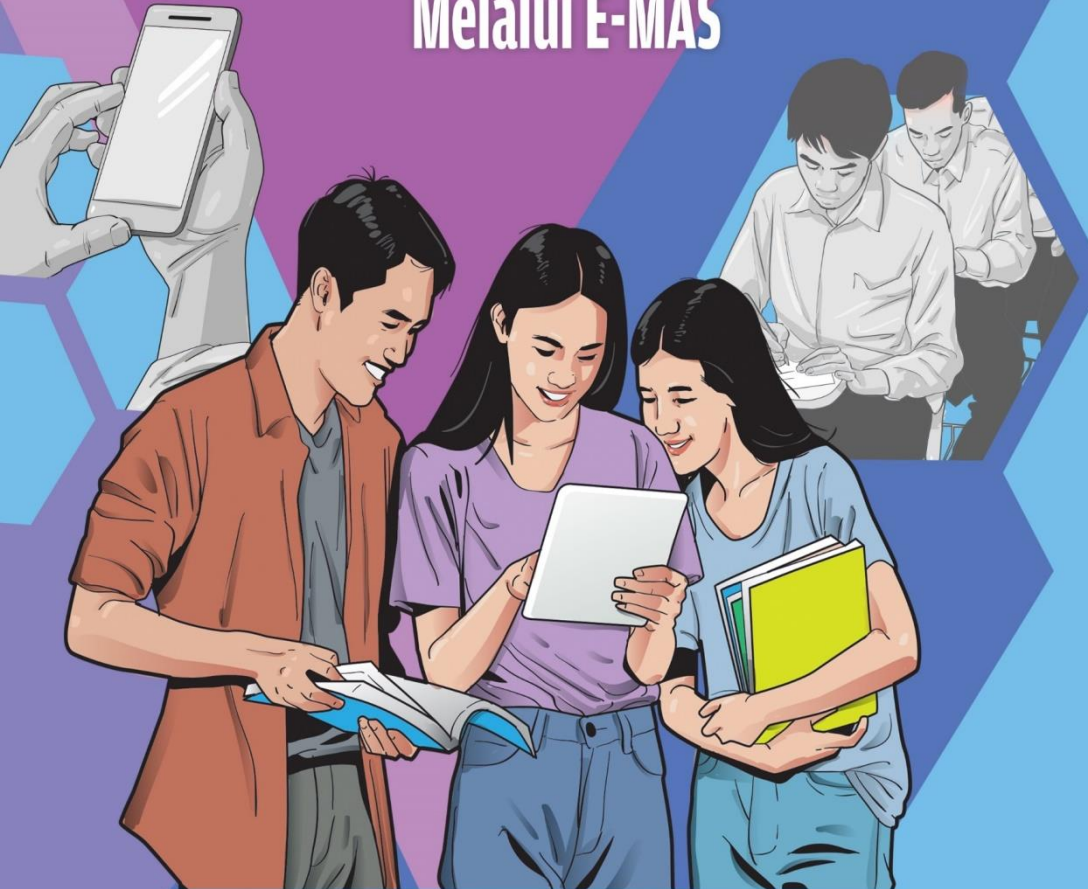


MODEL

Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Proyek Pada Program Paket C Melalui E-MAS



BALAI PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT PROVINSI KALIMANTAN TENGAH
TAHUN 2019



MODEL
PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
BERBASIS PROYEK PADA PROGRAM PAKET C
MELALUI E-MAS

Disusun oleh :

Tim Pengembang

M. Hanafiah Novie, S.P., M.Si.

Garianto, S.Pd.

Dra. Agina J. Rosda

Tim Teknis

Khairia Ulfah, S.Pd.

Muhamad Affandi, M.Pd.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
BALAI PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT PROVINSI KALIMANTAN TENGAH
TAHUN 2019

I. Pendahuluan

Dinamika perkembangan kebijakan implementasi kurikulum di Indonesia sejak tahun 1947 hingga saat ini didasari oleh hasil analisis, evaluasi, prediksi maupun berbagai tantangan yang dihadapi baik internal maupun eksternal. Dalam konteks ini, kurikulum sebagai salah satu produk kebijakan pendidikan di Indonesia harus bersifat dinamis, kontekstual serta adaptif terhadap kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pemberlakuan Kurikulum 2013 sebagai pengganti Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pada pendidikan dasar dan menengah tidak terkecuali pendidikan kesetaraan membawa dampak perubahan. Salah satunya satuan pendidikan sebagai salah satu pelaksana proses pendidikan harus mampu mempersiapkan sumberdaya yang dimiliki untuk mendukung implementasi kurikulum tahun 2013. Dalam menyusun perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran pendidikan kesetaraan, perlu memadukan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara menyeluruh melalui unjuk kerja yang utuh. Pendidik harus dapat merancang pembelajaran dan menyediakan sumber belajar seperti sarana dan prasarana pembelajaran, alat peraga,

bahan, media, sumber belajar, lingkungan sosial dan alam, maupun sumber belajar lainnya.

Sumber belajar yang disiapkan tentunya harus sesuai dan memenuhi keperluan pendidik dan peserta didik serta kondisi masyarakat. Salah satu sumber belajar yang cukup sentral dalam keberhasilan peserta didik adalah bahan ajar. Bahan ajar pada pendidikan kesetaraan tentunya harus bisa memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Agar bahan ajar tersebut mudah dipahami oleh peserta didik, salah satu alternatif yaitu materi yang ada dalam bahan ajar harus dapat menghubungkan antara apa yang dipelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dipergunakan atau dimanfaatkan dalam kehidupan. Materi bahan ajar yang disusun diharapkan memperhatikan konteks peserta didik dan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Adapun konteks nyata dari kehidupan peserta didik meliputi latar belakang fisik, keluarga, keadaan sosial, politik, agama, budaya dan kenyataan hidup lainnya.

Permendikbud Nomor 14 Tahun 2007 tentang Standar Penyelenggaraan Pendidikan Kesetaraan, dijabarkan bahwa lulusan program paket C juga diharuskan untuk memiliki kompetensi keterampilan fungsional yang

dapat diimplementasikan dalam aktivitas kesehariannya, terutama berkaitan dengan peningkatan taraf hidup serta kondisi perekonomiannya. Mengacu pada nomenklatur tersebut di atas, serta ditunjang oleh Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2008 tentang Standar Proses Penyelenggaraan Pendidikan, maka tim pengembang mendeskripsikan beberapa temuan masalah terkait dengan beberapa komponen dalam pembelajaran pendidikan kesetaraan, antara lain komponen tutor sebagai pendidik, keaktifan peserta didik, penggunaan metode pembelajaran serta optimalisasi waktu belajar.

Peserta didik sebagai subyek pembelajaran pendidikan kesetaraan paket C, khususnya pada pengenalan kewirausahaan di tiga lokasi studi pendahuluan masih belum sepenuhnya mampu mencapai kompetensi kewirausahaan yang tercantum dalam perangkat pembelajaran. Keterbatasan pencapaian kompetensi tersebut disebabkan oleh tidak fungsionalnya materi yang disampaikan oleh tutor sebagai sumber belajar. Peserta didik yang telah menguasai konsep dan kompetensi pengenalan kewirausahaan terlihat kesulitan untuk mengimplementasikan pengetahuan yang mereka peroleh

dikarenakan terbatasnya sumber daya dan pelaku wirausaha yang dekat dengan keseharian mereka

Mengacu pada fenomena dan tantangan tersebut, maka dibutuhkan pemahaman pengelola dan pendidik tentang karakteristik model yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran pendidikan kesetaraan paket C, khususnya pada pengenalan kewirausahaan. Tim pengembang berkolaborasi dengan pengelola dan nara sumber teknis untuk menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai sebuah model pembelajaran inovatif yang menekankan pembelajaran kontekstual melalui berbagai kegiatan yang kompleks. Pada prakteknya nantinya akan digunakan katalisator berupa *Electronic Management System* (E-Mas); dimana tutor akan lebih berperan sebagai fasilitator, dengan melibatkan peserta didik dan alumni yang telah memiliki pengalaman berwirausaha sebagai tutor sebaya.

II. Tujuan Pengembangan Model

a. Tujuan Umum

Secara umum tujuan pengembangan model ini adalah tersusunnya sistem E-Mas sebagai media pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kompetensi kewirausahaan peserta didik paket C.

b. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus pengembangan model ini antara lain:

- 1) Sebagai pedoman untuk pengelola pendidikan kesetaraan dalam menyelenggarakan program pendidikan kesetaraan.
- 2) Sebagai pedoman untuk pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran kewirausahaan.

III. Konsep Model Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Proyek Pada Program Paket C Melalui E-Mas

Pembelajaran ini diharapkan memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai bakat dan minatnya dalam belajar, terutama dalam kaitannya dengan pembelajaran kewirausahaan sebagai salah satu bentuk capaian kompetensi produktif yang harus dicapai peserta didik. Model pembelajaran berbasis proyek ini memiliki kelebihan dimana melalui pemanfaatan *electronic management system* yang akan dikembangkan terjadinya komunikasi pembelajaran yang lebih intens, dimana pelaksanaannya tidak hanya terfokus pada tatap muka saja, tetapi juga mengedepankan proses tutorial dan mandiri (*blended learning*).

Model *Project Based Learning* (PjBL)

diimplementasikan pada program pendidikan kesetaraan jenjang paket C, khususnya dalam mata pelajaran pendidikan kewirausahaan. Adapun secara lebih terperinci, keberhasilan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan *electronic management system* ini dapat diindikasikan dari meningkatnya kemampuan kewirausahaan peserta didik, dalam:

1. Mendeskripsikan kompetensi teknis wirausaha sesuai dengan bentuk usaha yang diprakarsai oleh peserta didik;
2. Menjabarkan strategi pemasaran terkait dengan mengidentifikasi kebutuhan pasar, potensi pelanggan serta strategi menjaga keberlangsungan usaha yang akan dirintis oleh peserta didik;
3. Mengelola keuangan dalam bidang usaha yang akan digeluti oleh peserta didik, yang terdiri dari belanja modal, biaya produksi, pembukuan serta penghitungan laba/rugi;
4. Mengidentifikasi peluang rekrutmen dan kerjasama dengan sesama peserta didik maupun masyarakat

sejawat dalam rangka peningkatan kualitas rintisan usaha yang dijalankan oleh peserta didik.

IV. Pengertian-Pengertian

1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun tenaga pendidik untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat`meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran (UU Sisdiknas, 2003).

Proses pembelajaran aktivitasnya dalam bentuk interaksi belajar mengajar dalam suasana interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, artinya interaksi yang telah dicanangkan untuk suatu tujuan pembelajaran tertentu yang telah dirumuskan dalam rencana pelajaran. Menurut Knirk dan Gustafson (1986:15) Pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan,

pelaksanaan dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan sudah melalui tahapan perancangan pembelajaran.

Dengan demikian pembelajaran adalah serangkaian kegiatan interaksi edukatif antara peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar sehingga terjadi proses perubahan tingkah laku pada setiap individu, perilaku yang berubah bisa berbentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dapat diterapkan pada lingkungannya, dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pemaparan teori di atas, diketahui bahwa suatu pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga berorientasi pada proses yang erat kaitannya dengan situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran itu sendiri. Situasi pembelajaran merupakan suatu lingkup yang mampu menciptakan arena proses penghayatan serta pengamalan dan bukan hanya sebagai arena transfer ilmu pengetahuan. Situasi pembelajaran yang

interaktif akan membuat materi yang disampaikan lebih mudah diterima oleh peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.

2. Pendidikan Kewirausahaan

Pendidikan kewirausahaan secara umum adalah proses pendidikan yang menerapkan prinsip-prinsip dan metodologi ke arah pembentukan kecakapan hidup (*life skill*) pada peserta didiknya melalui kurikulum terintegrasi yang dikembangkan di satuan pendidikan nonformal. Pendidikan kewirausahaan bertujuan untuk membentuk manusia secara utuh, sebagai insan yang memiliki karakter, pemahaman dan keterampilan sebagai wirausaha. Keahlian dan keterampilan wirausaha banyak didapatkan dari pendidikan kewirausahaan.

Dasar penetapan tujuan pendidikan secara umum yang telah lama dikenal adalah Taksonomi Bloom, berdasarkan pengagasnya yaitu Benjamin Bloom yang mengembangkan 3 dasar ranah (domain) tujuan pendidikan ke dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap ranah mengandung kategori berjenjang dimulai dari yang paling mudah

hingga ke yang paling sulit, artinya tingkat kesulitan pertama (dasar) harus sudah bisa dikuasai sebelum mengajarkan tujuan tingkatan berikutnya.

- 1) Ranah kognitif; mencakup pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual yang terdiri dari 6 kategori yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif; mencakup perilaku emosional dalam menghadapi sesuatu seperti perasaan, apresiasi, antusiasme, motivasi, dan sikap. Secara berjenjang, ranah afektif ini mencakup 5 kategori dari perilaku yang paling sederhana sampai yang paling rumit, yaitu menerima, merespon dan menilai fenomena, mengorganisir dan membandingkan nilai, serta melakukan internalisasi nilai.
- 3) Ranah psikomotorik; Ranah ini mencakup gerakan dan koordinasi fisik, dan penggunaan aspek *motoric skill* yang membutuhkan latihan dan diukur berdasarkan kecepatan, ketetapan jarak, prosedur atau teknik pelaksanaan.

Terdapat tujuh kategori utama dimulai dari yang sederhana sampai yang paling rumit yaitu persepsi, kesiapan bertindak, respon terarah (peniruan dan coba-coba), mekanisme (menjadikan kebiasaan), respon lengkap, adaptasi serta originalitas (menciptakan gerakan baru).

3. Peserta Didik Paket C

Menurut UU No. 20 tahun 2003, tentang Sisdiknas, dinyatakan bahwa pendidikan nasional diselenggarakan melalui tiga jalur, yaitu: pendidikan formal, nonformal, dan informal. Melalui jalur pendidikan nonformal, pemerintah melalui Dirjen Pendidikan Luar Sekolah (PLS), yang kini berubah nama menjadi Dirjen Pendidikan Nonformal dan Informal (PNFI) menyelenggarakan berbagai program yang salah satu diantaranya adalah Pendidikan Kesetaraan, yang terdiri atas (1) Program Paket A setara SD, (2) Program Paket B setara SMP, dan (3) Program Paket C setara SMA.

Kelompok belajar Paket A, B, dan C adalah kelompok belajar sebagai bentuk layanan

pendidikan umum oleh PLS. Kelompok belajar tersebut sudah cukup berkembang di masyarakat sebagai bentuk layanan pendidikan kesetaraan. Program PLS adalah kegiatan pendidikan yang diselenggarakan oleh satuan PLS. Program PLS dapat diselenggarakan oleh perorangan, maupun kelompok, dapat pula diselenggarakan oleh instansi pemerintah maupun masyarakat atau swasta.

Beberapa definisi di atas memberikan pemahaman bahwa peserta didik paket C merupakan manusia yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan nonformal pada jenjang pendidikan paket C (setara SMA).

4. *Project Based Learning (PjBL)*

Menurut Hanafiah (2009: 30), model pembelajaran *Project Based Learning* ialah pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk bekerja mandiri dalam mengkonstruksikan pembelajarannya serta mengakumulasi dalam produk nyata. Model pembelajaran berbasis proyek ini juga dapat

didefinisikan sebagai model pembelajaran di kelas dengan berbasis pada kasus maupun proyek. Kerja proyek merupakan suatu bentuk kerja yang memuat berbagai tugas kompleks dengan didasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang sekaligus menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek dimana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengakumulasikannya dalam produk nyata. Dalam kerja proyek memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan

kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri.

5. *Electronic Management System (E-Mas)*

Pada lingkup pengembangan model pendidikan masyarakat khususnya pendidikan kesetaraan paket C, *electronic management system* merupakan sistem yang digunakan untuk mengelola dokumen dan interaksi pembelajaran pendidikan kewirausahaan pada tiap tahapannya. Sistem manajemen yang dikembangkan pada kegiatan ini memungkinkan terjadinya komunikasi pembelajaran yang lebih intens, dimana pelaksanaannya tidak hanya terfokus pada tatap muka saja, tetapi juga mengedepankan proses tutorial dan mandiri (*blended learning*).

Adapun *output* yang dihasilkan melalui *electronic management system (E-Mas)* ini ialah tersusunnya satu buah panduan, dua set modul cetak, satu buah modul elektronik serta satu media komunikasi interaktif dalam bentuk *whatsapp group* yang memang sudah familiar di kalangan peserta didik paket C.

V. Karakteristik Model

Model *Project Based Learning* berbasis E-Mas ini disusun dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik paket C terhadap penguasaan materi pendidikan kewirausahaan yang dilaksanakan melalui pembelajaran tatap muka, tutorial dan mandiri. Melalui aktivitas pengembangan model ini tersusun satu set modul cetak, satu buah *e-module* , satu buah panduan serta satu media komunikasi interaktif dalam bentuk *whatsapp group* yang memang sudah familiar pada kalangan peserta didik paket C.

1. Modul Cetak

Modul ini merupakan perangkat pembelajaran yang telah diterbitkan oleh Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan, Direktorat Jenderal PAUD dan Dikmas, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Selain berisikan materi pendidikan kewirausahaan, modul ini juga dilengkapi dengan berbagai ilustrasi gambar serta penugasan kepada peserta didik yang diharapkan mampu menstimulasi mereka untuk merumuskan perencanaan aktivitas kewirausahaan secara

sederhana. Tim pengembang tertarik untuk memanfaatkan modul yang telah ada dikarenakan kesesuaian antara materi yang terdapat dalam modul tersebut dengan kondisi serta potensi lokal masyarakat Kalimantan Tengah.

2. *Whatsapp Group*

Tahap Pembuatan:

Tahap 1	:	Buka tab <i>chat</i> di <i>Whatsapp</i> .
Tahap 2	:	Ketuk opsi lainnya, pilih grup baru. (Alternatif lainnya, ketuk chat baru dan pilih grup baru).
Tahap 3	:	Pilih kontak yang ingin ditambahkan ke grup. Kemudian ketuk tanda panah hijau.
Tahap 4	:	<p>Ketik subyek grup yang kemudian akan menjadi nama grup yang akan dilihat oleh semua <i>participant</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Batas jumlah karakter untuk subyek adalah 25 karakter. ✓ Dapat juga ditambahkan emoji di subyek grup dengan memilih ikon emoji. ✓ Menambahkan ikon grup dengan mengetuk ikon kamera, dimana dapat memilih gambar menggunakan kamera, galeri maupun mencari di <i>web</i> untuk dijadikan <i>display picture</i>. ✓ Setelah dipilih, ikon tersebut akan tampil di sisi nama grup di tab <i>chat</i>.

Tahap 5	:	Ketuk tanda <i>checklist</i> berwarna hijau setelah selesai.
Mengundang/menambahkan Anggota Baru		
Tahap 6	:	Buka grup di <i>whatsapp</i> , lalu ketuk subyek grup. (Alternatif lainnya, ketuk dan tahan lama grup di tab <i>chat</i> . Kemudian ketuk opsi lainnya, pilih info grup.
Tahap 7	:	Ketuk undang via tautan.
Tahap 8	:	Pilih kirim tautan via <i>whatsapp</i> , salin tautan atau bagikan tautan via aplikasi lainnya. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dapat pula membagikan tautan grup menggunakan kode QR dengan menyetuk Opsi lainnya, pilih cetak kode QR grup. Untuk mencetak kode QR, telepon Anda harus terhubung dengan printer. Penerima kode QR pada Android dapat memindai kode menggunakan pembaca kode QR pihak ketiga. ✓ Admin dapat menggunakan opsi Batalkan tautan kapan saja untuk menjadikan tautan undangan sebelumnya tidak valid dan membuat tautan baru.
Catatan	:	Setiap pengguna <i>WhatsApp</i> yang dibagikan tautan undangan dapat bergabung dengan grup pembelajaran pendidikan kewirausahaan tersebut, jadi hanya gunakan fitur ini dengan orang yang dapat dipercaya. Seseorang mungkin saja meneruskan tautan ke orang lain. Jika demikian, mereka dapat

	bergabung dengan grup tersebut dan admin grup tidak akan diminta untuk menyetujui sebelum mereka dapat bergabung.
--	---

3. Panduan

Tahapan Pembuatan:

Persiapan Awal	
Tahap 1	: Mengumpulkan bahan-bahan berkaitan dengan <i>content</i> pendidikan kewirausahaan yang diperlukan.
Tahap 2	: Melakukan pemahaman sendiri (<i>self knowing</i>) untuk memperkirakan kemudahan memahami panduan.
Tahap 3	: Menyusun garis besar panduan secara detail.
Tahap 4	: Memilih sasaran/pengguna modul, dalam hal ini ialah tutor pendidikan kesetaraan jenjang paket C.
Tahap 5	: Menyusun pendahuluan singkat tentang aktivitas <i>coaching</i> dalam pendidikan kewirausahaan.
Penyusunan	
Tahap 6	: Membagi garis-garis besar tersebut kedalam bagian-bagian yang lebih terperinci.
Tahap 7	: Menuliskan berbagai arahan kedalam kata tindakan yang mudah dipahami.
Tahap 8	: Menyusun alur berfikir yang logis dan sistematis dalam melaksanakan <i>coaching</i> .
Tahap 9	: Menyusun panduan dengan sudut pandang orang kedua. Menggunakan

		kata “Anda” untuk menyebutkan pembaca secara langsung sehingga mereka tidak bingung. Ketika Anda menggunakan kata “Anda”, pembaca akan mengetahui apa yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan tugas tanpa harus menebak-nebak.
Tahap 10	:	Menyusun dan mengembangkan alternatif lain dalam melakukan <i>coaching</i> bagi peserta didik paket C.

4. E-module

Tahapan Pembuatan:

Tahap 1	:	Membuat kerangka isi <i>e-module</i> .
Tahap 2	:	Mengatur <i>layout</i> dan tipografi di <i>microsoft power point</i> .
Tahap 3	:	Menulis <i>e-module</i> .
Tahap 4	:	Membuat halaman <i>call to action</i> dengan <i>software ispring suite</i> dan di konversikan kedalam bentuk <i>.zip/html</i> untuk dijalankan secara <i>localhost</i> .
Tahap 5	:	Membuat file.apk untuk <i>android</i> melalui <i>appgeyser</i> .
Tahap 6	:	<i>Download</i> file <i>.apk</i> untuk <i>android/aplikasi .zip</i> untuk komputer.
Tahap 7	:	Pasang di <i>android</i> .
Tahap 8	:	Jalankan aplikasi.

VI. PENUTUP

Pendidikan kesetaraan merupakan salah satu implementasi dari fungsi pendidikan nonformal sebagai

pengganti jalur pendidikan formal yang dilengkapi dengan standar kompetensi lulusan yang sama. Akan tetapi, program pendidikan kesetaraan memiliki nilai lebih karena di dalam proses pembelajarannya senantiasa mengkolaborasikan antara materi dengan konsep-konsep terapan, tema tertentu, potensi serta permasalahan yang dekat dengan keseharian peserta didiknya. Hal tersebut diharapkan mampu melatih kecakapan hidup peserta didik untuk bekerja dan berusaha mandiri.

Pengembangan model ini dilatarbelakangi oleh adanya fenomena yang menunjukkan bahwa pelaksanaan program pendidikan kesetaraan masih terfokus pada fungsi pengganti pendidikan formal saja.

Artinya, optimalisasi terkait dengan pemberian pendidikan keterampilan produktif masih minim terlihat. Mengacu pada Permendikbud Nomor 14 Tahun 2007 tentang Standar Penyelenggaraan Pendidikan Kesetaraan, dijabarkan bahwa lulusan program paket C juga harus memiliki kompetensi keterampilan fungsional yang dapat diimplementasikan dalam aktivitas kesehariannya, terutama berkaitan dengan peningkatan taraf hidup serta kondisi perekonomiannya.

Pemilihan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan konsep *Electronic Management System (E-Mas)* ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi peserta didik paket C terhadap penguasaan materi pendidikan kewirausahaan yang dilaksanakan melalui pembelajaran tatap muka, tutorial dan mandiri. melalui kehadiran model pembelajaran inovatif semacam ini, diharapkan aktivitas pembelajaran pendidikan kesetaraan dapat berlangsung dengan lebih menarik, aktif serta berorientasi pada peserta didik (*student oriented*) yang diindikasikan dengan kemudahan pencapaian kompetensi serta kemampuan peserta didik untuk merancang suatu unit usaha sederhana.