

Muharlin Syah, Nana Erlina S
Humonggi, Nur Vadilla Katili,
Indira Oktaviyani Badaru, Abdul
Rahmat, Isnanto

by Turnitin Indonesia

Submission date: 15-Dec-2022 05:04PM (UTC+0900)

Submission ID: 1981864151

File name: Ila_Katili,_Indira_Oktaviyani_Badaru,_Abdul_Rahmat,_Isnanto.docx (135.63K)

Word count: 2315

Character count: 15415

KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH DALAM PEMBUATAN LAYANGAN UNTUK MENUMBUHKAN JIWA KREATIVITAS DAN KEWIRAUSAHAAN BAGI SISWA DI SDN 02 TELAGA BIRU

Muharlín Syah^a, Nana Erlina S Humonggi^b, Nur Vadilla Katili^c, Indira Oktaviyani Badaru^d, Abdul Rahmat^e, Isnanto^f

^aFakultas Ilmu Pendidikan, muharlinsyah845@gmail.com, Universitas Negeri Gorontalo

^bFakultas Ilmu Pendidikan, nanaerlina.humonggio@gmail.com, Universitas Negeri Gorontalo

^cFakultas Ilmu Pendidikan, nurvadillakatili780@gmail.com, Universitas Negeri Gorontalo

^dFakultas Ilmu Pendidikan, indirabadaru8@gmail.com, Universitas Negeri Gorontalo

^eFakultas Ilmu Pendidikan, abdulrahmat@ung.ac.id, Universitas Negeri Gorontalo

^fFakultas Ilmu Pendidikan, isnanto@ung.ac.id, Universitas Negeri Gorontalo

ABSTRACT

The principal is a position that has great responsibility for determining the direction of school goals. The principal is expected to be able to carry out his responsibilities to carry out the vision and mission set by the school which is the main goal of establishing a school. In accordance with Permendiknas NO 13 of 2007 school principals have several competencies that must be possessed, one of which is entrepreneurial competency. So that the principal must be able to create entrepreneurship that can be applied and carried out by students at school. One type of entrepreneurship that can be applied to elementary school children is making kites as a tool for entrepreneurship. Besides being close to children, kite is a game that is close to all elements of society, from children to adults can play kites. Besides that, kites are also games that have cultural values, so they are very suitable to be used as a means of entrepreneurship for elementary school children to be able to foster a spirit of creativity and entrepreneurship.

Keywords: principal, kite, entrepreneurship, elementary school

ABSTRAK

Kepala sekolah merupakan jabatan yang memiliki tanggung jawab besar untuk menentukan arah tujuan sekolah. Kepala sekolah diharapkan mampu melaksanakan tanggung jawabnya untuk menjalankan visi dan misi yang telah ditetapkan sekolah yang merupakan tujuan utama didirikannya sekolah. Sesuai dengan Permendiknas NO 13 tahun 2007 kepala sekolah memiliki beberapa kompetensi yang harus dimiliki, salah satunya adalah kompetensi kewirausahaan. Sehingga kepala sekolah harus mampu menciptakan kewirausahaan yang dapat diterapkan dan dijalankan oleh siswa di sekolah. Salah satu jenis wirausaha yang dapat diterapkan untuk anak sekolah dasar adalah membuat layang-layang sebagai alat untuk berwirausaha. Selain dekat dengan anak-anak, layang-layang merupakan permainan yang dekat dengan semua elemen masyarakat, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa bisa bermain layang-layang. Selain itu layang-layang juga merupakan permainan yang memiliki nilai budaya sehingga sangat cocok dijadikan sebagai sarana berwirausaha bagi anak sekolah dasar agar mampu menumbuhkan jiwa kreativitas dan kewirausahaan.

Kata Kunci : kepala sekolah, layangan, wirausaha, sekolah dasar

1. PENDAHULUAN

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan formal di SDN bertujuan untuk membentuk individu yang berkepribadian dan berkembang secara intelektual. Sebagai pemimpin pendidikan, kepala sekolah memainkan peran penting dalam membantu guru, siswa, dan sekolah secara keseluruhan. Kepala sekolah harus mampu mengenali, mengatasi, dan mengatasi masalah lingkungan sekolah dalam kepemimpinannya. Pemimpin formal dan informal adalah dua tipe pemimpin yang masing-masing

mempunyai karakteristik yang berbeda. Pemimpin formal adalah mereka yang dipilih dan diangkat oleh mereka yang memiliki kewenangan untuk itu dan memegang jabatan atau jabatan formal dalam suatu organisasi. Sedangkan pemimpin informal adalah tokoh masyarakat yang memiliki pengaruh terhadap anggota masyarakat dan organisasi tetapi tidak memegang jabatan formal dalam organisasi tersebut.

Istilah "kewirausahaan" atau biasa disebut dengan berbisnis biasa digunakan untuk membentuk istilah yang mempunyai arti secara teoritis. Wira artinya manusia pemberani, pendekar, pahlawan, berbudi luhur, unggul. Sebaliknya, upaya adalah tindakan atau praktik—melakukan sesuatu dan membuat perbedaan. Kewirausahaan, secara harfiah, mengacu pada seseorang yang menciptakan produk, memilih metode produksi, dan mengatur operasi untuk memperoleh produk baru untuk mengontrol pemasaran dan modal. Sedangkan secara umum kewirausahaan diartikan sebagai suatu usaha atau kegiatan usaha mandiri yang segala sumber daya dan usahanya ditanggung oleh pelaku usaha (entrepreneur) dalam identifikasi produk baru, penentuan konsep dan proses produksi, pengembangan strategi pemasaran, dan permodalan. pengelolaan. Motivasi di balik tindakan ini adalah untuk menciptakan sesuatu yang bernilai lebih tinggi daripada saat ditangani sebelumnya. Pengusaha adalah mereka yang terlibat dalam usaha kewirausahaan. Mulai dari pemasaran produk hingga pengadaan, beliau bertugas mempersiapkan manajemen operasional untuk seluruh proses kegiatan. Agar tidak memasarkan produknya ke khalayak yang salah, pengusaha juga harus bisa membaca tren pasar.

Menemukan peluang bisnis yang menarik untuk berbisnis adalah sesuatu yang sangat luar biasa karena bisa dimanfaatkan untuk bisnis. Dunia anak-anak adalah dunia bermain dan belajar. Ambil contoh, bisnis penjualan mainan untuk anak-anak. Menawarkan berbagai mainan yang mendidik dan menghibur dapat memenuhi kebutuhan anak untuk bermain dan belajar. Dengan kata lain, bisnis penjualan mainan anak memiliki banyak potensi untuk sukses. Ini bahkan lebih menarik karena anak-anak pasti menyukai mainan baru yang keluar setiap tahun. Oleh karena itu, bisnis penjualan mainan anak akan selalu eksis.

Komunitas baru saat ini sedang mengalami demam layang-layang. Banyak orang menerbangkan layang-layang di semua tempat. Seperti memulai hobi baru yang memiliki banyak penggemar. Sebelumnya, banyak orang biasa menerbangkan layang-layang. Namun, kini jumlah pemain layang-layang semakin banyak. terlepas dari usia orang yang bermain layang-layang. Bukan hanya anak-anak yang suka menerbangkan banyak layang-layang. Bermain layang-layang sekarang juga populer di kalangan orang dewasa. dari beberapa teori diatas sehingga dapat disimpulkan arti dari definisi kewirausahaan sebelumnya, bahwa kewirausahaan adalah proses memulai dan menjalankan bisnis. Kemudian, usaha kewirausahaan berkembang menjadi kewirausahaan. padahal layang-layang hanyalah mainan. Namun, dengan begitu banyak orang mengklaim dan memainkannya, hal ini dapat dipertimbangkan dalam berbisnis. Selain peluang bisnis layang-layang, tidak ada lagi yang dimaksud. permainan yang dekat dengan kepentingan masyarakat. Jelas, bisnis semacam ini memiliki banyak potensi. Meskipun layang-layang bukan merupakan kebutuhan mendasar manusia, namun masih ada permintaan yang signifikan terhadapnya. Tidak banyak pihak atau individu yang bisa menyediakan layang-layang atau memenuhi kebutuhannya.

24 Berdasarkan seluruh definisi tersebut, peneliti ingin melaksanakan penelitian untuk mengetahui peran kepala sekolah dalam melaksanakan manajemen berbasis sekolah dengan melaksanakan pembuatan layangan untuk meningkatkan kerativitas dan menumbuhkan jiwa kewirausahaan bagi siswa di SDNN 02 Telaga Biru

2. METODOLOGI PENELITIAN

4 Penelitian kali ini adalah sebuah penelitian yang dilaksanakan di SDNN 02 Telaga Biru. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif dipadukan dengan pendekatan deskriptif sebagaimana apa yang disampaikan oleh bogdan dan taylor (1975) mengatakan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif dimana data yang di tulis secara rinci dengan kata-kata. Penelitian ini sesuai dengan materi yang akan di pelajari oleh siswa SDN di kelas 6 pada tema kewirausahaan yang mana siswa tersebut sekaligus akan menjadi sampel pada penelitian kali ini. Terlepas dari tujuan pelaksanaan penelitian ini, pelaksanaan kegiatan kewirausahaan siswa sekolah dasar di SDNN 02 Telaga Biru berfokus pada tiga aspek, diantaranya Pengetahuan, Kemampuan, dan Pola Pikir. Dalam pengumpulan data Penelitian, peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mendeskripsikan suatu peristiwa dan menjelaskannya baik secara verbal maupun numerik.

Dilingkungan sekolah, guru, siswa, dan anggota masyarakat terlibat dalam pendidikan kewirausahaan. Penting untuk mengidentifikasi jenis kegiatan sekolah yang dapat mengajarkan siswa tentang kewirausahaan dan membantu mereka menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, tentunya dengan melihat potensi dan sumber daya alam yang berada di lingkungan sekitar. Adapun pihak sekolah dapat melaksanakan kegiatan kewirausahaan untuk anak SDN adalah dengan memperhatikan hal seperti berikut :

1. Melihat potensi sumber daya alam yang berada di lingkungan sekitar
2. Menganalisis pasar tentang kebutuhan sekitar dengan jenis wirausaha yang ingin dilaksanakan

3. Memperhatikan potensi yang dimiliki siswa terhadap kemampuan dalam melaksanakan wirausaha. Adapun tabel pelaksanaan kegiatan penelitian adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

Jenis Kegiatan	Aktifitas
Survei lokasi	Mencari sekolah SDN untuk melaksanakan penelitian
koordinasi	Melakukan pertemuan kepada kepala sekolah dan para guru untuk melaksanakan proyek sekaligus meminta izin
wawancara	Mencari potensi yang dimiliki oleh siswa untuk mencocokkan jenis kewirausahaan yang akan dilaksanakan
Tanya jawab	Menanyakan persetujuan sekaligus melaksanakan kesepakatan terhadap pro
Pelaksanaan	Membuat layangan untuk dijadikan jenis berwirausahaan untuk anak SDN
evaluasi	Melihat kekurangan sekaligus memperbaiki kesalahan dalam pelaksanaan kegiatan berwirausaha

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kepemimpinan kepala sekolah dapat berarti hal yang berbeda tergantung pada latar belakang dan latar belakang penafsir. Namun, kepemimpinan dapat dipahami sebagai tindakan membujuk orang lain untuk melakukan tugas sesuai dengan instruksi untuk mencapai tujuan organisasi. Definisi lain juga menyatakan bahwa kepemimpinan adalah kapasitas sekelompok individu terpilih untuk menggerakkan, mempengaruhi, memotivasi, mengajak, mengarahkan, menasihati, membimbing, memerintahkan, melarang, menghukum, bahkan membina dengan maksud agar orang lain mau berbuat dan bekerja untuk mencapai tujuan itu. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 19, Undang-Undang Standar Nasional Pendidikan tahun 2005 menetapkan Standar Kepala Sekolah/Madrasah yang di atur dalam permendiknas 13 tahun 2007. Adalah :

1. Kompetensi kepribadian
2. Kompetensi manajerial
3. Kompetensi kewirausahaan
4. Kompetensi supervisi
5. Kompetensi sosial

Dalam Permendiknas No 13 tahun 2007 dimensi kompetensi kewirausahaan No 13 Tahun 2007 terdiri dari lima kompetensi sebagai berikut:

- a) Memunculkan ide-ide baru yang dapat membantu sekolah dan madrasah untuk berkembang
- b) Berusaha semaksimal mungkin untuk menjadikan sekolah atau madrasah sebagai organisasi pembelajaran yang efektif
- c) Didorong untuk berhasil dalam tanggung jawab utamanya sebagai pemimpin sekolah/madrasah
- d) Sekolah dan Madrasah tidak boleh menyerah dan selalu mencari cara terbaik untuk mengatasi tantangan
- e) Mampu mengelola kegiatan produksi/jasa sekolah/madrasah sebagai sumber belajar bagi siswa yang memiliki keunggulan sebagai wirausaha.

Jiwa kewirausahaan, sikap, dan perilaku yang harus dimiliki kepala sekolah pada semua jenjang pendidikan merupakan ranah kompetensi 1 sampai dengan 4. Sedangkan Kepala SMK merupakan ranah kelima yang harus ada karena kegiatan pendidikan SMK termasuk mengelola kegiatan produksi/jasa.

Layangan merupakan suatu jenis permainan yang sangat dekat dengan masyarakat, sejatinya anak-anak sampai orang dewasa bisa bermain layangan, sehingga dapat dikatakan permainan layangan adalah suatu bentuk permainan yang tidak dimakan usia. Semua tingkatan usia dapat memainkannya, bahkan, saat ini permainan layangan dijadikan ajang untuk berlomba. Dimana para masyarakat dapat menampilkan kreativitas mereka dengan membuat layangan sehingga menampilkan bentuk layangan yang berbagai bentuk dan beraneka ragam. Layangan selain dijadikan sebagai permainan, dapat dijadikan sebagai wadah untuk memperkenalkan budaya kepada para peserta didik di sekolah dan masyarakat karena sampai saat ini, asal permainan layangan sedang menjadi perdebatan di seluruh dunia, sampai saat ini.

Perdebatan awal munculnya permainan layangan di dunia adalah antara negara Indonesia dan China. Dimana, China mengklaim bahwa permainan layangan berasal dari negaranya, yaitu muncul sejak tahun 2500

SM. Sedangkan menurut masyarakat di Indonesia permainan layangan pertama kali muncul dinegaranya, hal ini karena diperkuat dengan beberapa bukti bahwa adanya layangan yang diklaim sebagai layangan tertua di dunia di sebuah tempat di pulau muna yang mana, nama layangannya adalah kaghatino kolope ditambah lagi adanya lukisan purbakala di sebuah gua di pulau muna bernama gua liangkabori yang mana di dalam lukisan tersebut terdapat sebuah lukisan layangan dan orang yang sedang bermain layangan, dan umur lukisan tersebut berumur 9000 – 9500 SM.

Sektor pendidikan harus berperan aktif dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang mampu menghadapi tantangan era globalisasi yang semakin menantang, banyaknya pengangguran, kemiskinan, jumlah penduduk Indonesia yang besar tanpa sumber daya manusia yang memadai, persaingan tenaga kerja, dan ekonomi internasional. Kewirausahaan pada hakekatnya adalah sifat dan karakter yang dimiliki seseorang yang bersedia secara kreatif dan menolak risiko membawa ide-ide baru ke dalam dunia nyata untuk menciptakan sesuatu yang baru yang dapat bermanfaat bagi individu dan masyarakat.

Sebagai lembaga formal, sekolah berkewajiban untuk membimbing, mengarahkan, dan menanamkan sifat kewirausahaan siswa seperti kreativitas, kemandirian, kepemimpinan, keterampilan memecahkan masalah, ketahanan terhadap keputusan, keterampilan manajemen keuangan, dan keterampilan sosial. Karakteristik anak usia sekolah dasar menjadi tugas bagi para guru dan kepala sekolah didalam lingkungan sekolah untuk dipahami dan diketahui agar dapat menyesuaikan kegiatan yang sesuai dengan anak usia SD/MI guna menanamkan jiwa wirausaha. Pada umumnya anak usia SD/MI senang bermain, bekerjasama dengan orang lain, berpindah-pindah, dan mengerjakan tugas sendiri. Dengan sifat-sifat tersebut, ketika berada dalam iklim sekolah, seorang guru atau pendidik SD/MI harus fokus pada latihan apa yang cocok untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada siswa tersebut. Seorang kepala sekolah selaku pemimpin yang mengatur jalannya proses pendidikan di sebuah sekolah yang di pimpinnya, bersama dengan guru dan para tenaga pendidik harus dapat menganalisis dan memanfaatkan potensi yang ada untuk menjalankan kewirausahaan tersebut. Yang mana kegiatan ini sesuai dengan aturan permendiknas no 13 tahun 2007 agar kepala sekolah dapat menjalankan kompetensi kewirausahaannya untuk para siswa di sekolah yang di pimpinnya.

Berwirausaha dengan memanfaatkan permainan layangan bagi anak SD merupakan salah satu ide terbaik, karena selain dekat dengan anak, permainan layangan merupakan jenis permainan yang mudah untuk di buat. Selain itu permainan layangan juga dapat di mainkan oleh orang dalam berbagai usia, adapun dalam pemasarannya juga tergolong mudah, siswa dapat memasarkannya secara online melalui media sosial masing-masing dan juga kepada sesama kerabatnya di lingkungan sekolah dan masyarakat. Sehingga selain berwirausaha, peserta didik juga dapat melestarikan nilai-nilai budaya yang ada di indonesia melalui permainan tradisional.

16 4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 KESIMPULAN

Kepala sekolah selaku pemimpin dan pemegang kekuasaan dalam melaksanakan pendidikan di suatu sekolah yang di pimpinnya harus dapat melaksanakan kompetensi yang di bebaskan dan harus dimiliki kepala sekolah, salah satunya harus dapat melaksanakan kompetensi kewirausahaan untuk para peserta didiknya.

Salah satu contoh kewirausahaan yang dapat di laksanakan oleh anak SD adalah dengan berwirausaha membuat layangan kemudian memasarkannya, karena layangan adalah salah satu bentuk permainan yang banyak digemari oleh anak SD dan se usainya. Selain itu, permainan layangan juga dimainkan oleh segala usia, sehingga sangat cocok untuk di kembangkan dan dijadikan wirausaha bagi anak SD. Adapun dalam pelaksanaan pemasarannya juga cukup mudah, dapat dilaksakan secara online, secara langsung kepada seluruh teman-teman yang ada di sekolah, bahkan kepada kerabat dan para masyarakat di tempat tinggal masing-masing.

4.2 SARAN

Kepala sekolah dan para guru melaksanakan kewirausahaan bagi anak SD seharusnya melihat kondisi sumber daya alam yang ada di lingkungan sekolah dan masyarakat para peserta didik agar dapat dimanfaatkan dalam melaksanakan kewirausahaan. Selain itu dalam pemilihan jenis kewirausahaan yang akan dilaksanakan oleh para peserta didik di SD, sebaiknya disesuaikan dengan kompetensi yang di miliki dan keahlian yang dimiliki oleh para peserta didik tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] SULTHAN, Muhammad; ARDIPUTRA, Septiawan; AR, Muhammad Yusri. **PENDAMPINGAN PEMBUATAN LAYANG-LAYANG BERLAMPU**. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2022, 3.3: 1949-1954.
- [2] Rahmat, Abdul dan Rusmin Husin. 2020. *Manajemen Berbasis Sekolah Yogyakarta*: Zahir Publishing
- [3] Maryani, L., Nurhadi, M., & Fazriyah, N. (2018). *Menumbuhkan Kewirausahaan pada Anak Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Tematik*. In *Sepeda (Seminar Pendidikan Dasar) PGSDN FKIP Unpas* (Vol. 1, NO. 1, pp. 345-352).
- [4] NURFADILLAH, Tri Andini, et al. **PENGEMBANGAN KARYA KEWIRAUSAHAAN MELALUI PROGRAM PEDULI LINGKUNGAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR**. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2022, 3.2: 94-101.

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1 Regina Anggraini Darise, Ni Nyoman Dewi Asih, Litami Cahyani Maida, Rahmat Putra Lasena et al. "MENGEMBANGKAN KREATIVITAS KEPEMIMPINAN SISWA DENGAN MENGANYAM BERBAHAN BARANG BEKAS DI SDN 22 DUNGINGI", Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan, 2022
Publication 3%

- 2 Yudhit Rizkayanti, Sri Novita, Akbar Dzulfikar, Mohammad Zulfikar, Abdul Rahmat, Isnanto Isnanto. "MENINGKATKAN MUTU PESERTA DIDIK MELALUI SIKAP KEMANDIRIAN DENGAN PENGGUNAAN MIND MAPPING "KEGIATANKU" DI SDN 73 KOTA TENGAH", Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan, 2022
Publication 2%

- 3 dikdasmenpcmgarutkota.wordpress.com
Internet Source 2%

- 4 zombiedoc.com
Internet Source 2%

5	Submitted to UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Student Paper	1 %
6	www.scribd.com Internet Source	1 %
7	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1 %
8	ainamulyana.blogspot.com Internet Source	1 %
9	lib.unnes.ac.id Internet Source	1 %
10	Riza Wulandari. "TRADISI MENGIBUNG (STUDI KASUS SINKRETISME AGAMA DI KAMPUNG ISLAM KEPAON BALI)", Gulawentah:Jurnal Studi Sosial, 2017 Publication	1 %
11	repository.uir.ac.id Internet Source	1 %
12	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
13	idtesis.com Internet Source	<1 %
14	prajaiswara.jambiprov.go.id Internet Source	<1 %
15	Submitted to Deptford Township High School Student Paper	<1 %

16	id.scribd.com Internet Source	<1 %
17	api.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
18	bustangbuhari.wordpress.com Internet Source	<1 %
19	ejournal.iaida.ac.id Internet Source	<1 %
20	es.scribd.com Internet Source	<1 %
21	media.neliti.com Internet Source	<1 %
22	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
23	bambangunesa.wordpress.com Internet Source	<1 %
24	jurnal.ulb.ac.id Internet Source	<1 %
25	ketutrudi.blogspot.com Internet Source	<1 %
26	konsultasiskripsi.com Internet Source	<1 %
27	padmaparamitha.blogspot.com Internet Source	<1 %

28

pasca.um.ac.id

Internet Source

<1 %

29

www.coursehero.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On