

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA

a. Pengertian Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA

Pendidikan kewirausahaan merupakan penciptaan nilai tambah melalui pengkombinasian sumber daya dengan cara-cara kreatif dan baru agar dapat bersaing. Gerba (2012. hlm. 2) menunjukkan bahwa antara sikap terhadap perilaku, norma subjektif dan kontrol perilaku yang dirasakan memiliki faktor penghubung yang cukup signifikan pada minat berwirausaha. Pendapat ini diperkuat oleh pernyataan bahwa pembelajaran kewirausahaan mempengaruhi kontrol terhadap perilaku yang dirasakan, dan norma subjektif, tetapi tidak ada efek yang ditemukan antara pembelajaran kewirausahaan dan sikap terhadap perilaku (Karimi. 2016, hlm. 2)

Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang ada di jenjang pendidikan menengah. Pelajaran ini digolongkan pada pengetahuan *transience knowledge*, untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan dengan berbasis seni, teknologi dan ekonomi. Dalam proses pembelajarannya, materi yang diajarkan adalah untuk melatih dan mengembangkan ekspresi-kreatif dalam meningkatkan ide dan gagasan untuk menyenangkan orang lain. Aplikatif dalam memanfaatkan lingkungan dengan memperhatikan dampaknya pada ekosistem, manajemen dan ekonomis (Muchson. 2017, hlm. 139)

Dalam kehidupan manusia akan membutuhkan keterampilan untuk memenuhi tantangan zaman dan kehidupan sehari sebagai alat kecakapan hidup. Keterampilan yang dihasilkan perlu dirasakan manfaatnya untuk diri sendiri dan lingkungan sekitar, ini merupakan sebuah karya. Untuk itu, pelatihan berkarya yang menyenangkan perlu memahami estetika (keindahan) sebagai dasar penciptaan karya,

pelatihan untuk mencipta yaitu dengan memproduksi. Dalam pelajaran PKWU di SMA, materi yang diajarkan perlu melihat potensi sekolah karena sifat dari pelajaran ini adalah menyesuaikan dengan lingkungan sekolah. Pada pelajaran PKWU terdapat empat *strand* yaitu kerajinan, rekayasa, budidaya dan pengolahan (Muchson. 2017, hlm. 142).

Dilihat dari beberapa penjelasan para ahli diatas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran prakarya dan kewirausahaan merupakan sebuah alat untuk melatih dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menciptakan ide atau gagasan yang kelak bisa menjadi sebuah karya. Pelajaran ini juga sebagai bekal peserta didik dalam menambah keterampilan diri seperti kerajinan, rekayasa, budidaya dan pengolahan yang bisa dimanfaatkan sebagai seorang *entrepreneur* di tengah masyarakat nanti.

b. Nilai-nilai Pendidikan Prakarya dan Kewirausahaan di SMA

Beberapa nilai-nilai pendidikan kewirausahaan tahap pertama yang dikembangkan oleh pusat kurikulum (2010, hlm. 10) adalah sebagai berikut:

1. Mandiri
2. Kreatif
3. Berani mengambil resiko
4. Berorientasi pada tindakan
5. Kepemimpinan
6. Kerja keras

Mempunyai sikap mandiri merupakan poin pertama yang diharapkan timbul pada peserta didik, dengan bekal materi yang berbasiskan kearifan lokal dan potensi dari lingkungan sekolah, peserta didik diharapkan dapat menangkap pembelajaran hidup dari kedua hal tersebut. Sehingga akan tercipta rasa ingin berkarya dan tidak bergantung pada orang lain. Kreatif merupakan rasa ingin mencipta atau memiliki daya cipta. Nilai ini juga yang akan ditanamkan pada peserta didik melalui pembelajaran Prakarya dan

Kewirausahaan. Pada proses pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan peserta didik diajarkan untuk mempunyai sikap berani mengambil keputusan dengan pembelajaran praktik peserta didik dilatih untuk berani dengan resiko gagal yang ada di depan.

Berorientasi pada tindakan, ini merupakan nilai selanjutnya yang diajarkan pada peserta didik. Melalui pembelajaran kerajinan, rekayasa, budidaya dan pengolahan peserta didik diharapkan dapat mempraktikkannya di rumah masing-masing. Selanjutnya adalah kepemimpinan, dari semua nilai-nilai diatas ujungnya adalah peserta didik mempunyai sikap yang dapat membimbing dan mempengaruhi orang lain yaitu sikap sebagai seorang *leader*. Mempunyai sikap sebagai seorang pemimpin tidak akan cukup jika tidak diiringi dengan kerja keras, ini juga yang menjadi nilai yang dikembangkan oleh pusat kurikulum pendidikan nasional.

Nilai-nilai yang dikembangkan oleh pusat kurikulum diatas, Suci Rahayu (2014, hlm. 6) juga mengatakan ada setidaknya enam nilai yang dihidupkan dari pembelajaran Prakarya dan kewirausahaan di sekolah menengah sebagai berikut:

1. Percaya Diri
2. Kreativitas
3. Tekun
4. Jujur
5. Pantang Menyerah
6. Kerjasama

Perasaan positif terhadap diri sendiri, dan keyakinan akan kemampuan diri dalam melakukan suatu hal yang didasari atas kemampuan mengevaluasi dan pengenalan terhadap potensi diri sendiri merupakan proses menumbuhkan rasa percaya diri. Kreativitas disini, merupakan kemampuan untuk memiliki pemikiran yang baru, berbeda, dan beragam untuk memecahkan suatu masalah. Tekun juga merupakan nilai yang diharapkan tumbuh pada peserta didik. Mempunyai sikap bersungguh-sungguh, teliti, sabar, dan terus

menerus dalam melakukan suatu pekerjaan dibutuhkan untuk menghasilkan karya produk yang baik dan berkualitas.

Nilai selanjutnya yang diungkapkan diatas adalah jujur, yaitu sikap positif yang ditunjukkan dengan keselarasan kata dan perbuatan, mengatakan kebenaran dan tidak melakukan kebohongan. Sikap jujur ini akan mendatangkan ketenangan pikiran dan kepercayaan dari lingkungan. Selanjutnya pantang menyerah, sikap bertahan untuk mencapai tujuan, meski menghadapi tantangan dan kegagalan. Sikap ini didasari motivasi dan keinginan yang kuat serta kepercayaan diri. Terakhir adalah kerjasama, yaitu kemampuan bekerjasama mutlak dimiliki untuk dapat menjadi bagian dalam kehidupan bermasyarakat. Kemampuan ini didasari dengan toleransi yaitu sikap untuk menghargai perbedaan.

c. Landasan Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA

Pelaksanaan pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada sekolah menengah tidak terlepas dari ketentuan dan peraturan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Demi terciptanya manusia yang berkarakter dan mempunyai keterampilan ketentuan tersebut dituangkan dalam Undang-Undang maupun dari peraturan menteri sebagai berikut:

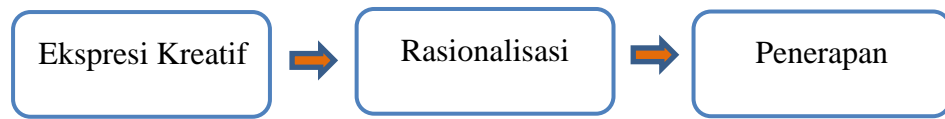
- 1) Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3
- 2) Pedoman Program Kewirausahaan di SMA Kemendikbud RI Tahun 2019.
- 3) Permendikbud RI Nomor 20 Tahun 2016. Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- 4) Permendikbud RI Nomor 21 Tahun 2016. Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- 5) Permendikbud RI Nomor 22 Tahun 2016. Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

- 6) Permendikbud RI Nomor 23 Tahun 2016. Standar Penilaian Pendidikan.
- 7) Permendikbud RI Nomor 24 Tahun 2016. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- 8) Permendikbud RI Nomor 22 Tahun 2015. Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2015-2019

d. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA

Hendriana (2017, hlm. 34) mengatakan bahwa pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan akan menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses mengapresiasi, belajar dan berkarya, serta membekali peserta didik dengan berwirausaha yang didasari dengan kreativitas nya melihat dari peluang dan potensi dari suatu daerah. Sekolah perlu memberikan bekal kompetensi kewirausahaan kepada siswa sebagai bekal pendidikan karakter, pemahaman dan keterampilan sebagai seorang wirausaha sehingga dapat ditumbuhkan budaya penciptaan peluang yang ada secara kreatif agar dapat bekerja secara mandiri (Suherman. 2015, hlm. 102) .

Menumbuhkan semangat dan jiwa *entrepreneurship* pada siswa akan menghasilkan sumber daya manusia inovatif yang mampu membawa dirinya bermanfaat, minimal bagi dirinya sendiri dan umumnya untuk bangsa ini. Karena itu, diperlukan sumber daya inovatif melalui pembentukan dan pengembangan sikap *entrepreneurship* dengan pengelolaan karya melalui jenjang pendidikan menengah. Keterampilan dalam menghasilkan karya harus menyenangkan buat pribadinya sendiri dan orang lain. Untuk mempunyai karya, dimulai dengan memahami estetika sebagai dasar penciptaan yang selanjutnya adalah mencipta, memproduksi dan memelihara karya untuk memperoleh keterbaruan yang bermanfaat untuk kehidupan sesama.



Sumber: kemendikbud. 2016

Gambar 2.1 Proses Penciptaan Karya

Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan diterapkan untuk mengembangkan pengetahuan dan melatih keterampilan hidup berbasis teknologi, seni dan ekonomi. Pembelajaran ini diawali dengan melatih kemampuan ekspresi-kreatif untuk menuangkan ide atau gagasan dalam menyenangkan orang lain. Kemudian, ide atau gagasan tersebut di rasionalisasi kan secara teknologis sehingga akan bermuara pada apresiasi teknologi terbaru, hasil ergonomis dan aplikatif dalam memanfaatkan lingkungan sekitar dengan memperhatikan dampaknya pada ekosistem, manajemen dan ekonomis.

Penjelasan diatas mengartikan bahwa fungsi dari pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada jenjang sekolah menengah atas adalah untuk menumbuhkan jiwa dan semangat *entrepreneurship* pada peserta didik. Keterampilan dan pengetahuan yang diajarkan melatih peserta didik untuk dapat menuangkan ide atau gagasannya secara rasional dan dapat diaplikasikan di lingkungan rumahnya. Pembelajaran PKWU ini juga bertujuan untuk membentuk kepribadian peserta didik yang mandiri dengan nilai-nilai dan keterampilan pendidikan Kewirausahaan yang kelak dapat dimanfaatkan sebagai seorang wirausaha untuk belajar dan berkarya.

e. Manfaat Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan bagi Siswa SMA

Hendriana (2017, hlm. 26) mengatakan pembelajaran PKWU di sekolah khususnya pada sekolah menengah, ada beberapa manfaat yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Adanya pelatihan keterampilan mencipta karya dengan berbasis estetika, artistic, ekosistem dan teknologis
2. Peserta didik dapat berekspresi kreatif melalui keterampilan teknik berkarya ergonomis, teknologi, dan ekonomis.
3. Memanfaatkan media dan bahan seni serta teknologi dengan prinsip ergonomis, higienis, kreatif, tepat-cepat dan berwawasan lingkungan.
4. Menghasilkan karya dengan berbasiskan kearifan lokal untuk dimanfaatkan dalam kehidupan.
5. Pelatihan dan pengembangan jiwa *entrepreneurship* melalui penciptaan karya (produksi), mengemas dan teknik menjual dengan prinsip ekonomis, ergonomis, dan berwawasan lingkungan.

Puji Hastuti dkk (2020, hlm. 5) mengatakan ada enam manfaat dari pendidikan kewirausahaan yang diajarkan di sekolah, sebagai berikut:

1. Memberi peluang dan kebebasan untuk menentukan masa depan sendiri.
2. Peluang untuk melakukan perubahan
3. Pengembangan potensi diri peserta didik secara sepenuhnya
4. Memiliki peluang untuk meraih keuntungan seoptimal mungkin.
5. Dapat berperan aktif di tengah masyarakat
6. Sebagai tempat menyalurkan hobby sehingga timbul rasa senang dalam melakukannya.

Pendidikan kewirausahaan yang diajarkan di sekolah menengah adalah untuk memberikan bekal keterampilan sekaligus peluang untuk berkarya melalui jalan wirausaha. Pada prosesnya peluang-peluang itu dicari bukan ditunggu sehingga akan terjadi perubahan minimal untuk dirinya sendiri. Proses ini juga akan menumbuhkan potensi peserta

didik dalam memahami dan memaknai lingkungannya. Sehingga dari itu, potensi untuk mendapatkan keuntungan (*financial*) seoptimal mungkin dapat diraih. Setelah semua bekal ini di dapat tentunya akan terjadi perubahan status sosial di masyarakat. Selain dari pemaparan diatas, manfaat pembelajaran PKWU juga sebagai tempat penyaluran hobby bagi kalangan tertentu untuk menyenangkan dirinya.

Dari penjelasan diatas, dapat diartikan bahwa manfaat dari pembelajaran PKWU adalah untuk melatih peserta didik dalam berkreasi secara kreatif, berkarya dengan berbasis kekayaan lokal, berperan aktif di tengah masyarakat sebagai *problem solver* dan untuk menentukan masa depannya secara mandiri.

f. Hasil yang Diharapkan Dari Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan di SMA

Mata pelajaran PKWU pada kurikulum 2013 merupakan mata pelajaran baru yang diharapkan menumbuhkan kepekaan terhadap produk kearifan lokal, perkembangan teknologi dan terbangunnya jiwa kewirausahaan sesuai dengan orientasi dan misi kurikulum 2013 (Desta Wirmas. 2017, hlm. 2). Prakarya merupakan proses bekerja menghasilkan suatu karya (produk). Produk ini masih bersifat *prototype* (masih diproduksi satuan). Produk yang diusahakan dapat berupa produk prakarya yang dikembangkan dalam skala usaha yang memiliki nilai ekonomis (*profit oriented*). Pembelajaran yang diharapkan bidang ilmu kewirausahaan adalah penanaman pada peserta didik karakter wirausaha yang kreatif, inovatif, mandiri, bekerja sama, percaya diri, pantang menyerah, dan kemampuan berkomunikasi. Dari kedua pengertian tersebut, hasil yang diharapkan dari pembelajaran PKWU adalah peserta didik dapat mengembangkan diri dengan kecakapan hidup (*education for life*) dan sekaligus membangun jiwa mandiri untuk hidup (*education for earning living*) (Herdiana. 2017, hlm. 10).

Penataan materi pelajaran PKWU yang disusun mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta berdasarkan pada budaya lokal. Harapan pembelajaran yang berbasis budaya lokal ini, dapat menumbuhkan nilai kearifan lokal dan nilai jati diri pada peserta didik di sekolah yang menempuh pelajaran ini. sehingga tumbuh semangat kemandirian, kewirausahaan dan sekaligus kesediaan melestarikan potensi dan nilai-nilai kearifan lokal. Kondisi nyata terhadap pengaruh kuat budaya luar masih perlu mendapat perhatian atas pengaruhnya pada peserta didik (Haryudanti, 2017, hlm. 4).

Penjelasan ini menguatkan bahwa pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang diajarkan pada jenjang sekolah menengah adalah untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul melalui jenjang pendidikan formal. Melalui kegiatan prakarya (kegiatan menciptakan sebelum berkarya) dan kewirausahaan (berani melangkah) dengan didorong motivasi tinggi dan keterampilan berbasis kekayaan potensi lokal dapat membentuk lulusan sekolah yang berbudi dan mempunyai keterampilan pribadi.

g. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di Kelas X SMA

Ruang lingkup pada pelajaran PKWU di jenjang menengah disesuaikan dengan potensi sekolah dan lingkungan sekolah atau daerah sekolah tersebut (Hendriana dkk. 2017, hlm 26). Pada mata pelajaran PKWU ada 4 materi yang diajarkan yaitu kerajinan, rekayasa, budidaya dan pengolahan (Haryudanti, 2017, hlm. 27). Berikut penjelasan dari materi, sebagai berikut:

1) Kerajinan

Keterampilan tangan dan keunikan dari karakter material dengan nilai estetis merupakan produk dari kerajinan. Indonesia merupakan negara yang sangat kaya dengan budaya, sumber daya alam dan berbagai macam keragaman daerah. Potensi ini yang bisa dikembangkan oleh peserta didik yang kaitannya dengan

wirausaha kerajinan setelah lulus dari bangku sekolah. Seorang wirausaha selalu ada tuntutan untuk keterbaruan ide dan kreatifitas untuk berkarya. Karena itu, pendidikan PKWU di sekolah cabang kerajinan, melatih peserta didik untuk jeli melihat peluang pasar secara kreatif untuk dapat memanfaatkan material lokal secara lebih efisien.

Proses produksi dilakukan melalui beberapa langkah dan dikerjakan oleh beberapa orang. Contohnya, pada karya kerajinan, pembuat pola dikerjakan oleh perancang gambar dilanjutkan dengan pewarnaan yang disesuaikan dengan warna lokal (kearifan lokal), proses ini membutuhkan waktu dan ketelitian yang tinggi. Jika salah seorang membuat kesalahan maka hasil yang diharapkan akan tidak sesuai dengan tujuan si pembuat pola dan motif hiasannya. Prosedur seperti akan memberikan nilai edukatif apabila dilakukan di sekolah. Kerajinan diproduksi dan direproduksi dengan sistem teknologi yang baru secara efektif dan efisien berdasarkan potensi lingkungan yang ada.

2) Rekayasa

Rekayasa dapat diartikan sebagai usaha untuk memecahkan permasalahan sehari-hari dengan cara berfikir rasional dan kritis yang diharapkan dapat menemukan kerangka kerja yang efektif dan efisien. Kata rekayasa atau disebut juga dengan *engineering* merupakan perancangan dan rekonstruksi benda atau produk dengan tujuan menemukan produk jenis baru yang lebih bermanfaat dan berperan di masyarakat. Prinsip dari rekayasa sendiri menggunakan prinsip-prinsip sistem, bahan/material, dan ide yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perubahan zaman. Kemampuan berfikir rekayasa akan memberikan bekal kepada peserta didik untuk menjadi wirausahawan dibidang produksi atau jasa bidang rekayasa.

3) Budidaya

Budidaya bersumber dari kultivasi (*cultivation*) yang merupakan usaha untuk menambah, menumbuhkan, dan mewujudkan benda ataupun makhluk hidup untuk tumbuh dan berkembang atau bertambah banyak. Prinsip pembinaan rasa dalam kinerja budidaya akan memberikan hidup pada tumbuhan atau hewan, dalam keberadaannya dibutuhkan system yang rutinitas. Kebiasaan hidup manusia seperti: makan, minum dan bergerak adalah ilustrasi pada proses budidaya. Maka seorang pembudidaya perlu memahami karakter hewan atau tumbuhan yang dibudidayakan. Konsep *cultivation* terlihat pada penyatuan diri dengan alam dan pemahaman antara hewan atau tumbuhan.

Manfaat edukatif dari budidaya ini adalah pembinaan perasaan, pembinaan kemampuan memahami pertumbuhan dan menyatukan dengan alam, menjadikan peserta didik dapat berfikir sistematis dengan kesabaran. Hasil budidaya tidak dapat dipetik dalam waktu singkat melainkan membutuhkan waktu. Bahan dan perlengkapan teknologi budidaya sebenarnya dapat diangkat dari kehidupan sehari-hari yang variatif karena setiap daerah mempunyai potensi kearifan yang berbeda. Keterampilan melakukan budidaya dan menghayati proses kultivasi memberikan bekal kepada peserta didik untuk mampu menjadi wirausahawan dibidang budidaya yang sesuai dengan kondisi alam dilingkungannya sekitar.

4) Pengolahan

Pengolahan artinya membuat, menciptakan bahan dasar menjadi benda produk jadi agar dapat digunakan untuk kegiatan produksi dan bermanfaat secara luas. Pada prinsipnya, kerja pengolahan adalah mengubah benda mentah menjadi produk matang dengan mencampur, memodifikasi bahan tersebut. Kerja pengolahan menggunakan system desain, yaitu mengubah masukan menjadi keluaran sesuai dengan rancangan yang dibuat. Contoh: membuat makanan atau memasak makanan. Kinerja ini

membutuhkan desain atau rancangan secara tepat dan juga membutuhkan perasaan terutama rasa lidah dan bau-bauan agar enak. Kerja ini akan melatih rasa, dan kesabaran maupun berpikiran praktis dan tepat.

Manfaat pendidikan teknologi pengolahan bagi pengembangan peserta didik adalah pelatihan rasa yang dapat dikorelasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran prakarya-pengolahan diharapkan mampu menemukan ide pengembangan berbasis bahan tradisi dengan memperhitungkan keberlanjutan materi atau bahan tersebut. Keterampilan dan pengetahuan tentang pengolahan serta kepekaan rasa yang dilatihkan pada peserta didik dalam pembelajaran, menjadi dasar peserta didik untuk mencari peluang wirausaha dibidang pengolahan sesuai dengan potensi lingkungan sekitar.

h. Perangkat Pembelajaran pada materi karakteristik dan ciri-ciri seorang wirausahawan

1. Kalender Pendidikan SMA Nasional Bandung 2020/2021
(Semester Ganjil)
Terlampir
2. Silabus
Terlampir
3. RPP
Terlampir
4. Prota (Program Tahunan)
Terlampir
5. Promes (Program Semester)
Terlampir
6. Daftar Siswa *Edulogy*
Terlampir
7. Buku Jurnal Guru
Terlampir

2. Analisis Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Dalam Situasi Pandemi *Corona Virus Disease (Covid-19)* Di SMA Nasional Bandung

a. Kebijakan Pendidikan Pada Masa Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)

Pembelajaran tatap muka di zona hijau Berdasarkan kemampuan Siswa Terapkan Protokol Kesehatan sesuai dalam webinar yang disampaikan oleh kemendikbud Nadim Makarim sebagai berikut:

1) Tingkat pendidikan dasar sampai menengah

Nadim Makarim dalam Webinar yang diadakan kemendikbud menyatakan bahwa pembelajaran tatap muka satuan pendidikan di zona hijau dilaksanakan berdasarkan kemampuan peserta didik dalam menerapkan protokol kesehatan. Mendikbud sampaikan bahwa urutan pertama yang diperbolehkan pembelajaran tatap muka adalah pendidikan tingkat atas dan sederajat, tahap kedua pendidikan tingkat menengah dan sederajat, lalu ketiga tingkat dasar dan sederajat. Adapun rincian pembelajaran di zona hijau adalah sebagai berikut:

1. Tahap pertama: SMA, SMK, MA, SMTK, SMAK, Paket C, SMP, MTs, Paket B
2. Tahap kedua: dilaksanakan dua bulan setelah tahap I: SD, MI, Paket A dan SLB
3. Tahap ketiga: dilaksanakan dua bulan setelah tahap II: PAUD formal (TK, RA, dan TKLB) dan non formal.

2) Kebijakan BOS Afirmasi dan BOS Kinerja

BOS Afirmasi dan BOS Kinerja difokuskan untuk sekolah yang paling membutuhkan dan ter dampak pandemic Covid-19. Adapun ketentuannya adalah untuk sekolah negeri dan swasta (SD, SMP, SMA, SLB) yang paling membutuhkan, dana bantuan dari kementerian keuangan ke rekening sekolah.

BOS Afirmasi dan Kinerja dapat digunakan untuk kegiatan yang sama dengan BOS regular selama masa pandemi Covid-19. Rinciannya antara lain: pembayaran guru honorer, pembayaran tenaga kependidikan jika dana masih ada, belanja kebutuhan belajar dari rumah seperti pulsa, kuota, dan belanja kebutuhan kebersihan terkait pencegahan Covid-19 seperti sabun, pembasmi kuman, dan lainnya.

b. Satuan Pendidikan Di Zona Kuning, Orange, Dan Merah Dilarang Melakukan Pembelajaran Tatap Muka

Pemaparan kemendikbud pada webinar mengenai panduan penyelenggaraan pembelajaran pada tahun ajaran baru di masa pandemi Covid-19 adalah Pembelajaran tahun ajaran 2020/2021 akan dimulai pada bulan July 2020. Untuk daerah yang berada di zona kuning, orange, dan merah dilarang untuk melakukan pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan. Satuan pendidikan pada zona-zona ini tetap melanjutkan belajar dari rumah.

c. Proses Pembelajaran KD 3.1 Memahami karakteristik kewirausahaan (misalnya berorientasi ke masa depan dan berani mengambil risiko) dalam menjalankan kegiatan usaha

Proses pembelajaran saat situasi *pandemic* Covid-19 di SMA Nasional Bandung terutama pembelajaran PKWU dilakukan secara daring yaitu melalui *platform Edulogy* dan WA, saat proses pembelajaran guru menyampaikan materi secara deskripsi dengan file materi dalam bentuk pdf. Pembelajaran dilakukan kurang lebih 90 menit selama 3 kali pertemuan, 1 kali pertemuan selama 2 JP totalnya ada 6 JP. Ketika akhir pembelajaran diberi waktu untuk tanya jawab dan setelah pembelajaran selesai peserta didik diminta untuk mengerjakan tugas yang ada di buku dan dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya. Proses pembelajaran akan dijelaskan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. 1 Langkah-langkah Pembelajaran Karakteristik dan ciri-ciri seorang wirausahawan di kelas X SMA Nasional Bandung

Pertemuan Pertama (2x45 Menit)

Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<p>a. Apersepsi :</p> <p>Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran; (Berdoa, Absensi , menanyakan kondisi peserta didik)</p> <p>b. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari yaitu <i>ide dan peluang usaha berdasarkan inspirasi budaya lokal non benda</i>.</p> <p>c. Guru mengantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai; dan</p> <p>d. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan pembelajaran melalui <i>WhatsApp group</i></p> <p>e. Guru menyampaikan materi <i>ide dan peluang usaha berdasarkan inspirasi budaya lokal non benda</i> f. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</p>	10 Menit
Kegiatan Inti	<p>1. Mengamati (<i>Observing</i>)</p> <p>a. Guru menampilkan gambaran terkait dengan <i>ide dan peluang usaha berdasarkan inspirasi budaya lokal non benda</i> yang bisa dilakukan peserta didik. . Pada bagian ini guru mengajarkan melalui <i>platform edulogy</i>.</p> <p>b. Peserta didik mengamati materi yang ditampilkan</p>	75 Menit

Setelah guru menampilkan materi, peserta didik diberi waktu untuk memahami materi yang sudah disampaikan. Dengan memastikan seluruh peserta didik membaca pesan yang disampaikan.

2. Menanya (*Questioning*) dan Mengumpulkan Informasi (*Experimenting*)

- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari informasi lebih lanjut tentang hal yang berkaitan dengan materi pelajaran. Peserta didik mencari informasi melalui buku modul masing-masing dan lewat *browsing* di internet.
- Peserta didik mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi dari buku-buku referensi, *browsing* internet, ataupun sumber-sumber lain.

3. Mengkomunikasikan Hasil (*Communicating*)

- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan/mempresentasikan hasil dari mengumpulkan informasi (Perwakilan dari peserta didik). Presentasi dilakukan dengan *chat*.
- Setelah perwakilan peserta didik menyampaikan/mempresentasikan hasil. Peserta didik yang lain mengajukan pertanyaan ataupun memberikan tanggapan sesuai waktu yang diberikan guru dengan cara *chat* ke moderator dengan formatan nama dan pertanyaan, ke KM kelas sebagai moderator. Setelah itu moderator menyampaikan pertanyaan ke grup WA.

Penutup	<p>a) Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan tentang <i>ide dan peluang usaha berdasarkan inspirasi budaya lokal non benda</i>.</p> <p>b) Guru memberikan tugas secara individu untuk mencari sumber atau bahan belajar dari internet atau sumber lainnya yang berkaitan dengan materi.</p> <p>c) Guru mengajukan pertanyaan secara lisan untuk mengetahui kemampuan pengetahuan yang diperoleh peserta didik. Pertanyaan yang diajukan seputar <i>ide dan peluang usaha berdasarkan inspirasi budaya lokal non benda</i>.</p> <p>d) Guru menginformasikan materi pada pertemuan berikutnya yaitu tentang <i>analisa peluang usaha berdasarkan inspirasi budaya lokal non benda</i></p>	5 Menit
----------------	--	--------------------

Pertemuan Kedua (2x45 Menit)

Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<p>a. Apersepsi :</p> <p>Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran; (Berdoa, Absensi , menanyakan kondisi peserta didik)</p> <p>b. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari yaitu <i>analisa peluang usaha berdasarkan inspirasi budaya lokal non benda</i></p> <p>c. Guru mengantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan</p>	10 Menit

	<p>pembelajaran atau KD yang akan dicapai; dan</p> <p>d. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan pembelajaran melalui <i>Edulogy</i>.</p> <p>e. Guru menyampaikan materi <i>analisa peluang usaha berdasarkan inspirasi budaya lokal non benda</i></p> <p>f. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</p>	
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>1. Mengamati (<i>Observing</i>)</p> <p>a. Guru menampilkan gambaran/materi terkait dengan <i>analisa peluang usaha berdasarkan inspirasi budaya lokal non benda</i> yang bisa dilihat peserta didik di kehidupan sehari-hari. Contoh: UMKM, Industri rumahan, dll. Pada bagian ini guru mengajarkan melalui <i>edulogy</i>.</p> <p>b. Peserta didik mengamati materi yang ditampilkan. Setelah guru menampilkan materi, peserta didik diberi waktu untuk memahami materi yang sudah disampaikan. Dengan memastikan seluruh peserta didik membaca pesan yang disampaikan.</p> <p>2. Menanya (<i>Questioning</i>) dan Mengumpulkan Informasi (<i>Experimenting</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari informasi lebih lanjut tentang hal yang berkaitan dengan materi pelajaran. Peserta didik mencari informasi melalui buku modul masing-masing dan lewat <i>browsing</i> di internet. – Peserta didik mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi dari buku-buku referensi, <i>browsing</i> internet, ataupun sumber-sumber lain. <p>3. Mengkomunikasikan Hasil (<i>Communicating</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik 	<p>75 Menit</p>

	<p>untuk menyampaikan/mempresentasikan hasil dari mengumpulkan informasi (Perwakilan dari peserta didik). Presentasi dilakukan dengan <i>chat</i> ataupun melalui <i>voice note</i> disesuaikan dengan kuota dari peserta didik.</p> <p>– Setelah perwakilan peserta didik menyampaikan/mempresentasikan hasil. Peserta didik yang lain mengajukan pertanyaan ataupun memberikan tanggapan sesuai waktu yang diberikan guru dengan cara <i>chat</i> ke moderator dengan formatan nama dan pertanyaan, ke KM kelas sebagai moderator. Setelah itu moderator menyampaikan pertanyaan ke grup WA.</p>	
<p>Penutup</p>	<p>a) Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan tentang <i>analisa peluang usaha berdasarkan inspirasi budaya lokal non benda..</i></p> <p>b) Guru memberikan tugas secara individu untuk mencari sumber atau bahan belajar dari internet atau sumber lainnya yang berkaitan dengan materi.</p> <p>c) Guru mengajukan pertanyaan secara lisan untuk mengetahui kemampuan pengetahuan yang diperoleh peserta didik. Pertanyaan yang diajukan seputar <i>analisa peluang usaha berdasarkan inspirasi budaya lokal non benda..</i></p> <p>e) Guru menginformasikan materi pada pertemuan berikutnya yaitu tentang <i>Sumber daya yang di butuhkan berdasarkan inspirasi budaya lokal non benda</i></p>	<p>5 Menit</p>

Sumber: Guru Prakarya dan Kewirausahaan
SMA Nasional Bandung

d. ***Hambatan dan Keunggulan Pembelajaran online Prakarya dan Kewirausahaan Pada Masa Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)***

Pembelajaran yang dilakukan secara *online*, peserta didik dipaksa belajar jarak jauh tanpa sarana dan prasarana memadai di rumah. Fasilitas ini sangat menunjang untuk belajar, seharusnya perlu dipersiapkan terlebih dulu perlengkapannya seperti laptop, computer, atau pun HP yang akan memudahkan murid untuk menyimak proses pembelajaran secara *online*. Hambatan selanjutnya adalah peserta didik ada yang belum pernah melakukan budaya belajar jarak jauh karena selama ini system belajar dengan tatap muka (Agus dkk. 2020, hlm. 5).

Peserta didik yang terbiasa belajar, bermain dan bersenda gurau di sekolah dengan teman sebaya ataupun dengan guru pada masa Covid-19 ini dipaksa untuk melakukan budaya baru. Keadaan ini memaksa peserta didik beradaptasi dan mereka menghadapi perubahan tata hidup baru yang secara tidak langsung mempengaruhi daya serap belajar mereka. Selain itu, pembelajaran jarak jauh juga memiliki kekurangan antara lain hambatan untuk pembelajaran efektif seperti gangguan rumah tangga dan teknologi yang tidak dapat diandalkan, interaksi yang tidak memadai antara siswa dan pengajar, serta pengalaman yang lebih banyak (Setiawan. 2020, hlm, 3).

Setyosari (2015, hlm. 7) mengatakan bahwa pembelajaran melalui jaringan atau *online* memiliki beberapa potensi diantaranya: kebermaknaan belajar, kemudahan mengakses, dan meningkatkan hasil belajar. Secara *online*, peserta didik dapat berhubungan secara cepat dan langsung dengan teks, gambar, suara, data, dan video dua arah dengan bimbingan guru. Pembelajaran jarak jauh memberikan kemudahan dan kesempatan dalam berbagai kondisi. Karena saat ini, tidak pernah diprediksi sebelumnya akan ada pandemi Covid-19. Upaya untuk memotong mata rantai penyebaran, kita tetap dapat melakukan hal produktif di rumah (Dian dkk. 2020, hlm. 47).

Melihat dari beberapa penjelasan diatas mengenai hambatan dan keunggulan proses pembelajaran di sekolah terutama pada pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Hambatan yang paling banyak terjadi adalah kurang tersedianya fasilitas pembelajaran seperti komputer, laptop ataupun jaringan seluler. Di sisi lain, pembelajaran secara *online* tidak efektif karena gangguan rumah tangga dan teknologi yang tidak bisa diandalkan serta belum banyaknya pengalaman peserta didik melakukan pembelajaran secara daring. Menurut pendapat lain juga ada keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara online diantaranya adalah kemudahan mengakses materi, peserta didik dapat berhubungan secara langsung dan cepat dengan bimbingan guru.

e. Upaya Peserta Didik Dalam Mengatasi Hambatan Pada Masa Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)

Menurut penjelasan dari guru mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan SMA Nasional Bandung, setidaknya ada upaya peserta didik dalam mengatasi hambatan pembelajaran *online* khususnya pada kelas X, diantaranya adalah peserta didik saat ini mencoba menghemat kuota untuk penggunaan selain dari belajar. Keadaan ini cukup membuat peserta didik banyak mengeluh, yang dulunya kuota HP di kasih jatah dari orangtua untuk hiburan seperti liat *YouTube*, main *game*, sosial media dan *video call* dengan teman tetapi saat ini semua itu berkurang dikarenakan kuota yang digunakan untuk belajar secara *online*. Selain itu, peserta didik juga ada beberapa yang mencari *free Wi-Fi* atau hanya sekedar *tethering* dengan teman yang mempunyai kuota lebih banyak. Ada juga peserta didik yang patungan untuk membeli *Wi-Fi* di rumahnya.

Noor (2017, hlm. 84) mengungkapkan bahwa ada upaya lain yang dapat dimanfaatkan peserta didik dalam mengatasi hambatan pembelajaran daring yaitu dengan berbasis proyek, metode ini secara signifikan efektif dalam pencapaian sikap spiritual, sosial, proyek, produk, dan ketuntasan belajar peserta didik. Pembelajaran *online* berbasis proyek dapat menjadi salah satu solusi dalam

mengoptimalkan pembelajaran khususnya pada masa pandemi Covid-19. Melalui pembelajaran *online* berbasis proyek peserta didik dapat melalui pembelajaran yang bermakna, yang dapat dijadikan bekal sebagai *problem solver* di tengah masyarakat (Zainal dkk. 2020, hlm. 68).

Penjelasan-penjelasan yang sudah diungkapkan diatas, menunjukkan bahwa dampak adanya Covid-19 khususnya di SMA Nasional Bandung pada pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan ini cukup signifikan. Pembelajaran yang mulanya banyak dilakukan secara praktik saat situasi Covid-19 sekarang ini, pembelajaran dilakukan secara *online* dan ini berdampak pada materi pengawetan bahan makanan hewani dan nabati pada semester ganjil 2020/2021. Pembelajaran pada materi ini sebagian besar dilakukan secara teori melalui *platform WhatsApp* grup. Ini membuat esensi tujuan adanya pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di sekolah menurun, peserta didik hanya dibekali pengetahuan semata tidak lagi diiringi dengan keterampilan sesuai dengan konteks prakarya dan kewirausahaan.

B. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 2.2
Tebel *Review* Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti & Tahun	Tempat & Judul Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Wahyudin D; R. Yuli A. H; Ali M; & Muhlas (2020)	Bandung Judul: Analisis Pembelajaran <i>Online</i> Masa WFH <i>Pandemic</i> Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21	<i>Partispatory Approach.</i> Studi pustaka dan lapangan. [Ada gitu pendekatan penelitian <i>Partispatory Approach?</i>]	Pembelajaran <i>online</i> melalui pendekatan partisipatoris pada masa WFH terbukti efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran sebagai perwujudan tantangan pemimpin digital pendidikan tinggi abad 21.	Analisis dampak Covid-19 dalam pembelajaran <i>online</i>	Subjek yang diteliti adalah WFH sedangkan penelitian ini adalah SFH
2.	Chairul., I. B & Abdi., N. M. (2020)	Makassar Judul: Ancaman Krisis Ekonomi Global	Pendekatan kualitatif, Analisis Deskriptif Kualitatif.	1. Tahun 2020, perekonomian tidak bisa diatur. COVID-19 menjadi bukti bahwa virus ini dapat menimbulkan ketidakstabilan ekonomi pada suatu negara bahkan dalam skala global. 2. Perlu dipertimbangkan untuk memberikan dana cadangan dalam rangka	Dampak Covid-19	Dampak COVID-19 pada ekonomi global sedangkan penelitian ini pada

		Dari Dampak Penyebaran Virus Corona (Covid-19)		mempersiapkan ketidakpastian ekonomi global tidak dapat diprediksi. 3. Dibutuhkan stimulus khusus dalam menangani COVID-19. Misalnya ; mempertimbangkan aspek sosial masyarakat yang terdampak.		pembelajaran disekolah.
3.	Zaharah., Kirlova., G. I. & Anissa w. (2020)	Jakarta Judul: <i>Impact of Corona Virus Outbreak Towards Teaching and Learning Activities in Indonesia</i>	Kualitatif. Studi litelatur	Dampak yang dialami oleh banyak negara diantaranya adalah dibidang ekonomi, sosial budaya, dan dibidang pendidikan dengan diterapkannya penutupan sekolah dan kampus. Pembelajaran dilakukan secara <i>online</i> . Pembelajaran <i>e-learning</i> membawa kemajuan dan inovasi untuk pendidikan di Indonesia karena hampir 75% siswa melakukan pembelajaran <i>online</i> selama pandemi COVID-19.	Dampak Covid-19 pada pembelajaran	Dampak pada kegiatan guru dan proses pembelajaran sedangkan penelitian ini pada peserta didik.
4.	Andreas Kiky (2020)	IHSG Indonesia Judul: Manajemen Risiko Terhadap <i>Black Swan Event</i> Maret 2020 Di	Penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif dan inferensial.	1. Turunnya IHSG pada maret 2020 di Indonesia, belum bisa dikatakan black swam. Sejauh ini pergerakan IHSG dari Desember 2019 hingga februari 2020 terlihat pasar bergerak kearah <i>downtrend</i> . 2. <i>Event study</i> dan <i>Wilcoxon Signed Test</i> mengkonfirmasi bulan maret terdapat pergerakan tidak biasa dari IHSG. Korelasi antara IHSG, nilai tukar dan jugajumlah	Dampak Covid-19	Dampak pada pasar modal Indonesia sedangkan penelitian ini pada pendidikan yaitu proses pembelajaran.

		Indonesia. Studi Kasus Efek Covid -19 Terhadap Pasar Modal Indonesia		pasien COVID-19 sangat erat. Tetapi yang paling penting adalah bukan pada ditemukannya nilai korelasi yang kuat, melainkan pada <i>action plan</i> yang bisa diambil untuk meredam situasi tersebut.		
5.	Agus Purwanto, Rudy Pramono, Masduki Asbari, Priyono Budi S, Laksmi Mayesti W, Choi Chi Hyun , Ratna Setyowati P. (2020).	Tangerang, Banten Judul: Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID - 19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar	Metode studi kasus eksplorasi dengan pendekatan penelitian studi kasus kualitatif	Dampak yang dirasakan guru yaitu tidak semua mahir menggunakan teknologi internet atau media sosial sebagai sarana pembelajaran, beberapa guru senior belum sepenuhnya mampu menggunakan perangkat atau fasilitas untuk menunjang kegiatan pembelajaran online dan perlu pendampingan dan pelatihan terlebih dahulu.	Dampak Covid-19	Subjek pada pembelajaran online di sekolah dasar sedangkan peneliti ini pada sekolah menengah atas.

6.	Silpa Hanoatubun. (2020)	Indonesia Judul: Dampak COVID – 19 Terhadap Perekonomian Indonesia	Kepustakaa n, Analisis data, reduksi data, display data, dan verifikasi/ Kesimpulan	Intervensi kuat untuk meminimalisir penyebaran COVID-19 dapat menurunkan pertumbuhan ekonomi lebih parah dibandingkan scenario <i>minimal intervention</i> . Tetapi, ini hanya bebas variable yaitu pertumbuhan ekonomi yang bukan satu-satunya faktor ekonomi penting dalam analisis ekonomi. Selain itu, kesimpulan berbeda dalam konteks jangka panjang, pertumbuhan ekonomi jangka panjang dapat lebih tertekan kalau scenario yang terjadi adalah <i>intervensi minimal</i> .	Dampak Covid-19	Subjek pada perekonomian Indonesia sedangkan penelitian ini pada pembelajaran SFH.
7.	Dian Ratu Ayu Uswatun Khasanah, Hascaryo Pramudiby Anto, Barokah Widuroyeki.	Semarang Judul: Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19	Metode Kuantitatif dengan Kuesioner	Pada awal diterapkan kebijakan SFH banyak mahasiswa yang menolak karena merasa canggung dengan teknologi baru sebagai media pembelajaran. Terdapat beberapa daerah yang jaringan internetnya buruk. Peningkatan COVID-19 di Indonesia membuat kebijakan tetap harus dilakukan karena pendidikan tidak boleh terhenti.	Dampak Covid-19	Subjek pada SFH, pada mahasiswa sedangkan penelitian ini pada peserta didik.

	(2020)					
--	--------	--	--	--	--	--

Sumber: Olahan Data Peneliti (2020)

Hasil penelitian terdahulu diatas merupakan tolak ukur di susunya penulisan skripsi ini dalam melakukan revisi dan modifikasi. Berdasarkan judul yang penulis ajukan diatas setidaknya ada perbedaan yang mencolok pada skripsi ini yaitu pada objek dari penelitian yang penulis teliti. Jika pada tabel di atas yang menjadi objek penelitian adalah sesuatu yang masih sangat global dan dengan sekala yang luas. Sedangkan pada penulisan skripsi ini yang menjadi objek penelitian memiliki ruang lingkup yang lebih sempit yaitu pada pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di kelas X SMA Nasional Bandung. Sehingga dengan ruang lingkup yang sedemikian ini dapat memperoleh data yang lebih faktual.

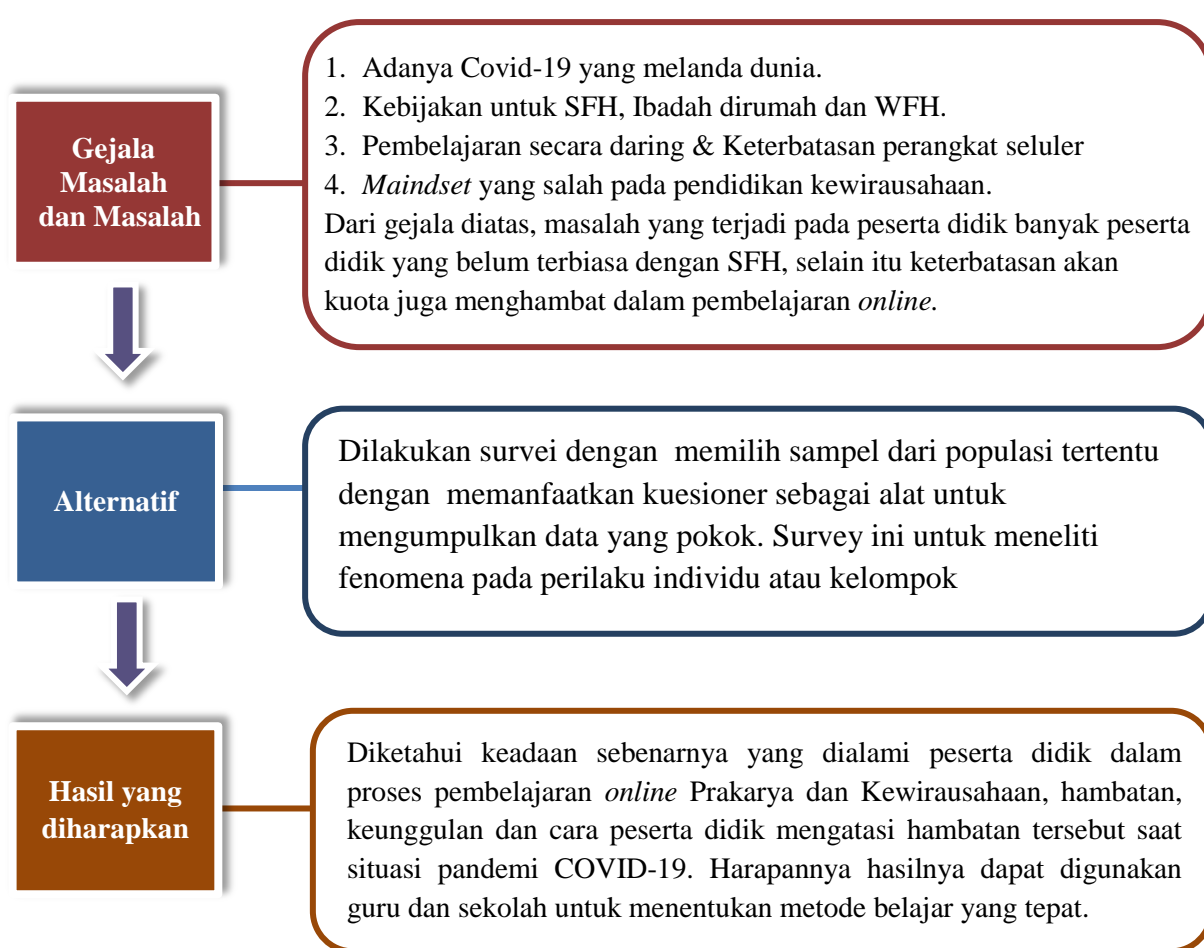
Selain perbedaan yang dijelaskan diatas, ada kesamaan dan perbedaan lain dengan penulisan seperti dipaparkan pada tabel yaitu dampak dari COVID-19. Pada tabel diatas dijelaskan berbagai macam dampak COVID-19 dari berbagai sektor. Sedangkan yang menjadi perbedaan lain adalah dari arah dampak itu sendiri, kalau dalam judul yang penulis ajukan adalah mengenai dampak COVID-19 pada pembelajaran *online*. Utamanya pada pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di sekolah, sedangkan dari tabel diatas menjelaskan dampak COVID-19 pada sektor ekonomi secara global, ekonomi Indonesia, karyawan, pasar modal, pada pengajaran guru, pada mahasiswa dan dampak pada siswa sekolah dasar.

C. Kerangka Pemikiran

Proses pembelajaran saat situasi *pandemic* COVID-19 pada Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di kelas X SMA Nasional Bandung mengikuti anjuran dan kebijakan pemerintah untuk SFH (*Study from Home*). Kebijakan ini membuat proses pembelajaran di sekolah dilakukan secara daring, tentunya ini menimbulkan masalah baru buat peserta didik seperti pengeluaran kuota yang bertambah dari biasanya. Selain itu, proses pembelajaran PKWU yang notabene banyak dilakukan secara praktik di tengah *pandemic*, pembelajaran hanya dilakukan secara teori, ini membuat *mindset* peserta didik banyak yang keliru tentang esensi dari pembelajaran PKWU.

Pendidikan kewirausahaan yang ditekankan pada materi pengolahan di semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 bukanlah hanya tentang ranah kognitif semata, namun juga mengenai bagaimana membentuk *mindset* dan keterampilan yang harus dimiliki setelah menempuh pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Melihat situasi yang terjadi, perlu

adanya alternatif yang dilakukan salah satunya adalah dengan memetakan atau dilakukan survey hambatan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran PKWU, keunggulan pembelajaran *online* dan bagaimana upaya yang sudah dilakukan peserta didik untuk mengatasi hambatan yang ada. Setelah dilakukannya pemetaan, akan terlihat keadaan peserta didik dalam pembelajaran *online* selama *pandemic*. Mempertimbangkan hasil pemetaan atau survey tersebut, harapannya hasilnya dapat digunakan sekolah dan guru untuk menentukan kebijakan dan metode belajar yang tepat sesuai dengan situasi *pandemic* saat ini.



Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Pertanyaan Penelitian

1. Asumsi

Asumsi menurut Arikunto dalam Muharram (2014, hlm 31) sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti, berfungsi sebagai hal yang dipakai untuk tempat berpijak bagi peneliti dalam melaksanakan penelitiannya. Dilihat dari pengertian di atas maka anggapan dasar untuk penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran di sekolah dilakukan secara *online* saat situasi pandemi COVID-19.
- 2) Pembelajaran *online* yang dilakukan di rumah bisa di *review* kapan saja oleh peserta didik tetapi pembelajaran juga sering tidak efektif karena gangguan rumah tangga maupun fasilitas pendukung pembelajaran *online*.
- 3) Pengorbanan secara materi dirasakan oleh peserta didik dalam pembelajaran *online*, seperti kuota yang bertambah dalam masa SFH.

2. Pertanyaan Penelitian

Dilihat dari rumusan masalah yang sudah dijelaskan dan penelitian ini yang menggunakan satu variabel. Pada penelitian ini yang menjadi pertanyaan penelitian adalah bagaimana upaya peserta didik dalam mengatasi hambatan saat terjadi *pandemic* Covid-19 pada pembelajaran PKWU di kelas X SMA Nasional Bandung?