yang berbeda. Untuk mendistribusikan pengajaran dan pembelajaran di banyak orang, alat, dan praktik. Terkadang gadis itu belajar, kadang dia mengajar; terkadang dia memimpin, kadang dia mengikuti; terkadang dia mendesain, terkadang dia menggunakan desain orang lain. Beberapa praktik dan alat bersifat didaktik; beberapa di antaranya pembinaan, pemodelan, dan pendampingan; beberapa diskusi, partisipasi, dan kolaborasi; beberapa bersifat tekstual, yang lain multimoda; beberapa bahkan tes." (Collins & Halverson, 2018:x-xi)

Pengalaman semacam itu akan memaksa kita untuk mempertimbangkan kembali apa yang kita maksudkan dengan "keterampilan tingkat tinggi" dalam konteks revolusi industri keempat. Dalam dunia nyata, definisi tradisional tentang tenaga kerja terampil bergantung pada keberadaan pendidikan lanjutan atau khusus dan serangkaian kemampuan yang ditentukan dalam profesi atau bidang keahlian. Dengan meningkatnya laju perubahan teknologi, revolusi industri

keempat menuntut dan lebih menekankan pada kemampuan pekerja untuk beradaptasi terus-menerus dan mempelajari keterampilan dan pendekatan baru dalam berbagai konteks (Schwab, 2017:45), Yang mana gambaran diatas menyajikan pandangan orang dari komunitas online yang menggambarkan bagaimana kemitraan pengajaran dan pembelajaran timbal balik dalam lingkungan multimodal yang dinamis dicapai melalui penciptaan 'Ruang Ketiga' atau 'Ruang Afinitas', yang dalam Collins & Halverson, (2018) menyebut ruang terhubung di mana orang-orang dengan minat yang sama atau perjalanan hasrat untuk belajar dan tumbuh, yang juga disebut "ruang pengajaran dan pembelajaran yang didistribusikan." di mana 'Modal Pengetahuan' dibagikan dan diproses sedemikian rupa sehingga makna dan wacana baru dapat tercapai dan dihasilkan. Dikatakan bahwa proses ini adalah bukti pembelajaran yang berharga dan pendalaman pemahaman global dalam ruang lokal. Pemahaman baru ini setidaknya sebagian dapat diidentifikasi di ruang tersendiri, melalui 'cara kerja rakyat' (*folksonomy*) atau 'taksonomi online' cara memandang dunia (Davies, 2006).

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raden Wijaya Mojokerto perlu memperkuat Pembelajaran Kewirausahaan dengan mengubah arah, persepsi, dan sikap pendalaman pemahaman global dalam ruang lokal siswa dalam proses belajar: Siswa hari ini harus mempersiapkan diri untuk realitas pekerjaan abad ke-21 dan mengembangkan tingkat inisiatif yang lebih dalam dan keterampilan pengarahan diri sendiri ketika mereka maju melalui sekolah. Menawarkan kepada setiap siswa tingkat kebebasan yang tepat untuk melakukan pengarahan diri sendiri dan inisiatif adalah tantangan universal yang berkelanjutan bagi guru dan orang tua. Pertunjukan musik, tarian, dan teater; mentorship, magang, magang, dan proyek layanan masyarakat; dan proyek dan hobi yang dikembangkan oleh siswa

semuanya memberikan peluang yang baik untuk mengembangkan hasrat untuk subjek dan untuk melatih motivasi diri, inisiatif, dan pengarahan diri sendiri (Trilling & Fadel, 2009:78-79)

Perubahan persepsi tergantung pada kemampuan guru, ketika guru memiliki persepsi yang kuat dalam kaitannya dengan pemecahan masalah, berpikir kritis, kerja sama, komunikasi dan kreativitas, mereka mungkin muncul untuk memberikan siswa mereka dengan lingkungan belajar yang lebih terbuka untuk penyelidikan siswa. dan investigasi dan dengan demikian lebih kondusif untuk sikap siswa yang positif (Anagün, 2018:825)

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raden Wijaya Mojokerto perlu menyusun, memperkenalkan dan mengimplementasikan Program untuk Pembelajaran Aktif (PAL) untuk memperkuat penekanan pada program non-akademik dengan tujuan memberikan landasan pendidikan yang lebih seimbang dan holistik. Sehingga siswa mampu memberikan paparan yang luas dan pengalaman melalui kesenangan dan kegiatan dalam olahraga dan permainan serta seni pertunjukan dan visual; untuk memfasilitasi pengembangan siswa secara menyeluruh; dan untuk memberikan jalan bervariasi bagi siswa dalam mengembangkan kompetensi sosial dan emosional dengan menggabungkan pembelajaran dengan cara yang kreatif, dan menyenangkan. untuk membangun area yang kondusif untuk pembelajaran, Siswa diharapkan mampu menunjukkan kepercayaan pada apa yang mereka lakukan dan mengekspresikan diri mereka secara efektif, untuk menunjukkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap pembelajaran, dan menikmati pengalaman kelompok dan kerja tim.

D. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raden

Wijaya Mojokerto perlu memperkuat Pembelajaran Kewirausahaan dengan mengubah arah, persepsi, dan sikap pendalaman pemahaman global dalam ruang lokal siswa dalam proses belajar dengan mempersiapkan diri untuk realitas pekerjaan abad ke-21 dan mengembangkan inisiatif lebih dalam dan keterampilan pengarahan diri sendiri, menawarkan tingkat kebebasan yang tepat untuk melakukan pengarahan diri sendiri dan inisiatif adalah tantangan universal yang berkelanjutan bagi guru dan orang tua.

2. Perubahan persepsi tergantung pada kemampuan guru, ketika guru memiliki persepsi yang kuat dalam kaitannya dengan pemecahan masalah, berpikir kritis, kerja sama, komunikasi dan kreativitas, mereka mungkin muncul untuk memberikan siswa mereka dengan lingkungan belajar yang lebih terbuka untuk penyelidikan siswa. dan investigasi dan dengan demikian lebih kondusif untuk sikap siswa yang positif.
3. Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raden Wijaya Mojokerto perlu menyusun dan mengimplementasikan Program untuk Pembelajaran Aktif untuk memperkuat penekanan pada program non-akademik dengan tujuan memberikan landasan pendidikan yang lebih seimbang dan holistik.

E. Daftar Pustaka

- Anagün, S. S. (2018). Teachers' Perceptions about the Relationship between 21st Century Skills and Managing Constructivist Learning Environments. *International Journal of Instruction*, 11(4), 825-840.
- Collins, A., & Halverson, R. (2018). *Rethinking education in the age of technology: The digital revolution and schooling in America*. Teachers College Press.
- Davies, J. (2006). Affinities and beyond! Developing ways of seeing in online

- spaces. *E-Learning and Digital Media*, 3(2), 217-234.
- Gleason, N. W. (Ed.). (2018). *Higher education in the era of the fourth industrial revolution*. Palgrave Macmillan.
- Lee, M., Yun, J., Pyka, A., Won, D., Kodama, F., Schiuma, G., ... & Yan, M. R. (2018). How to respond to the Fourth Industrial Revolution, or the Second Information Technology Revolution? Dynamic new combinations between technology, market, and society through open innovation. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 4(3), 21.
- Maskell, P., & Malmberg, A. (1999). Localised learning and industrial competitiveness. *Cambridge journal of economics*, 23(2), 167-185.
- Puncreobutr, V. (2016). Education 4.0: new challenge of learning. *St. Theresa Journal of Humanities and Social Sciences*, 2(2).
- Schwab, K. (2017). *The fourth industrial revolution*. Currency.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.