

Upaya Menumbuhkan Jiwa *Entrepreneur* Siswa Jurusan Desain Komunikasi Visual melalui Program *Teaching Factory*

Endeli¹, Muhammad Giatman²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Negeri Padang

e-mail: endelipyk@gmail.com

Abstrak

Sekolah kejuruan didirikan dengan tujuan untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas dan siap kerja dan daya saing tinggi. Melalui pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diharapkan dapat berkontribusi dalam pengayaan pekerja yang berkualitas dan kompeten di bidangnya masing-masing. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi menumbuhkan jiwa *Entrepreneur* siswa jurusan desain komunikasi visual melalui penerapan program *teaching factory* di SMK Negeri 2 Kecamatan Guguak sehingga menghasilkan lulusan yang siap kompeten dan siap kerja. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan, selain untuk melatih siswa kerja nyata di dunia usaha/dunia industri, kehadiran *Teaching Factory* juga dapat dijadikan sarana untuk meningkatkan keterampilan siswa yang menjadi peserta program *link and match*.

Kata kunci: *Entrepreneur, Teaching Factory, Desain Komunikasi Visual*

Abstract

Vocational schools were established with the aim of producing quality graduates who are ready to work and have high competitiveness. Through education at the Vocational High School (SMK) level, it is hoped that we can contribute to the enrichment of qualified and competent workers in their respective fields. This research aims to determine strategies for cultivating the entrepreneurial spirit of students majoring in visual communication design through implementing the *teaching factory* program at SMK Negeri 2 Guguak District so as to produce graduates who are competent and ready to work. This research uses qualitative research with descriptive methods. Data collection techniques were carried out through observation and literature study. The research results show that apart from training students for real work in the business/industrial world, the presence of the *Teaching Factory* can also be used as a means to improve the skills of students who participate in the *link and match* program.

Keywords : *Entrepreneur, Teaching Factory, Visual Communication Design*

PENDAHULUAN

Dalam masyarakat modern, lembaga pendidikan merupakan tempat persinggahan penting bagi masyarakat sebelum memasuki dunia kerja. Institusi pendidikan merupakan sarana pembelajaran yang mempersiapkan manusia untuk bekerja di lingkungan kerja yang beragam. Sebagaimana dijelaskan Durkheim, perkembangan dunia kerja terjadi melalui pola pembagian kerja pada masyarakat pedesaan, dimana pembagian kerja yang sederhana (homogen) menyebabkan pembagian kerja yang lebih kompleks atau heterogen pada masyarakat perkotaan (Aini & Oktafani, 2020).

Berdasarkan konteks pembagian kerja tersebut, dibutuhkan orang-orang dengan kemampuan kognitif dan keterampilan khusus untuk mengisi spesialisasi tertentu. Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, pola kerja manusia semakin kompleks sehingga mengakibatkan kebutuhan akan pengetahuan dan keterampilan semakin meningkat. Pendidikan kejuruan merupakan suatu bentuk pendidikan lanjutan yang tujuannya mempersiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang tertentu. Dalam pengertian ini, lulusan sekolah kejuruan merupakan tenaga kerja menengah yang dibekali keterampilan dan kemampuan yang sesuai dengan tuntutan zaman serta dapat berperan aktif di perusahaan dan industri (Asriati, Sulistyarini, Ulfah, & Purwaningsih, 2018).

Tujuan utama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah mempersiapkan siswanya menjadi karyawan yang sukses di pasar kerja dan menerima upah layak. Pernyataan di atas menegaskan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertugas mengembangkan tenaga yang siap profesional. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah satuan pelatihan kejuruan tingkat menengah yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik bekerja mandiri sesuai dengan bidangnya atau untuk mengisi lowongan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah (UU No. 20 Tahun 2003). Karena tujuannya, sekolah kejuruan harus mampu membekali lulusannya dengan berbagai keterampilan untuk memenuhi kebutuhan dunia kerja dan industri. Oleh karena itu, program pelatihan kejuruan berfokus pada pengembangan keterampilan siswa untuk melakukan jenis pekerjaan tertentu di industri.

Berdasarkan data perdagangan dan ekonomi, Indonesia memiliki tingkat pengangguran tertinggi kedua di Asia Tenggara setelah Brunei Darussalam. Terungkap, tingkat pengangguran dalam negeri pada Februari 2023 mencapai 5,45%. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), tingkat pengangguran terbuka (TPT) di Indonesia didominasi oleh lulusan sekolah menengah kejuruan (SMK). Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), hingga Februari 2023, jumlah lulusan SMK TPT sebanyak 9,60%. Penyebab tingginya angka pengangguran antara lain keterampilan lulusan SMK lebih rendah dibandingkan dengan keterampilan yang dibutuhkan dunia usaha dan industri (DU/DI), serta rendahnya kemampuan lulusan SMK dalam menyerap dunia usaha dan industri, sehingga lulusan SMK tidak bisa didata secara menyeluruh (Sueb & Churiyah, 2023).

Pendidikan Kejuruan berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 18 menjelaskan pendidikan kejuruan sebagai pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang tertentu. Salah satu kemungkinannya adalah mendorong kewirausahaan di kalangan generasi muda. Sebab, meski jumlah pekerja di Indonesia besar, daya saing mereka masih menjadi

perhatian. Salah satu bidang pendidikan formal yang saat ini sedang digalakkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah sekolah menengah kejuruan (SMK). Oleh karena itu, sangat penting untuk meningkatkan kewirausahaan di kalangan pelajar. Meningkatnya minat berwirausaha tidak lepas dari pengaruh faktor eksternal khususnya lingkungan (Fitrihana, 2018). Salah satu faktor utama yang mempengaruhi penanaman kewirausahaan pada siswa adalah lingkungan terdekatnya yaitu keluarga. Lingkungan sekolah khususnya SMK perlu semakin membimbing dan mendorong kewirausahaan anak dan tentunya akan menghasilkan generasi muda yang berkompoten dan berjiwa wirausaha tinggi. Selama ini kita beranggapan bahwa berwirausaha hanya mengajarkan kita bagaimana menjadi seorang wirausaha yang sukses. Namun di balik itu semua, terdapat pula pembelajaran dalam berwirausaha: bagaimana masyarakat dapat mengidentifikasi peluang dan memanfaatkannya berdasarkan keterampilan yang dimilikinya.

Menurut (Sueb & Churiyah, 2023), wirausaha adalah orang yang mampu menciptakan, mengelola, dan melembagakan usaha yang dimilikinya. Sedangkan menurut Setiawati (2017), wirausaha atau wirausaha adalah seseorang yang menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa barang atau jasa dalam suatu platform, sehingga dapat membawa terobosan bagi perekonomian negara. pengalaman dalam menciptakan sesuatu. Wirausahawan adalah orang yang siap mencapai sesuatu.

(Fidhyallah, Elfandi, & Yohana, 2021) menyatakan bahwa kewirausahaan adalah suatu cara baru dalam mengembangkan, memiliki, dan menjalankan usaha (usaha) yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Dari banyaknya pendapat dapat disimpulkan bahwa Kewirausahaan adalah suatu cara baru yang dilakukan seseorang untuk membangun atau menciptakan sesuatu yang baru (inovatif) baik berupa barang atau jasa. Peran utama dalam Pembangunan perekonomian dengan antusiasme yang besar, keberanian mengambil risiko, kreativitas, inovasi dan pembangunan. Pendidikan kewirausahaan mengajarkan siswa keterampilan umum di dunia nyata seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, kolaborasi, dan ketahanan.

Mengingat fenomena yang terjadi antara harapan yang tidak sesuai dengan kenyataan, maka perlu bagi SMK untuk melakukan kajian menyeluruh terhadap faktor-faktor yang dianggap sebagai penyebab terbesar terjadinya pengangguran. Untuk mengatasi hal tersebut, dalam waktu 2015-2019 pemerintah melalui Direktorat Jenderal Pembinaan SMK mempunyai visi untuk membentuk ekosistem sumber daya manusia dan pendidikan vokasi yang berbasis gotong royong. Salah satu program prioritas kami untuk mencapai visi tersebut adalah Program Pengembangan Pembelajaran Teaching Factory. Penelitian ini akan mengkaji upaya peningkatan jiwa *Entrepreneur* siswa siswa jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 2 Kecamatan Guguak melalui program teaching factory.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi menumbuhkan jiwa *Entrepreneur* siswa jurusan desain komunikasi visual melalui penerapan program teaching factory di SMK Negeri 2 Kecamatan sehingga menghasilkan lulusan yang siap kompeten dan siap kerja. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan studi

pustaka. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filosofi post-positivisme dan digunakan untuk mempelajari keadaan benda-benda alam (bukan eksperimen), dimana peneliti sebagai instrumen utama dan teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan triangulasi (kombinasi). Metode analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil studi kualitatif menyoroti pentingnya generalisasi (Sugiyono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Pembelajaran di SMK Negeri 2 Kecamatan Guguak

Spektrum keahlian SMK merupakan acuan dalam pembukaan dan penyelenggaraan bidang keahlian pada SMK. Sebagai turunan dari paket keahlian, di SMK dapat dibuka konsentrasi keahlian berdasarkan komoditas tertentu sesuai tuntutan kebutuhan dunia kerja. Dalam pelaksanaannya di SMKN 2 Kecamatan Guguak pembelajaran intrakurikuler diterapkan di dalam kelas dan ruang praktik sehingga siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan seperti yang tertuang dalam capaian pembelajaran. Berdasarkan keputusan Kepala BSKAP (Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi) nomor 024/H/KR/2022 tentang Konsentrasi Keahlian SMK pada kurikulum merdeka, maka pada tahun ajaran 2023/2024 SMK Negeri 2 Kec. Guguak membuka Konsentrasi Keahlian sebagai berikut:

Tabel 1. Konsentrasi Keahlian di SMK Negeri 2 Kecamatan Guguak

Bidang Keahlian	Program Keahlian	No	Konsentrasi Keahlian
4. Teknologi Informasi	4.1 Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim	63	4.1.1 Rekayasa Perangkat Lunak
	4.2 Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi	66	4.2.1 Teknik Komputer dan Jaringan
8. Bisnis dan Manajemen	8.2 Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis	98	8.2.1 Manajemen Perkantoran
	8.3 Akuntansi dan Keuangan Lembaga	102	8.3.3 Akuntansi
10. Seni dan Ekonomi Kreatif	10.2 Desain Komunikasi Visual	111	10.2.1 Desain Komunikasi Visual

Jurusan Desain Komunikasi Visual menjadi fokus dalam penelitian ini. Pada struktur kurikulum Kelas XI dan XII Jurusan Desain Komunikasi Visual, mata pelajaran kejuruan pada umumnya akan menghasilkan berbagai produk. Misalnya Produk Kreatif dan kewirausahaan (PKK) dan MKK (Mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian). Penerapan dari pembelajaran PKK dan MKK akan menghasilkan berbagai produk multimedia. Produk tersebut misalnya poster, kemasan produk, spanduk, name tag, kartu nama dan sebagainya. Produk yang akan dibuat dapat terlaksana dengan adanya program *Teaching Factory* di sekolah. Siswa akan merasakan lingkungan sekolah seperti di lingkungan industry karena.

Dalam mata pelajaran kejuruan seseorang akan mempunyai kemampuan dalam mewujudkan gagasan inovatif dalam dunia nyata secara kreatif dan produktif. Dengan kata lain, kewirausahaan merupakan kreativitas dan inovasi yang dimiliki para lulusan Sekolah

Menengah Kejuruan untuk menghasilkan nilai tambah bagi dirinya dan bermanfaat bagi orang lain serta mendatangkan kemaslahatan di jurusan Desain Komunikasi Visual. Potensi entrepreneur seseorang selain ada pada setiap individu (pembawaan) dapat pula dibentuk melalui pembelajaran secara terpadu antara teori dan praktik melalui pelatihan atau pemagangan. Permasalahan yang dihadapi dalam menyelenggarakan pendidikan kewirausahaan sampai saat ini adalah ketersediaan sarana dan prasarana untuk melaksanakan Pendidikan kewirausahaan di SMK. Selanjutnya, pola kerja sama yang dilakukan antara SMK dengan dunia usaha dan dunia industri (DUDI) serta pengelolaan SMK, khususnya dalam penyelenggaraan pendidikan kewirausahaan.

Tujuan Pendidikan Kejuruan dan Implikasi Pendidikan Kewirausahaan

Tercantum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) diharapkan memperoleh gelar lulusan pendidikan kejuruan (SMK). Memenuhi standar kompetensi yang mencerminkan keterampilan perekrutan, pengetahuan dan kemampuan. Jadi proses pembelajarannya adalah pembelajaran bersifat aktif, interaktif, kreatif, menantang dan kemandirian sesuai potensi, perkembangan fisik, bakat, minat, dan psikologi siswa.

Bukti empiris menunjukkan bahwa sebagian besar lulusan SMK belum memenuhi kebutuhan dan tuntutan pemangku kepentingan. Lulusan biasanya merupakan 'pencari kerja' dan tidak banyak yang bisa bekerja sebagai "wiraswasta". Di sisi lain, dari sisi jiwa kewirausahaan lulusan SMK, motivasi kerja masih rendah. Wirausahawan adalah orang yang mampu memanfaatkan peluang untuk mengembangkan usaha dengan tujuan meningkatkan taraf hidup. Di SMK, siswa diharapkan mampu mengidentifikasi dan mengevaluasi peluang bisnis, termasuk kreatif menerapkan ide-ide inovatif di dunia nyata untuk mencapai kesuksesan atau meningkatkan pendapatan (Muttaqien, 2019).

Kewirausahaan adalah nilai-nilai yang membentuk karakter dan perilaku. Peserta didik diharapkan memiliki karakter wirausaha sebagai orang yang memiliki karakter sebagai berikut :

- 1) Percaya diri
- 2) Berorientasi tugas dan hasil
- 3) Berani mengambil risiko
- 4) Berjiwa kepemimpinan
- 5) Berorientasi ke depan
- 6) Keorisinalan.

Jadi, untuk menjadi wirausahawan yang berhasil dan sukses, persyaratan utamanya adalah memiliki jiwa dan watak kewirausahaan. Yang mana jiwa dan watak kewirausahaan tersebut dipengaruhi oleh keterampilan, kemampuan, atau kompetensi.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menawarkan kelas produk dan teknik kreatif. keahlian) merupakan internalisasi nilai-nilai kewirausahaan mempelajari. Pengembangan kepribadian sehingga tercapai hasil yang disadari Pembiasaan nilai-nilai kewirausahaan ke dalam perilaku kewirausahaan dan partisipan Siswa menjalani proses belajar yang berkesinambungan setiap harinya. kecuali Untuk memastikan bahwa siswa memperoleh keterampilan dan materi yang diinginkan, Kegiatan pembelajaran juga dirancang dan

dilaksanakan untuk mempraktikkannya. Mengetahui, mengetahui, mempertimbangkan, dan menginternalisasikan nilai-nilai kewirausahaan.

Mengingat semakin banyaknya lulusan sekolah kejuruan yang menjadi pencari kerja, bukan menciptakan lapangan kerja. Disinilah *enterpreneurship* berperan untuk mengubah pola pikir dan paradigma berpikir siswa, sehingga memperoleh kesadaran akan *enterpreneur* seperti kreativitas, kemandirian dan pantang menyerah. Jiwa kewirausahaan (*enterpreneur*) sangat diperlukan lulusan untuk menumbuhkan rasa percaya diri kemandirian, semangat dan optimisme dalam hidup serta harus mempunyai arah hidup berdasarkan hasil tertentu.

Menurut (Muttaqiem, 2023) karakter Kewirausahaan (*enterpreneur*) yang harus ditanamkan pada siswa SMK adalah sikap berani mengambil resiko dan menikmati tantangan, serta jiwa kepemimpinan. Mentalitas dan sikap seorang pemimpin sangat penting karena siswa dapat berkomunikasi dengan baik, merencanakan sesuatu, mengelola, dan mengevaluasi, serta menyukai saran dan kritik yang membangun. Karakter ini memberikan sikap positif pada siswa yang berarti berpandangan jauh ke depan dan mempunyai kesadaran serta visi yang baik terhadap masa depan. Upaya menanamkan dan mendorong kewirausahaan (*enterpreneur*) pada siswa SMK telah mencapai beberapa tingkat keberhasilan. Langkah pertama adalah mengubah pola pikir siswa ke arah yang positif dan mengubah sikap serta motivasi siswa menjadi lebih baik. Inilah modal terpenting untuk mengubah hidup seseorang menjadi lebih baik. Kedua, adanya pergeseran cara berpikir dari logika murni menjadi pemikiran kreatif, inovatif, dan terkadang tidak konvensional. Ketiga: Tindakan. Setelah pola pikir siswa berubah dan membaik, langkah selanjutnya adalah mengambil tindakan, yaitu menunjukkan keterampilan dalam mencari peluang untuk mengekspresikan kreativitas dan inovasi yang dimiliki (Evaliana, 2015).

Program *edpreneurship* diharapkan dapat membentuk perkembangan intelektual dan jiwa kewirausahaan (*enterpreneur*) mahasiswa profesional untuk sukses di bidang pendidikan. Kedepannya mereka akan menjadi pengusaha sukses berdasarkan keahliannya. Tujuannya agar angka pengangguran menurun karena munculnya wirausaha mandiri. Peningkatan perekonomian lokal juga memberikan manfaat bagi negara.

Analisis Program *Teaching Factory* di SMK Negeri 2 Kecamatan Guguk Konsep *Teaching Factory*

Direktorat Jenderal Pengembangan Sekolah Menengah Kejuruan (PSMK) berpartisipasi dalam meningkatkan kompetensi dan kemampuan kewirausahaan lulusan SMK mempunyai tujuan pendidikan sehingga menghasilkan lulusan yang memenuhi persyaratan untuk posisi tingkat menengah sebagai teknisi sesuai dengan pekerjaan tertentu. Karena itu, pengelolaan proses pembelajaran berfokus pada integrasi teori dan praktik keterampilan profesional terkait dengan kebutuhan pekerjaan tingkat menengah yang dibutuhkan di industri (Ramdhani, et al.).

Ketidaksesuaian antara apa yang dihasilkan lembaga pendidikan dengan kebutuhan pasar kerja menjadi permasalahan serius bagi Direktorat Pembinaan SMK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan akan menambah jumlah simulasi industri di setiap SMK guna meningkatkan kualitas lulusan SMK. Melalui simulasi industri, siswa SMK akan memperoleh pengetahuan tentang budaya kerja, situasi

nyata industri, dan penguasaan teknologi. Salah satu metode yang digunakan adalah dengan penerapan program Teaching Factory. Teaching factory, atau yang dalam PP 41 Tahun 2015 disebut dengan “pabrik dalam sekolah (teaching factory)” adalah suatu sarana produksi yang beroperasi menurut proses dan standar kerja nyata untuk menghasilkan produk sesuai dengan kondisi industri nyata, tidak memproduksi produk untuk mengutamakan keuntungan. Seiring dengan perkembangan teknologi dan prosedur/proses produksi/pelayanan yang mengalami kemajuan yang sangat pesat, maka dalam proses pendidikan SMK sangat penting untuk mengintegrasikan DUDI ke dalam proses pembelajaran (Muttaqiem, 2023).

Pengenalan *Teaching Factory* ke dalam sekolah kejuruan akan mendorong berkembangnya mekanisme kerja sama yang saling menguntungkan antara sekolah kejuruan dan DUDI, sehingga sekolah kejuruan dapat melakukan transfer teknologi, manajemen, pengembangan kurikulum, praktik lapangan industri, selalu otomatis mengikuti perkembangan industri/jasa di lapangan industri lain (Susanto, 2012).

Teaching Factory dapat diartikan sebagai model pembelajaran berbasis industri (produk dan layanan) yang membantu menghasilkan lulusan yang kompeten sesuai kebutuhan pasar melalui sinergi sekolah dan DUDI. Model pembelajaran berbasis industri berarti seluruh produk praktis yang dihasilkan bermanfaat, mempunyai nilai ekonomi atau daya jual, dan diterima pasar. Sinergi antara SMK dan industri menjadi faktor terpenting keberhasilan training factory, dan training factory berperan sebagai penghubung kerjasama antara sekolah dan industri.

Prinsip *Teaching Factory* di SMK Negeri 2 Kecamatan Guguk

Prinsip implementasi teaching factory di SMK Negeri 2 Kecamatan Guguk

- 1) Perangkat pembelajaran berorientasi pada produk/jasa dan dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat secara keseluruhan.
- 2) Karena siswa terlibat penuh dan langsung dalam proses pembelajaran berbasis produksi, maka kemampuan mereka untuk mengembangkan pribadinya dibangun melalui pengalaman.
- 3) Tergantung pada levelnya, perangkat pembelajaran dirancang untuk menciptakan produk/jasa sesuai dengan faktor psikologis siswa (CBT – PBT), meningkatkan kemampuan siswa berdasarkan DUDI, meningkatkan kemampuan kesiapan kerja yang sesuai dengan kebutuhan industri.
- 4) Sertifikat kompetensi bagi peserta didik dapat diterbitkan pada tingkat kompetensi apa pun tergantung pada produk/jasa yang diselesaikan.
- 5) Fungsi dan keberadaan seluruh sumber daya sekolah seperti fasilitas, guru, pegawai, materi, administrasi, dan lain-lain dikondisikan/difungsikan untuk menciptakan lingkungan dan suasana DUDI atau tempat kerja/perusahaan nyata.
- 6) Kegiatan produksi atau pelaksanaan pengabdian bersifat non-komersial/nirlaba karena merupakan bagian dari proses pembelajaran *Teaching Factory* yang dilakukan oleh siswa.
- 7) Penggunaan produk/layanan pembelajaran berbasis *Teaching Factory* telah sesuai dengan ketentuan dan peraturan yang berlaku.

Pengembangan Sumber Daya Manusia di SMK Negeri 2 Kecamatan Guguak

Dalam penerapan *Teaching Factory* di SMK Negeri 2 Kecamatan Guguak tentunya membutuhkan sumber daya manusia yang memadai dari seluruh Masyarakat sekolah, pengembangan sumber daya manusia yang dilakukan untuk menunjang keberhasilan penerapan *Teaching Factory* sebagai berikut :

- 1) Setiap orang bertujuan untuk kesamaan pemahaman, pemahaman dan komitmen. Unsur-unsur sekolah dalam pengembangan dan implementasi *Teaching Factory* , khususnya yang terlibat langsung meliputi pola pikir, konsep, rencana pengembangan, implementasi dan evaluasi.
- 2) Kami memastikan seluruh guru pendidikan praktik, khususnya penanggung jawab paket kompetensi profesional/kompetensi dan guru produktif, mempunyai pengalaman kerja/magang di DUDI.

Pengkondisian Sumber Daya Sekolah

Pengenalan *Teaching Factory* di sekolah kejuruan pada dasarnya adalah mengadopsi suasana industri ke sekolah. Budaya industri, standar, dan alur kerja dianalisis dan diterapkan pada pengelolaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah kejuruan. Dalam implementasinya, sekolah kejuruan perlu melakukan perubahan dan adaptasi agar seluruh aspek pembelajaran setara dengan industri. Kondisi fisik sekolah baik gedung maupun lingkungan sekitarnya rapi, bersih, terawat, teratur, dan disiplin, serta halaman sekolah tertata dengan baik dan tersedia informasi bagi pengunjung.

Tersedia tempat untuk memfasilitasi aksesibilitas dan menunjukkan kesesuaian sekolah kejuruan. Sekolah kejuruan memiliki budaya, standar dan prosedur industri/jasa. Hal serupa juga terlihat pada ruang belajar/laboratorium, komponen yang dapat menunjukkan secara jelas betapa suksesnya sebuah SMK dalam menerapkan budaya industri, standar dan proses kerja. Kondisi yang rapi, bersih, terawat, sesuai dengan kebutuhan kerja dan keselamatan kerja merupakan contoh dimasukkannya pabrik pendidikan (*teaching factory*) ke dalam ruang pelatihan yaitu laboratorium.

SIMPULAN

Pada dasarnya pendidikan kewirausahaan telah dilaksanakan di SMK sejak dikembangkannya program "Unit Produksi" sebagai pengembangan program "Unit Produksi". Meskipun pembentukan unit produksi dalam berbagai program kompetensi telah menghasilkan produk dengan kualitas yang memadai, namun masih terdapat kelemahan pada penyelesaian akhir produk dan pemasaran hasilnya, serta ketepatan waktu pekerjaan. Selain untuk melatih siswa dalam dunia kerja nyata di DUDI, kehadiran *Teaching Factory* juga dapat dijadikan sarana untuk meningkatkan kemampuan siswa yang menjadi peserta program *Link and Match*. Langkah selanjutnya adalah memperluas program magang guru secara berkala bagi guru-guru yang sangat produktif guna meningkatkan kemampuannya sejalan dengan kebutuhan profesional dan kemajuan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., & Oktafani, F. (2020). PENGARUH PENGETAHUAN KEWIRAUSAHAAN, MOTIVASI BERWIRAUSAHA DAN LINGKUNGAN KELUARGA TERHADAP MINAT BERWIRAUSAHA MAHASISWA FAKULTAS KOMUNIKASI DAN BISNIS TELKOM UNIVERSITY. *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 17(2), 151-159.
- Asriati, N., Sulistyarini, Ulfah, M., & Purwaningsih, E. (2018). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEACHING FACTORY 6M MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI KEEMPAT DI SMK NEGERI 6 PONTIANAK. *Jurnal pendidikan ekonomi*, 3(2), 70-86.
- Evaliana, Y. (2015). Pengaruh Efikasi Diri Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Minat Berwirausaha Siswa. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, 1(1), 61-70.
- Fidhyallah, N. F., Elfandi, A., & Yohana, C. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Intensi Berwirausaha pada Mahasiswa Universitas di Jakarta. *Jurnal bisnis, manajemen dan keuangan*, 2(1), 228-240.
- Fitrihana, N. (2018). RANCANGAN PEMBELAJARAN TEACHING FACTORY DI SMK TATA BUSANA. *Rancangan Pembelajaran Teaching Factory*, 2(2), 56-64.
- Muttaqiem, I. (2023). Implementasi Teaching Factory dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produksi Hasil Nabati. *Indonesia jurnal of action research (IJAR)*, 2(1), 129-134.
- Muttaqien, I. (2019). Pengembangan Entrepreneurship pada Program MA Keterampilan melalui Inovasi Model Pembelajaran Teaching Factory di MAN 2 Kulon Progo. *Jurnal pendidikan madrasah*, 4(2), 231-242.
- PANDUAN PELAKSANAAN TEACHING FACTORY. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ramdhani, R. F., Simarmata, N. I., Prihatmojo, A., Kholifah, N., Hasan, M., Badawi, H. S., . . . Fawaid, M. (t.thn.). *Pendidikan Kewirausahaan*. Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Sueb , & Churiyah, M. (2023). Strategi Perencanaan Bisnis Teaching Factory Dalam Meningkatkan Kemampuan Entrepreneurship Siswa Melalui SWOT (Studi Kasus SMK Darut Taqwa Purwosari Kab. Pasuruan). *Jurnal bintang manajemen*, 1(2), 33-52.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian tindakan)*. CV. Alfabeta.
- Susanto, A. (2012). MENUMBUHKAN JIWA WIRAUSAHA SISWA SMK. *Prosiding pendidikan teknik boga busana FT UNY*, 7(1).
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL.