

IMPLEMENTASI KETERAMPILAN KEWIRAUSAHAAN SEBAGAI MEDIA *CHARACTER BUILDING* PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Arief Firmansyah

MAN Insan Cendekia Jambi
arief6081@gmail.com

Yulleila

MAN Insan Cendekia Jambi
yulleilayahyaimam@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perubahan besar ekonomi global seiring dengan munculnya revolusi industri yang menyebabkan terjadinya otomatisasi di setiap bidang. Era revolusi industri 4.0 ini mengikis aktivitas dan pekerjaan manusia yang terikat secara fisik. Revolusi industri 4.0 ini selain menjadi solusi juga menjadi tantangan bagi manusia. Generasi muda yang tidak paham akan arus globalisasi akan tenggelam oleh peradaban jika tidak segera beradaptasi. Dalam rangka menyambut era revolusi industri 4.0 diperlukan adanya penanaman keterampilan-keterampilan yang dapat menunjang daya saing generasi muda di masa depan, salah satunya dengan menanamkan karakter dan keterampilan kewirausahaan kepada siswa-siswi sebagai generasi muda sebagai media *character building* di era revolusi industri 4.0.

Penelitian ini bertujuan untuk “mendeskripsikan implementasi keterampilan kewirausahaan sebagai media *character building* pada era revolusi industri 4.0 di MAN Insan Cendekia Jambi”. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Keterampilan kewirausahaan dan *character building* saling mendukung satu sama lain. 2) Menanamkan keterampilan dan karakter kewirausahaan kepada siswa-siswi sebagai bekal menghadapi persaingan global dan revolusi industri 4.0. Adapun saran dari penelitian ini adalah, 1) Untuk sekolah dan lembaga pendidikan lainnya, diperlukan adanya implementasi keterampilan kewirausahaan sebagai salah satu media *character building* di lembaga masing-masing. 2) Untuk Pemerintah daerah agar dapat mengadakan pembinaan keterampilan kewirausahaan untuk putra daerah masing-masing. Berdasarkan hal tersebut, dapat dinyatakan bahwa penerapan keterampilan kewirausahaan sebagai media *character building* pada era revolusi industri 4.0 di sekolah maupun lembaga pendidikan lainnya terbukti sangat efektif dalam membentuk generasi muda yang mampu bersaing di era revolusi industri 4.0.

Kata Kunci: Implementasi, Keterampilan Kewirausahaan, Pembentukan Karakter, Revolusi Industri.

**IMPLEMENTATION OF ENTREPRENEURSHIP SKILLS AS MEDIA
CHARACTER BUILDING IN THE INDUSTRIAL REVOLUTION ERA 4.0
(CASE STUDY OF MAN INSAN CENDEKIA JAMBI)**

ABSTRACT

This research is motivated by major changes in the global economy along with the emergence of the industrial revolution that led to automation in every field. The era of the industrial revolution 4.0 eroded the activities and work of humans who were physically bound. The 4.0 industrial revolution is not only a solution but also a challenge for humans. The younger

generation who do not understand the current of globalization, will be drowned by civilization if it does not adapt immediately. In order to welcome the era of the industrial revolution 4.0, it is necessary to instill skills that can support the competitiveness of the younger generation in the future, one of which is by instilling entrepreneurial character and skills to students as young generation as media character building in the industrial revolution era 4.0.

This study aims to "describe the implementation of entrepreneurial skills as a character building media in the era of the industrial revolution 4.0 at MAN Insan Cendekia Jambi". This type of research is descriptive qualitative research. The results of this study indicate that 1) Entrepreneurial skills and character building support each other. 2) Instilling entrepreneurial skills and character to students as provisions in facing global competition and the industrial revolution 4.0. The suggestions of this research are, 1) For schools and other educational institutions, it is necessary to implement entrepreneurial skills as one of the character building media in their respective institutions. 2) For regional governments to be able to provide entrepreneurship skills development for their respective sons. Based on this, it can be stated that the application of entrepreneurial skills as a character building media in the era of the industrial revolution 4.0 in schools and other educational institutions has proven to be very effective in shaping young people who are able to compete in the era of the industrial revolution 4.0.

Keywords: Implementation, Entrepreneurship Skills, Character Building, Industrial Revolution.

PENDAHULUAN

Ekonomi global saat ini sedang berada pada titik puncak transformasi besar yang sebanding besarnya dengan perkembangan perakitan produksi atau revolusi industri ke-1. Progres dari teknologi memungkinkan terjadinya otomatisasi hampir di semua bidang yang secara fundamental akan merenovasi cara hidup, bekerja, dan relasi satu sama lain yang menimbulkan berbagai tantangan bagi manusia yang ada di dunia ini, salah satunya adalah menghadapi "revolusi industri 4.0" yang dimulai pada permulaan abad ini.

Revolusi industri kini tengah memasuki babak baru yakni telah berada pada revolusi industri 4.0. yang merupakan proses produksi yang diterapkan di seluruh dunia. Industri ini mengombinasikan tiga unsur penting, yakni manusia, mesin atau robot, dan *big data* (Prasetyo dan Sutopo, 2018). Kombinasi tiga unsur itu akan menggerakkan seluruh produksi menjadi lebih efisien serta lebih cepat dan masif dikarenakan kemajuan teknologi semakin cepat, maka manusia seharusnya mampu beradaptasi lebih cepat pula.

Kemajuan teknologi ini bisa menjadi keuntungan dan bisa merugikan. Tantangan yang dihadapi pada era digitalisasi dan industri 4.0 tidaklah mudah, tetapi ada satu hal yang patut direalisasikan yakni dunia harus merespon terhadap perubahan tersebut secara komprehensif dan terintegrasi dengan melibatkan seluruh pemangku kepentingan politik global, mulai dari sektor swasta dan publik, sampai akademisi, masyarakat sipil, dan yang paling berpengaruh adalah pemuda ataupun pelajar.

Era revolusi industri 4.0 ini mengikis aktivitas dan pekerjaan manusia yang terikat secara fisik, karena seluruh kegiatan manusia telah banyak yang berkonversi dari yang bersifat manual menjadi digital (Ibda, 2018:2). Tentu saja hal ini dapat berdampak buruk bagi sebagian orang yang tergerus oleh arus digitalisasi yang berkembang sangat pesat. Mereka yang tertinggal perlahan akan tenggelam oleh peradaban jika tidak segera menerima dan beradaptasi.

Jika menilik data yang dipaparkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), Indonesia akan menikmati bonus demografi pada tahun 2030-2040, yakni jumlah penduduk usia produktif, dengan rentang usia 15-64 tahun, lebih besar dibandingkan penduduk usia non produktif yakni usia di bawah 15 tahun dan di atas 64 tahun (Bappenas, 2017:1). Sehingga, dapat diramalkan bahwa siswa-siswi yang saat ini sedang menempuh pendidikan dasar akan bersaing dengan jutaan orang di usia mereka 11 tahun yang akan datang.

Dalam ranah pendidikan, banyak sekali tantangan yang harus segera disikapi. Sebagai guru, banyak tugas yang harus diselesaikan untuk mendidik para pelajar saat ini. Interaksi mereka dengan teknologi seakan tidak dapat dipisahkan. Untuk itu, penggunaan teknologi informasi yang tidak bijak oleh pelajar dapat berdampak buruk bagi penanaman nilai-nilai karakternya.

Informasi yang tersebar di internet tidak semuanya bersifat positif. Banyak sekali informasi bersifat negatif seperti konten-konten radikal, anti toleransi, pornografi, penipuan, dan hoax yang justru merumuskan pelajar pada tindakan-tindakan yang tak bermoral. Terlebih anak usia Sekolah Dasar (SD) yang masih mengalami tahap perkembangan tingkat operasional konkret. Pada fase ini fungsi-fungsi ingatan, imajinasi, dan pikiran anak mulai berkembang. Anak pada usia ini baru memulai untuk mengenal sesuatu secara objektif (Dalyono, 2010:88).

Dengan demikian, lembaga pendidikan mempunyai peran strategis dalam memperkenalkan teknologi sebagai upaya untuk membekali siswa-siswi mengenal peradaban global sekaligus mengarahkannya agar dapat memanfaatkan teknologi secara tepat. Melalui pembangunan karakter di sekolah, siswa-siswi diharapkan mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya serta menginternalisasi dan mempersonalisasi nilai-nilai karakter sehingga terwujud perilaku dan akhlak yang mulia dalam kehidupannya sehari-hari terkhusus dalam menghadapi revolusi industri 4.0.

Di samping itu, dalam rangka menyambut era revolusi 4.0 ini, perlu adanya penanaman keterampilan-keterampilan yang dapat menunjang daya saing siswa-siswi di masa depannya nanti. Maka aspek yang penting ditanamkan sejak dini adalah cara siswa-siswi dalam mengambil keputusan, berbagi informasi, berkolaborasi, berinovasi, kerja cepat dan cerdas, serta mempunyai daya kreativitas. Dikarenakan, mereka yang mampu bertahan dan bahkan menaklukkan tantangan revolusi industri adalah mereka yang memiliki ide-ide kreatif dan memiliki inovasi yang tinggi. Kreativitas serta daya inovasi tinggi tersebut akan membuat mereka mampu merebut semua peluang dan kesempatan melalui keterampilan yang mereka miliki (Zubaidah, 2016:2)

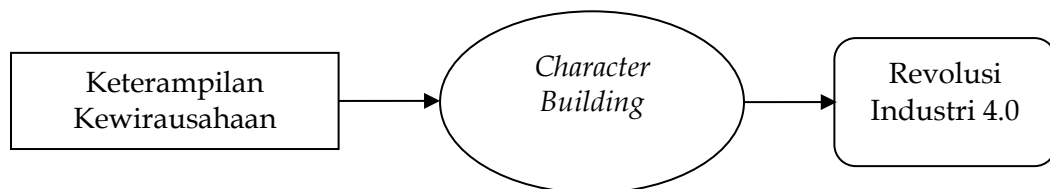
Untuk penanaman keterampilan-keterampilan yang dapat menunjang daya saing diperlukan berbagai upaya salah satunya implementasi pendidikan kewirausahaan bagi generasi muda di Indonesia dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai upaya menghadapi Revolusi Industri 4.0. Melalui pendidikan kewirausahaan akan menciptakan pemuda yang bijak menggunakan teknologi dan mampu mengarahkan pemuda untuk menemukan ide dan inovasi yang kreatif sehingga mereka tidak lagi terfokus pada mencari

kerja maupun menjadi pekerja lagi, melainkan mereka bisa menciptakan dan membuka lapangan kerja dengan memanfaatkan teknologi digital Industri 4.0.

Di masa yang akan datang, diproyeksikan sebagian profesi manusia sekarang akan digantikan oleh teknologi yang dikenal dengan istilah “Artificial Intelligence(AI)” seperti robot yang bertujuan memanusiaikan manusia, karena pada hakikatnya manusia adalah makhluk yang diciptakan untuk memimpin di muka bumi, bukan malah menjadi pekerja. Dengan adanya teknologi, pekerjaan manusia menjadi semakin mudah dan praktis. Akan tetapi, robot tidak mampu menggantikan profesi seorang wirausahawan. Thomas dan Muller (2000) kewirausahaan merupakan inkubator untuk produk dan pembaharuan pasar serta juga sebagai katalisator pertumbuhan teknologi. Sebagai contoh, Jepang menjadi negara maju di Asia, karena disponsori aktivitas kewirausahaan. Jepang memiliki 20% wirausahawan kecil dan 2% wirausahawan sedang. Jadi, seperlima dari penduduk Jepang adalah wirausahawan. Oleh karena itu, keterampilan yang sangat ditekankan disini adalah keterampilan siswa-siswi dalam bidang kewirausahaan.

MAN Insan Cendekia Jambi yang terletak di Jalan Lintas Jambi-Muara Bulian KM. 21 Pijoan Kecamatan Jaluko, Kabupaten Muaro Jambi adalah satu madrasah yang menerapkan sistem *boarding school* yang mengajarkan siswa-siswi memiliki karakter yang baik sesuai dengan Misi MAN Insan Cendekia Jambi. Karakter-karakter dalam Misi tersebut dapat diperoleh salah satunya melalui keterampilan kewirausahaan yang diterapkan di MAN Insan Cendekia Jambi.

Berdasarkan pendahuluan yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka judul penelitian ini adalah “Implementasi Keterampilan Kewirausahaan sebagai Media *Character Building* pada Era Revolusi Industri 4.0” dengan tujuan penelitian “Mendeskripsikan implementasi keterampilan kewirausahaan sebagai media *character building* pada era revolusi industri 4.0 di MAN Insan Cendekia Jambi”



Gambar 1. Tahapan Kerangka Berfikir

HIPOTESIS

Implementasi Keterampilan Kewirausahaan dapat digunakan sebagai *Character Building* siswa-siswi MAN Insan Cendekia Jambi. menghadapi era revolusi industri 4.0. MAN Insan Cendekia Jambi adalah *Boarding School*, maka karakter yang paling ditekankan kepada siswa-siswinya adalah karakter hidup mandiri, kreatif, dan inovatif. Semua karakter itu adalah karakter yang juga ditekankan dalam kewirausahaan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, bukan angka-angka (Danim, 2002:51). Menurut Bogdan dan Taylor, sebagaimana yang dikutip oleh Lexy J.

Moleong, penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Lexy J. Moleong, 2000:3).

Sementara itu, penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun rekayasa manusia (Lexy J. Moleong, 2000:17). Adapun tujuan dari penelitian deskriptif ialah untuk membuat pencandraan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi atau daerah tertentu.

Penelitian ini dilakukan pada 10 September 2019 sampai 10 Oktober 2019, dengan rincian kegiatan, sebagai berikut:

NO	KEGIATAN PENELITIAN	WAKTU PENELITIAN		NO	KEGIATAN PENELITIAN	WAKTU PENELITIAN	
		SEP	OKT			SEP	OKT
1	Persiapan			3.	Analisis Data dan Pelaporan		
	a. Penentuan ide				a. Menganalisis data yang didapat di lapangan		
	b. Penulisan Proposal				b. Penyusunan Laporan Penelitian		
2	Penelitian				c. Pengumpulan Laporan Penelitian		
	a. Menyiapkan Instrumen Penelitian				d. Presentasi Laporan Penelitian		
	b. Proses penelitian						

Tabel 1. Waktu Penelitian

Menurut Lofland dan Lofland sebagaimana yang telah dikutip oleh Lexy J. Moleong dalam bukunya yang berjudul *Metodologi Penelitian Kualitatif*, mengemukakan bahwa sumber data utama dalam penelitian Kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya berupa data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Berkaitan dengan hal itu pada bagian ini jelas datanya dibagi ke dalam kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, foto dan statistik (Lexy J. Moleong, 2000:12). Sedangkan yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Apabila menggunakan wawancara dalam mengumpulkan datanya maka sumber datanya disebut informan, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan baik secara tertulis maupun lisan. Apabila menggunakan dokumentasi, maka dokumen atau catatanlah yang menjadi sumber datanya (Arikunto, 2002:107).

Dalam penelitian ini sumber data primer berupa kata-kata diperoleh dari wawancara dengan para informan yang telah ditentukan, meliputi berbagai hal yang berkaitan dengan keterampilan kewirausahaan sebagai media *character building* di era revolusi industri 4.0. Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa studi kepustakaan, yaitu, buku, jurnal, dan majalah yang berkaitan dengan keterampilan kewirausahaan sebagai media *character building* di era revolusi industri 4.0.

Kajian penelitian ini difokuskan pada realisasi keterampilan kewirausahaan sebagai media *character building* di era revolusi industri 4.0. yang meliputi materi yang diajarkan, teknik yang digunakan, dan penerapan kegiatan. Dalam hal pengumpulan data ini, peneliti terjun langsung pada objek penelitian untuk mendapatkan data yang valid, maka peneliti menggunakan metode (1) Observasi atau pengamatan dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi ini menggunakan observasi partisipasi, di mana peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber penelitian (Sugiyono, 2006:310), sebagai pameran atau partisipan yang ikut melaksanakan berbagai kegiatan di lingkungan MAN Insan Cendekia Jambi. Pada tahap ini, peneliti mengobservasi kegiatan keterampilan kewirausahaan di MAN Insan Cendekia Jambi sebagai *character building* era Revolusi Industri 4.0. (2) Metode wawancara (Interview) terstruktur, di mana pewawancara menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan untuk mencari jawaban atas hipotesis yang disusun dengan ketat (Lexy J. Moleong, 2000:138). Metode wawancara peneliti gunakan untuk menggali data terkait pelaksanaan kegiatan keterampilan kewirausahaan sebagai media *character building* pada era revolusi industri di MAN Insan Cendekia Jambi. Adapun Informannya antara lain: 1) Ibu Rullida, selaku Wakil Kepala Madrasah Bidang Kesiswaan MAN Insan Cendekia Jambi, 2) Ustadzah Namirah, selaku Wakil Kepala Madrasah Bidang Keasramaan MAN Insan Cendekia Jambi, 3) Bapak Ahmad Puguh Eriawan, selaku Wakil Kepala Madrasah Bidang Kurikulum MAN Insan Cendekia Jambi dan 4) Bapak M. Bustanul Arifin, selaku Guru Prakarya dan Kewirausahaan MAN Insan Cendekia Jambi. (3) Metode Dokumentasi untuk memperoleh informasi melalui benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dan sebagainya.

Keabsahan data dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan kriteria kredibilitas. Untuk mendapatkan yang relevan, maka peneliti melakukan pengecekan keabsahan data hasil penelitian dengan cara: (1) Perpanjangan Pengamatan, gunakan peneliti untuk mengecek kembali apakah data yang telah diberikan selama ini setelah dicek kembali pada sumber data asli atau sumber data lain ternyata tidak benar, maka peneliti melakukan pengamatan lagi yang lebih luas dan mendalam sehingga diperoleh data yang pasti kebenarannya (Sugiyono, 2008:271). Dalam penelitian ini peneliti melakukan perpanjangan pengamatan, dengan kembali lagi ke lapangan untuk memastikan apakah data yang telah penulis peroleh sudah benar atau masih ada yang salah. 2) Ketekunan Pengamatan, dilakukan untuk meningkatkan ketekunan maka peneliti dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tentang apa yang diamati (Sugiyono, 2008:272. Sebagai bekal peneliti untuk meningkatkan ketekunan adalah dengan cara membaca berbagai referensi buku maupun hasil penelitian atau dokumentasi-dokumentasi yang terkait dengan keterampilan kewirausahaan, *character building*, revolusi industri 4.0, dan MAN Insan Cendekia Jambi. (3) Triangulasi, digunakan digunakan untuk pengecekan data tentang keabsahannya, membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen dengan memanfaatkan berbagai sumber data informasi sebagai bahan pertimbangan. Dalam hal ini peneliti membandingkan data hasil observasi

dengan data hasil wawancara, dan juga membandingkan hasil wawancara dengan wawancara lainnya yang terkait dengan implementasi keterampilan kewirausahaan sebagai media *character building* pada era revolusi industri 4.0 di MAN Insan Cendekia Jambi.

Analisis data yang digunakan adalah metode deskriptif analitik, yaitu mendeskripsikan data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Data yang berasal dari naskah, wawancara, catatan lapangan, dokumentasi, dan sebagainya, kemudian dideskripsikan sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap kenyataan atau realitas (Sudarto, 1997:66)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, peneliti memaparkan data dan hasil penelitian terkait dengan permasalahan yang telah dirumuskan, yaitu mendeskripsikan implementasi keterampilan kewirausahaan sebagai media *character building* pada era revolusi industri 4.0 di MAN Insan Cendekia Jambi.

Adapun tema yang ditemukan dari penelitian ini yaitu: 1) Kegiatan keterampilan kewirausahaan yang terdapat di MAN Insan Cendekia Jambi. 2) Kegiatan keterampilan kewirausahaan di MAN Insan Cendekia Jambi dapat menjadi media *character building* siswa-siswi di era Revolusi Industri 4.0. Berikut pembahasannya:

Kegiatan Keterampilan Kewirausahaan yang terdapat di MAN Insan Cendekia Jambi

Di MAN Insan Cendekia Jambi terdapat beberapa kegiatan Keterampilan Kewirausahaan. Seperti, keputrian, *lifeskill*, pengolahan, dan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan. Sesuai hasil wawancara dengan partisipan AP, yang menyebutkan kegiatan-kegiatan keterampilan kewirausahaan yang ada di MAN Insan Cendekia Jambi:

"Jadi, keterampilan kewirausahaan yang diterapkan di MAN Insan Cendekia Jambi yaitu, programnya ada yang bernama keputrian, lifeskill, maupun pembelajaran prakarya dan kewirausahaan. Keputrian terbagi lagi seperti, tata boga, tata busana. Lifeskill itu seperti budidaya, robotik, teknik elektro. Dan juga pembelajaran kewirausahaan yang diatur oleh gurunya."

Pernyataan ini juga disampaikan oleh partisipan BA:

"Ada 4 kegiatan, membuat perangkat-perangkat, budidaya bercocok tanam, seni kriya tapi tidak bisa dikembangkan, pengolahan. Pengolahan itu dikarenakan di jambi ada bahan olahan yang terbuang, jadi dimanfaatkan. Dari guru lain itu ada keputrian, ini juga kewirausahaan. Ada juga lifeskill, seperti elektronika. Ini penting untuk masa depan. Jadi belajar pemasaran, perdagangan."

Kegiatan-kegiatan tersebut dilaksanakan untuk mendatangkan keuntungan bagi siswa-siswi, seperti yang dikemukakan oleh partisipan RL:

“Kalau keterampilan kewirausahaan di MAN Insan Cendekia Jambi. Pertama, khususnya dalam organisasi itu ada bagian yang bisa dikembangkan tentang kegiatan perekonomian, bisa perekonomian tentang bagaimana anak menciptakan karya, baik berupa karya kriya tentang kerajinan-kerajinan tangan, kemudian tata boga, kemudian itu kan dijadikan modal atau lifeskill untuk bisa kita kembangkan dalam mengembangkan suatu organisasi. Untuk menciptakan kesempatan yang mendapatkan keuntungan disitu, keuntungan ekonomi dari kegiatan kewirausahaan”

Adapun alur proses keterampilan kewirausahaan di MAN Insan Cendekia Jambi dijelaskan oleh partisipan NM:



Gambar 2 dan 3. Pemasaran hasil kewirausahaan di MAN Insan Cendekia Jambi

“Keterampilan kewirausahaan di MAN Insan Cendekia Jambi itu meliputi, siswa yang dimaksud ya. Itu wirausaha seperti menanam kangkung, menanam jagung untuk dijual kepada majelis guru, membuat telur asin yang dijual untuk majelis guru, membuat aneka kuliner, seperti es yang dibuat siswa yang dipasarkan kepada teman-teman mereka sendiri. Sehingga dari modal yang sekian dapat menghasilkan untung yang sekian.”

Dari penjelasan partisipan-partisipan yang disebutkan di atas, dapat diketahui bahwa kegiatan keterampilan kewirausahaan yang dilaksanakan di MAN Insan Cendekia Jambi dengan tujuan melatih siswa-siswi untuk hidup mandiri, tidak bergantung dengan orang lain, dan mendatangkan keuntungan. Sehingga, siswa-siswi dapat menghadapi era revolusi industri 4.0 dengan baik dan menguntungkan.

Kegiatan Keterampilan Kewirausahaan di MAN Insan Cendekia Jambi dapat menjadi media *Character Building* peserta didik di Era Revolusi Industri 4.0

Berbagai cara yang dipersiapkan untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. Di antaranya adalah kegiatan keterampilan kewirausahaan di MAN Insan Cendekia Jambi untuk membangun karakter generasi muda zaman sekarang yang akan berhadapan dengan revolusi industri 4.0. Sesuai hasil wawancara dengan partisipan BA, bahwa:

“Iya dapat, disini mereka siswa-siswi dididik untuk hidup mandiri, mereka dididik untuk bertanggung jawab, berinovasi dan kreatif. Nah itu semua merupakan karakter kewirausahaan yang dididik disini untuk menghadapi revolusi industri.”

Tujuan terpenting dari kewirausahaan adalah cara berpikir, yang nantinya akan berpengaruh pada karakter siswa-siswi, seperti yang telah dipaparkan oleh partisipan AP:

"Jadi kewirausahaan ini kalau di MAN Insan Cendekia Jambi meskipun ada secara teknis, seperti keputrian, pengembangan elektronik itu sebenarnya bukan tujuan utamanya. Jadi, tujuan utamanya adalah bagaimana cara berpikirnya. Karena, kedepan itu banyak hal yang bisa kita lakukan diluar sana. Bisa ibaratnya tidak harus tergantung, tapi bagaimana bisa menciptakan lapangan pekerjaan dengan sendirinya. Jadi, kalau kalau misalnya anak MAN Cendekia cara berpikirnya masih bergantung dengan perusahaan dan lain sebagainya, ini kan sangat disayangkan. Harapannya anak Cendekia ini, bagaimana bisa mengembangkan, membuat apa namanya, wirausaha sendiri, toko online atau apa, ini penting sekali. Nah, jadi disitu cara berpikir itu paling utama."

Dengan membangun semangat kewirausahaan, setiap orang mampu memanfaatkan peluang yang ada, seperti yang dikemukakan oleh partisipan RL:

"Dapatlah, disitu mendidik anak untuk mampu membangun semangat wirausaha, memanfaatkan peluang-peluang yang ada di madrasah, menciptakan inovasi-inovasi terbaru dari kreativitas-kreativitas yang dimiliki oleh siswa, kemudian diciptakan, dipamerkan, dipublikasikan, dan bisa juga menjadikan itu sebagai keterampilan awal untuk mempersiapkan diri bila di masyarakat nanti, kita bisa memanfaatkan peluang yang ada"

Dengan mengembangkan pemikiran, setiap orang mampu mengembangkan sesuatu yang bernilai rendah menjadi sesuatu yang bernilai tinggi, seperti yang dijelaskan oleh partisipan NM:

"Ya pasti, yang dilakukan di MAN insan Cendekia Jambi, seperti tadi produk telur biasa menjadi telur asin, kemudian membuat bahan baku menjadi bahan jadi. Itu juga tentu membangun pemikiran bahwa sesuatu yang bernilai rendah bisa dijual dengan harga yang tinggi, harga berlebih hanya karena sebuah produk yang berbeda."

Dari penjelasan-penjelasan yang dikemukakan oleh para partisipan di atas, dapat diketahui bahwa dengan keterampilan kewirausahaan dapat membangun karakter-karakter positif untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. sehingga mampu menghadapi persaingan global ke depannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai "Implementasi Keterampilan Kewirausahaan sebagai Media *Character Building* pada Era Revolusi Industri 4.0 ". Dapat disimpulkan bahwa: 1) Kegiatan keterampilan kewirausahaan di MAN Insan Cendekia Jambi dilaksanakan dengan tujuan melatih siswa-siswi hidup mandiri, tidak bergantung dengan orang lain, dan mendatangkan keuntungan. 2) Keterampilan kewirausahaan dan *character building* saling mendukung satu sama lain karena untuk membentuk karakter yang baik diperlukan keterampilan kewirausahaan dan untuk menjadi wirausahawan yang sukses perlu didukung dengan karakter yang baik. 3) Era Revolusi Industri adalah zaman era otomatisasi, digitalisasi, dan teknologi semakin berkembang yang informasinya tak terbatas. Ini merupakan tantangan untuk manusia, terutama generasi muda yang jiwanya masih labil. Oleh karena itu, perlu dibangun karakter yang baik untuk mereka sebagai bekal menghadapi tantangan era revolusi industri 4.0. dan

persaingan globalisasi yakni, karakter berpikir yang analitis, mandiri, inovatif, kreatif, daya juang yang tinggi, dan mampu memanfaatkan sesuatu yang ada.

REFERENSI

Buku:

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta, , Cet.XII, hlm. 107.
- Bappenas. 2017. *Bonus Demografi 2030-2040 : Strategi Indonesia Terkait Ketenagakerjaan dan Pendidikan*. Siaran Pers.
- Dalyono. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif Rancangan Metodologi, Presentasi, dan Publikasi Hasil Penelitian untuk Mahasiswa dan Penelitian Pemula Bidang Ilmu Sosial, Pendidikan, dan Humaniora*, Bandung: Remaja Rosdakarya, , Cet. I, hlm. 51.
- Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin 2017. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kata Pena.
- Lexy, J. Moleong, 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,
- Sudarto.1997. *Metodologi Penelitian Filsafat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. hlm. 66.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, hlm. 310.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Cet. 6
- Usman, Husaini dan Purnomo. 2008. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Penerbit PT Bumi Aksara.

Artikel di Jurnal:

- Ibda, Hamidulloh. 2018. *Penguatan Literasi Baru Pada Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0*. *Journal of Research and Thought of Islamic Education*, 1 (1), 1-21.
- Prasetyo, Hoedi dan Wahyudi Sutopo. 2018. *Industri 4.0: Telaah klasifikasi aspek dan arah perkembangan riset*. *Jurnal Teknik Industri*. Vol. 13. No.1. Hal. 17-18.
- S. Anisya, Thomas dan Stephen L. Mueller. 2000. *A Case for Comparative Entrepreneurship: Assessing the Relevance of Culture*. *Journal of International Business Studies*. Vol. 31, No. 2. Pp. 287-301

Prosiding:

- Zubaidah, Siti. 2016. *Keterampilan Abad 21 : Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran*. Prosiding, Seminar Nasional MIPA yang diselenggarakan oleh Prodi Pendidikan Biologi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, tanggal 10 Desember 2016. Kalimantan Barat: STKIP Persada Khatulistiwa

Sintang.