

## IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN PADA SITUASI PANDEMI COVID-19

Leny Noviani<sup>1</sup>, Adam Wahida<sup>2</sup>, Endang Sri handayani<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Sebelas Maret

<sup>1</sup>[lenynoviani@staff.uns.ac.id](mailto:lenynoviani@staff.uns.ac.id) ;

<sup>2</sup>[adamwahida@staff.uns.ac.id](mailto:adamwahida@staff.uns.ac.id) ;

<sup>3</sup>[endangsrihandayani@staff.uns.ac.id](mailto:endangsrihandayani@staff.uns.ac.id)

### Abstrak

Data BPS tahun 2021, menunjukkan bahwa lulusan SMA menjadi penyumbang pengangguran terbuka terbanyak. Tingginya pengangguran akan menyebabkan rendahnya pendapatan perkapita, tingginya beban tanggungan keluarga, dan menurunkan tingkat kesejahteraan. Hal ini juga diperparah adanya Pandemi Covid-19 yang berdampak ekonomi dan sosial. Upaya memutus permasalahan tersebut adalah dengan meningkatkan jumlah wirausaha dengan mengajarkan dan mendorong perilaku wirausaha pada siswa SMA. Dengan adanya kebijakan Belajar dari Rumah (BdR) selama Pandemi Covid-19, pembelajaran dilakukan secara daring untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa tanpa harus menuntaskan seluruh capaian kompetensi. Kenyataannya, pembelajaran di sekolah cenderung sangat teoritik dan tidak terkait dengan lingkungan siswa. Hal ini juga terjadi di SMA N 3 Sragen. Terdapat beberapa kendala dalam merancang dan melaksanakan pendidikan kewirausahaan selama pembelajaran daring. Solusi untuk mengatasinya adalah pelatihan tentang implementasi pendidikan kewirausahaan berbasis proyek. Metode pengabdian ini dengan pendekatan partisipatif. Kegiatan pelatihan diikuti oleh 64 (87%) orang dari 74 guru. Berdasarkan umpan balik dari peserta menunjukkan bahwa 95% peserta memberikan reaksi yang baik. Pada pelatihan desain proyek hanya satu guru kewirausahaan yang memahami secara holistik bagaimana merancang sebuah proyek kewirausahaan, 2 orang guru lainnya masih belum memahami model proyek. Tindak lanjut dilakukan dengan melakukan coaching antara guru kewirausahaan sebagai koordinator proyek.

**Kata Kunci:** kewirausahaan, proyek, pelatihan.

### Abstract

*BPS data for 2021, shows that senior high school graduates are the largest contributor to open unemployment. High unemployment causes low income per capita and lowers the level of welfare. The Covid-19 pandemic has exacerbated economic and social conditions. These problems are overcome by increasing the number of entrepreneurs by teaching and encouraging entrepreneurial behavior in high school students. During the Covid-19 Pandemic, learning is carried out online to provide a meaningful learning experience for students without having to complete all competency achievements. In fact, learning in schools tends to be theoretical and unrelated to the student's environment. This also happened in SMA N 3 Sragen. There are some difficulties in designing and implementing entrepreneurship education during online learning. The solution to this problem is training on the implementation of project-based entrepreneurship education for teachers. The method used is a participatory approach. The training activities were attended by 64 (87%) people from 74 teachers. Based on feedback from participants, it showed that 95% of participants gave a good reaction. In the project design training, only one entrepreneurship teacher understood holistically how to design an entrepreneurial project, the other 2 teachers did not understand the project model. Follow-up was carried out by coaching between entrepreneurship teachers as project coordinators.*

**Keywords:** entrepreneurship, project, training.

---

### PENDAHULUAN

Salah satu bentuk pembatasan interaksi sosial selama Pandemi Covid-19 adalah penutupan sekolah-sekolah sehingga banyak

siswa yang tidak dapat belajar di sekolah. Kebijakan Belajar dari Rumah (BdR) telah dimulai sejak Maret 2020. Salah satu dampak pembelajaran daring selama pandemi adalah lamanya waktu belajar yang

hilang sehingga membuat banyak siswa sulit menguasai pengetahuan dan kemampuan sesuai tingkatan kelas yang diharapkan sehingga akan menimbulkan resiko terhadap pembangunan sosial dan ekonomi di Indonesia (UNICEF, 2020). Apabila hal ini tidak diantisipasi maka akan menyebabkan kualitas pendidikan akan menurun dan pada akhirnya kualitas sumber daya manusia menjadi kurang baik

Upaya meningkatkan kualitas SDM adalah dengan meningkatkan pendidikan. Beberapa studi yang dilakukan Bank Dunia membuktikan investasi pendidikan merupakan kegiatan inti dari pengembangan SDM yang memiliki sumbangan secara signifikan pada tingkat keuntungan ekonomi (Suhardan, Riduwan, & Enas, 2014: 29). Pendidikan berperan penting dalam menghasilkan lulusan yang terampil sesuai dengan bidang keahlian yang dimiliki sehingga dapat memenuhi tuntutan pasar tenaga kerja yang tersedia atau mendirikan usaha untuk membuka lapangan pekerjaan. Salah satunya dengan memberikan pendidikan kewirausahaan untuk meningkatkan pengetahuan, kreativitas, inovasi, dan keberanian melakukan praktik kewirausahaan sebagai bekal siswa dalam menghadapi masa depan.

Salah satu upaya untuk menumbuhkan minat berwirausaha adalah dengan program pendidikan kewirausahaan. Pendidikan kewirausahaan dikembangkan untuk mengajarkan dan mendorong perilaku wirausaha (Kasmir, 2006; Mulyani, 2011). Pendidikan kewirausahaan ini sejalan dengan kebijakan pemerintah yang dituangkan dalam Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 bahwa Belajar dari Rumah (BdR) melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilakukan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa harus menuntaskan seluruh capaian kompetensi sesuai dengan kurikulum untuk tujuan kenaikan kelas ataupun kelulusan namun pembelajaran difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran perlu mengintegrasikan unsur-unsur life skills, namun kenyataannya pembelajaran di sekolah cenderung sangat teoritik dan tidak terkait dengan lingkungan siswa (Blazey, et al, 1997). Begitu pula saat pembelajaran daring, guru masih fokus pada pencapaian tuntutan

kompetensi pada kurikulum dengan memberikan tugas dan materi (Noviani, 2020).

Kondisi pembelajaran selama pandemi tersebut juga terjadi di SMAN 3 Sragen. Berdasarkan wawancara kepada kepala SMAN 3 Sragen menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan pada saat pandemi tidak terlaksana dengan baik karena guru lebih memfokuskan pada pencapaian tuntutan kurikulum dengan memberikan tugas untuk menuntaskan materi dalam kurikulum. Sekolah sebenarnya sudah merencanakan program Pendidikan kewirausahaan. Hal ini terlihat dari visi sekolah yaitu "Sekolah Berkualitas Berbasis Penelitian dan Kewirausahaan dalam Membentuk Insan JUARA" namun terkendala pandemi Covid 19 menyebabkan pencapaian visi tersebut sulit terealisasi. Hal ini disebabkan karena belum menemukan cara atau strategi untuk mengimplementasikan pendidikan kewirausahaan selama Belajar dari Rumah (BdR). Banyak kendala yang dirasakan oleh guru dalam merencanakan dan mengimplementasikan Pendidikan kewirausahaan selama pembelajaran daring.

Justifikasi permasalahan yang diselesaikan melalui kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut: *Pertama*, kurang optimalnya tim pengembang sekolah dalam mengembangkan program pendidikan kewirausahaan. Hal ini terlihat dari: a) belum tersusunnya dokumen kurikulum belum mencantumkan program kewirausahaan dalam bentuk kurikuler atau ekstrakurikuler, b) sekolah belum pernah melakukan brand marking ke sekolah-sekolah yang berhasil dalam implementasi sekolah wirausaha, c) Sekolah belum memanfaatkan sumber daya ekosistem dalam proses pembelajaran kewirausahaan.

Permasalahan kedua, yaitu guru kurang optimal dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan. Tidak semua guru mempunyai persepsi yang sama tentang pendidikan kewirausahaan. Pelaksanaan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dilaksanakan secara intrakurikuler pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan, dimana selama pandemi pelaksanaannya lebih banyak pada penuntasan materi pada kurikulum. Guru mapel prakarya dan kewirausahaan belum melakukan analisis

potensi lokal untuk dikembangkan jenis kewirausahaan sesuai dengan keunggulan lokal.

Berangkat dari latar belakang tersebut, maka tujuan utama pengabdian ini adalah untuk memberikan: 1) pelatihan kepada guru-guru dalam merencanakan dan mengimplementasikan pendidikan kewirausahaan, dan 2) pendampingan implementasi pendidikan kewirausahaan kepada tim pengembang sekolah.

## **METODE**

Pendekatan dalam kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif atau *bottom-up*, artinya mitra terlibat dalam kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi kegiatan. Dalam pendekatan ini, perencanaan tindakan diupayakan menjawab permasalahan dan kebutuhan mitra dan dilakukan secara partisipatif bersama mitra. Tahapan yang dilakukan secara umum adalah: 1) analisis kebutuhan, 2) Perencanaan, 3) Sosialisasi dan Pendampingan, 4) Tindak lanjut.

### **Analisis kebutuhan**

Menganalisis kebutuhan dan memprioritaskan kebutuhan SMAN 3 Sragen dalam implementasi Pendidikan kewirausahaan yang paling mendesak dan perlu disesuaikan dengan kondisi sekolah dan potensi lokal. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan Kepala SMAN 3 Sragen dan wakil kepala sekolah urusan kurikulum. Data yang terkumpul, dianalisis untuk menentukan masalah prioritas untuk segera diselesaikan.

### **Perencanaan**

Setelah melakukan analisis kebutuhan pendidikan kewirausahaan di SMA N 3 Sragen, tim pelaksana membuat rencana kerja yang meliputi: persiapan kegiatan, pelaksanaan dan evaluasi. Persiapan kegiatan meliputi: a) penentuan jadwal kegiatan, b) menghubungi narasumber dari luar tim yaitu dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah sebagai pengambil kebijakan, c) Kepala sekolah yang berpengalaman dalam implementasi Pendidikan kewirausahaan, d) mempersiapkan instrumen untuk mengetahui persepsi peserta setelah mengikuti sosialisasi dan pendampingan, e) mempersiapkan

tempat kegiatan dengan protokol kesehatan yang ketat jika sosialisasi dilaksanakan secara luring dan telah diizinkan oleh Satuan Tugas Covid-19).

### **Sosialisasi dan pendampingan**

Sosialisasi tentang konsep Pendidikan kewirausahaan dengan mengundang narasumber: dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah sebagai pengambil kebijakan, Kepala sekolah yang berpengalaman dalam implementasi Pendidikan kewirausahaan. Workshop penyusunan perangkat pembelajaran prakarya dan kewirausahaan bagi guru dilakukan dengan coaching dengan guru kewirausahaan. Guru kewirausahaan sebagai koordinator proyek untuk pembelajaran lintas mata pelajaran.

### **Tindak Lanjut**

Tindak lanjut berupa pendampingan kepada guru kewirausahaan dalam mengimplementasikan pendidikan kewirausahaan melalui pembelajaran berbasis proyek.

### **Partisipasi Mitra Dalam Pelaksanaan Kegiatan**

Selama kegiatan pengabdian berlangsung, pihak sekolah selalu ikut berpartisipasi secara aktif. Untuk menumbuhkan partisipasi guru, strategi utama yang ditempuh yaitu (1) menumbuhkan kesadaran warga sekolah untuk benar-benar memahami pentingnya program pendidikan kewirausahaan bagi siswa dalam menghadapi tantangan dunia nyata, (2) mengoptimalkan peran tim pengembangan sekolah dalam mengembangkan kurikulum khususnya pendidikan kewirausahaan baik melalui kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler, (3) meningkatkan motivasi siswa tentang jiwa wirausaha sehingga dapat mendorong siswa mampu berkreasi, berinovasi dan menciptakan peluang usaha. Partisipasi mitra selama kegiatan adalah: 1) mitra berusaha mengidentifikasi permasalahan dalam implementasi Pendidikan kewirausahaan, 2) mitra berusaha ikut mencari solusi guna memecahkan permasalahannya, 3) mitra ikut memilih dan menentukan desain sosialisasi dan pendampingan bagi warga sekolah yang dibutuhkan dan disesuaikan dengan kondisi sekolah, karakteristik siswa dan potensi

keunggulan lokal daerah, 4) mitra menyediakan fasilitas tempat kegiatan, 5) mitra bersedia melaksanakan tahapan sosialisasi dan pendampingan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan dimulai dengan melakukan telaah dokumen perangkat pembelajaran mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada tanggal 20 September 2021. Kegiatan sosialisasi mengalami dua kali penundaan dari waktu yang dijadwalkan. Penundaan pelaksanaan kegiatan disesuaikan dengan kebijakan pemerintah pusat dan daerah tentang Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Telaah dokumen perangkat pembelajaran dilakukan sebagai dasar untuk menentukan strategi sosialisasi dan pendampingan: 1) perangkat dokumen perencanaan pembelajaran di kembangkan dengan mengacu pada Permendikbud No. 22 Tahun 2016 dan Surat Edaran Mendikbud No. 14 Tahun 2019, 2) kelengkapan dokumen terdiri dari identitas, materi pokok, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian. RPP yang dikembangkan berdasarkan satu kompetensi dasar aspek kognitif dan keterampilan, 3) perangkat pembelajaran disusun dalam satu tahun ajaran yaitu semester ganjil dan semester genap, 4) semua model pembelajaran yang dipilih adalah *Discovery learning*, *Problem Based Learning* (PBL). Langkah-langkah pembelajarannya adalah: mengamati gambar, berdiskusi kelompok, menyajikan hasil diskusi, membuat kesimpulan. Berdasarkan langkah-langkah yang diuraikan terlihat bahwa apapun kompetensi dasarnya, model pembelajaran yg digunakan adalah *Discovery Learning* dan PBL.

Model *discovery learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyingkap atau mencari tahu tentang suatu permasalahan atau sesuatu yang sebenarnya ada namun belum mengemuka dan menemukan solusinya berdasarkan hasil pengolahan informasi yang dicari dan dikumpulkannya sendiri, sehingga siswa memiliki pengetahuan baru yang dapat digunakannya dalam memecahkan persoalan

yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Sintaks dalam model *discovery learning* adalah sebagai berikut: 1) Memberi stimulus (*Stimulation*): guru memberikan stimulus berupa masalah untuk diamati dan disimak siswa melalui kegiatan membaca, mengamati situasi atau melihat gambar, dan lain-lain; 2) Mengidentifikasi masalah (*Problem Statement*): siswa menemukan permasalahan, mencari informasi terkait permasalahan, dan merumuskan masalah; 3) Mengumpulkan data (*Data Collecting*): siswa mencari dan mengumpulkan data/informasi yang dapat digunakan untuk menemukan solusi pemecahan masalah yang dihadapi (mencari atau merumuskan berbagai alternatif pemecahan masalah, terutama jika satu alternatif mengalami kegagalan); 4) Mengolah data (*Data Processing*): siswa mencoba dan mengeksplorasi kemampuan pengetahuan konseptualnya untuk diaplikasikan pada kehidupan nyata (melatih keterampilan berpikir logis dan aplikatif); 5) Memverifikasi (*Verification*): siswa mengecek kebenaran atau keabsahan hasil pengolahan data melalui berbagai kegiatan, atau mencari sumber yang relevan baik dari buku atau media, serta mengasosiasikannya sehingga menjadi suatu kesimpulan; 6) Menyimpulkan (*Generalization*): siswa digiring untuk menggeneralisasikan hasil berupa kesimpulan pada suatu kejadian atau permasalahan yang sedang dikaji.

Sedangkan model pembelajaran berbasis masalah PBL bertujuan mendorong siswa untuk belajar melalui berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari, atau permasalahan yang dikaitkan dengan pengetahuan yang telah atau akan dipelajarinya. Permasalahan yang diajukan pada model PBL, bukanlah permasalahan “biasa” atau bukan sekedar “latihan” yang diberikan setelah contoh-contoh soal disajikan oleh guru. Permasalahan dalam PBL menuntut penjelasan atas sebuah fenomena. Fokusnya adalah bagaimana siswa mengidentifikasi identifikasi permasalahan dan peluang usaha. Siswa dilatih mencari alternatif-alternatif penyelesaian masalah. Pada pembelajaran ini melatih siswa terampil menyelesaikan masalah. Oleh karenanya pembelajarannya selalu dihadapkan pada permasalahan-permasalahan kontekstual. Alur kegiatan PBL sebagai berikut: 1)

Mengorientasi siswa pada masalah; Tahap ini untuk memfokuskan siswa mengamati masalah yang menjadi objek pembelajaran; 2) Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran merupakan salah satu kegiatan dimana siswa menyampaikan berbagai pertanyaan (atau menanya) terhadap masalah yang dikaji; 3) Membimbing penyelidikan mandiri dan kelompok dimana peserta didik mengumpulkan informasi/melakukan percobaan untuk memperoleh data dalam rangka menjawab atau menyelesaikan masalah yang dikaji; 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, siswa mengasosiasi data yang ditemukan dari percobaan dengan berbagai data lain dari berbagai sumber; 5) Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah; Setelah siswa mendapat jawaban terhadap masalah yang ada, selanjutnya dianalisis dan dievaluasi.

Berdasarkan dokumen perangkat pembelajaran menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang disusun guru belum sepenuhnya menunjukkan model pembelajaran *discovery learning* maupun PBL. Semua kompetensi dasar dicapai melalui dua model pembelajaran tersebut,

maka dikhawatirkan siswa akan merasa bosan dan terkesan pembelajaran hanya membekali pengetahuan pada level kognitif pemahaman. Pembelajaran kewirausahaan dengan model PBL, sebaiknya diberikan pada awal pembelajaran sebagai wahana untuk membuka mindset siswa akan pentingnya peran wirausaha. Selanjutnya sesuai dengan kompetensi dasar berikutnya, penyampaian pembelajaran yang banyak berorientasi pada praktik baik kewirausahaan sesuai dengan bakat dan minat siswa.

Jika dilihat dari penilaian yang dilakukan guru, penilaian berbasis proyek dan portofolio, namun siswa tidak melakukan pembelajaran dan praktik. Penilaian yang dilakukan guru dengan cara mengirimkan soal, batasan tugas siswa. Semua kompetensi dasar kerajinan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran kewirausahaan.

Pelatihan penyusunan perencanaan pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 4 Oktober 2021 melalui zoom meeting. Berikut disajikan hasil telaah rancangan tahapan proyek kewirausahaan melalui kegiatan kokurikuler.

Tabel 1.

Rencana Proyek Kewirausahaan

No	Aspek yang ditelaah	Hasil Telaah
1	Perumusan capaian pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Disusun dengan memetakan kompetensi dari berbagai mata pelajaran yang relevan.</li> <li>2. Mengembangkan nilai-nilai profil pelajar Pancasila (beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, kreatif, bernalar kritis)</li> </ol>
2	Tahapan Proyek	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan tahapan persiapan, pelaksanaan, monitoring, evaluasi</li> <li>2. Tahapan proyek disusun secara sistematis</li> <li>3. Terdapat rambu-rambu waktu pelaksanaan</li> <li>4. Melibatkan berbagai pihak baik pihak internal maupun eksternal</li> </ol>
3	Rancangan penilaian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdapat instrumen penilaian yang terdiri dari kisi-kisi, rubrik penilaian proyek, dan format penilaian</li> <li>2. Penilaian mencakup aspek sikap, kognitif dan keterampilan yang merujuk pada profil pelajar Pancasila</li> </ol>

Sumber: Data diolah, 2021

Evaluasi kegiatan sosialisasi menggunakan Level Model Kirkpatrick Pelatihan Evaluasi pada level 1 (reaksi) dan level 2 (belajar). Berdasarkan *smile face* yang dibagikan ke peserta, menunjukkan yang memberikan penilaian atau reaksi

senang terhadap pelatihan sebanyak 26 orang, skor 4 sebanyak 35 orang, dan skor 3 sebanyak 3 orang. Dengan demikian disimpulkan bahwa 95% peserta memberikan reaksi yang baik. Pada kegiatan pelatihan pengembangan perangkat pembelajaran

berbasis proyek, hanya satu guru memahami secara holistik bagaimana merancang sebuah proyek kewirausahaan, 2 orang guru lainnya masih belum memahami model proyek. Tindak lanjut dilakukan dengan melakukan coaching antara guru yang sudah kompeten kepada 2 orang guru lainnya.



Gambar 1. Peserta workshop



Gambar 2. Peserta workshop



Gambar 3. Diskusi pendidikan kewirausahaan dengan kepala sekolah, pengawas sekolah, dan tim pengembang sekolah

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### Simpulan

Kegiatan sosialisasi pendidikan kewirausahaan pada masa Pandemi

Covid-19 dan kegiatan workshop pendampingan pengembangan perangkat pembelajaran mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan telah dilaksanakan pada tanggal 20 September 2021. Hasil kegiatan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 100% anggota tim pengembang kurikulum sekolah hadir pada kegiatan sosialisasi dari awal sampai akhir kegiatan sosialisasi, dan memberikan umpan balik yang bagus.
- Sebanyak 64 (87%) orang dari 74 orang guru hadir pada kegiatan sosialisasi, sehingga target peserta kegiatan sosialisasi melebihi 80%.
- Sebanyak 95% peserta sosialisasi memberikan penilaian yang baik terhadap pelaksanaan kegiatan sosialisasi kewirausahaan.
- Pemahaman mengenai pengembangan perangkat pembelajaran kewirausahaan berbasis proyek belum disusun secara lengkap. RPP yang dikembangkan guru masih menggunakan paradigma yang konvensional, walaupun komponennya terlihat model pembelajaran berbasis keaktifan siswa, namun isi dari rencana pembelajaran belum mencerminkan kegiatan yang menantang siswa, melatih siswa entrepreneurship

#### Saran

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian ini, saran yang diberikan sebagai berikut:

- Pengembangan dokumen kurikulum sekolah perlu mencantumkan secara eksplisit program kewirausahaan, dapat berupa kegiatan kurikuler maupun ekstrakurikuler.
- Pendidikan kewirausahaan dapat dilaksanakan melalui kegiatan kokurikuler dengan pembelajaran lintas mata pelajaran. Perlu pemetaan kompetensi dasar dari masing-masing mata pelajaran yang berpotensi dapat dikolaborasikan. Model pembelajaran dilaksanakan dengan *Project Based Learning* (PjBL). Pelaksanaan proyek dapat dilakukan di luar jam pelajaran agar siswa mempunyai cukup waktu untuk melaksanakan proyek.
- Perlunya coaching antar guru agar semua guru mempunyai persepsi yang

sama tentang Pendidikan kewirausahaan.

- Sekolah dapat melakukan brand marking ke sekolah-sekolah yang telah berhasil dalam implementasi sekolah wirausaha.
- Pembimbing proyek kewirausahaan merancang kegiatan proyek mulai dari analisis potensi lokal untuk dikembangkan, jadwal kegiatan, identifikasi minat dan bakat siswa pada bidang kewirausahaan, motivasi berwirausaha bagi siswa, pendampingan proyek kewirausahaan yang akan dikembangkan siswa, melakukan penilaian proyek dengan menggunakan instrumen yang telah dikembangkan tim.
- Sekolah memanfaatkan lahan atau lokasi strategis yang ada di lingkungan sekolah sebagai pojok kewirausahaan. Pojok kewirausahaan ini ditujukan sebagai sarana gelar karya atau entrepreneur day untuk meningkatkan motivasi berwirausaha siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Blazely, Lloyd., (1997). *Science Study*. Jakarta: The Grand Japan Foundation
- BPS. (2021). *Statistik Daerah Kabupaten Sragen*. <https://sragenkab.bps.go.id/>
- BPS. (2021). *Survei Angkatan Kerja Nasional*. <https://bps.go.id>
- Brolin, DE., (1989). *Life Centered Career Education: A. Competency, Based Approach Reston VA*; The Council for Exceptional University
- Kasmir. (2006). *Kewirausahaan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Mulyani, Endang. (2011). *Model Pendidikan Kewirausahaan di Pendidikan dasar dan Menengah*. *Jurnal Ekonomi Pendidikan*. Vol. 8 No. 1, April 2011 hal 1-18
- Noviani, Leny. (2020). *Pembelajaran Ekonomi Berbasis Life Skills sebagai Solusi pada Situasi Pandemi Covid-19*. Prosiding Webinar nasional EDC "Strategi Pembelajaran Inovatif Era Merdeka belajar dan New Normal Berbasis Digital" hal 99-105. p-ISBN: 978-623-94764-0-3. e-ISBN: 978-623-94764-1-0
- Slamet PH. (2002). *Pendidikan Kecakapan Hidup: Konsep Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Balitbang Diknas. Volume 8. No. 037 Hal: 541-561)
- Suhardan Dadang, Riduwan, Enas. (2012). *Ekonomi Dan Pembiayaan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012 Revisi. Penebar Swadaya. Jakarta
- UNICEF.(2020). *Covid-19 dan Anak-anak di Indonesia: Agenda Tindakan untuk Mengatasi Tantangan Sosial Ekonomi*. UNICEF, 2020