



PEDOMAN PROGRAM KEWIRAUSAHAAN SMA



DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH ATAS
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Kata Pengantar

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Hal itu ditetapkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2015 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2015-2019 yang digunakan sebagai pedoman tahunan dalam perencanaan dan pengendalian pembangunan pendidikan dan kebudayaan. Salah satu tujuan strategi yang dimuat adalah Peningkatan Kepastian Akses Pendidikan Menengah yang Bermutu dan Relevan dengan Kebutuhan Masyarakat. Strategi tersebut difokuskan pada penguatan pelaku pendidikan yaitu siswa, guru, kepala sekolah, orangtua, dan pemimpin institusi pendidikan dalam ekosistem pendidikan. Kebijakan itu diarahkan pada penguatan perilaku yang mandiri dan berkepribadian.

Sekolah Menengah Atas adalah jenjang pendidikan menengah yang dirancang untuk menyiapkan peserta didik melanjutkan ke pendidikan tinggi. Namun pada kenyataannya tidak semua lulusan Sekolah Menengah Atas melanjutkan ke pendidikan tinggi, dan tidak memiliki keterampilan yang memadai untuk menghadapi tantangan hidup di masyarakat. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam berwirausaha. Penyebabnya adalah pola pikir yang berorientasi menjadi pegawai atau pencari kerja yang harus diubah menjadi wirausahawan yang dapat menciptakan lapangan kerja. Perilaku tersebut sangat diperlukan dalam menghadapi berbagai perkembangan, tantangan, dan persaingan dalam era globalisasi.

Struktur Kurikulum 2013 SMA memuat mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang memberikan pemahaman dasar tentang kemampuan berwirausaha kepada peserta didik. Melalui pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan peserta didik dapat mempelajari teori dan nilai-nilai kewirausahaan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata melalui praktik, baik yang terintegrasi dalam mata pelajaran maupun yang dilaksanakan diluar mata pelajaran atau kegiatan ekstrakurikuler. Oleh sebab itu Pemerintah mencanangkan program Kewirausahaan di SMA yang diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk menjadi kreatif dan mandiri, serta mulai tergerak dan berani membuka usaha sendiri.

Pedoman Implementasi Program Kewirausahaan di SMA disusun sebagai pedoman untuk memahami dan mengembangkan program kewirausahaan di SMA. Kepada semua pihak yang berperan serta dalam penyusunan naskah ini diucapkan terimakasih. Saran dan masukan dari semua pihak sangat dibutuhkan untuk perbaikan dan penyempurnaan pedoman ini.

Jakarta, April 2019
Direktur Pembinaan SMA,



Purwadi Sutanto
NIP. 196104041985031003

BAB I Pendahuluan	
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	2
C. Hasil yang Diharapkan	2
BAB II Konsep Wirausaha dan Kolaborasi	
A. Konsep Wirausaha dan Kolaborasi	3
B. Pendekatan Wirausaha Kreatif	4
BAB III Strategi Pengembangan Kewirausahaan di SMA	
A. Pendidikan kewirausahaan di SMA	9
B. Kebijakan Penyelenggaraan kewirausahaan di SMA	10
C. Strategi Induk Pengembangan Program Kewirausahaan di SMA	10
D. Tahap Pengembangan Program Kewirausahaan	12
BAB IV Implementasi Program Kewirausahaan SMA	
A. Ruang Lingkup Materi Kewirausahaan di SMA	17
B. Pengembangan design thinking dan lean canvas	21
C. Indikator Standar SMA Kewirausahaan	24
D. Pengorganisasian Pelaksanaan Kewirausahaan di SMA	28
E. Pengembangan dan pengelolaan kewirausahaan di SMA	31
F. Supervisi Implementasi dan Evaluasi Program Kewirausahaan di SMA	34
PENUTUP	35
DAFTAR PUSTAKA	36

1

BAB I Pendahuluan

A. Latar Belakang

Berdasarkan data *Global Entrepreneurship Index (GEI) 2018*, Indonesia termasuk ke dalam daftar 8 negara dengan penurunan skor GEI terbesar dibandingkan tahun sebelumnya. Hasil pengukuran ini didasarkan pada 14 pilar yang dikelompokkan ke dalam 3 sub-index yaitu sikap kewirausahaan, kemampuan kewirausahaan, dan gagasan kewirausahaan. Termasuk di antara pilar tersebut adalah menangkap peluang (Pillar 1), kemampuan memulai (Pillar 2), inovasi produk (Pillar 10), dan inovasi proses (Pillar 11). Pada 2018, Indonesia berada di peringkat 94 yang masih di bawah beberapa negara ASEAN seperti Singapura (27), Malaysia (58), Thailand (71), Filipina (84), dan Vietnam (87) (Acs et al., 2018).

Pemerintah telah berupaya untuk meningkatkan mutu sumberdaya manusia yang lebih kreatif dan produktif. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa tujuan pendidikan adalah mempersiapkan insan Indonesia untuk memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia. Pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, Kemendikbud telah menjabarkannya melalui langkah strategis dalam implementasi Kurikulum 2013.

Tujuan Kurikulum 2013 akan lebih tercapai ketika peserta didik memiliki jiwa dan ketrampilan kewirausahaan, mereka akan menjadikannya sebagai pribadi yang produktif, kreatif dan inovatif yang dilandasi nilai-nilai karakter bangsa dan mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat. Rancangan Kurikulum 2013 merupakan implementasi kecakapan abad 21 atau diistilahkan dengan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration dan Communication*). Integrasi capaian kemampuan tersebut dirumuskan terutama dalam mata pelajaran Kewirausahaan dalam Kurikulum 2013. Sejak tahun 2016, Direktorat Pembinaan SMA telah melakukan penguatan program kewirausahaan dengan memberikan



dana bantuan untuk beberapa sekolah yang menyebar di 34 provinsi. Kemudian pada tahun 2018 Direktorat Pembinaan SMA telah melakukan evaluasi dan supervise pada sekolah tersebut.

Hasil supervisi pada sekolah pelaksana program kewirausahaan dan penerima dana bantuan program kewirausahaan yang dilakukan pada tahun 2018 menunjukkan hasil sebanyak 97,14% peserta didik sudah menunjukkan kreativitasnya dengan menggunakan kearifan budaya lokal, hanya 2,86% peserta didik yang harus diberikan pembinaan dalam meningkatkan kreativitas. Hal ini menunjukkan adanya potensi besar dari program ke-

wirausahaan di sekolah bagi pengembangan jiwa kewirausahaan peserta didik. Permasalahan tersebut cukup beragam, mulai dari sekolah yang belum siap menjalankan program, tidak mengoptimalkan potensi lokal, terlalu berorientasi pada produk. Atas dasar hasil supervisi tersebut, pelaksanaan program kewirausahaan perlu dioptimalkan dan dilakukan penyempurnaan, baik dalam proses penentuan pienerima bantuan maupun pelaksanaan program kewirausahaan.

Proses pengembangan kewirausahaan dilaksanakan dengan berbasis provinsi wilayah dan memperkuat kolaborasi ekosistem Asosiasi, Bisnis, Komunitas, Pemerintah dan Media (ABCGM). Selanjutnya pendidikan program kewirausahaan memperkenalkan pola-pola berpikir wirausaha dan perencanaan bisnis.

B. Tujuan

Program kewirausahaan dimaksudkan sebagai salah satu upaya memberi bekal kepada peserta didik agar mereka memahami konsep kewirausahaan, memiliki karakter wirausaha, mampu memanfaatkan peluang, dan mendapatkan pengalaman langsung berwirausaha, serta terbentuknya lingkungan sekolah yang berwawasan kewirausahaan.

Selanjutnya program Kewirausahaan di SMA adalah sekolah yang diharapkan dapat berperan dalam mengembangkan dan membudayakan nilai-nilai kewirausahaan dengan tujuan antara lain:

1. Meningkatkan daya inisiatif sekolah untuk mengembangkan program kewirausahaan;
2. Memperkuat pendidikan karakter peserta didik melalui program kewirausahaan di SMA;
3. Memperkuat aspek kreatifitas dan literasi dalam ber wirausaha
4. Mendorong sekolah untuk mengembangkan pribadi peserta didik yang memiliki karakter wirausaha.
5. Mengoptimalkan pendayagunaan potensi sumberdaya sekolah, keunggulan lokal dan masyarakat untuk meningkatkan mutu pendidikan kewirausahaan;
6. Mendorong sekolah untuk menjalin kemitraan dengan ekosistem ABCGM dalam mengembangkan program kewirausahaan.
7. Mengembangkan praktik-praktik terbaik penyelenggaraan program kewirausahaan berbasis keunggulan lokal yang dapat dirujuk sekolah lain;

C. Hasil Yang Diharapkan

Program Kewirausahaan di SMA diharapkan terbentuk lingkungan sekolah yang berwawasan kewirausahaan agar:

1. Terbentuknya jiwa-jiwa entrepreneur pada peserta didik;
2. Kreativitas dan literasi dalam ber wirausaha meningkat;
3. Daya inisiatif sekolah untuk mengembangkan program kewirausahaan meningkat;
4. Pendayagunaan potensi sumberdaya sekolah, keunggulan lokal dan masyarakat meningkat secara optimal;
5. Kemitraan dengan ekosistem ABCGM terjalin dalam mengembangkan program kewirausahaan terjalin.
6. Terbentuknya praktik-praktik terbaik (best practices) penyelenggaraan program kewirausahaan berbasis keunggulan lokal yang dapat dirujuk sekolah lain;

2

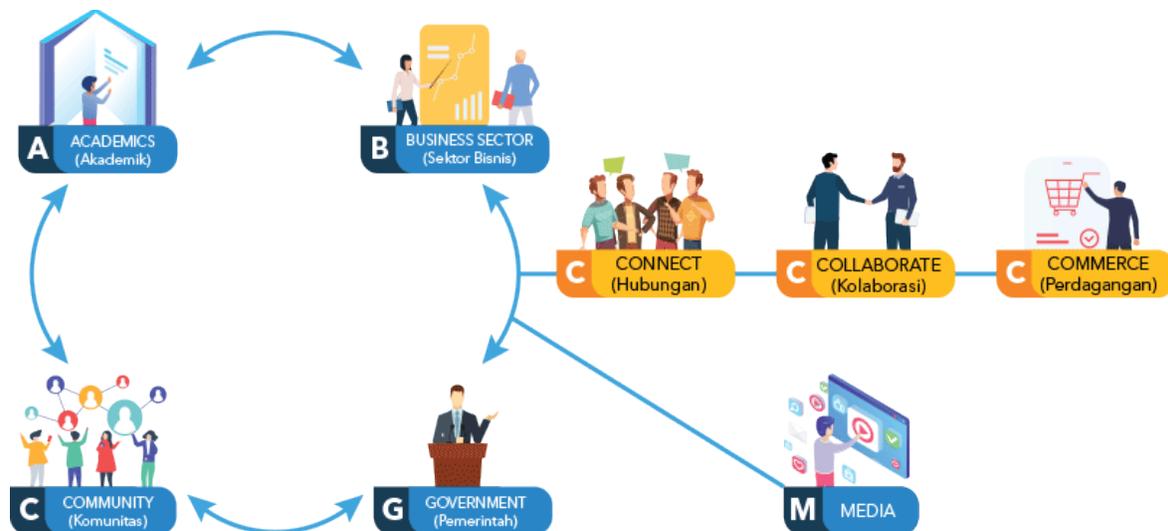
BAB II

Konsep dan Pendekatan Kewirausahaan

A. Konsep Wirausaha dan Kolaborasi

Kewirausahaan (*entrepreneurship*) adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari tentang nilai, kemampuan dan perilaku seseorang dalam menghadapi tantangan hidup dan cara memperoleh peluang dengan berbagai risiko yang dihadapinya. Sebagai suatu disiplin ilmu, Kewirausahaan adalah hasil dari proses yang disiplin, sistematis dalam menerapkan kreatifitas dan inovasi berdasarkan kebutuhan dan kesempatan yang ada di pasar (Zimmerer, 1996) . Dalam pengertian tersebut terdapat dua hal penting bagi pendidikan Kewirausahaan yaitu pertama kemampuan mengidentifikasi kebutuhan dan kesempatan yang ada di pasar, dan kedua kemampuan mengembangkan kreatifitas dan inovasi untuk memenuhi kebutuhan dan kesempatan pasar tersebut.

Untuk SMA di daerah tertentu, kebutuhan dan kesempatan pasar adalah kemampuan mengidentifikasi kebutuhan pembeli di wilayah tersebut sedangkan kreatifitas dan inovasi dapat berupa mengembangkan produk yang sudah ada menjadi sesuatu yang baru dalam kualitas atau pun pengemasan atau produk yang belum ada di daerah tersebut atau diambil dari daerah lain. Proses pengembangan wirausaha berbasis pada penguatan potensi lingkungan sekitar ini perlu melakukan proses kolaborasi (kerja sama) antar *stakeholder* ekosistem kewirausahaan yang dapat dilihat pada skema di bawah.



A = Akademisi (kampus, sekolah lain, organisasi)
 B = Bisnis (lembaga bisnis, organisasi profesi)

C = *Community*/Komunitas
 G = *Government*/Pemerintah
 M = Media (media digital/offline)

Gambar 2.1 : Model kolaborasi ekosistem kewirausahaan

Dalam model kerja sama Gambar 2.1 kewirausahaan proses kerja sama dimulai dari membangun hubungan antara peserta didik dengan elemen ekosistem ABCGM.

Dari hubungan yang terbangun langkah selanjutnya adalah perintisan kerja sama antara peserta didik dengan elemen elemen ekosistem ABCGM . Kemudian sebagai tahap akhir peserta didik melakukan upaya upaya untuk mendorong jual beli hasil kolaborasi peserta didik dengan elemen ABCGM.

B. Pendekatan Wirausaha Kreatif

Menurut Suryana (2013:15), kreativitas adalah kemampuan mengembangkan ide dan cara-cara baru dalam memecahkan masalah dan menemukan peluang. Sementara itu, inovasi adalah kemampuan menerapkan kreativitas dalam rangka memecahkan masalah dan menemukan peluang. Sesuatu yang baru dan berbeda dapat diciptakan oleh wirausahawan, seperti proses, metode, barang, dan jasa. Sesuatu yang baru dan berbeda inilah yang merupakan nilai tambah dan keunggulan. Keunggulan adalah daya saing, dan daya saing adalah peluang untuk meraih sukses. Dengan kreativitas, wirausahawan dapat melihat sesuatu yang lama dan berpikir sesuatu yang baru serta berbeda. Dengan demikian, rahasia kewirausahaan sebenarnya terletak pada kreativitas dan inovasi untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. Kesuksesan berwirausaha akan tercapai apabila seseorang berpikir kreatif dan inovatif menciptakan sesuatu yang baru atau sesuatu yang lama dengan cara-cara baru.

Namun demikian, nilai kebaruan saja tidaklah cukup untuk mendefinisikan suatu produk kreatif. Agar suatu produk - termasuk barang atau jasa - dikatakan sebagai produk kreatif, maka produk tersebut juga harus mampu menyelesaikan suatu masalah atau memenuhi suatu kebutuhan serta mampu memadukan unsur-unsur yang berbeda secara estetis melalui penyempurnaan berkelanjutan (Besemer, 1998). Oleh karenanya, dalam pengembangan suatu produk yang kreatif, atau yang disebut juga sebagai inovasi, pemahaman atas masalah calon konsumen menjadi tidak tergantikan. Hal terlihat dalam pendekatan-pendekatan pemecahan masalah secara kreatif mengacu pada Alex Osborn, seperti CPS versi 6.1 (Treffinger & Issaksen, 2005) maupun penerapan kaidah-kaidah desain dalam pengembangan produk baru sebagaimana yang dikenal sebagai model Design Thinking (Brown, 2009).

1. Pengembangan STEAM Entrepreneur

Kesadaran akan pentingnya keterkaitan bidang pekerjaan dan pendidikan STEM (Sains, Teknologi, Engineering, dan Matematika) telah mulai muncul di kalangan pakar pendidikan di Indonesia, sehingga tema-tema pendidikan STEM telah banyak dikaji dalam konteks Indonesia (Kemendikbud, 2018). Pendekatan STEM dalam pembelajaran berkembang dengan mengintegrasikan beberapa bidang ilmu untuk mempelajari berbagai konsep akademik dan menempatkannya pada relevansi konteks kehidupan sehari-hari. Pembelajaran STEM mengelaborasi prinsip-prinsip sains, matematika, rekayasa, dan teknologi, yang menghubungkan antara sekolah, komunitas, pekerjaan, dan dunia global dengan berbasis pada keterampilan dan pemahaman kontekstual siswa melalui beberapa metode pembelajaran.

Sebagai komponen dari STEM, sains adalah kajian tentang fenomena alam yang melibatkan pengamatan dan pengukuran sebagai wahana untuk menjelaskan secara obyektif alam yang selalu berubah. Terdapat beberapa mata pelajaran utama dari sains pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, yakni fisika, biologi, kimia, serta ilmu pengetahuan bumi dan antariksa (IPBA). Teknologi merujuk pada inovasi-inovasi manusia yang digunakan untuk memodifikasi alam agar memenuhi kebutuhan dan keinginan manusia, sehingga membuat kehidupan lebih nyaman dan lebih aman. Teknologi menjadikan manusia dapat melakukan perjalanan secara cepat, berkomunikasi langsung dengan orang di tempat yang berjauhan, memperoleh makanan sehat, dan alat-alat keselamatan. Rekayasa merupakan pengetahuan dan keterampilan untuk memperoleh dan mengap-



dang-bidang STEM secara terpisah, dan sekaligus lebih mengembangkan pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan sains, teknologi, rekayasa, dan matematika, dengan memfokuskan proses pendidikan pada pemecahan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan STEM memberi pendidik peluang untuk menunjukkan kepada peserta didik betapa konsep, prinsip, dan teknik dari STEM digunakan secara terintegrasi dalam pengembangan produk, proses, dan sistem yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, definisi pendidikan STEM diadopsi sebagai pendekatan interdisiplin pada pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis STEM peserta didik menggunakan sains, teknologi, rekayasa, dan matematika dalam konteks nyata yang menghubungkan sekolah, dunia kerja, dan dunia global guna mengembangkan literasi STEM yang memungkinkan peserta didik mampu bersaing dalam era ekonomi baru yang berbasis pengetahuan.

Identifikasi kriteria dan klasifikasi pembelajaran STEM di tingkat sekolah dan kelas, penting dalam rangka mencari bentuk model pembelajaran yang efektif dalam menghasilkan lulusan yang kompeten dan siap menyongsong masuknya beragam perubahan sebagai salah satu akibat arus revolusi 4.0. Pendekatan STEM dalam pembelajaran tidak hanya dijawantahkan pada ragam penerapan pembelajaran tanpa mempertimbangkan ketercapaian kompetensi serta penguasaan siswa terhadap konsep dasar tetapi terutama untuk pembiasaan berpikir tingkat tinggi.

2. Model Design Thinking

Model Design thinking adalah metodologi pendekatan desain yang menyajikan pendekatan solusi untuk memecahkan masalah. Hasso Plattner Institute of Design at Stanford menyajikan model Design thinking sebagai berikut. Proses Design thinking akan lebih efektif untuk dilakukan dalam kelompok dengan keragaman disiplin ilmu dan kecenderungan cara berpikir yang tinggi sehingga menghasilkan pikiran yang utuh. Penting untuk dicatat bahwa keinginan pelanggan adalah kriteria yang lazim untuk dijadikan sebagai pijakan awal dalam pengembangan solusi sebagaimana yang ditunjukkan dalam ruang lingkup desain (lihat Gambar 3.3). Untuk mengawalinya, proses mengenali selera konsumen merupakan langkah awal dimana pemahaman atas konsumen diperoleh. Selanjutnya, sudut pandang yang digunakan dalam pemecahan masalah serta batasan atas masalah dirumuskan dengan jelas. Kemudian, proses pengumpulan ide menggunakan curah gagasan dilakukan guna mengembangkan berbagai alternatif sudut pandang.

Untuk melihat bagaimana gagasan atau solusi potensial tersebut diimplementasikan, membuat purwarupa dan mengujinya memiliki peran yang sangat penting dalam proses perbaikan berkelanjutan. Salah satu bentuk pengujian atas solusi dapat dilakukan dengan meminta calon konsumen menyelesaikan sebuah tugas menggunakan purwarupa tersebut dalam lingkungan nyata untuk melihat berbagai kesulitan yang mungkin dihadapi.

likasikan pengetahuan ilmiah, ekonomi, sosial, serta praktis untuk mendesain dan mengkonstruksi mesin, peralatan, sistem, material, dan proses yang bermanfaat bagi manusia secara ekonomis dan ramah lingkungan.

Selanjutnya, matematika berkenaan dengan pola-pola dan hubungan-hubungan, dan menyediakan bahasa untuk teknologi, sains, dan rekayasa. Tujuan Pendidikan STEM menjadi bermakna pada penguatan pendidikan dalam bi-

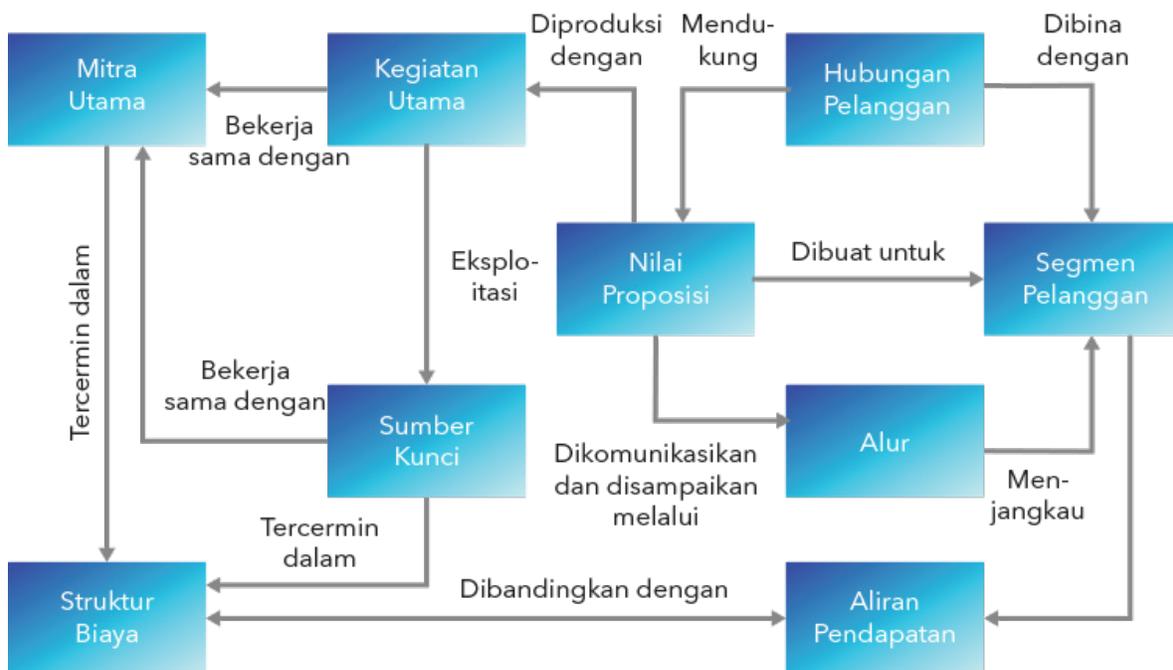
Startup methodology (Lewrick et al., 2018; Mueller & Thoring, 2012), model bisnis seperti Business Model Canvas (Osterwalder & Pigneur, 2010) dan Lean Canvas (Maurya, 2012). Selain karena efektivitasnya, kompatibilitas dan fleksibilitas dari Design Thinking menjadi salah satu alasan dari luasnya penggunaan pendekatan ini.

3. Model Bisnis

Dalam menghasilkan para wirausahawan baru, selain keterampilan untuk menghasilkan solusi efektif bagi sebuah masalah, dibutuhkan sebuah kerangka berpikir untuk menggambarkan bagaimana sebuah bisnis dapat menciptakan nilai dan menangkap sebagian nilai yang diciptakannya. Model bisnis memudahkan para wirausahawan baru untuk mengembangkan dan mengujicobakan model bisnis baru yang dikembangkannya. Dari sudut pandang ini, model bisnis dapat dipandang sebagai purwarupa dari suatu bisnis yang belum ada atau yang belum jadi. Pada awal pengembangan bisnis baru, model bisnis kerap dipenuhi dengan asumsi-asumsi - atau sering disebut hipotesis - yang belum teruji dan merupakan bagian dari mental model para wirausahawan baru. Adalah tugas dari para wirausahawan baru untuk mengidentifikasi dan menguji kebenaran dari hipotesis-hipotesis yang terdapat di dalam model bisnisnya secara bertahap.

Setidaknya terdapat dua tipe dari model bisnis yang populer digunakan dalam pengembangan bisnis baru adalah Business Model Canvas (BMC) dan Lean Canvas. Secara garis besar, keduanya memiliki cukup banyak kemiripan dengan kelebihan masing-masing. BMC mampu menggambarkan dengan lebih lengkap tentang bagaimana sebuah bisnis bekerja. Secara garis besar, BMC terdiri atas Sembilan balok pembangun yang dapat dikelompokkan menjadi empat bagian yaitu penawaran nilai, antar-muka pelanggan, infrastruktur perusahaan, dan aspek finansial. Oleh karenanya, BMC sangat sesuai untuk digunakan sebagai metode operasionalisasi strategi Keterkaitan antara kesembilan balok pembangun BMC adalah seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 2.3.

Salah satu hasil modifikasi atas BMC yang cukup populer digunakan dalam



Gambar 2.3 : Keterkaitan antara Komponen Pembangun (Building Block) Business Model Canvas (BMC) sebagai Mental Model Wirausahawan.

pengembangan usaha baru adalah Lean Canvas. Lean Canvas sangat menekankan pada pentingnya pengembangan model bisnis yang berbasis pada penciptaan solusi bagi masalah konsumen secara kreatif. Solusi yang dihasilkan harus mampu diterjemahkan dalam bentuk penawaran nilai yang unik dan didukung oleh kepemilikan atas keunggulan bersaing yang sulit diimitasi oleh kompetitor. Dalam Lean Canvas, sekedar menjadi pionir pada sebuah pasar yang baru tidak dapat dipandang sebagai kompetitor. Meskipun demikian, kompetitor dapat dibangun secara bertahap dan tidak selalu harus dimiliki sejak awal pengembangan usaha baru. Lean Canvas juga sangat menekankan pada validasi atas kesesuaian antara masalah dengan solusi dan kesesuaian antara masalah dengan pasar.

3

BAB III

Strategi Pengembangan Kewirausahaan di SMA

A. Pendidikan Kewirausahaan di SMA

Pendidikan Kewirausahaan pendidikan di SMA bertujuan untuk mengenal konsep kewirausahaan, latihan awal mengembangkan usaha, mendapatkan pengalaman praktis berwirausaha, menumbuhkan minat berwirausaha dan mengembangkan potensi wirausaha. Pendidikan Kewirausahaan di SMA memiliki ciri seperti berikut:

1. Program kewirausahaan di SMA bertujuan untuk membentuk manusia secara utuh, sebagai insan yang memiliki karakter, pemahaman, dan keterampilan sebagai wirausahawan. yaitu manusia terampil intelektual dan juga inspiratif-pragmatis.
2. Program kewirausahaan berorientasi pada perubahan pola pikir dan perilaku peserta didik yaitu Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi yang mampu melihat potensi lokal (menganalisis dan mengevaluasi), mengubahnya menjadi peluang dan kemampuan memanfaatkannya untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di sekitarnya (penyelesaian masalah) sehingga terbentuk perilaku inovatif yang berwawasan lingkungan sekitarnya.
3. Program kewirausahaan yang dikembangkan di SMA diarahkan untuk menggali dan mengembangkan potensi/keunggulan lokal. Potensi lokal merupakan kekuatan atau daya yang dimiliki oleh suatu daerah atau tempat yang dapat dikembangkan untuk menghasilkan manfaat/keuntungan bagi daerah tersebut. Keunggulan lokal dapat berupa, namun tidak terbatas pada, hasil bumi, kreasi seni, tradisi, budaya, pelayanan, jasa, sumberdaya alam, sumberdaya manusia atau lainnya yang menjadi keunggulan suatu daerah. Dalam pemanfaatan keunggulan lokal, program kewirausahaan melakukan proses kolaborasi dengan ekosistem wirausaha ABCGM dengan cara komunikasi, kolaborasi, dan berjualan.
4. Pengembangan pendidikan kewirausahaan dilaksanakan terprogram secara sistematis melalui kurikulum dan pembelajaran diselenggarakan terbuka, eksploratif, dan memaksimalkan pembelajaran yang bersifat simulasi. Serta dilakukan melalui pendekatan model Design thinking
5. Pendidikan kewirausahaan dapat dikembangkan melalui pembelajaran terintegrasi, berpusat pada peserta didik, memanfaatkan teknologi, kreatif, kerja sama dalam belajar dan melakukannya. Penintegrasian konsep kewirausahaan dilakukan melalui analisa kompetensi dasar dari mata pelajaran yang termuat dalam struktur kurikulum, mencantumkan nilai-nilai kewirausahaan dalam perencanaan pembelajaran, mengembangkan langkah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berkesempatan melakukan integrasi nilai kewirausahaan dan menunjukannya dalam perilaku.
6. Pendidikan kewirausahaan dapat juga dilakukan terpadu pada kegiatan ekstrakurikuler. Melalui kegiatan ekstrakurikuler siswa dapat membentuk kelompok ekstra kewirausahaan yang dapat mengembangkan potensi, bakat dan minat peserta didik dalam berwirausaha.

7. Pelaksanaan pendidikan kewirausahaan dilakukan oleh kepala sekolah, pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik secara bersama-sama sebagai suatu komunitas pendidikan.

B. Kebijakan Penyelenggaraan Kewirausahaan

Kebijakan yang dijadikan pedoman dalam mengembangkan SMA yang mengembangkan program kewirausahaan sebagai berikut ini.

1. SMA pelaksana program kewirausahaan merupakan program peningkatan mutu penyelenggaraan pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dan kegiatan lainnya yang relevan berbasis keunggulan lokal yang diintegrasikan dengan program/kegiatan lainnya dari Direktorat Pembinaan SMA dan Dinas Pendidikan Provinsi. Oleh karena itu diperlukan kerjasama dan komitmen bersama untuk mengakomodasi program kewirausahaan di SMA.
2. Pembagian kewenangan dan kewajiban antara pemerintah pusat dengan pemerintah daerah mengikuti azas desentralisasi sebagai berikut:
 - a. Direktorat Pembinaan SMA sesuai dengan kewenangannya adalah menyusun konsep dan program pembinaan serta melaksanakan pada sasaran terbatas sebagai rintisan, memonitor dan mengevaluasi pelaksanaan dan hasilnya. Adapun kewajibannya adalah menyediakan sumberdaya manusia dan sumberdaya lainnya.
 - b. Dinas Pendidikan Provinsi sesuai dengan kewenangannya adalah mereplikasi dan mendiseminasikan rancangan SMA yang melakukan pengembangan program kewirausahaan ke SMA-SMA lain, memonitor dan mengevaluasi pelaksanaannya. Adapun kewajiban atau tanggung jawabnya yaitu menyediakan, mengelola dan membina sumberdaya manusia dan sumberdaya lainnya.
3. Program Kewirausahaan di SMA diselenggarakan secara bertahap, tuntas, berkualitas dan berkelanjutan.
 - a. Bertahap dalam sasaran dari SMA penerima dana bantuan pengembangan program kewirausahaan ke SMA-SMA di sekitarnya.
 - b. Tuntas dalam pelaksanaan setiap kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hasil, dan pelaporan.
 - c. Berkelanjutan dalam pengertian dilaksanakan secara terus menerus, sistematis, dan berkesinambungan secara mandiri dan menjadi kegiatan regular sekolah.

C. Strategi Induk Pengembangan Program Kewirausahaan di SMA

1. Pengembangan Program Kewirausahaan di SMA

Perkembangan ilmu dan teknologi yang cepat menuntut penyesuaian berbagai aspek pengelolaan diantaranya yang berdampak sangat kuat dan harus direspon dengan cepat dan tepat. Kewirausahaan dapat berubah dari waktu ke waktu mengikuti lingkungan strategis pengelolaan sistem pendidikan nasional. Oleh sebab itu, dalam pengembangan SMA Kewirausahaan Direktorat Pembinaan SMA menerapkan strategi induk atau "Grand Strategy" sebagaimana diilustrasikan dalam Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Strategi Induk Pengembangan SMA pengembangan program Kewirausahaan

Sebagaimana dapat dicermati dalam Gambar 3.1, agar SMA pengembangan program Kewirausahaan dapat dijadikan sebagai contoh pengembangan kewirausahaan, maka sekolah tersebut dikembangkan dengan menggunakan tiga acuan utama, yaitu Standar Nasional Pendidikan, kebijakan pemerintah, dan perkembangan ekosistem pendidikan. Secara ringkas ketiga acuan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Standar Nasional Pendidikan

Standar Nasional Pendidikan merupakan acuan teknis penyelenggaraan pendidikan yang berisi kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Seperti sudah disebutkan sebelumnya, Standar Nasional Pendidikan terdiri atas: Standar Kompetensi Lulusan, Standar Isi, Standar Proses, Standar Penilaian, Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Standar Sarana dan Prasarana, Standar Pengelolaan, Standar Pembiayaan. Fungsi dan tujuan Standar Nasional Pendidikan adalah:

1. Berfungsi sebagai dasar dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan pendidikan dalam rangka mewujudkan pendidikan nasional yang bermutu;
2. Bertujuan menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat;

b. Kebijakan Pemerintah

Agar SMA Penerima dana bantuan pengembangan program Kewirausahaan yang dikembangkan sesuai dengan rencana pembangunan jangka menengah yang disusun oleh pemerintah, maka pengembangannya harus mengacu kepada kebijakan pemerintah dalam penyelenggaraan sistem pendidikan nasional yang pada era ini

merupakan terjemahan dari kebijakan pemerintah yaitu nawacita dan revolusi mental. Nawacita dan revolusi mental tersebut dijabarkan antara lain ke dalam strategi penyelenggaraan sistem pendidikan nasional yang dikemas menjadi kerangka strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

2. Pengembangan Program Kewirausahaan di SMA

Agar semua satuan pendidikan dapat mencapai tujuan secara produktif dalam arti efektif dan efisien, maka penyelenggaraannya harus memanfaatkan kolaborasi dari ekosistem pendidikan, yaitu sekolah yang menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari masyarakat, potensi sekitar, guru dan orangtua sebagai fasilitator, pemerintah yang suportif, komunitas serta organisasi profesi dan industri.

Dalam model kolaborasi kewirausahaan proses kolaborasi dimulai dari membangun hubungan antara peserta didik dengan elemen ekosistem ABCGM (connect) . Dari hubungan yang terbangun langkah selanjutnya adalah perintisan kolaborasi antara peserta didik dengan elemen ekosistem ABCGM . Kemudian sebagai tahap akhir peserta didik melakukan upaya upaya untuk mendorong komersialisasi hasil kolaborasi peserta didik dengan elemen ABCGM

D. Tahap Pengembangan Program Kewirausahaan

1. Tahap 1 : Rintisan Pengembangan Program Kewirausahaan

- a. Pengembangan Kewirausahaan di SMA dimulai dengan langkah persiapan yaitu
- b. Menyiapkan guru sebagai fasilitator dengan memberikan workshop yang akan meningkatkan kapasitas kreatifitas dan penggunaan model Design Thinking dalam pembelajaran
- c. Menyiapkan sarana prasarana penunjang seperti pojok wirausaha dan sumber belajar penunjang

Melakukan persiapan awal proses kolaborasi dengan ekosistem ABCGM dengan cara pendekatan kepada setiap elemen ABCGM untuk dapat bekerjasama dalam proses pendidikan kewirausahaan

Selanjutnya, seluruh rancangan kegiatan diterapkan di sekolah dengan dukungan sumberdaya dari pemerintah pusat yang secara teknis manajerial dilaksanakan oleh



Direktorat Pembinaan SMA sebagai leading sector. Dengan memperhatikan azas desentralisasi dalam pengelolaan pendidikan, pelaksanaan tahapan ini dirancang dengan melibatkan pemerintah daerah yang secara teknis dan manajerial dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan Provinsi dalam bentuk kemitraan

2. Tahap 2 : Penguatan Program Kewirausahaan dan Rintisan Kemitraan
 - a. Pemilihan Jenis kegiatan Kewirausahaan yang dilakukan sekolah dengan memperhatikan aspek potensi daerah , kreatifitas dan kolaborasi ekosistem kewirausahaan/ABCGM
 - b. Kemampuan pendidik dan peserta didik dalam mengembangkan kewirausahaan kreatif
 - c. Mutu Penyelenggaraan pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang lebih terintegrasi dan terpadu

Mempertimbangkan pengalaman praktis pengembangan kewirausahaan, maka sekolah membuat kemitraan dengan SMA lain untuk berbagai pengalaman dalam pelaksanaan dalam pelaksanaan pengelolaan kewirausahaan.

3. Tahap 3 : Alih Bina dan Keberlanjutan

Pada tahap ini, Program Kewirausahaan di SMA diharapkan telah berpengalaman mengembangkan kegiatan kewirausahaan melalui metode design thinking dengan berbasis pada kolaborasi ekosistem wirausaha ABCGM dan mempunyai mitra dengan SMA lain. Sebagai bagian dari sistem penjaminan mutu, selama tahap implementasi berlangsung diterapkan perangkat manajemen yang diadopsi dari Manajemen Mutu Terpadu atau Total Quality Management (TQM) yaitu Plan Do Check Action (PDCA). Dengan teknik tersebut, secara berkelanjutan dilakukan penilaian yang diikuti dengan perbaikan terhadap setiap komponen penyelenggaraan kewirausahaan di sekolah.

- a. Alih Bina

Pada tahap ini, pengelolaan Kewirausahaan di SMA didesiminasikan ke sekolah lain yang berlokasi di sekitarnya. Dalam proses pengimbasan, SMA yang pernah mengembangkan model Kewirausahaan akan menjadi model bagi SMA imbasnya dalam bentuk proses replikasi. Dalam mereplikasi SMA model pengembangan program Kewirausahaan, Dinas Pendidikan Provinsi dibantu oleh sumberdaya manusia dari SMA model mengadopsi strategi yang diterapkan dengan memanfaatkan pengalaman yang diperolehnya pada tahap implementasi sebelumnya.

- b. Sustainability/Keberlanjutan Program

Dengan telah dilaksanakannya alih bina pengembangan Kewirausahaan di SMA, maka peran Direktorat Pembinaan SMA beralih ke tahap keberlanjutan program baik dalam penjaminan kualitas, perluasan sasaran, dan penyesuaian strategi dengan perkembangan aktual ekosistem pendidikan meliputi: kebijakan, manajerial, teknis, dan substansial. Sesuai konsistensi mengikuti azas desentralisasi, program keberlanjutan juga dilaksanakan berbasis kemitraan dengan Dinas Pendidikan Provinsi.

Rancangan program ini terdiri atas 3 (tiga) kegiatan utama yaitu: konsultasi, supervisi, serta penyegaran dan pembaharuan rancangan. Deskripsi ketiga kegiatan tersebut diuraikan sebagai berikut.

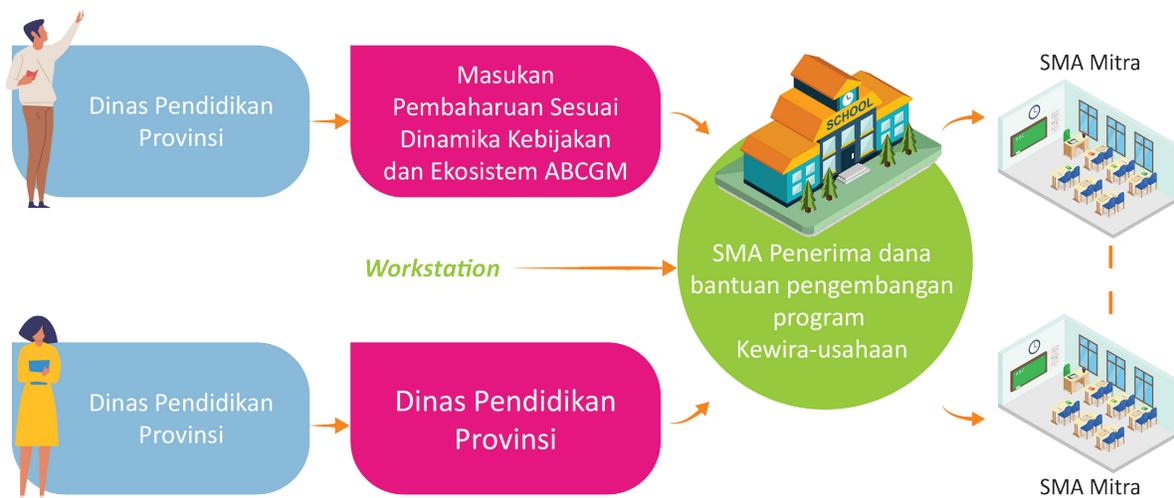
3. Konsultasi diseminasi Program Kewirausahaan di SMA

Memperlancar keberhasilan pengalihan pembinaan program Kewirausa-

haan di SMA, kewenangan dan tanggungjawab pengelolaan dan pemberian sumberdaya pengimbasan diserahkan kepada pemerintah provinsi. Peran Direktorat Pembinaan SMA berada pada tingkat minimal. Agar replikasi berjalan dan mencapai tujuan yang diharapkan, Direktorat Pembinaan SMA tetap memberikan bantuan kepada Dinas Pendidikan Provinsi dalam bentuk konsultasi.

4. Supervisi Diseminasi Program Kewirausahaan di SMA

Sebagai bagian dari sistem keberlanjutan Direktorat Pembinaan SMA melaksanakan supervisi melalui monitoring dan evaluasi pada sejumlah sekolah untuk memperoleh gambaran umum tingkat keberhasilan replikasi dan masalah yang dihadapi kemudian diikuti dengan pemberian bantuan dalam bentuk pemberian rekomendasi untuk ditindaklanjuti oleh Dinas Pendidikan Provinsi dan sekolah. Hasil supervisi digunakan oleh Direktorat Pembinaan SMA sebagai balikan yang dimanfaatkan untuk penyempurnaan berkelanjutan program pengembangan Kewirausahaan di SMA.



Gambar 3. 2. Pembaharuan Rancangan dan Workstation

5. Pembaharuan Rancangan Program Kewirausahaan di SMA

Pada hakikatnya ekosistem pendidikan kewirausahaan ABCGM tidaklah statis tetapi dinamis, berubah setiap saat dan cenderung menjadikan rancangan Program Kewirausahaan di SMA lebih meningkat dan ada pembaharuan. Penyesuaian rancangan dapat dilakukan baik oleh Direktorat Pembinaan SMA maupun oleh Dinas Pendidikan Provinsi. Dalam kegiatan ini secara teknis manajerial, Kewirausahaan di SMA dapat diberdayakan sebagai “workstation” bersama bagi Direktorat Pembinaan SMA dan Dinas Pendidikan Provinsi.

f. Pembaharuan Oleh Program Kewirausahaan

Selain memberikan konsultasi dan melakukan program supervisi sebagaimana telah dijelaskan, sebagai bagian dari upaya keberlanjutan, Direktorat Pembinaan SMA juga mengembangkan program penyegaran dan pembaharuan untuk diterapkan di SMA Penerima dana bantuan pengembangan program Kewirausahaan. Selanjutnya, hasil penerapan rancangan penyegaran dan pembaharuan didiseminasi ke SMA Mitra. Mengikuti pola alih bina, diseminasi penyegaran dan pembaharuan yang diinisiasi oleh Direktorat Pembinaan SMA ke SMA

Mitra juga menjadi kewenangan dan tanggungjawab Dinas Pendidikan Provinsi.

g. Pembaharuan Oleh Dinas Pendidikan Provinsi

Analog dengan yang dilakukan oleh Direktorat Pembinaan SMA, berpegang pada kewenangan dan tanggungjawabnya dalam pengelolaan sistem pendidikan sesuai dengan azas dan ketentuan desentralisasi, Pemerintah Provinsi melalui dinas pendidikan dapat mengembangkan berbagai program pembangunan pendidikan sebagai implementasi kebijakan pemerintah daerah yang mengacu pada kekhasan karakteristik dan tantangan lokal. Dalam konteks ini, Dinas Pendidikan Provinsi dapat memberdayakan SMA Penerima dana bantuan pengembangan program Kewirausahaan sebagai sasaran awalnya sekaligus sebagai titik simpul diseminasi

c) Tahap 4 Program Kewirausahaan di SMA menghasilkan pribadi wirausaha.

Setelah dilakukan Alih Bina dan Sustainability , SMA model pengembangan program kewirausahaan diharapkan sudah dapat mendiseminasikannya ke sekolah disekitarnya dan mengembangkan kegiatan menjadi kewirausahaan



kreatif. Program kewirausahaan lebih lanjut adalah mampu melakukan kolaborasi secara sempurna dengan ekosistem ABCGM dengan memanfaatkan potensi sekitar untuk menjaga keberlangsungan program dan membawa peserta didik berlatih dalam kegiatan nyata dengan masyarakat

Terbentuknya pribadi-pribadi wirausaha merupakan indikator dari keberhasilan pelaksanaan program kewirausahaan di SMA. Keberhasilan program kewirausahaan di SMA dapat diketahui melalui hasil kinerja yang telah dicapai sekolah, dalam hal ini Kepala Sekolah, Guru dan terutama Peserta didik.

Keberhasilan yang dicapai antara lain meliputi 1) lingkungan sekolah yang bernuansa kewirausahaan, 2) pembelajaran yang mengintegrasikan model desain thinking dalam proses creative problem solving 3) peserta didik memiliki karakter dan perilaku wirausaha 4) peserta didik yang mampu berwirausaha secara mandiri atau kelompok.

4

BAB IV

Implementasi Program Kewirausahaan SMA

Dalam pelaksanaannya, Program pembinaan dan pengembangan kewirausahaan di SMA merupakan agenda bersama antara Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam hal ini Direktorat Pembinaan SMA dan Dinas Pendidikan Provinsi. Dinas Pendidikan Provinsi sesuai dengan ketentuan mengusulkan SMA penerima dana bantuan pengembangan program pembinaan kewirausahaan dan memberikan fasilitasi berkembangnya kewirausahaan disekolah tersebut. Sekolah yang diusulkan oleh Dinas Pendidikan Provinsi menyusun proposal tentang program kewirausahaan yang akan dilaksanakan di sekolah. Dinas Pendidikan Provinsi menyetujui proposal yang diajukan oleh sekolah calon penerima dana bantuan pengembangan program kewirausahaan. Selanjutnya proposal yang sudah disetujui oleh Dinas Pendidikan Provinsi disampaikan ke Direktorat PSMA untuk dilakukan verifikasi dan validasi agar dapat ditentukan kelayakan sebagai penerima dana bantuan program kewirausahaan.

A. Ruang Lingkup Materi Kewirausahaan

Ruang lingkup materi kewirausahaan dilakukan melalui aktualisasi pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dikembangkan berdasarkan ruang lingkup materi pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan panduan pada KI dan KD.

Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (kerajinan, rekayasa, budidaya, dan pengolahan) memperhatikan karakteristik pembelajarannya yang meliputi tiga aspek, yaitu produk/jasa yang dihasilkan, proses dan nilai. Aspek produk merupakan media belajar, namun sasaran dan harapan belajar prakarya dan kewirausahaan juga mengembangkan aspek sistem melalui penguatan proses berkarya.

Pembelajaran dilakukan dengan metode learning by doing dan learning by process dan memanfaatkan teknologi digital dan informatika:

Tahap pendidikan wirausaha yaitu :

- Pengolahan ide melalui metode design thinking
- Rencana bisnis
- rencana produksi/aksi
- Pemasaran
- Promosi
- finansial

Anak didik memahami wirausaha bukan sebatas teori tetapi juga menjadi penting dalam proses dan 'doing'. Bidang yang dapat menjadi ruang lingkup pembahasan kewirausahaan sejalan dengan bidang pengembangan ekonomi kreatif RI yang disesuaikan dengan tingkat pendidikan dan karakteristik siswa SMA yaitu :

1. Aplikasi dan game developer

Meningkatnya penetrasi pemanfaatan gawai oleh masyarakat tak lepas dari peran aplikasi yang tertanam di dalamnya. Masyarakat sudah fasih menggunakan berbagai jenis

aplikasi digital seperti peta atau navigasi, media sosial, berita, bisnis, musik, penerjemah, permainan dan lain sebagainya. Berbagai aplikasi tersebut didesain supaya mempermudah pengguna dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Maka tak heran jika potensi subsektor aplikasi dan pengembang permainan sangat besar.

2. Desain komunikasi visual

Desain Grafis (DKV) punya peran yang sangat penting dalam mendukung pertumbuhan bisnis pengusaha swasta, pemilik merek, dan bahkan kelancaran program-program pemerintah. Potensi pasar domestik sangat menjanjikan, terutama dengan semakin banyaknya praktisi DKV lokal yang lebih memahami situasi pasar, pengetahuan, dan nilai-nilai lokal.

3. Desain produk

Desain produk merupakan proses membuat sebuah produk yang menggabungkan unsur fungsi dengan estetika sehingga bermanfaat dan memiliki nilai tambah bagi masyarakat. kecenderungan sub sektor ini sangat positif. Dengan populasi penduduk yang didominasi oleh usia produktif, potensi terbentuknya interaksi antara pelaku industri dan pasar pun sangat besar. Ditambah lagi masyarakat dan pasar sekarang memiliki apresiasi terhadap produk yang berkualitas.

Sub sektor desain produk juga didukung oleh para pelaku industri yang memiliki *craftmanship* andal. Para desainer produk mampu menggali dan mengangkat kearifan lokal, kekayaan budaya Indonesia yang beraneka ragam, dalam setiap karya-karyanya.

4. Busana

Kecenderungan bisnis busana senantiasa berubah dengan cepat. Dalam hitungan bulan, selalu muncul mode busana baru. Ini tak lepas dari produktivitas para perancang busana lokal yang inovatif merancang baju-baju model baru, dan munculnya generasi muda kreatif yang antusias dengan industri busana/pakaian ini. Masyarakat sebagai pasar pun juga semakin cerdas dan berselera tinggi dalam memilih busana.

5. Film, animasi, dan video

Perfilman Indonesia saat ini sedang mengalami perkembangan yang positif. Para rumah produksi mulai berlomba-lomba menggenjot produktivitasnya menggarap film yang berkualitas dari segi cerita sekaligus menguntungkan secara komersial. Ini tak lepas dari potensi penonton Indonesia yang sangat besar dan bisa mengapresiasi film produksi lokal secara positif. Sub sektor ini memiliki potensi yang bisa dikembangkan menjadi lebih baik, walaupun masih harus menghadapi berbagai tantangan.

6. Fotografi

Perkembangan subsektor fotografi yang cukup pesat tak lepas dari banyaknya generasi muda yang sangat antusias belajar fotografi. Tak sedikit pula dari mereka yang kemudian memutuskan terjun di bidang ini sebagai profesional. Masyarakat pun memberikan apresiasi yang positif terhadap dunia fotografi.

7. Kriya

Seni kriya merupakan salah satu sub sektor yang menjadi ciri khas Bangsa Indonesia dan sangat dekat dengan industri pariwisata. Dilihat dari materialnya, kriya meliputi segala kerajinan yang berbahan kayu, logam, kulit, kaca, keramik, dan tekstil. Keterseediaan bahan baku material yang berlimpah dan kreativitas para pelaku industri menjadi faktor utama majunya subsektor ini.

Indonesia memiliki banyak pelaku seni kriya yang kreatif dan piawai dalam ber-

bisnis. Bisnis kriyanya pun beragam. Banyak dari mereka berhasil memasarkan produknya sampai ke pasar luar negeri. Produk-produk kriya Indonesia terkenal dengan 'buatan tangan'-nya, dan memanfaatkan hal tersebut sebagai nilai tambah sehingga bisa dipasarkan dengan harga yang lebih tinggi.

8. Kuliner

Sub sektor kuliner memberikan kontribusi yang cukup besar, yaitu 30% dari total pendapatan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif. Industri kuliner mempunyai potensi yang sangat kuat untuk berkembang, oleh karena itu pemerintah akan mendukung sub sektor ini supaya lebih maju.

9. Musik

Musik merupakan industri cukup menjanjikan dalam dunia pentas. Besarnya minat dan antusiasme para musisi muda untuk terjun ke dalam bidang ini menunjukkan bahwa musik punya potensi menjadi industri yang lebih besar. Bekraf optimistis menempatkan musik sebagai salah satu sub sektor yang akan dikelola secara lebih maksimal.

10. Penerbitan

Pasar industri penerbitan memang tidak sebesar sub sektor yang lain, namun industri ini punya potensi yang tak kalah kuat. Banyak penerbitan besar dan kecil yang masih bermunculan meramaikan industri ini. Ditambah lagi perkembangan teknologi yang memungkinkan buku diterbitkan dalam bentuk digital.

Penerbitan turut berperan aktif dalam membangun kekuatan intelektualitas bangsa. Munculnya sastrawan, penulis, peneliti, dan para cendekiawan, tak lepas dari peran industri ini. Walaupun saat ini profesi penulis masih dianggap kurang menjanjikan, banyak para penulis muda yang sangat antusias, silih berganti menerbitkan karya-karyanya.

11. Periklanan,

Periklanan adalah sub sektor ekonomi kreatif yang karyanya memiliki daya sebar paling tinggi. Hal ini tak lepas dari peran sinergi para pemilik modal yang ingin memasarkan produk dan jasa mereka dengan media yang dimanfaatkan. Sampai saat ini, iklan masih menjadi medium paling efisien untuk memublikasikan produk dan jasa.



Potensi industri ini pun tak perlu diragukan lagi. Pertumbuhan belanja iklan nasional bisa mencapai 5-7% setiap tahunnya. Ditambah lagi, iklan mempunyai soft power berperan dalam membentuk pola konsumsi, pola berpikir, dan pola hidup masyarakat. Oleh karena itu sangat penting apabila sub sektor ini dikuasai oleh SDM lokal.

12. Seni pertunjukan

Indonesia mempunyai kekayaan dan keanekaragaman seni dan tradisi pertunjukan, seperti wayang, teater, tari, dan lain sebagainya. Seni pertunjukan dari masing-masing daerah sudah tersebar secara sporadis ke seluruh wilayah di Indonesia. Banyaknya jumlah seni pertunjukan baik tradisi maupun kontemporer yang selama ini dikreasikan, dikembangkan, dan dipromosikan, telah

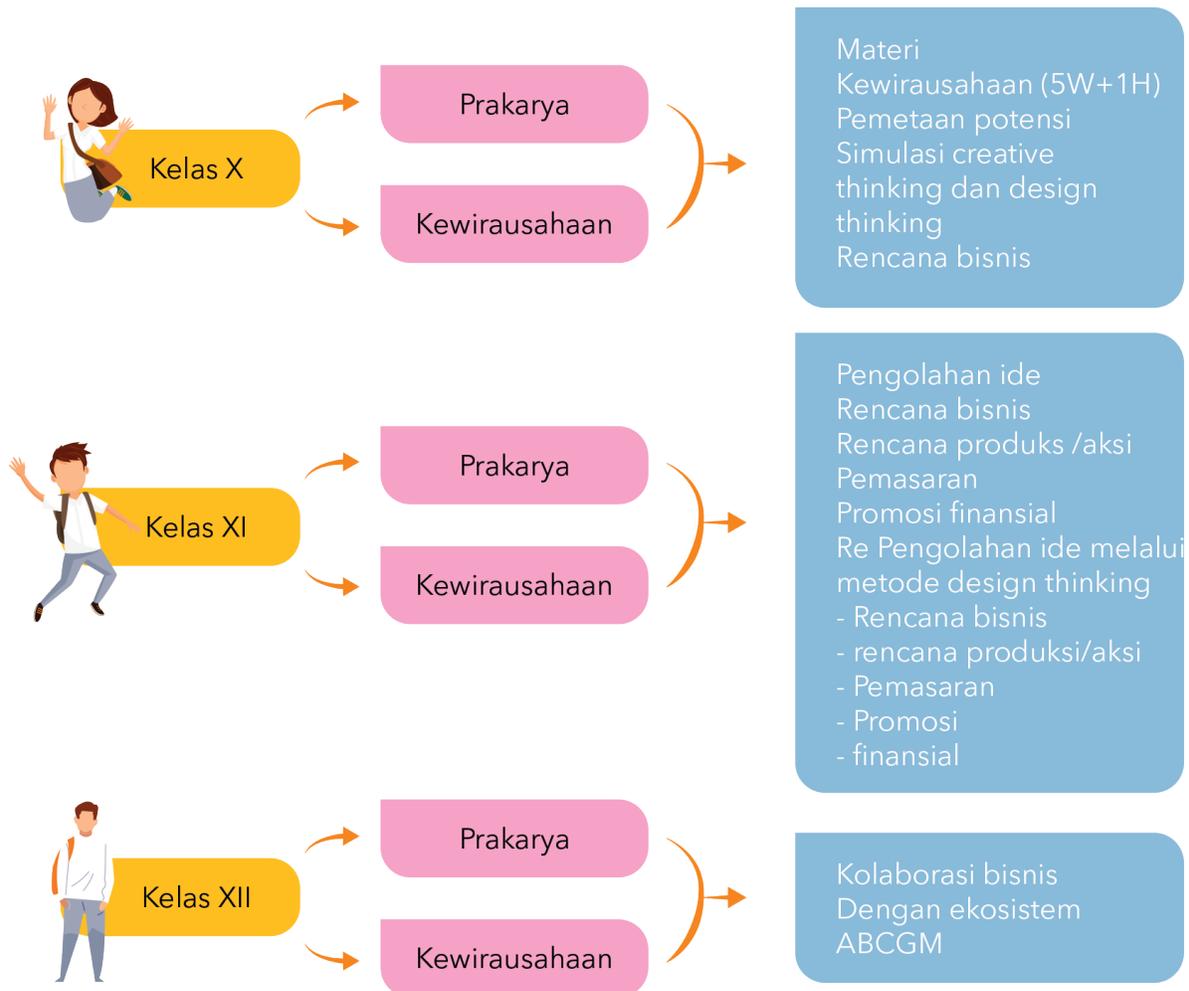
mendapatkan apresiasi dunia internasional.

13. Seni Rupa

Industri seni rupa dunia sedang memusatkan perhatiannya ke Asia Tenggara. Indonesia pun tak luput dari perhatian mereka. Di mana Indonesia mempunyai potensi terbesar baik secara kualitas, kuantitas, pelaku kreatif, produktivitas, dan potensi pasar. Seni rupa Indonesia juga sudah memiliki jaringan yang sangat kuat baik dalam negeri ataupun di luar negeri.

Prinsip pendidikan kewirausahaan pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan adalah karya yang merupakan kerja sama ekosistem ABCGM hasil dari kegiatan design thinking dalam salah satu subsektor ekonomi kreatif . Diharapkan dapat menjadi karya kreatif, mempunyai nilai keterjualan; oleh karenanya karya tersebut harus memenuhi standar pasar, yaitu menyenangkan pembeli, nilai kemanfaatan, kreatif serta bertanggungjawab terhadap ciptaannya berdasarkan logika matematis maupun pengetahuan estetis.

A. Berikut ini pemetaan materi pembelajaran kewirausahaan pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.



Gambar 4.1. Pemetaan Materi Pembelajaran Kewirausahaan

Materi pembelajaran kewirausahaan pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan tersebut digunakan sebagai dasar penyusunan program-program kewirausahaan

di sekolah. Dengan demikian program kewirausahaan yang ada di sekolah merupakan aktualisasi/aksi nyata dari pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di kelas. Hasil pembelajaran dari mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan membuat peserta didik mempunyai pola pikir kewirausahaan sehingga menjadi pribadi wirausaha.

1) Kegiatan kokurikuler kewirausahaan

Kegiatan kokurikuler sebagaimana dimaksud merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk penguatan atau pendalaman kompetensi dasar atau indikator pada mata pelajaran/bidang sesuai dengan kurikulum. Kegiatan kokurikuler sebagaimana dimaksud meliputi kegiatan pengayaan mata pelajaran Prakarya dan kewirausahaan seperti kegiatan membuat website penjualan produk baik secara daring maupun luring.

2) Kegiatan ekstrakurikuler kewirausahaan

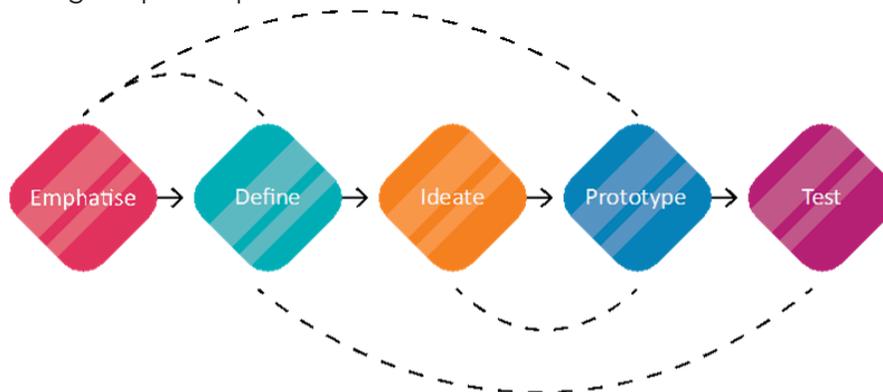
Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan. Kegiatan ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal. Kegiatan ekstrakurikuler juga dapat menjadi media pendukung implementasi kewirausahaan yang merupakan proyek kolaborasi ekosistem kewirausahaan /ABCGM melalui metode desain thinking.

B. Pengembangan design thinking dan lean canvas

1. Design Thinking

Proses Design thinking bersifat iterasi, fleksibel dan berfokus pada kerja sama antara pengguna dan penghasil produk atau jasa. Titik berat pada bagaimana ide dimunculkan berdasar pada bagaimana cara berfikir konsumen, cara merasakan dan perilaku pengguna

Langkah Langkah penerapan :



Gambar 4. 2. Pembaharuan Rancangan dan Workstation

a. Daya Tarik

Langkah awal dalam desain thinking adalah untuk mendapatkan pemahaman yang bersifat empati terhadap masalah yang dihadapi. Dalam proses ini melibatkan observasi, proses bertanya dan merasakan pengalaman konsumen/objek yang dihadapi. Empati menjadi penting dalam proses ini karena memungkinkan perencana membuat asumsi berdasar kebutuhan user /konsumen. Dalam proses ini informasi dikumpulkan untuk menjadi bahan pada tahap selanjutnya agar menghasilkan pemahaman yang menyeluruh terhadap user/konsumen mengenai kebutuhan dan masalah yang dihadapi

yang dapat dipecahkan melalui produk/jasa yang akan dihasilkan

b. Menentukan Masalah

Dalam tahap Define, kita menempatkan informasi yang sudah didapatkan dalam tahap empatise untuk dianalisa sesuai dengan observasi untuk menemukan masalah utama yang dihadapi user/konsumen. Sebagai contoh menuliskan statement dalam define masalah adalah dari kacamata user sbb. Remaja wanita membutuhkan makanan bergizi untuk pertumbuhan. Akan berbeda dengan kita mendefinisikan melalui kacamata perusahaan seperti : perlu meningkatkan penjualan makanan sehat kepada remaja wanita sebesar 5%.

Dalam tahap ini akan membahas tim perencana menemukan ide yang menjadi salah satu solusi permasalahan yang dihadapi konsumen atau user . Dalam tahap ini pun sudah dimulai tahap menuju ideasi dengan menanyakan pertanyaan utama untuk mencari solusi seperti : bagaimana cara kita memotivasi remaja wanita untuk melakukan sesuatu yang akan memberi keuntungan pada remaja wanita dan perusahaan penyedia makanan sehat.

c. Menyimpulkan Gagasan

Dalam tahap ini perencana telah memulai mengeluarkan ide yang berpusat pada kebutuhan konsumen atau user. Panduan utama bagi perencana adalah mulai berfikir bebas untuk mengidentifikasi solusi baru yang menjadi pemecahan masalah yang sudah ditemukan di tahap sebelumnya, selain itu juga perencana mulai memakai cara alternatif baru untuk 'melihat masalah'. Teknik yang dapat dilakukan dalam pengumpulan gagasan seperti curah pendapat, menuliskan pendapat, perkiraan terbuka dan SCAMPER. Curah pendapat dan perkiraan terbuka biasanya digunakan untuk menstimulasi cara berfikir bebas dan memperluas pemahaman akan masalah. Sangat penting untuk menemukan sebanyak banyaknya solusi di tahap awal ideasi. Kemudian disusul dengan memilih salah satu atau beberapa ide untuk di uji cobakan sehingga menemukan solusi terbaik yang dibutuhkan konsumen.



d. Purwarupa

Membuat purwarupa dari ide adalah sebagai salah satu jalan untuk menguji coba produk/jasa yang akan dijual. Purwarupa dapat diujicobakan pada orang-orang diluar tim perencana. Dalam tahap ini merupakan tahap ekperimental dengan tujuan mencari solusi terbaik untuk setiap masalah yang sudah diidentifikasi

e. Pengujian

Proses uji coba dapat dilakukan dalam bentuk pemakaian produk atau uji coba berupa perilaku dalam penjualan jasa. Ini merupakan proses 'iterative' , dimana hasil uji coba sering digunakan untuk melakukan kembali proses redifine dari masalah untuk menemukan kembali apa yang dibutuhkan user/ konsumen, kondisi cara menggunakan, bagaimana user berfikir-merasakan- berperilaku.

2. Lean Canvas

Lean canvas diadaptasi oleh Ash Maurya dari BMC yang diciptakan oleh Alexander Osterwalder.

Masalah	Solusi	Nilai Unik	Perkiraan Terburuk	Customer Segments
Tiga masalah utama	Tiga solusi utama	Pesan yang menyatakan bahwa produk Anda layak dibeli	Tidak dapat dengan mudah dibeli	Target Pelanggan
	Metrik Kunci Aktivitas utama yang diukur		Channels Jalan menuju pelanggan	
Struktur Pembiayaan Biaya Akuisisi Pelanggan, Biaya Distribusi, Hosting, Orang, dll.			Pengembalian Model Pendapatan, Pendapatan, Marjin Kotor	

Produk

Pasar

Gambar 4. 3. Lean Canvas

a. Masalah

Merupakan proses awal mendeskripsikan masalah yang dirasakan oleh customer yang perlu dipecahkan. Dalam Design thinking, tahap ini merupakan tahap empathize, dimana siswa didik belajar berempati atau merasakan masalah masalah yang dihadapi customer. Tanpa ada masalah customer maka tidak akan tercipta produk/jasa untuk ditawarkan.

b. Penentuan Konsumen

Masalah dan kelompok konsumen dapat dilihat tersambung satu sama lain. Tanpa menetapkan segmen maka kita tidak akan dapat memetakan masalah yang akan dipecahkan melalui produk/jasa yang ditawarkan

c. Nilai Unik yang ditawarkan

Di bagian tengah canvas adalah *value* yang ditawarkan kepada customer. Apa yang diharapkan oleh customer sehingga ia mau membeli produk atau jasa.

d. Penyelesaian

Menemukan penyelesaian dari permasalahan adalah kunci dari lean canvas. Membuat survey dari solusi yang ditawarkan pada segmen customer adalah salah satu cara memvalidasi ide. Cycle dalam lean model adalah : Build - measure -lean cycle seperti layaknya proses test dalam design thinking

e. Saluran/media

Adalah cara untuk meraih customer melalui media. Pemilihan media dapat dilakukan melalui teknologi digital dan informatika

f. Pengembalian/revenue

Harga dari produk/jasa tergantung pada tipe model. Melakukan strategi penetapan harga untuk produk atau jasa lebih direkomendasikan dalam model ini

g. Struktur pembiayaan

Wirausaha perlu membuat daftar biaya operasional dari bisnis untuk mencapai BEP yang diharapkan

h. Matrik Kunci

Matrik kunci digunakan untuk memonitor kinerja bisnis, dapat menggunakan model Pirate metrics dari Dave McClure

i. Perkiraan terburuk

Prinsip dasarnya adalah menemukan hal yang tidak dapat di copy atau dibeli, maka perkiraan terburuk bisa berupa informasi, keinginan tim, penguatan dari ahli, pelanggan yang dipunyai.

C. Indikator Standar SMA Kewirausahaan

Indikator standar SMA Kewirausahaan meliputi :

1. Dokumen KTSP Bermuatan Kewirausahaan.

Sekolah memiliki dokumen KTSP yang memuat tentang program kewirausahaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

a. Dokumen KTSP disusun melalui:

1. Analisis program kewirausahaan melalui potensi keunggulan lokal;
2. Pemetaan kompetensi mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan untuk menentukan program kewirausahaan yang akan dikembangkan;
3. Penelusuran bakat minat peserta didik untuk mengembangkan program kewirausahaan yang sesuai dengan kebutuhan serta bermanfaat bagi peserta didik;
4. Pengkajian jenis program kewirausahaan yang dapat dilaksanakan oleh sekolah;
5. Pengintegrasian nilai-nilai kewirausahaan pada kegiatan ekstrakurikuler dan budaya sekolah.

b. Komponen KTSP, memuat:

1. Visi, misi, tujuan satuan pendidikan
2. Strategi yang mencerminkan upaya untuk mencapai hasil belajar peserta didik yang berkualitas, didukung dengan suasana belajar dan suasana sekolah yang memadai, kondusif, menyenangkan dan mencirikan adanya program kewirausahaan.

c. Muatan yang terkandung dalam KTSP mencerminkan program kewirausahaan melalui:

1. Aktualisasi pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

2. Integrasi nilai-nilai kewirausahaan melalui kegiatan ekstrakurikuler dan budaya sekolah.
 3. Praktik-praktik terbaik (best practices) tentang pelaksanaan pendidikan kewirausahaan
2. Identifikasi Kualifikasi Kemampuan

Kualifikasi merupakan kriteria kemampuan peserta didik yang diharapkan dapat dicapai setelah menyelesaikan masa belajarnya di satuan pendidikan.

 - a. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap beriman, berakhlak mulia, berpengetahuan luas, terampil berpikir dan bertindak kreatif, inovatif, produktif, mandiri, sesuai rumusan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan lulusan SMA;
 - b. Memiliki pengetahuan dan keterampilan menangkap peluang berani mengambil berbagai risikonya;
 - c. Kreatif dan inovatif untuk menciptakan sesuatu yang baru/berbeda
 3. Materi

Standar Isi merupakan kriteria mengenai ruang lingkup materi dan tingkat kompetensi peserta didik untuk mencapai kompetensi lulusan pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Standar isi meliputi :

 - a. Melakukan analisis potensi lokal untuk menentukan jenis kewirausahaan yang dipilih sesuai dengan keunggulan lokal
 - b. Adanya penambahan jam pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.
 4. Perangkat Pembelajaran

Sekolah mempunyai perencanaan pembelajaran yang mengintegrasikan program kewirausahaan dan melakukan pengawasan serta pengendalian terhadap seluruh proses pendidikan yang terjadi di sekolah untuk mendukung pencapaian standar kompetensi lulusan.

 - a. Penyiapan perangkat pembelajaran
 1. Adanya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), untuk mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan serta matapelajaran lain yang relevan yang berisi:
 - a. Tujuan pembelajaran, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran dan penilaian hasil pembelajaran.
 - b. Pemanfaatan sumber daya ekosistem (ABCGM) yang terintegrasi dalam proses pembelajaran terutama untuk mendukung pendidikan kewirausahaan. Adanya bahan ajar dari berbagai sumber dan berbagai bentuk tentang kewirausahaan untuk mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan serta mata pelajaran lain yang relevan.
 2. Memiliki rencana program kewirausahaan yang dibuat dengan melibatkan proses creative problem solving.
 - b. Memiliki rencana program kewirausahaan yang memadukan pembelajaran intra, ko dan ekstra

Pelaksanaan proses pembelajaran

 1. Pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan

- kan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam praktik kewirausahaan dengan menjadikan program kewirausahaan sebagai sarana pendukung pencapaian kompetensi dasar.
2. Pelaksanaan pembelajaran mengacu RPP melalui tahapan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup dengan menerapkan pendekatan saintifik, higher order thinking skills untuk pengembangan keterampilan abad 21 (4C);
 3. Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan metode creative problem solving salah satunya metode design thinking
 4. Proses pembelajaran kewirausahaan dapat dilakukan dengan cara:
 - a. Seluruh pembelajaran dilaksanakan di sekolah yang bersangkutan.
 - b. Sebagian pembelajaran dilaksanakan melalui kerjasama dengan satuan pendidikan formal lain.
 - c. Sebagian pembelajaran dilaksanakan melalui kerjasama dengan ekosistem ABCGM
 - c. Pengawasan
Melaksanakan pengawasan pembelajaran secara periodik oleh kepala sekolah dan/atau pengawas sekolah.
5. Kemampuan Pendidik
- a. Kualifikasi akademik pendidik
 1. Memiliki kualifikasi pendidik untuk memandu program kewirausahaan yang menerapkan creative problem solving oleh satuan pendidikan sebagai penyelenggara.
 2. Adanya tenaga ahli/pengajar dari ekosistem kewirausahaan (ABCGM) yang dapat membantu pelaksanaan program kewirausahaan di sekolah.
 - b. Tenaga kependidikan
 1. Seluruh tenaga kependidikan memiliki keinginan dan pengetahuan dalam upaya implementasi program kewirausahaan.
 2. Seluruh tenaga kependidikan mendukung pelaksanaan program kewirausahaan.
6. Infrastruktur
- Standar sarana dan prasarana pendidikan yang mendukung proses creative problem solving peserta didik.
- a. Ruang kelas
Adanya program dan upaya optimalisasi sarana dan prasarana guna mendukung implementasi program kewirausahaan melalui aktualisasi mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan , ekstrakurikuler dan kookurikuler
 - b. Perpustakaan
Tersedia buku (buku teks pelajaran, buku panduan guru, buku pengayaan, buku referensi, bahan ajar, dan sumber belajar lain) yang dapat mendukung program kewirausahaan , pengembangan kreatifitas dan design thinking.
 - c. Ruang Guru
 1. Pengaturan ruang guru memungkinkan untuk mobilitas MGMP, terutama MGMP Prakarya dan Kewirausahaan.
 2. Pengaturan ruang guru memungkinkan untuk diskusi dalam rangka mengembangkan nilai-nilai kewirausahaan.

- d. Pojok kewirausahaan
Dapat memanfaatkan ruang koperasi dan atau sarana prasarana lain dalam mendukung praktik kewirausahaan yang dapat meliputi kegiatan
 1. Kegiatan diskusi
 2. Pameran dan pusat informasi produk produk kewirausahaan peserta didik
 3. Dinding display proses pengembangan kewirausahaan yang menerapkan design thinking oleh peserta didik

- 7. Manajemen Pengelolaan
 - a. Program kerja sekolah
Memiliki dokumen program kerja sekolah yang memuat pendekatan design thinking dalam pengembangan program kewirausahaan
 - b. Penyiapan perangkat/panduan operasional oleh satuan pendidikan
 1. Tersedia panduan penyelenggaraan program kewirausahaan yang memadukan kegiatan intrakurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler melalui pendekatan design thinking .
 2. Tersedia panduan pembelajaran dan penilaian program kewirausahaan yang dilaksanakan melalui penilaian intrakurikuler dan ekstrakurikuler.
 3. Tersedia instrumen penelusuran dan analisis potensi kewirausahaan peserta didik .
 4. Memiliki naskah penetapan jenis program kewirausahaan yang diselenggarakan oleh satuan pendidikan dengan mempertimbangkan ketersediaan daya dukung dan minat, bakat serta kebutuhan peserta didik.
 5. Memiliki program dan naskah kemitraan dengan lembaga formal/non formal lainnya (ekosistem kewirausahaan/ABCGM) dalam pelaksanaan program kewirausahaan.
 - c. Melaksanakan pengelolaan ketenagaan
 1. Melaksanakan program pemberdayaan/kemitraan guru dari lembaga formal/non formal lainnya (ekosistem kewirausahaan/ABCGM) untuk pelaksanaan program kewirausahaan.
 2. Menetapkan tim pengembang program kewirausahaan.
 - d. Melaksanakan pengelolaan sarana dan prasarana
 1. Memiliki jadwal penggunaan dan pemeliharaan sarana dan prasarana pendidikan yang menunjang implementasi program kewirausahaan.
 2. Melaksanakan program pemberdayaan/kemitraan dengan lembaga formal/non formal lainnya (ekosistem kewirausahaan/ABCGM) dalam rangka pemanfaatan sarana prasarana untuk mendukung pelaksanaan program kewirausahaan.
 - e. Supervisi dan evaluasi keterlaksanaan program
 1. Melakukan program supervisi dan evaluasi diri terhadap implementasi program kewirausahaan di sekolah.
 2. Memiliki tim supervisi dan evaluasi diri terhadap implementasi program kewirausahaan di sekolah.
 3. Menyusun dokumen laporan hasil supervisi dan evaluasi diri implementasi program kewirausahaan di sekolah.

- 8. Analisis Kebutuhan Biaya

- a. Pembiayaan sekolah didasarkan pada rancangan biaya operasional program kerja tahunan meliputi investasi, operasi, bahan atau peralatan dan biaya personal,
 - b. Sumber pembiayaan sekolah dapat berasal dari orang tua peserta didik, alumni, dan elemen ekosistem ABCGM yang mendukung tujuan kewirausahaan.
 - c. Penggunaan dana harus dipertanggungjawabkan dan dikelola secara transparan dan akuntabel,
 - d. Dalam Rencana Kerja Anggaran Sekolah (RKAS), tersedia alokasi pendanaan untuk pengembangan program pendidikan kewirausahaan.
9. Pengukuran Capaian Kompetensi
Sekolah melaksanakan penilaian untuk:
- a. Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan melalui proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik. Penilaian mengacu pada prinsip penilaian dengan menggunakan teknik dan instrumen penilaian yang sesuai misalnya penilaian proyek, produk atau lainnya berdasarkan mekanisme dan prosedur penilaian terstandar.
 - b. Program kewirausahaan yang diimplementasikan pada kegiatan ekstrakurikuler atau budaya sekolah.
10. Praktik baik (*Best practices*) dan Keunggulan
Sekolah mengembangkan program dan kegiatan pendidikan kewirausahaan:
- a. Pameran dan bazar hasil kreasi peserta didik baik secara daring maupun luring
 - b. Melakukan kerja sama / kolaborasi dengan ekosistem kewirausahaan/ABCGM dalam pelaksanaan program kewirausahaan.
 - c. Adanya pojok kewirausahaan
 - d. Pemberdayaan potensi lokal dalam Melakukan rintisan kegiatan produksi dan pemasaran .
 - e. Melakukan program pengembangan cara mencari, mengolah dan memanfaatkan sumber informasi untuk mendukung program kewirausahaan.

D. Pengorganisasian Pelaksanaan Kewirausahaan

SMA yang melakukan pengembangan program kewirausahaan merupakan program peningkatan mutu pendidikan berbasis wilayah (provinsi dan kabupaten/kota) yang diintegrasikan dengan program pembinaan lainnya dari Direktorat Pembinaan SMA, Dinas Pendidikan Provinsi, dan Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP). Oleh karena itu diperlukan kerjasama dan komitmen bersama untuk mengalokasikan program dan anggaran bagi pembinaan SMA penerima dana bantuan pengembangan program kewirausahaan. Keterkaitan dan keterlibatan institusi terkait dalam pembinaan SMA pengembangan program kewirausahaan dapat digambarkan seperti Gambar 4.1

- a. Direktorat Pembinaan SMA
Direktorat Pembinaan SMA sebagai pengelola dan pembina SMA pengem-



Gambar 4.4. Keterkaitan dan Keterlibatan Institusi Terkait Dalam Pembinaan SMA Kewirausahaan

bangunan program Kewirausahaan secara nasional mempunyai peran dan tugas:

- 1) Menetapkan kebijakan program Kewirausahaan di SMA;
- 2) Menetapkan jumlah dan sebaran SMA pelaksana kewirausahaan yang dibina langsung oleh direktorat
- 3) Menyusun perangkat pendukung pelaksanaan program Kewirausahaan di SMA.
- 4) Mensosialisasikan konsep dan strategi implementasi program Kewirausahaan di SMA kepada Dinas Pendidikan Provinsi, LPMP, dan SMA penerima dana bantuan pengembangan program kewirausahaan;
- 5) Memberikan bimbingan teknis dalam perencanaan dan pelaksanaan program kerja SMA penerima dana bantuan pengembangan program kewirausahaan; Melaksanakan supervisi dan evaluasi pencapaian program Kewirausahaan di SMA;
- 6) Berkoordinasi dengan Dinas Pendidikan Provinsi, LPMP, dan SMA yang melakukan pengembangan program kewirausahaan sesuai dengan tugas dan fungsinya.

b. Dinas Pendidikan Provinsi

- 1) Peran Dinas Pendidikan Provinsi sebagai pembina SMA di wilayahnya antara lain: Menerapkan kebijakan program Kewirausahaan di SMA di wilayah provinsi;
- 2) Memberi bimbingan teknis dan manajerial rangka pemenuhan profil SMA yang melakukan pengembangan program kewirausahaan;
- 3) Menambah jumlah SMA yang melakukan pengembangan program ke

- wirusaha secara mandiri;
- 4) Melakukan pemantauan dan evaluasi kinerja SMA yang melakukan pengembangan program kewirausahaan;
 - 6) Berkoordinasi dengan Direktorat Pembinaan SMA, LPMP, dan SMA penerima dana bantuan pengembangan program kewirausahaan sesuai dengan tugas dan fungsinya.
- c. Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP)
- Memberikan pembinaan sesuai dengan tugas dan fungsi LPMP antara lain:
- 1) Pemetaan mutu SMA
 - 2) Pembinaan sistem penjaminan mutu internal;
 - 3) Berkoordinasi dengan Direktorat Pembinaan SMA, Dinas Pendidikan Provinsi, dan SMA yang mengembangkan program kewirausahaan sesuai dengan tugas dan fungsinya.
- d. SMA pelaksana pengembangan program kewirausahaan
- SMA sebagai pelaksana pengembangan program kewirausahaan mempunyai tugas yang berkaitan dengan tahap penataan, pemantapan, dan kemandirian antara lain sebagai berikut:
- 1) Mengumpulkan data dan informasi kondisi sekolah dan lingkungan eksternal;
 - 2) Melakukan analisis konteks yang meliputi analisis SNP (diutamakan pada SKL, SI, Standar Proses, dan Standar Penilaian) analisis sekolah untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan, dan analisis lingkungan eksternal untuk pengembangan kewirausahaan dalam menggali potensi keunggulan daerah serta analisa potensi ekosistem pendidikan;
 - 3) Melakukan penelusuran kapasitas peserta didik untuk mengembangkan wirausaha kreatif penelusuran minat dan bakat peserta didik untuk menentukan jenis kewirausahaan yang akan dilaksanakan dan dikembangkan;
 - 4) Menjalin kerjasama dengan ekosistem pendidikan, pendidikan formal dan lembaga informal dalam penyelenggaraan program kewirausahaan.
 - 5) Menyusun program kerja 1 tahun pelaksanaan program kewirausahaan dengan prinsip jejaring wirausaha.
 - 6) Berkoordinasi dengan Direktorat Pembinaan SMA dan Dinas Pendidikan Provinsi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan proses dan hasil program kerja.
 - 7) Melaporkan proses dan hasil pelaksanaan program kerjakepada Dinas Pendidikan Provinsi, direktorat Pembinaan SMA Dan dipublikasikan.
- e. Pelibatan Publik
- Peran publik dan berbagai lembaga pemangku kepentingan pendidikan seperti Ditjen Guru dan Tenaga Kependidikan, Balitbang Kemendikbud, Perguruan Tinggi, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), lembaga yang terkait dengan kewirausahaan, masyarakat, dan lain-lain merupakan dukungan eksternal bagi SMA yang melakukan pengembangan program kewirausahaan untuk membantu penyelenggaraan program kewirausahaan dan keunggulan

sekolah. Melibatkan ekosistem kewirausahaan /ABCGM dalam pengembangan kewirausahaan dalam bentuk kemitraan, konsultasi, narasumber, bantuan material pembelajaran, dan sejenisnya.

E. Pengembangan dan Pengelolaan Kewirausahaan

Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam pengembangan kewirausahaan:

1. Pengembangan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Untuk mengembangkan program kewirausahaan di lingkungan sekolah, tidak perlu merevisi kurikulum. Pengembangan kurikulum dalam rangka menanamkan jiwa wirausaha pada peserta didik dapat dilakukan dengan cara mengembangkan KTSP yang telah ada dengan mengaktualisasikan mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada program-program nyata kewirausahaan. Selain itu perlu juga diimplementasikan nilai-nilai kewirausahaan pada kegiatan ekstrakurikuler dan budaya sekolah.
2. Peningkatkan Peran Sekolah dalam Mempersiapkan Wirausaha. Hakikat persiapan seorang wirausaha adalah dalam segi penempatan sikap mental wirausaha. Dengan perkataan lain, persiapan seorang wirausaha terletak pada penempatan semua daya kekuatan pribadi peserta didik untuk menjadikannya dinamis dan kreatif, disamping mampu berusaha untuk hidup maju dan berprestasi. Salah satu ciri seorang wirausaha adalah memiliki kepribadian yang kuat. Nilai-nilai itulah yang perlu dikembangkan pada peserta didik melalui pendidikan kewirausahaan di sekolah.
3. Pengembangan dalam Pengorganisasian Proses Pembelajaran. Proses pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dilaksanakan agar peserta didik mengalami perkembangan pribadi yang integratif, dinamis, dan kreatif. Hal ini tidak berarti bahwa pengorganisasian yang sudah berlaku di sekolah harus dihilangkan. Pengorganisasian yang sudah ada biar berlangsung terus, yang penting perlu dicari cara pengorganisasian lain untuk menunjang proses belajar mengajar yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk aktif belajar dalam kenyataan hidup sehari-hari.

Selain itu alternatif lain untuk mengembangkan organisasi pengalaman belajar peserta didik adalah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek melalui pendekatan design Thinking . Sebagai contoh pada pembelajaran materi proyek melalui pendekatan design thinking, peserta didik dilatih untuk berfikir kreatif dan terampil menemukan masalah dalam kehidupan sehari-hari serta mengkolaborasikan semua sumber daya untuk membuat pemecahan masalah berupa produksi karya atau jasa yang mempunyai nilai . Selanjutnya hasil karya atau jasa dapat menjadi media latihan menjual pada materi pemasaran dititipkan dalam unit penjualan di sekolah untuk digunakan sebagai latihan menjual pada saat penyampaian materi pemasaran. Model seperti ini tidak mengganti pengorganisasian proses pembelajaran yang sudah ada melainkan sebagai variasi pengalaman belajar peserta didik.

4. Pengembangan Proses Kelompok

Hubungan pribadi antar peserta didik di dalam kelas mempunyai pengaruh terhadap belajar mereka. Aktivitas belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh perasaannya tentang diri sendiri dalam hubungannya dengan guru-guru serta teman-temannya. Pertumbuhan peserta didik banyak tergantung pada suasana emosional dari kelompok kelasnya. Proses-proses kelompok di kelas bukan hanya mempengaruhi perasaan dan sikap para peserta didik, tetapi juga mempengaruhi hasil belajar mereka. Oleh karena itu guru dituntut untuk berusaha mengadakan modifikasi-modifikasi terhadap proses-proses kelompok peserta didik di dalam kelas agar jiwa kewirausahaan pada diri peserta didik tumbuh dan berkembang.

Pengembangan kegiatan kelompok menjadi salah satu media tumbuh kembang jiwa kewirausahaan peserta didik. Dalam kegiatan design thinking peserta didik dilatih untuk melakukan kolaborasi antar stakeholder dalam ekosistem ABCGM. Peserta didik dituntut untuk dapat bekerjasama



dalam kelompok dan mengembangkan kemampuan manajemen, melakukan belajar untuk belajar, komunikasi, memahami orang lain, dan melakukan analisa terhadap kelebihan dan kelemahan, peluang dan tantangan

5. Pengembangan pada Diri Pendidik

Sebelum guru melaksanakan pembelajaran di kelas, terlebih dahulu guru juga dilatih mengenai cara cara untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik, memahami seluk beluk kewirausahaan terutama yang terkait dengan penanaman jiwa dan perilaku wirausaha (jiwa dan skill kewirausahaan), memahami mekanisme metode Design thinking dalam kelas dan akan lebih baik lagi jika guru memiliki pengalaman empiris dalam berwirausaha.

Pengelolaan program kewirausahaan dilakukan melalui berbagai kegiatan baik di kelas, di sekolah, maupun di masyarakat.

1. Pengelolaan di kelas

Pengelolaan di kelas dilakukan melalui pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang dirancang sedemikian rupa untuk pengembangan kewirausahaan. Setiap kegiatan belajar mengembangkan kemampuan dalam ranah

sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Oleh karena itu tidak selalu diperlukan kegiatan belajar khusus untuk mengembangkan nilai-nilai kewirausahaan, untuk pengembangan nilai-nilai kewirausahaan memerlukan upaya pengondisian sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk memunculkan perilaku yang menunjukkan nilai-nilai kewirausahaan. Kegiatan pembelajaran di dalam kelas dapat dilakukan melalui metode simulasi kreatifitas, dan pembelajaran proyek

2. Pengelolaan di sekolah

Pengelolaan di sekolah dilakukan melalui berbagai kegiatan sekolah yang diikuti seluruh peserta didik, guru, dan tenaga kependidikan. Program kewirausahaan dirancang sejak awal tahun pelajaran, dimasukkan ke dalam kalender akademik dan yang dilakukan sehari-hari sebagai bagian dari budaya sekolah. Contoh kegiatan yang dapat dimasukkan ke dalam program sekolah adalah lomba eksplorasi ide atau pembuatan model bisnis berupa produk atau prototype jasa berbagai produk "prakarya" yang dihasilkan oleh peserta didik, pameran hasil karya peserta didik (baik luring dan daring) melakukan wawancara kepada tokoh wirausaha, mengundang berbagai narasumber untuk berdiskusi, berceramah yang berhubungan dengan kewirausahaan, workshop Design thinking dengan tema tertentu serta pengembangan nilai-nilai kewirausahaan pada kegiatan kepeserta didikan.

Pendidikan kewirausahaan juga bisa dilaksanakan melalui kegiatan ekstrakurikuler, yang melatih jiwa kewirausahaan berbasis kreatifitas peserta didik melalui kegiatan kegiatan simulasi Design thinking atau dengan mengembangkan usaha yang terkait dengan bakat dan minat peserta didik dan kolaborasi ekosistem kewirausahaan/ABCGM berdasar potensi sekitar . Peran guru adalah menjadi fasilitator yang memfasilitasi setiap proses kegiatan peserta didik, menggali po-



tensi dan cita-cita peserta didik secara jelas sehingga dapat menginspirasi setiap peserta didik untuk dapat melihat jiwa kewirausahaan dalam dirinya.

3. Pengelolaan di masyarakat

Pengelolaan kewirausahaan di masyarakat dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan kolaborasi ekosistem ABCGM yang melibatkan seluruh stakeholder pendidikan termasuk seluruh atau sebagian peserta didik diikuti oleh seluruh atau sebagian peserta didik, dirancang sekolah sejak awal tahun pelajaran, dan dimasukkan ke dalam kalender akademik. Contoh pengelolaan yang ada di masyarakat adalah melakukan proses 3C (connect, colaboration, commerce), membuat platform penjualan bersama, melakukan pengabdian masyarakat untuk mengimplementasikan hasil produk "prakarya" agar dapat dimanfaatkan untuk peningkatan ekonomi masyarakat, dan lain-lain.

F. Supervisi Implementasi dan Evaluasi Program Kewirausahaan di SMA

Pelaksanaan supervisi implementasi program kewirausahaan di SMA dalam setiap tahap kegiatan adalah bagian integral yang tidak bisa dipisahkan dari satu kesatuan program. Supervisi implementasi program kewirausahaan di SMA merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi tentang efektifitas program dan mengidentifikasi temuan dalam pelaksanaan program sebagai dasar pertimbangan dalam pengambilan kebijakan. Berdasarkan informasi tentang pelaksanaan program dilakukan langkah-langkah perbaikan dalam pelaksanaan program.

Ada tiga alasan mengapa supervisi implementasi program kewirausahaan di SMA harus dilaksanakan, yaitu :

- a. Menunjukkan eksistensi program serta dana yang dikeluarkan terhadap pencapaian
- b. Tujuan dan sasaran program yang dilaksanakan;
- c. Menentukan keputusan program akan dilanjutkan, direvisi atau dihentikan;
- d. Mengembangkan program di masa yang akan datang.

Dalam mensupervisi program Kewirausahaan di SMA melalui kegiatan menganalisis rencana program observasi, monitoring proses/pelaksanaan program, dan pelaporan; menilai kesesuaian perencanaan dengan konsep pendidikan kewirausahaan, kemudian disesuaikan dengan pelaksanaan program. Supervisi terhadap proses dilakukan dengan memantau, mendeskripsikan, mengadministrasikan, dan mencatat kegiatan yang berlangsung melalui rekam jejak program.

Evaluasi Program Kewirausahaan difokuskan pada Evaluasi Hasil. Dalam Hasil ada dua aspek yaitu hasil belajar peserta didik dalam wawasan, sikap, dan kemampuan berwirausaha dan produk yang dihasilkan dari program dari aspek manfaat atau hasil yang mengakibatkan efek positif pada program atau pengelola program.

5

BAB V Penutup

Program kewirausahaan di SMA adalah sebuah upaya nyata dalam rangka penanaman nilai-nilai kewirausahaan dan peningkatan kualitas pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA dengan tujuan agar peserta didik memiliki karakter wirausaha kreatif, memahami konsep kewirausahaan, mampu melihat peluang, mendapatkan pengalaman langsung berwirausaha serta terbentuknya lingkungan sekolah sebagai lingkungan belajar yang berwawasan kewirausahaan.

Kewirausahaan di SMA bukan program yang terimplementasi sesaat saja, tetapi merupakan kegiatan yang berkelanjutan untuk dapat menghasilkan pribadi berpola pikir kewirausahaan. Untuk itu diperlukan pengelolaan dan pembinaan dalam perencanaan, pelaksanaan, evaluasi serta pengembangan program tersebut oleh seluruh komponen sesuai tugas, fungsi dan peran masing-masing. Keberhasilan program kewirausahaan dibangun oleh kinerja semua komponen sekolah yang sinergi antara komponen satu dengan komponen lainnya.

Kewirausahaan di SMA merupakan program untuk meningkatkan kreatifitas, menjadi pribadi problem solver, mengenal konsep kewirausahaan, latihan mengembangkan usaha, mendapatkan pengalaman praktis berwirausaha, menumbuhkan minat berwirausaha dan mengembangkan potensi berwirausaha. Oleh karena itu program kewirausahaan di SMA harus menjadi alternatif dalam mempersiapkan lulusan yang mampu menerapkan dan mengelola peluang usaha serta mampu menyesuaikan diri agar berhasil dalam kehidupan bermasyarakat serta memiliki kemampuan untuk menghadapi persaingan global.

Program pembinaan SMA penerima dana bantuan program Kewirausahaan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah pusat, pemerintah daerah, dan sekolah. Oleh karena itu diharapkan setiap unsur dapat berperan serta seoptimal mungkin melalui berbagai upaya, seperti dukungan kebijakan, anggaran, dan komitmen peningkatan mutu mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Hal lain yang menjadi pembeda dengan SMA lainnya adalah tumbuh dan berkembangnya praktik-praktik baik, kreativitas, dan inovasi dibidang kewirausahaan yang menjadi unggulan dan kebanggaan sekolah. Disamping itu SMA penerima dana bantuan program Kewirausahaan juga sebagai pionir pelaksanaan kebijakan pendidikan vokasi di SMA.

Pengembangan program kewirausahaan di SMA yang dilakukan Direktorat Pembinaan SMA diharapkan dapat ditindaklanjuti oleh Dinas Pendidikan Provinsi secara intensif dengan harapan dapat dijadikan benchmark bagi sekolah lain dalam pengembangan matapelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Keberhasilan pelaksanaan SMA penerima dana bantuan program Kewirausahaan sangat ditentukan oleh keaktifan sekolah dalam melaksanakan dan mengembangkan inovasi-inovasi baru di bidang kewirausahaan untuk meningkatkan mutu lulusan yang pandai memanfaatkan peluang dan berani menanggung risiko serta menumbuhkan wirausahawan muda yang kreatif dan mandiri.

Daftar Pustaka

- Alma, B (2000). *Kewirausahaan*, CV. Alvabeta, Bandung.
- Arismunandar, (2006), *Pengembangan Kewirausahaan Sekolah*, Direktorat Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta
- Balitbang Kemendikbud, *Workshop STEM dan Revolusi Industri 4.0*, (2018). Jakarta
- Daryanto, (2012), *Pendidikan Kewirausahaan*. Yogyakarta: Gava Media, 2012
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia, (2008), *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*, Jakarta.
- Drucker, P.F. (1994), *Innovation and Entrepreneurship: Practices and Principles*. Penerjemah Rusdi Naib. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Degeng, I N. S. 2001. *Kumpulan Bahan Pembelajaran; Menuju Pribadi Unggul Melalui Perbaikan Proses Pembelajaran*, Malang: LP3, UM.
- Grenville, Kleiser, (2006), *Membina Kepribadian Wiraswasta, Pionir Jaya*, Bandung. Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 1995. Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan. Kementerian Pendidikan Nasional, Badan Penelitian dan Pengembangan, Pusat Kurikulum, (2010). *Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan*. Jakarta.
- Kasmir (2006). *Kewirausahaan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Meredith, Geoffrey G. 1996. *Kewirausahaan: Teori dan Praktek*, Jakarta: Pustaka Binaman Presindo
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2015. *Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2015-2019*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2016. *Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016. *Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016. *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016. *Standar Penilaian Pendidikan.z*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016. *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.
- Suryana, (2013), *Kewirausahaan: Kiat dan Proses Menuju Sukses (Edisi 4)*. Jakarta: Salemba Empat, 2013
- Soemahamidjaja, Soeparman. (1980). *Membina Sikap Mental Wirausahawan*. Jakarta: Gunung Jati.



DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH ATAS
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN