



IMPLEMENTASI KONSEP EDUPRENEURSHIP DI SMK NEGERI 2 PALANGKA RAYA

**Asnat Nyalong Tasika Cahyani ^{a*}, Tamara Mawarni ^b, Putri Sindy ^c, Sarinawati ^d, Yusnani ^e,
Defri Triadi ^f**

^{abcdef} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen, Program Studi Manajemen Pendidikan Kristen,
Institut Agama Kristen Negeri Palangka Raya

* coresspondence : asnatntc8123@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of the implementation of edupreneurship through Business Center, Mini Bank, and MPLB Payment at SMK Negeri 2 Palangka Raya. Edupreneurship combines the concepts of education and entrepreneurship to instill entrepreneurial attitudes and competencies in students. With a descriptive qualitative method, this study collects data through interviews, observations, and document analysis to understand the impact of these programs on students' competence and work readiness. The results of the study show that these programs have succeeded in fostering students' entrepreneurial spirit by providing practical experiences that are relevant to the business world. The Business Center helps students understand business management, marketing, and finance. Mini Bank introduces students to good financial management, while MPLB Payment introduces the latest financial technology. The teaching factory engages students in work practices that resemble a real industrial environment, with a strategy of local industry cooperation and internship programs.

Keywords: *Edupreneurship, Business Center, and Teaching Factory*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas implementasi edupreneurship melalui Business Center, Bank Mini, dan MPLB Payment di SMK Negeri 2 Palangka Raya. Edupreneurship menggabungkan konsep pendidikan dan kewirausahaan untuk menanamkan sikap dan kompetensi wirausaha pada siswa. Dengan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen untuk memahami dampak dari program-program tersebut terhadap kompetensi dan kesiapan kerja siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program-program ini berhasil menumbuhkan jiwa wirausaha siswa dengan memberikan pengalaman praktis yang relevan dengan dunia bisnis. Business Center membantu siswa memahami manajemen usaha, pemasaran, dan keuangan. Bank Mini memperkenalkan siswa pada manajemen keuangan yang baik, sementara MPLB Payment memperkenalkan teknologi keuangan terkini. Teaching factory melibatkan siswa dalam praktek kerja yang menyerupai lingkungan industri sesungguhnya, dengan strategi kerjasama industri lokal dan program magang.

Kata kunci: *Edupreneurship, Bisnis Centre, dan Teaching Factory*

1. PENDAHULUAN

Edupreneurship adalah gabungan dari kata *education* (pendidikan) dan *entrepreneurship* (kewirausahaan). *Edupreneurship* bertujuan menempatkan konsep- konsep dan sikap kewirausahaan dalam dunia pendidikan. Pendidikan yang sering diartikan sebagai proses pendewasaan diri kemudian dipadukan dengan entrepreneur yang dalam bahasa Prancis berarti petualang, pengambil risiko, dan pengusaha. Entrepreneur tidak hanya sekadar pengusaha karena harus memiliki nilai lebih dan sesuatu yang berbeda (Yahya, 2024). Menurut Leo Agustino (2014) dalam (Mulyadi, 2015), “implementasi merupakan suatu proses yang

dinamis, dimana pelaksana kebijakan melakukan suatu aktivitas atau kegiatan, sehingga pada akhirnya akan mendapatkan suatu hasil yang sesuai dengan tujuan atau sasaran kebijakan itu sendiri”.

Pola pikir tentang kemandirian dan semangat kompetitif merupakan bagian dari pendidikan kewirausahaan yang diharapkan mampu menjadi nilai lebih dalam pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Diharapkan sekolah kejuruan menjadi lembaga pendidikan yang setiap lulusannya memiliki sikap dan kompetensi untuk bekerja secara mandiri sesuai dengan kompetensi yang diperoleh selama dalam pembelajarannya. Mengingat pendidikan SMK menjadi alternatif dalam mencetak sumberdaya manusia (SDM) yang handal dan mampu bersaing di era global. Pendidikan SMK jangan sampai menjadi sumber masalah akan tetapi diharapkan menjadi sumber penyelesaian masalah, sehingga ikut memecahkan masalah yang dihadapi bangsa dan negara, salah satunya adalah ikut berperan dalam mengurangi pengangguran yang semakin tinggi (Kuat, 2017).

Menurut (Budiono, 2022), Sekolah menengah kejuruan diharapkan mampu membentuk kepribadian lulusannya agar menjadi wirausahawan. SMK juga diharapkan mampu memberikan contoh bagaimana menciptakan usaha inovatif dan kreatif yang berpotensi mendongkrak pendapatan dana pendidikan. Istilah “*EduPreneur*” atau “*Education Enterpreneur*” mengacu pada lembaga pendidikan yang mengembangkan usaha orisinal dan kreatif di bidang pendidikan. Salah satu tanda SMK unggul adalah adanya berbagai sumber pendanaan penyelenggaraan pendidikan yang berasal dari inisiatif kreatif dan inovatif, bukan sumber pendanaan dari iuran siswa. SMK menghadapi tantangan dalam mencari lebih banyak sumber pendanaan dan menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada siswanya. Bentuk bisnis seperti *Teaching factory*, *bussines center*, dan unit produksi dapat membantu menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada siswanya.

Program yang ditawarkan oleh sekolah profesional mengajarkan siswa cara memulai dan mengelola bisnis mereka sendiri adalah salah satu contoh betapa pentingnya pendidikan bisnis di SMK. Untuk membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi pengusaha sukses di masa depan, program ini dapat meningkatkan keterampilan bisnis seperti perencanaan strategis serta keahlian bisnis lainnya. Siswa yang mengambil bagian dalam program pendidikan kewirausahaan SMK memiliki kesempatan untuk memperoleh pengetahuan tentang prinsip-prinsip yang bertahan lama yang biasanya tidak diajarkan dalam ruang kelas konvensional. Pendidikan seperti ini dapat membantu siswa menjadi kreatif, memecahkan masalah, dan memiliki pola pikir yang menarik dan independen. Namun, ada masalah dengan persiapan dan pelatihan guru yang buruk untuk memberikan pendidikan bisnis di SMK. Hal ini menghalangi siswa untuk memanfaatkan program sepenuhnya. Permasalahan ini sangat penting untuk memastikan bahwa siswa siap untuk tuntutan tenaga kerja saat ini dan memiliki sumber daya yang diperlukan untuk mencapai tujuan kewirausahaan mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas implementasi *edupreneurship* melalui Business Center dan *Teaching Factory* di SMK Negeri 2 Palangka Raya. Dengan memahami dampak dari program-program ini terhadap kompetensi dan kesiapan kerja siswa, diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan kurikulum pendidikan vokasi di masa depan.

2. Tinjauan pustaka

2.1 Implementasi

Secara umum Implementasi dalam kamus besar Indonesia berarti pelaksanaan atau penerapan. Istilah suatu implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Implementasi merupakan sebuah penempatan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap. Implementasi merupakan aspek penting dalam keseluruhan proses kebijakan dan merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan tertentu dengan sarana dan prasarana tertentu dan dalam urutan waktu tertentu. Pada dasarnya implementasi kebijakan adalah upaya untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan melalui program-program agar dapat terpenuhi pelaksanaan kebijakan itu (Mulyasa, 2021)

2.2 Konsep Edupreneursip

Edupreneurship dapat diartikan sebagai pendidikan yang mengembangkan peserta didik yang inovatif, kreatif, serta mampu menciptakan peluang dan berani mengambil langkah menghadapi tantangan hidup karena *edupreneurship* diartikan sebagai pendidikan kewirausahaan dalam bahasa Perancis (Thayyibi & Subiyantoro, 2022). *Edupreneurship* merupakan perubahan paradigma dalam bidang pendidikan yang tidak

hanya menghasilkan lulusan yang berkualitas setiap periodenya, tetapi juga lulusan yang unggul, berkualitas, dan berdaya saing tinggi sehingga dapat memberikan kontribusi positif dan bermanfaat bagi kehidupan orang banyak (Zakaria et al., 2022)

Kewirausahaan dapat dikatakan ataupun terdefinisi sebagai seseorang yang melakukan usaha atau kegiatan yang mengarah pada upaya untuk mengeksplorasi, menciptakan dan menerapkan cara kerja, teknologi, dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi (Melliani & Defri, 2023).

Lulusan berkualitas dihasilkan oleh *edupreneurship* setiap saat. Sejumlah keuntungan finansial dihasilkan dari penekanan *edupreneurship* pada profitabilitas. *Edupreneurship* memadukan pola pikir kewirausahaan dengan kemampuan kreatif, kemampuan menciptakan peluang baru, dan kemauan mengambil resiko dalam bidang pendidikan. Inovasi dan kreativitas dalam pendidikan dapat berupa penemuan baru atau pengembangan sumber daya yang sudah ada. Seperti yang ditunjukkan oleh (Zakaria et al., 2022) *edupreneurship* ditunjukkan dengan penggunaan media game dalam pendidikan.

Tujuan utama *edupreneurship* adalah untuk memperkenalkan konsep, sikap, atau karakter *entrepreneur* ke dalam dunia pendidikan apannya, *edupreneurship* mengajarkan atau melatih bagaimana menanamkan konsep kewirausahaan melalui proses pendidikan (Budiono, 2022). Ide *edupreneurship* berpusat pada inisiatif yang diambil oleh sekolah secara kreatif dan inovatif untuk mencapai keunggulan sekolah dalam bentuk prestasi dan juga meningkatkan pendapatan. Sekolah yang berkinerja baik memiliki lebih banyak peluang untuk menerima penghargaan, dukungan, dan input siswa yang lebih baik (Mulyatiningsih et al., 2014). Meski keuntungan materi mungkin tidak langsung terlihat, prestasi sekolah tetap bisa memberikan dampak positif. Sekolah tersebut lambat laun akan maju dan menjadi sekolah unggulan dengan bantuan modal prestasi ini. Meskipun mengejar keunggulan mungkin tidak memiliki keuntungan finansial langsung saat ini, hal itu akan membuka jalan bagi masa depan yang lebih sejahtera. Peluang dan kesempatan untuk mencari penghasilan tambahan akan lebih mudah didapat setelah menjadi sekolah unggulan.

2.3 Teaching Factory

Teaching factory adalah suatu konsep pembelajaran kontekstual yang membuat belajar siswa mendekati situasi dan kondisi kerja yang sebenarnya. *Teaching Factory* merupakan sebuah replika industri, memiliki peralatan produksi setara dengan industri, menerapkan standar operasional prosedur yang sama dengan industri sehingga produksi barang dan jasa pun sejajar dengan industri. *Teaching Factory* diharapkan dapat menjembatani kesenjangan kompetensi yang dibutuhkan industri dengan kompetensi yang dipelajari di sekolah (Kecerdasan & Pada, n.d.)

Teaching Factory merupakan perpaduan *Competency Based Training* (CBT) dan *Production Based Training* (PBT). *Competency Based Training* (CBT) merupakan pembelajaran berbasis kompetensi/skill kerja yang bertujuan mengajarkan keterampilan (skill) kerja sesuai dengan prosedur dan standar kerja untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan tuntutan industri/pasar/konsumen. Secara umum, pembelajaran *teaching factory* bertujuan untuk melatih siswa berdisiplin, meningkatkan kompetensi keahlian siswa, menanamkan mental kerja supaya mudah beradaptasi dengan situasi dan kondisi dunia industri, menguasai bidang manajerial serta menghasilkan produk yang berstandar mutu industri (Hendra et al., 2020).

2.4 Business Center

Menurut (Novita & Nuriadin, 2023), *Business center* adalah perusahaan yang menjual barang-barang eceran grosir di luar sekolah, menggunakan siswa dan semua fasilitas di sekolah baik sendiri atau bermitra dengan bisnis terhormat lainnya. Rencana pelaksanaan terdiri dari:

- a. Menciptakan lingkungan pendidikan pusat grosir untuk produk eceran dengan siklus bisnis yang cepat.
- b. Mendorong seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif dengan memulai usaha dari rumah dengan menggunakan pasokan dari pusat grosir SMK.
- c. Semua siswa berkesempatan membeli barang-barang yang diperlukan secara konsinyasi.
- d. Mewajibkan siswa yang menjalankan toko konsinyasi untuk menyerahkan laporan perkembangan penjualannya dalam waktu seminggu.
- e. Mengembalikan barang kiriman ke pusat grosir jika tidak terjual setelah dua atau tiga minggu sejak tanggal pengambilan.
- f. Memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan pemasaran dengan mengajak mereka memulai dari rumah mereka sendiri dan kemudian pindah ke masyarakat.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Pada pendekatan kualitatif, data yang dikumpulkan umumnya berbentuk kata-kata, gambar dan bukan angka-angka, walaupun ada angka-angka sifatnya hanya sebagai penunjang. Data dimaksud meliputi transkrip wawancara, catatan lapangan, dan catatan lain-lain. Penelitian ini mewawancarai siswa dan salah satu guru mata pelajaran prakarya dan wirausaha yang membahas mengenai implementasi *edupreneurship* melalui *business center*, bank mini, dan *mplb Payment* yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Palangka Raya. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik SMK Negeri 2 Palangka Raya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas implementasi *edupreneurship* dalam menumbuhkan jiwa wirausaha di SMKN 2 Palangka Raya melalui tiga program utama: Business Center, Bank Mini, dan MPLB *Payment*. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini melibatkan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumen.

4.1 Business Center

Business Center di SMKN 2 Palangka Raya memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan wirausaha melalui pembuatan produk atau jasa. Siswa belajar tentang manajemen usaha, pemasaran, dan keuangan secara praktis. Mereka juga belajar berkolaborasi dalam tim dan berinovasi dalam menyelesaikan masalah. *Business Center* adalah kegiatan usaha sekolah di SMK bisnis dan manajemen dimana siswa secara langsung melakukan kegiatan perdagangan/retail. Keuntungan yang didapatkan dapat menambah sumber pendapatan sekolah untuk keberlangsungan kegiatan (Prabandari & Rasyid, 2015). *Business Center* merupakan salah satu program sekolah yang berperan untuk membentuk kemandirian siswa serta menumbuhkan perilaku wirausaha. *Business Center* menjadi wahana pendukung dalam simulasi pembelajaran praktik sesuai dengan suasana bekerja sesungguhnya di dunia usaha dan dunia industri. *Business Center* merupakan pusat pelatihan dan pendidikan bagi siswa yang berfungsi sebagai sarana unit produksi sekolah dan memiliki peran untuk menumbuhkan minat berwirausaha bagi peserta didik untuk menjalankan praktik penjualan, penghitungan maupun pembuatan laporan penjualan.

Melalui kegiatan praktik *business center* memupuk pengembangan jiwa wirausaha. Siswa terlibat dalam kegiatan yang dapat menumbuhkan jiwa wirausaha sebagai bagian dari praktik bisnis ini. (Novita & Nuriadin, 2023) dalam Tri Kuat (2016) mencantumkan kegiatan dalam praktik bisnis: a) siswa mengamati pasar, untuk mengetahui kebutuhan sehari-hari konsumen. b) Siswa dapat menginventarisasi kebutuhan barang yang harus disediakan untuk memenuhi kebutuhan konsumen berdasarkan observasi pasar. a) Menggunakan kebutuhan konsumen sebagai panduan, siswa memesan atau membeli barang di pusat bisnis sekolah. d) Pada harga yang mereka tentukan, siswa menjual produk langsung ke pelanggan. e) Kemampuan siswa untuk mencatat transaksi dan membuat laporan pembukuan f) Siswa mampu mengelola uang dan keuntungannya (Kuat, 2016). Dalam melakukan praktik *business center* siswa mendapatkan pengalaman langsung berupa : a) siswa melakukan observasi pasar untuk mengetahui apa kebutuhan konsumen terhadap barang keperluan sehari-hari, b) berdasarkan observasi pasar siswa dapat menginventarisir kebutuhan barang yang harus disediakan untuk memenuhi kebutuhan konsumen, c) siswa melakukan pemesanan barang ke *business center* sekolah sesuai kebutuhan yang diperlukan konsumen, c) siswa menjual barang langsung ke konsumen dengan harga yang ditetapkan sendiri oleh siswa, d) siswa dapat melakukan pembukuan terhadap transaksi yang dilakukan, e) siswa dapat mengelola keuangan dan keuntungan yang diperoleh

4.1.1. Bank Bini

Bank Mini di SMK Negeri 2 Palangka Raya memberikan pengalaman nyata dalam mengelola keuangan dan mengembangkan pemahaman tentang pentingnya manajemen keuangan yang baik dalam menjalankan bisnis. Siswa dapat mempraktikkan berbagai transaksi perbankan dan memahami konsep-konsep dasar seperti tabungan, pinjaman, dan investasi.

Bank Mini di SMK Negeri 2 Palangka Raya merupakan inovasi dari jaringan Agen PT Bank Tabungan Negara (BTN) yang menyediakan layanan perbankan untuk transaksi yang lebih dekat dan mudah bagi masyarakat. Sebagai bagian dari inisiatif ini, pihak BTN dan SMKN 2 Palangka Raya telah melakukan penandatanganan kerja sama untuk penempatan Bank Mini di lingkungan SMKN 2 Palangka Raya. Selain

itu, BTN juga memberikan bantuan Tanggung Jawab Sosial dan Lingkungan (TJSL) sebesar Rp 21.000.000.

Tujuan utama dari didirikannya Bank Mini di SMKN 2 Palangka Raya adalah untuk mengoptimalkan pembelajaran siswa dalam menghadapi era digitalisasi, memperluas akses keuangan, serta meningkatkan pemahaman siswa mengenai jasa layanan dan produk perbankan. Dengan adanya Bank Mini ini, siswa tidak hanya mendapatkan pengalaman praktis dalam mengelola transaksi perbankan, tetapi juga dipersiapkan untuk lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin digital.

Bank Mini SMKN 2 Palangka Raya melayani berbagai jenis transaksi, antara lain penarikan uang, setoran uang, transfer antar bank, pembayaran listrik, pembelian pulsa dan token listrik, serta pengisian saldo dompet digital seperti GoPay, OVO, dan LinkAja. Layanan yang beragam ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa dan masyarakat sekitar dalam memudahkan berbagai kebutuhan transaksi sehari-hari.

4.1.2. MPLB Payment

MPLB Payment adalah salah satu unit usaha di bawah kompetensi keahlian/jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. *Payment* atau pembayaran adalah istilah yang banyak digunakan dalam aktivitas jual beli untuk menggambarkan proses transfer uang atau nilai ekonomi dari satu pihak ke pihak lain sebagai imbalan atas jasa atau pembayaran utang. Program MPLB Payment memperkenalkan siswa pada teknologi keuangan terkini, seperti pembayaran digital dan aplikasi keuangan. Siswa belajar tentang keamanan transaksi, manajemen risiko, dan peluang bisnis dalam industri fintech.

Saat ini, masyarakat melakukan pembayaran dalam berbagai bentuk, mulai dari pembayaran tunai hingga non-tunai. Dengan kemajuan teknologi, sistem pembayaran atau Payment system telah menjadi lebih canggih dan efisien. MPLB Payment bertujuan untuk menyediakan berbagai layanan pembayaran yang dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat.

Layanan yang Disediakan oleh MPLB Payment SMKN2 Palangka Raya adalah sebagai berikut:

- a. Pembelian:
Pulsa, paket data, e-wallet, token listrik dan voucher game
- b. Pembayaran:
Air PDAM, tagihan listrik, e-samsat, wifi, TV kabel dan BPJS Kesehatan

Dengan menyediakan berbagai layanan ini, MPLB *Payment* SMKN2 Palangka Raya berperan penting dalam memfasilitasi kebutuhan pembayaran masyarakat secara praktis dan efisien. Layanan ini tidak hanya mempermudah proses transaksi tetapi juga mendukung inklusi keuangan dan pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

4.2 Teaching Factory

Pelaksanaan *edupreneurship* melalui *teaching factory* untuk membekali siswa agar setelah lulus mereka dapat bekerja sesuai tuntutan kompetensinya. Kegiatan pembelajaran *teaching factory* di SMK Negeri 2 Palangka Raya diimplementasikan dengan memanfaatkan fungsi manajemen yaitu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan serta evaluasi. Pembelajaran dengan memanfaatkan fungsi manajemen dilaksanakan dalam bisnis ritel, bank mini dan *mpld Payment*. Siswa yang piket atau magang (melaksanakan praktek kerja) adalah siswa dari kelas X dan XI dengan sistem rotasi setiap hari dilaksanakan oleh 2 siswa dari pukul 7.00 WIB-15.00 WIB jam istirahat makan siang 12.00 WIB. Melaksanakan “kegiatan pembelajaran praktek seperti kegiatan sesungguhnya. Kegiatan yang dilaksanakan siswa meliputi melayani pembeli, menata dan mengisi ulang rak dengan produk yang sesuai, menangani transaksi pembayaran, memastikan semua produk memiliki label harga dan tanggal kadaluarsa yang jelas. Dari praktek bisnis ritel secara langsung ini, diharapkan siswa mendapatkan pengalaman bekerja secara langsung, sehingga dapat menimbulkan jiwa kewirausahaan dalam diri siswa.

Implementasi *teaching factory* di SMKN 2 Palangka Raya melibatkan beberapa langkah strategi untuk mengintegrasikan lingkungan belajar dengan dunia industri. Berikut adalah tahapan dan komponen utama yang dapat diikuti dalam pelaksanaan *teaching factory* di SMKN 2 Palangka Raya:

- a. Kerjasama dengan Industri Lokal Membangun Kemitraan SMKN 2 Palangka Raya menjalin kemitraan dengan perusahaan dan industri lokal yang relevan. Misalnya kerjasama dengan perusahaan di sektor pertanian, perkebunan, manufaktur, atau jasa yang ada di sekitar Palangka Raya.
- b. Program Magang Mengadakan program magang bagi siswa di perusahaan mitra. Ini memberikan siswa kesempatan untuk mendapatkan pengalaman kerja nyata dan memahami tuntutan dunia industri.

4.3 Pembahasan:

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi *edupreneurship* melalui *Business Center*, Bank Mini, MPLB Payment dan Teaching Factory memiliki dampak positif dalam menumbuhkan jiwa wirausaha siswa di SMKN 2 Palangka Raya. Program-program ini memberikan pengalaman praktis yang penting bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang diperlukan untuk sukses dalam dunia bisnis.

Melalui *Business Center*, siswa belajar tentang proses bisnis dari awal hingga akhir, termasuk produksi, pemasaran, dan manajemen keuangan. Mereka juga belajar tentang pentingnya inovasi dan kreativitas dalam menghadapi tantangan bisnis. Dengan Bank Mini, siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang manajemen keuangan pribadi dan bisnis, serta pentingnya pengelolaan risiko dan investasi yang cerdas. Sementara itu, program MPLB Payment membuka peluang baru bagi siswa untuk memahami teknologi keuangan terkini dan potensi bisnis yang terkait dengannya (Hasdiana, 2018)

Implementasi *edupreneurship* di sekolah menengah kejuruan dilaksanakan melalui *business center*, Bank Mini dan MPLD *Payment* memanfaatkan sarana prasarana yang dimiliki sekolah dalam menciptakan suasana industri di sekolah untuk mencapai kompetensi satu atau beberapa mata pelajaran produktif. Siswa diberi pengalaman langsung suasana kerja seperti di industri meskipun di sekolah dengan dihadapkan pada pekerjaan nyata sesuai kompetensi yang harus dimiliki dari satu atau beberapa mata pelajaran produktif baik yang bersifat produk maupun jasa (Novita & Nuriadin, 2023)

Pelaksanaan *edupreneurship* melalui teaching factory di SMK Negeri 2 Palangka Raya bertujuan untuk membekali siswa dengan kompetensi yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja. Proses pembelajaran ini mengintegrasikan fungsi manajemen yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi. Teaching factory diterapkan dalam berbagai bidang seperti bisnis ritel, bank mini, dan layanan pembayaran.

Siswa kelas X dan XI bergantian menjalani praktek kerja setiap hari dalam tim kecil. Mereka bekerja dari pagi hingga sore dengan waktu istirahat siang yang ditentukan. Aktivitas praktek ini meniru kegiatan kerja sesungguhnya, seperti melayani pelanggan, mengatur dan mengisi rak dengan produk, menangani transaksi pembayaran, dan memastikan produk berlabel dengan benar. Pengalaman langsung ini diharapkan menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa. Implementasi teaching factory melibatkan beberapa strategi utama:

- a. Kerjasama dengan Industri Lokal
SMKN 2 Palangka Raya menjalin kemitraan dengan perusahaan lokal di sektor-sektor seperti pertanian, perkebunan, manufaktur, dan jasa untuk mendukung kegiatan teaching factory.
- b. Program Magang
Siswa diberi kesempatan untuk magang di perusahaan mitra, memberikan mereka pengalaman kerja nyata dan pemahaman tentang dunia industri.

Sehingga kompetensi yang dicapai sesuai dengan yang seharusnya dan tidak terjadi kesenjangan kemampuan/ kompetensi antara kebutuhan/tuntutan industri dengan kemampuan /kompetensi yang dikembangkan di sekolah. Implementasi *business center* merupakan suatu kegiatan bisnis penjualan produk barang ritel dalam bentuk grosir yang dijalankan oleh sekolah dengan melibatkan siswa dan seluruh sumber daya sekolah secara mandiri dan atau bekerjasama dengan usaha bisnis lain yang telah memiliki reputasi baik.

5. KESIMPULAN

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *edupreneurship* adalah penggabungan pendidikan dengan kewirausahaan untuk membekali siswa dengan keterampilan dan pola pikir wirausaha. Di SMK Negeri 2 Palangka Raya,

edupreneurship diimplementasikan melalui Business Center, Bank Mini, MPLB Payment, dan Teaching Factory. Program-program ini memberikan pengalaman praktis bagi siswa dalam menjalankan bisnis, mengelola keuangan, dan memahami teknologi keuangan terkini.

Business Center memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan bisnis seperti manajemen usaha, pemasaran, dan keuangan melalui praktik langsung. Bank Mini memberikan pengalaman nyata dalam transaksi perbankan, sementara MPLB Payment mengenalkan siswa pada sistem pembayaran digital dan fintech. Teaching Factory memadukan teori dan praktik dengan melibatkan siswa dalam simulasi bisnis ritel dan layanan keuangan, serta magang di perusahaan mitra.

Implementasi ini menunjukkan hasil positif dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa, membekali mereka dengan keterampilan yang relevan dan meningkatkan kesiapan mereka menghadapi dunia kerja. Dengan demikian, edupreneurship di SMK Negeri 2 Palangka Raya membantu mencetak lulusan yang mandiri, kompeten, dan siap bersaing di era global.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Budiono. (2022). Edupreneurship For The New Generation. 5, 7787(8.5.2017), 2005–2003. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>
- [2] Hasdiana, U. (2018). Manajemen Inovasi dan Kreativitas. In *Analytical Biochemistry* (Vol. 11, Issue 1). <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>
- [3] Hendra, A. A. U., Jaedun, A., & Prihadi, W. R. (2020). Pola Pembelajaran Teaching Factory Pada Program Keahlian Teknik Furnitur Di Smk Negeri 1 Purworejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 2(2), 124–138. <https://doi.org/10.21831/jpts.v2i2.36347>
- [4] Kecerdasan, B., & Pada, A. (n.d.). *Pembelajaran Teaching*.
- [5] Kuat, T. (2017). Penumbuhan Jiwa Kewirausahaan melalui Implementasi Edupreneurship di Sekolah Menengah Kejuruan. *Seminar Nasional Pendidikan 2017 (SNP 2017)*, 2017(Snp), 131.
- [6] Melliani, M., & Defri, T. (2023). Aktualisasi Pendidikan Kewirausahaan: Ruang Bekal Mahasiswa dengan Keterampilan Bisnis. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 2(1), 25–34.
- [7] Mulyadi. (2015). *Implementasi kebijakan*. 19–42.
- [8] Mulyasa. (2021). *B. Standar Proses Pembelajaran*. 11–43.
- [9] Mulyatiningsih, E., Sugiyono, & Purwanti Sutriyati. (2014). Pengembangan Edupreneurship (Sekolah Kejuruan). *Yogyakarta*, 1–103.
- [10] Novita, D., & Nuriadin, I. (2023). Implementasi Edupreneurship Untuk Menumbuhkan Jiwa Wirausaha Melalui Teaching Factory Dan Bussines Center Di Smkn 3 Kota Bekasi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Manajemen Dan Kewirausahaan Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Bina Bangsa*, 3(10.46306/vls.v3i2), 707–726.
- [11] Prabandari, E. T., & Rasyid, A. A. (2015). Pengaruh pembelajaran kewirausahaan melalui business center, prakerin, dan latar belakang keluarga terhadap kompetensi berwirausaha. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i1.6054>
- [12] Thayyibi, M. I., & Subiyantoro, S. (2022). Konsep Edupreneurship Dan Urgensinya Bagi Lulusan Perguruan Tinggi. *Jurnal Eduscience*, 9(1), 77–91. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2538>
- [13] Yahya. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 3(6), 101–112. <https://doi.org/10.46306/vls.v2i2.132.2>
- [14] Zakaria, Z., Ganefri, G., & Yulastri, A. (2022). Pengembangan Jiwa Edupreneurship Siswa Melalui Kepemimpinan Yang Demokratis Di Sekolah. *Jurnal Valuasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Manajemen Dan Kewirausahaan*, 2(2), 944–955. <https://doi.org/10.46306/vls.v2i2.132>
- [15] Rahayu, R (2024). “Pendidikan Kewirausahaan Bisnis dan Manajemen”.
- [16] Hasil Wawancara Kelompok: 20 Maret 2024. SMK Negeri 2 Palangka Raya