SOSIOLIUM 8 (2) 2026

SOSIOLIUM

http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/SOSIOLIUM

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN IPS BERBASIS KETERAMPILAN MEMBUAT *WOOD PRINTING* DALAM MENINGKATKAN *ENTREPRENEURIAL SELF EFFICACY* SISWA

Yadi Suryadi[1]✉, Aisyah Nur Sayidatun Nisa[2], Sanita Carolina Sasea[3], Rosa Amelia[4], Inge Firda Susanti[5]

Social Science Education Department, Faculty of Social Science, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Disubmit: Mei 2026
Direvisi: Oktober 2026
Diterima: Oktober 2026

Keywords:
Enttrepreneurial Self efficacy; Wood Printing; Keterampilan abad 21.

Abstrak

Pendidikan memiliki bagian penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Melalui pendidikan seseorang dapat menjadi pribadi yang mandiri dan bertanggung jawab, dan melalui pendidikan pula kreativitas dan inovasi individu dapat dioptimalkan. Keterampilan abad 21 terdiri dari empat jenis yang biasa disebut 4C, yaitu Critical thinking, collaboration, creativity, dan sommunication. Keempat keterampilan tersebut saat ini sudah tidak lagi hanya sebatas informasi yang dismpaikan di ruang kelas kepada siswa, tetapi keterampilan tersebut sudah harus dimiliki oleh mereka sebagai bekal dalam menjalani kehidupan saat ini. Pengangguran yang melanda Indonesia menjadi salah satu bukti kurangnya kesadaran tentang peningnya keterampilan dalam diri kita, ditambah dengan *mindset* yang sudah tertanam mengarahkan perilaku sebagian masyarakat cenderung berorientasi pada pencarian pekerjaan. Hanya sedikit dari masyarakat yang mencoba melakukan percobaan melalui kreativitasnya untuk berwirausaha dan menjadi bagian dalam menciptakan lapangan pekerjaan. Oleh karena itu, sebagai upaya penyelesaiannya, diperlukan adanya suatu kegiatan yang mampu membangun *Entrepreneurial self efficacy* baik dalam diri siswa maupun guru di sekolah. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah praktek pengembangan masyarakat atau *Community Development Practice* dengan prosedur pengabdian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan follow-up. Hasil implementasi menunjukkan bahwa pembelajaran IPS berbasis keterampilan membuat Wood printing berhasil meningkatkan *Entrepreneurial self efficacy* Siswa.

Abstract

Education plays an important role in human resource development. Through education, a person can become an independent and responsible individual, and through education, an individual's creativity and innovation can also be optimized. 21st-century skills consist of four types commonly referred to as the 4Cs: Critical thinking, Collaboration, Creativity, and Communication. These four skills are no longer just information conveyed to students in the classroom; they must now be possessed by students as preparation for navigating life today. The unemployment affecting Indonesia is one proof of the lack of awareness about the importance of skills within us, compounded by a deeply ingrained mindset that directs the behavior of some people to be predominantly oriented towards job searching. Only a few people attempt to experiment with their creativity to start a business and become a part of creating employment opportunities. Therefore, as a solution effort, there is a need for an activity that can build Entrepreneurial Self-Efficacy in both students and teachers at school. The method used in this activity is Community Development Practice with service procedures consisting of planning, implementation, evaluation, and follow-up. The implementation results showed that Social Studies learning based on Wood printing *skills successfully increased students' Entrepreneurial Self-Efficacy.*

© 2026 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Email: yadisurya81@mail.unnes.ac.id

E-ISSN 2685-4929

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki bagian penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Melalui pendidikan seseorang dapat menjadi pribadi yang mandiri dan bertanggung jawab, dan melalui pendidikan pula kreativitas dan inovasi individu dapat dioptimalkan. Optimalisasi potensi-potensi tersebut dapat membuka peluang individu dalam mendapatkan pekerjaan ataupun berwirausaha yang berimplikasi terhadap penciptaan lapangan kerja untuk meningkatkan sekaligus memperbaiki kesejahteraan individu-individu tersebut. Dewasa ini dunia pendidikan di Indonesia semakin diperkaya dan didukung dengan kemudahan teknologi digital, sehingga sekolah sudah banyak yang semakin terbuka terhadap peluang dan tantangan dunia pendidikan, serta memahami langkah apa yang dibutuhkan oleh seluruh stakeholdernya dalam mengadapi persaingan di abad 21 ini. Di sekolah para siswa belajar tentang segalah hal yang berkaitan dengan upaya pengembangan dirinya. Sekolah sebagai titik sentral pendidikan memiliki peran penting dalam membekali siswanya dengan berbagai keterampilan hidup yang diperlukan, terutama menyiapkan siswa untuk hidup mandiri, berdaya guna, berdaya saing tinggi, dan sadar serta peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Pada abad 21 ini skita dihadapkan pada persaingan modern yang sangat tinggi, siapa yang tidak mau beradaptasi maka akan jauh tertinggal dalam banyak hal. Setiap individu harus mampu mengembangkan keterampilannya sesuai tuntuan dan tantangan zaman saai ini.

Keterampilan abad 21 terdiri dari empat jenis yang biasa disebut 4C, yaitu *Critical thinking, collaboration, creativity,* dan *sommunication* (Septikasari R, 2018). Keempat keterampilan tersebut saat ini sudah tidak lagi hanya sebatas informasi yang dismpaikan di ruang kelas kepada siswa, tetapi keterampilan tersebut sudah harus dimiliki oleh mereka sebagai bekal dalam menjalani kehidupan saat ini. Berbagai permasalahan yang terjadi di negeri ini salah satunya disebabkan karena kurangnya keterampilan yang dimiliki oleh masyarakat. Berdsarakan data Badan Pusat Statistik (BPS) diketahui bahwa pada februari 2024 tingkat pengangggguran di Indonesia berada pada angka 7,9 Juta jiwa. Jika dibandingkan dengan data tahun 2023 maka terjadi penurunan sebanyak 0,79 juta jiwa daring angka sebelumnya yaitu 7,99 juta jiwa (Badan Pusat Statistik, 2024). Senada dengan data si atas, penelitian yang dilakukan oleh Singarimbun dan Arianto (2024) menyebutkan bahwa jumlah penduduk yang berada pada usia kerja di tahun 2025 diperkirakan akan mencapai 218,21 juta jiwa dan jumlah pengangggurannya diperkirakan berada pada angka 6,77 juta jiwa (Singarimbun, A. S., dan Arianto, D. B., 2024).

Berdasarkan data di atas, terlihat bahwa setiap tahun dalam 3 tahun terakhir tingkat pengangguran di Indonesaia mengalami penurunan. Namun, meskipun demikian, persoalan ini akan terus menjadi isu kursial yang menuntut adanya perhatian lebih dari berbagai elemen masyarakat, karena dampak dari pengangguran tersebut tidak hanya dirasakan oleh yang bersangkutan secara individu, tetapi dapat mempengaruhi juga lingkungan sosialnya dan pertumbuhan ekonimi nasional.

Pengangguran yang kian melanda bangsa kita menjadi salah satu bukti kurangnya kesadaran akan pentingnya keterampilan dalam diri kita, ditambah dengan mindset yang sudah tertanam kuat dalam otak kita mengarahkan perilaku sebagian masyarakat cenderung berorientasi hanya pada pencarian pekerjaan. Hanya sedikit dari kita yang mencoba melakukan percobaan melalui kreativitasnya untuk berwirausaha dan menjadi bagian dalam menciptakan lapanganpekerjaan. Hal tersebut disebabkan juga karena masih rendahnya minta masyarakat kita dan kurangnya ketertarikan terhadap wirausaha. Penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk (2023) menyebutkabn bahwa salah satu langkah untuk mengatasi permasalahan pengangguran yaitu dengan menumbuhkan jiwa entrepreneur dalam diri masyarakat kita, khususnya bisa dimulai dari lembaga pendidikan, melalui penanaman Sikap Entrepreneur dan membangun *Self Eficacy* atau rasa percaya diri terhadap wirausaha (Sari, N., dkk., 2023). Di lembaga pendidikan, pengetahuan dan

keterampilan kewirausahaan juga masih belum optimal dijalankan. Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti bahwa di SMP Negeri 25 Semaranag pendidikan tentang kewirausahaan masih belum mampu dilaksanakan secara optimal, siswa masih cenderung kurang berminat terhadap pengetahuan kewirausahaan, dan belum adanya kegiatan-kegiatan sekolah yang fokus menamkan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan wirausaha, sehingga mereka cenderug merasa kurang percaya diri untuk melakukan percobaan-percobaan baru yang berkaitan dengan langkah wirausaha. Oleh karena itu, sebagai upaya menyelesaiannya, diperlukan adanya suatu kegiatan yang mampu membangun *Entrepreneurial self efficacy* baik dalam diri siswa maupun guru di sekolah.

Belgur dalam penelitiannya tentang efikasi diri menyebutkan bahwa *Entrepreneurial self efficacy* atau minat dan rasa percaya diri terhadap wirausaha turut menjadi bagian dalam pengembangan keterampilan seseoarang dalam berwirausaha, karena berwirausaha tidak cukup hanya memliki pengetahuan dan keterampilan saja, melainkan perlu adanya juga rasa percaya diri yang mampu menrong lebih kuat terhadap wirausaha (Blegur, dkk., 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut, Li menjelaskan bahwa self efficacy turut berperan dalam menumbuhkan minat wirausaha. Hal tersebut menandakan bahwa apabila self efficacy yang ada di dalam diri semakin tinggi makan akan semakin tinggi pula ketertarikan atau minat terhadap wirausaha, begitupun sebaliknya (Li. et al, 2020). Mendukung dua pendapat di atas, Dewi Kurnia juga mengemukakan pendapatnya bahwa self-efficacy memiliki dampak yang signifikan bagi siswa untuk memahami dan menekuni pengetahuan tentang wirausaha (Dewi Kurnia, 2019). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditarik benang merah bahwa self efficacy yang ada dalam diri setiap orang akan turut berpengaruh terhadap sejauh mana ketertarikan ataun minatnya terhadap wirausaha. Kemudian untuk membangun *Entrepreneurial self efficacy* dalam diri seseorang, perlu adanya tindakan yang mampu mendorong mereka untuk lebih memahami pengetahuan tentang wirausaha, sehingga lambat laun mereka akan tergerak untuk melakukan percobaan-percobaan yang melatih kreativitasnya. Banyak sekali hal yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi seseorang. Salah satunya dengan berlatih membuat *Wood printing* , yaitu teknik mencetak foto, gambar, dan tulisan di atas permukaan media kayu.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan di SMP Negeri 25 Semarang, ditemukan beberapa permasalahan terkait *Entrepreneurial self efficacy* pada siswa, yaitu: (1) Optimalisasi Pelaksanaan Pendidikan Kewirausahaan. Pendidikan tentang kewirausahaan di SMP Negeri 25 Semarang masih belum mampu dilaksanakan secara optimal, terlihat dari beberapa aspek: *Pertama*, metode Penyampaian Materi dalam proses pengajaran yang cenderung bersifat teoretis dan didominasi metode ceramah, sehingga kurang relevan dan minim keterlibatan praktik. Hal ini menyebabkan pemahaman konsep kewirausahaan hanya sebatas kognitif tanpa menyentuh dimensi afektif dan psikomotorik. *Kedua,* Integrasi Kurikulum, dimana Integrasi materi kewirausahaan ke dalam mata pelajaran lain belum maksimal dan bersifat sporadis. Tidak adanya alokasi waktu atau unit pembelajaran khusus yang terstruktur menghambat capaian pembelajaran yang komprehensif; (2) Rendahnya Minat dan Motivasi Kewirausahaan Siswa. Minat dan motivasi internal siswa terhadap pengetahuan dan aktivitas kewirausahaan masih cenderung rendah. Hal ini terlihat dari : *Pertama,* Persepsi Diri, dimana mayoritas siswa belum memiliki *entrepreneurial self-efficacy* yang kuat, yaitu keyakinan akan kemampuan diri untuk merencanakan dan melaksanakan tugas-tugas kewirausahaan. Hal ini menjadi hambatan psikologis utama yang membuat mereka kurang termotivasi untuk mencoba dan berkreasi. *Kedua*, Berkaitan dengan Visi Masa Depan, siswa belum melihat kewirausahaan sebagai bekal keterampilan penting (*life skill*) atau jalur karier yang menjanjikan dalam menghadapi persaingan global di Abad ke-21; (3) Keterbatasan Program Pengembangan Keterampilan Praktis. Belum

adanya kegiatan-kegiatan sekolah yang fokus menanamkan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan wirausaha secara terstruktur dan berkelanjutan. Hal tersebut bisa dilihat dari : *Pertama,* aktivitas Praktis Minim. Aktivitas praktis yang melibatkan pembuatan produk, simulasi bisnis, atau pameran hasil karya masih minim dan tidak reguler. Kesenjangan antara teori dan praktik ini gagal memberikan pengalaman nyata yang dibutuhkan untuk membangun mindset wirausaha; *Kedua,* minimnya program keterampilan praktis menyebabkan potensi kreativitas dan inovasi siswa tidak terasah optimal, khususnya dalam mengubah ide menjadi produk yang memiliki nilai jual (misalnya, melalui produk kerajinan atau teknologi sederhana); 4) Belum terjalinnya kerjasama yang sinergis dengan stakeholder eksternal (seperti pelaku usaha UMKM lokal, alumni wirausahawan, atau lembaga pelatihan) untuk mendukung pendidikan kewirausahaan di sekolah. Ketiadaan kerjasama ini membatasi exposure siswa terhadap praktik bisnis nyata dan peluang jaringan. Akibatnya, pembelajaran kewirausahaan menjadi eksklusif di dalam kelas tanpa mendapatkan insight langsung dari dunia industri dan komunitas wirausaha. Berdasarkan beberapa permasalaha di atas, diperlukan sebuah pendekatan pembelajaran yang integratif, praktis, dan mampu menumbuhkan keyakinan diri siswa dalam berwirausaha.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mata pelajaran yang mencakup aspek ekonomi, sosial, dan budaya, memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dengan keterampilan praktis. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran ini menawarkan solusi melalui Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Keterampilan Membuat Wood printing . Keterampilan membuat Wood printing dipilih karena beberapa alasan : Pertama, merupakan kegiatan praktis dan kreatif yang dapat menghasilkan produk bernilai jual. Kedua, Hal ini secara langsung melatih dimensi psikomotorik dan memberikan pengalaman keberhasilan *Entrepreneurial Self-Efficacy*, yaitu berhasil menciptakan produk dari awal hingga akhir. Ketiga, memungkinkan integrasi konsep-konsep IPS, seperti ekonomi kreatif, pemasaran sederhana, dan pemanfaatan sumber daya lokal.

Implementasi bentuk pembelajaran ini, diharapkan keterlibatan praktik siswa meningkat, yang pada gilirannya dapat memperkuat *Entrepreneurial Self-Efficacy* siswa dan membekali mereka dengan keterampilan wirausaha yang relevan. Berdasarkan latar belakang ini, tujuan utama dari kegiatan ini yaitu untuk mengkaji secara mendalam implementasi pembelajaran IPS berbasis keterampilan membuat *Wood printing* dalam meningkatkan *Entrepreneurial Self-Efficacy* siswa di SMP Negeri 25 Semarang.

METODE

Program pembelajaran dalam kegiatan ini diimplementasikan dengan menggunakan metode Praktek Pengembangan Masyarakat (*Community Development Practice*), sebuah pendekatan yang mengutamakan keterlibatan aktif stakeholder lokal untuk memastikan program tidak hanya efektif secara langsung tetapi juga berkelanjutan (*sustainable*). Implementasi dilakukan secara bertahap melalui kolaborasi strategis antara tim pelaksana dengan pihak sekolah (manajemen dan guru SMP Negeri 25 Semarang) yang berfungsi sebagai pusat pelembagaan program.

Pertama, tahap Perumusan dan Perencanaan Awal. Tahap ini menjadi fondasi program, dimulai dengan validasi mendalam kebutuhan sekolah berdasarkan hasil observasi awal, di mana isu utama adalah rendahnya *Entrepreneurial Self-Efficacy* (ESE) dan minimnya program keterampilan praktis. Tim pelaksana bekerja sama dengan pihak sekolah untuk merumuskan tujuan program yang terukur, yaitu peningkatan ESE siswa melalui intervensi berbasis praktik. Selanjutnya, dilakukan penentuan kelompok sasaran yang spesifik (siswa dan guru yang relevan) dan identifikasi sumber daya internal sekolah, termasuk alokasi ruang praktik dan penyiapan bahan baku awal. Rangkaian perencanaan ini memastikan bahwa desain program Pelatihan *Wood printing* yang akan dilaksanakan nantinya benar-benar tepat guna dan dapat diintegrasikan ke dalam konteks akademik dan non-akademik sekolah.

Kedua, tahap *organizing* menjadi kegiatan selanjutnya dalam rangka mempersiapkan berbagai hal serta perlengkapan yang dibutuhkan untuk menunjang terlaksananya kegiatan ini dengan baik. Pada kegiatan ini, dilakukan persiapan berbagai kebutuhan dan perlengkapan serta alat dan bahan pembuatan media untuk meningkatkan *Entrepreneurial Self Efficacy* melalui pelatihan membuat *wood printing* dan melakukan koordinasi dengan tim ahli terkait pembuatan *wood printing* yang nantinya akan dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran IPS.

Ketiga, tahap Pelaksanaan Program Inti (Intervensi). Tahap Pelaksanaan Inti merupakan fokus utama intervensi, yang dijadwalkan berlangsung selama periode waktu yang memadai (kurang lebih delapan bulan pada tahun 2025) untuk menjamin penyerapan keterampilan dan perubahan perilaku yang signifikan. Model pembelajaran yang digunakan adalah belajar sambil bekerja (*learning by doing*), yang sangat vital dalam menumbuhkan ESE. Siswa tidak hanya menerima materi pembelajaran atau teori tentang kewirausahaan, tetapi secara intensif dibimbing melalui sesi pelatihan teknis Wood printing, mulai dari desain produk, teknik cetak, hingga proses *finishing*. Lebih dari itu, program pembelajaran ini mencakup sesi mentoring yang berorientasi pasar, di mana siswa dilatih untuk menghitung biaya produksi, menentukan harga jual, dan membuat mock-up produk yang siap dipresentasikan. Aspek praktis ini memberikan pengalaman keberhasilan yang secara langsung memperkuat keyakinan diri siswa dalam menjalankan tugas-tugas wirausaha.

Keempat, Tahap Pendampingan, Pelembagaan, dan Evaluasi. Keberhasilan jangka panjang program pembelajaran ini dijamin melalui Tahap Pendampingan dan Pelembagaan. Tim pelaksana secara sistematis melakukan alih pengetahuan dan keterampilan kepada guru-guru terkait (IPS, Prakarya) agar mereka mampu menjadi fasilitator program secara mandiri di masa depan, menjamin tidak adanya ketergantungan pada tim eksternal. Program ini juga memfasilitasi langkah awal sekolah untuk menjalin jaringan dengan pelaku UMKM atau platform pemasaran lokal, memberikan exposure nyata kepada produk siswa dan membuka peluang kewirausahaan. Seluruh kegiatan pembelajaran ini ditutup dengan Monitoring dan Evaluasi Akhir yang komprehensif. Evaluasi ini bertujuan ganda: pertama, untuk melihat pembelajaran ini dalam meningkatkan ESE siswa; dan kedua, menilai ketepatgunaan model Wood printing sebagai media pendidikan kewirausahaan, sekaligus memberikan rekomendasi terperinci kepada sekolah mengenai mekanisme terbaik untuk mengintegrasikan program ini ke dalam kegiatan intrakurikuler atau ekstrakurikuler sekolah secara permanen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pembelajaran dalam upaya meningkatkan *Entrepreneurial self efficacy* siswa dilaksanakan dengan pemberian materi IPS yang berkaitan dan berfokus pada peningkatan *Entrepreneurial self efficacy* siswa melalui pelatihan membuat Wood printing di lingkungan SMP Negeri 25 Semarang. Kegiatan ini dirancang melalui empat tahapan manajerial yang terstruktur: *Planing, Organizing, Actualing,* dan *Monitoring and Evaluation*.

Pertama, Tahap Perencanaan (*Planning*). Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan identifikasi permasalahan kritis yang terjadi di SMP Negeri 25 Semarang untuk selanjutnya merumuskan dan dan merancang kegiatan yang akan dilakukan. Tim menjalin kerja sama formal dengan pihak SMP Negeri 25 Kota Semarang untuk melaksanakan kegiatan Penguatan *Entrepreneurial self efficacy* melalui pelatihan membuat *Wood printing* . Langkah awal mencakup observasi mendalam mengenai kondisi dan potensi sekolah, penyiapan lokasi kegiatan, serta penyusunan indikator penilaian untuk mengukur tingkat keberhasilan dan capaian program.

Kedua, pengorganisasian (*Organizing*) merupakan kegiatan selanjutnya yang esensial dalam rangka mempersiapkan segala sumber daya dan perlengkapan yang dibutuhkan demi menunjang terlaksananya kegiatan pengabdian ini secara efektif. Tahap *organizing* ini, yang melibatkan penataan sumber daya dan penetapan struktur kerja, sangat menentukan keberhasilan

implementasi program (Koentjoro, dkk., 2021). Dalam konteks pelatihan ini, kegiatan *organizing* mencakup persiapan kebutuhan, perlengkapan, serta alat dan bahan pembuatan media untuk meningkatkan *Entrepreneurial Self Efficacy* melalui pelatihan membuat *wood printing*. Selain itu, koordinasi intensif dengan tim ahli terkait teknis pembuatan *wood printing* dilakukan, sebab kualitas media pembelajaran yang terstruktur dan teruji validitasnya memiliki dampak signifikan terhadap *self-efficacy* peserta didik (Nugraheni, dkk., 2023). Pengorganisasian yang cermat dan sistematis, terutama dalam penyediaan sarana prasarana yang relevan, berperan sebagai faktor lingkungan yang mendukung penguatan *Entrepreneurial Self-Efficacy* siswa (Puspitaningrum, dkk., 2022).

Ketiga, Tahap Pelaksanaan (*Actualing*). Pelaksanaan kegiatan ini dimulai dengan sesi sharing interaktif mengenai konsep ESE dan *Entrepreneurial Skill*. Tim menekankan peran vital pendidikan dalam membentuk individu yang mandiri, kreatif, dan inovatif. Setelah sesi teori, peserta beralih ke sesi praktik pembuatan *Wood printing*, yang didesain sebagai bentuk Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) berskala kecil. Aktivitas praktik ini melibatkan pembuatan produk nyata dari konsep hingga finishing secara langsung mewujudkan temuan penelitian mutakhir. Penelitian oleh Lin, Chien, & Chang (2021), serta studi oleh Nugroho & Prasetyo (2021), menunjukkan bahwa penerapan model PjBL memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan *self-efficacy* siswa. Keterlibatan langsung dalam proyek *Wood printing* ini memberikan siswa pengalaman keberhasilan dalam menyelesaikan tugas-tugas kewirausahaan (seperti desain, produksi, dan *quality control)*.

Siswa dibagi menjadi kelompok kecil untuk mendapatkan pendampingan yang intensif, mengarahkan mereka untuk mengubah produk kerajinan menjadi produk yang siap dipresentasikan. Ini sejalan dengan pandangan Wardana (2020), yang menekankan bahwa pengalaman praktis dalam pendidikan kewirausahaan secara langsung membentuk entrepreneurial mindset dan memengaruhi ketekunan siswa dalam menghadapi rintangan. Kehadiran dan keaktifan guru dalam sesi praktik juga memfasilitasi dukungan sosial (*social persuasion*), salah satu sumber utama pembentukan *self-efficacy* menurut teori Bandura.

Ketiga, Tahap Monitoring dan Evaluasi. Pada tahap akhir, tim melaksanakan Monitoring dan Evaluasi Akhir untuk melihat keberhasilan kegiatan ini dengan fokus ke faktor pendorong dan penghambat proses pembelajaran ini. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada hasil praktis (*Wood printing*), tetapi juga potensi peningkatan keyakinan diri siswa. Berdasarkan temuan oleh Yuliati & Anwar (2020) dan penelitian lain, peningkatan *self-efficacy* merupakan prediktor kuat terhadap *entrepreneurial intention* (niat berwirausaha) siswa di masa depan. Oleh karena itu, tindak lanjut program tidak berhenti di sekolah.

Pembelajaran IPS pada dasarnya dirancang untuk membekali peserta pendidikan dengan kapasitas untuk memahami fenomena sosial sambil secara bersamaan menumbuhkan keterampilan yang berkaitan dengan kehidupan. Paradigma konstruktivis memposisikan pelajar sebagai agen aktif yang memperoleh pengetahuan melalui pembelajaran pengalaman. Dalam kerangka pendidikan yang berorientasi keterampilan, upaya praktis seperti pencetakan kayu dapat berfungsi sebagai sarana bagi siswa untuk memahami prinsip-prinsip ekonomi kreatif, penambahan nilai, dan dinamika produksi. Sebaliknya, efikasi diri kewirausahaan berkaitan dengan keyakinan individu akan kemahiran mereka dalam melakukan kegiatan yang terkait dengan kewirausahaan. Menurut Bandura, efikasi diri kewirausahaan dikembangkan melalui empat sumber utama pengalaman: pengalaman sukses, pengalaman wakil, persuasi sosial, dan keadaan fisiologis. Terlibat dalam pembelajaran berbasis proyek yang mencakup kegiatan produktif dapat meningkatkan efikasi diri kewirausahaan siswa melalui pengalaman penciptaan produk yang sukses dan penguatan sosial dari pendidik dan teman sebaya.

Impelementasi pembelajaran IPS melalui *Wood printing* memotivasi siswa untuk belajar bahwa berwirausaha sesuai dengan capaian

pembelajaran yaitu pada Capaian pembelajaran tentang mengidentifikasi upaya masyarajat dalam emmenuhi kebutuhannya melalui kegiatan ekonomi, harga, pasar, lembaga keuangan, perdagangan internasional menelaah peran masyarakat dan negara dalam mendorong peran masyarakat dan negara dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di era digital serta potensi Indonesia menjadi negara maju.

Melalui pembelajaran ini juga siswa bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari atau yang bisa meningkatkan *life skill* dari para siswa. Pelatihan *Wood printing* dalam pembelajaran IPS juga menegaskan bahwa pembelajaran IPS bukan hanya tentang materi yang monoton namun bisa menciptakan suasana belajar yang menarik dengan kaitanya dalam melatih *life skiil* siswa. Melalui kegiatan ini siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam merancang dan menghasilkan produk secara mandiri. Aktivitas praktik memberikan pengalaman keberhasilan yang konkret, sehingga memperkuat keyakinan mereka terhadap kemampuan diri. Selain itu, keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dan presentasi produk juga meningkatkan kemampuan komunikasi dan keberanian dalam menyampaikan ide, yang merupakan bagian dari aspek ESE.

Pembelajaran ini juga menumbuhkan sikap kewirausahaan seperti kreativitas, ketekunan, dan kemampuan memecahkan masalah. Hambatan teknis yang muncul selama proses produksi mendorong siswa untuk mencari solusi secara mandiri atau melalui kolaborasi, sehingga memperkuat keterampilan berpikir kreatif. Kegiatan evaluasi produk dan simulasi pemasaran juga memberikan pemahaman yang lebih kontekstual tentang dinamika pasar dan strategi usaha. Secara pedagogik, metode ini menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna (meaningful learning) karena siswa terlibat secara langsung dan emosional dalam proses pembelajaran. Integrasi keterampilan praktik dalam pembelajaran IPS terbukti membantu siswa memahami konsep ekonomi kreatif secara lebih aplikatif dan memberi pengalaman nyata yang relevan dengan kehidupan.

Implementasi pembelajaran berbasis keterampilan membuat *Wood printing* merupakan salah satu upaya untuk mengintegrasikan dimensi praktik dalam pembelajaran IPS. Produk *Wood printing* tidak hanya memiliki nilai estetis, tetapi juga memiliki potensi ekonomi yang dapat dikenalkan kepada siswa sebagai bagian dari pemahaman kewirausahaan. Melalui kegiatan membuat *Wood printing*, siswa dapat mengalami secara langsung proses perancangan, produksi, dan evaluasi produk, sehingga dapat meningkatkan keyakinan mereka terhadap kemampuan diri dalam konteks kewirausahaan.

KESIMPULAN

Hasil implementasi menunjukkan bahwa pembelajaran IPS berbasis keterampilan membuat *Wood printin*g berhasil meningkatkan *Entrepreneurial self efficacy* Siswa. Pengalaman langsung dengan proses pembuatan produk kreatif meningkatkan keyakinan siswa dalam kemampuan mereka untuk berwirausaha. Pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa tentang materi IPS, tetapi juga membangun keterampilan afektif dan psikomotorik yang membantu mereka mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan kreatif ekonomi. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis keterampilan harus dikembangkan secara berkelanjutan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran IPS. Guru dapat memperluas model ini dengan menambahkan proyek kreatif lain yang relevan dengan lingkungan siswa mereka untuk meningkatkan kemampuan hidup dan potensi kewirausahaan.

DAFTAR PUSTAKA

Badan Pusat Statistik (2024). Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) sebesar 4,91 persen dan Rata-rata upah buruh sebesar 3,27 juta rupiah per bulan.[Online]: diakses pada 9 maret 2025.

Blegur, Anastasia, And Sarwo Edy Handoyo. (2020). "Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Efikasi Diri Dan Locus Of Control Terhadap Intensi Berwirausaha." Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan 2(1). Doi: 10.24912/Jmk.V2i1.7424.

Dewi, Kurnia. (2019). "Peran Mediasi Self Efficacy Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa." Jurnal Manajemen Dan Bisnis 8(1). Doi: 10.34006/Jmbi.V8i1.60.

Entrepreneurial Alertness, Entrepreneurial Self-Efficacy And Proactive Personality." Frontiers In Psychology 11. Doi: 10.3389/Fpsyg.2020.01611.

Koentjoro, M. L., Astuti, S. T., & Arifin, S. R. (2021). Peran Fungsi Manajemen dalam Peningkatan Efektivitas Program Pengabdian kepada Masyarakat. Jurnal Pengabdian Masyarakat: Media Pemikiran dan Aplikasi, 7(2), 205-214.

Li, Cai, Majid Murad, Fakhar Shahzad, Muhammad Aamir Shafique Khan, Sheikh Farhan Ashraf, And Courage Simon Kofi Dogbe. 2020. "Entrepreneurial Passion To Entrepreneurial Behavior: Role Of Entrepreneurial Alertness, Entrepreneurial Self-Efficacy And Proactive Personality." Frontiers In Psychology 11. Doi: 10.3389/Fpsyg.2020.01611.

Lin, Y. T., Chien, P. C., & Chang, S. C. (2021). The effects of project-based learning on students' entrepreneurial self-efficacy and entrepreneurial intention. Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education, 29.

Nowinski, W., Haddoud, M. Y., Liguori, E., Jones, P., & Moizer, J. (2019). The effects of entrepreneurship education on students' entrepreneurial intentions and behavior. European Journal of Training and Development, 43(7/8), 770-797. (Meskipun terbit 2019, studi ini menjadi dasar teori ESE pasca-2020 dan sering dikutip).

Nugraheni, I. D., Suryani, L., & Purwanto, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Keterampilan dalam Meningkatkan Self-Efficacy Siswa. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 10(1), 45-58.

Nugroho, R., & Prasetyo, I. (2021). The influence of Project-Based Learning model on entrepreneurial self-efficacy and students' learning motivation. International Journal of Educational Research and Innovation, 15(3), 45-56.

Puspitaningrum, D. A., Setyawan, D., & Haryanto. (2022). Analisis Faktor Lingkungan yang Mempengaruhi Entrepreneurial Self-Efficacy Generasi Muda di Era Digital. Jurnal Kewirausahaan dan Manajemen, 8(3), 112-125.

Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Banjarnegara. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An. 7(2). https://doi.org/https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.768.

Sari, N., dkk. (2023). Pengaruh Entrepreneurial Self Efficiacy Dan Opportunity Recognition Terhadap Entrepreneurial Intention Dengan Entrepreneurialship Education Sebagai Variabel Moderating (Studi Kasus SMAN 1 Pantai Cermin. Journal on Education. 6 (1), 6723-6735.

Septikasari, R (2018) Keterampilan 4c Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar.

Jurnal Tarbiyah Al-Awlad, Volume VIII Edisi 02 2018, hlm 112-122.

Singarimbun, A. S., dan Arianto, D. B. (2024). Prediksi Jumlah Pengangguran Di Indonesia Berdasarkan Data Time Series Menggunakan Regresi Linear. Journal of Information System and Compute. 4 (2), 58-62.

Sukmanasa, Elly, dkk. (2020). 'Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon pada Guru-Guru di Lingkungan Gugus I Bogor Tengah Kota Bogor'. Jurnal: PkM Pengabdian pada Masyarakat.

Wardana, L. W., Widyanti, S., Adityatama, N. P., & Pohan, E. S. (2020). The effect of entrepreneurship education on student's entrepreneurial intentions and self-efficacy. Journal of Management and Marketing Review, 5(3), 209-219.

Waskitorini. (2021). Pemanfaatan Media Sway Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 4, No.2, 2021. Hal 127-132

Yuliati, A., & Anwar, H. (2020). Improving entrepreneurial self-efficacy through project-based learning model in vocational schools. Journal of Vocational Education Studies, 3(2), 127-136.