



Tantangan Baru: Strategi Pembelajaran Online Kewirausahaan pada Masa Pandemi

Irawan Wisnu Kuncoro

¹ Universitas Pamulang
dosen02169@unpam.ac.id

Kata kunci:	Abstrak
Kewirausahaan, Online, Pembelajaran	Pandemi Covid-19 menimbulkan tantangan dan permasalahan tersendiri pada sektor pendidikan di seluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Hal ini menimbulkan adanya kebijakan untuk pembelajaran online di semua mata pelajaran sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pelaksanaan pembelajaran online kewirausahaan selama masa darurat Pandemi Covid-19 di Indonesia. Penelitian ini merupakan studi kualitatif fenomenologi. Teknik pengumpulan data menggunakan interview dan studi kepustakaan dengan mengumpulkan berbagai artikel, buku, dan mendokumentasikan topik persepsi tersendiri dalam pembelajaran online. Data yang terkumpul dikelompokkan dan dianalisis untuk mendapatkan suatu kesimpulan. Pembelajaran online dapat dilaksanakan secara efektif. Namun, berbagai tantangan dan ketidaksiapan dalam online pembelajaran muncul dikarenakan keadaan dan situasi dari beragam sisi. Pembelajaran Online pada Kewirausahaan yang dilakukan guru berfokus pada persiapan, implementasi, model pembelajaran dan prinsip pembelajaran.

Pendahuluan

Pada masa pandemi Covid-19 banyak terjadi perubahan global dan ketergantungan kepada layanan online seperti yang terjadi pada dunia pendidikan. Dunia pendidikan mulai membiasakan pembelajaran dan kegiatan di dalamnya dengan memanfaatkan platform online yang tersedia (Abid et al., 2021). Fenomena ini juga terjadi di Indonesia yang merupakan hal baru bagi semua kalangan pendidikan. Di Indonesia, hampir 25 juta usia sekolah anak ikut belajar di rumah, kebijakan tersebut didasarkan pada Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tanggal 24 Maret 2020 (Mulyati, 2021).

Dalam menghadapi pandemi covid-19 ini, pengajar perlu melakukan eksplorasi dalam menciptakan dan menyusun rencana pembelajaran. Keadaan seperti ini mengharuskan pengajar dan siswa harus melakukan seluruh kegiatan di rumah atau menerapkan Online Learning. Banyak sekolah untuk mengambil tindakan beralih ke sistem pendidikan online (Liguori & Winkler, 2020). Pembelajaran online juga sering disebut Distance Learning, cara ini diambil untuk menyelamatkan dan mengurangi resiko dari tersebarnya virus Covid-19.

Berbagai inisiatif dilakukan untuk memastikan kegiatan belajar terus berlanjut meskipun tidak ada sekolah tatap muka. Sekolah harus bereaksi terhadap perubahan kondisi dan merumuskan strategi alternatif seperti menyelesaikan pembelajaran online. Pembelajaran online kini muncul sebagai strategi praktis untuk tetap melanjutkan tujuan dan target pendidikan (Simamora, 2020). Pembelajaran online memberikan tantangan dan kemungkinan bagi guru dan sekolah. Salah satu tantangan terberat adalah adanya kesenjangan pendidikan Indonesia yang tidak merata. Beberapa sekolah memiliki pendanaan

yang cukup serta sarana yang unggul namun di beberapa lokasi keadaan sebaliknya, tidak adanya dana yang cukup dan fasilitas yang memadai. Dalam praktiknya, banyak sekolah tidak dapat memindahkan kurikulum secara online, karena tidak ada, atau tidak cukup infrastruktur untuk melakukannya. Jika sekolah dapat mengalirkan pembelajaran online, banyak siswa tidak akan memiliki kemampuan untuk mendapatkan hak masuk mereka secara berkelanjutan karena mereka tidak memiliki laptop, fakta biaya terlalu tinggi, akses internet tidak mencukupi dan kuota internet tidak memadai

Seluruh sekolah di Indonesia terus melakukan modifikasi dan mengadopsi pembelajaran online. Belajar di rumah merupakan salah satu cara alternatif, agar proses belajar tetap berjalan selama pandemi virus corona. Keadaan seperti ini tentunya membawa persoalan dan juga tantangan terutama pada pembelajaran yang membutuhkan praktik langsung pelajaran Kewirausahaan. Penelitian terkini menyatakan bahwa potensi program pembelajaran jarak jauh dalam hal kewirausahaan sangat penting (Markovic et al., 2017). Dengan menggunakan teknologi modern, proses pembelajaran menjadi lebih informatif dimana peserta didik mengakses berbagai jenis informasi, dengan menggunakan metode yang paling sesuai dengan karakter kelas.

Kewirausahaan dan keterampilan sangat penting untuk masa depan ekonomi dunia, terutama bagi negara yang rendah akan lapangan perusahaan (Zheng & Callaghan, 2016). Jadi kewirausahaan adalah proses menciptakan sesuatu yang berbeda dengan mencurahkan seluruh waktu dan tenaganya disertai dengan finansial, psikologis, sosial, dan kepuasan pribadi. Di dalam kewirausahaan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dapat dilakukan melalui pemikiran kreatif dan tindakan inovatif tindakan untuk menciptakan peluang dalam menghadapi tantangan hidup. Pada hakikatnya kewirausahaan adalah sifat, ciri, dan karakter seseorang yang memiliki kemauan untuk mewujudkan ide-ide inovatif ke dalam dunia nyata secara kreatif. Penerapan kreativitas dan inovasi untuk memecahkan masalah dan upaya memanfaatkan peluang dihadapi setiap hari dan merupakan kombinasi dari kreativitas, inovasi kerja keras, dan keberanian mengambil risiko.

Pembelajaran kewirausahaan pada dasarnya adalah pembelajaran yang didasarkan pada pengalaman, dimana siswa akan mendapatkan pengalaman dan pemikiran baru melalui refleksi yang dilakukan (Maritz et al., 2010). Dengan adanya berbagai riset dan observasi yang dilakukan, penelitian ini berfokus pada strategi pembelajaran Kewirausahaan SMK di Indonesia dengan menggunakan studi kualitatif. Signifikansi penelitian ini terletak pada memberikan wawasan tentang perencanaan pengajaran online selama masa pandemi.

Pembelajaran Kewirausahaan

Tujuan utama dari program pendidikan kewirausahaan adalah untuk membekali siswa dengan: pengetahuan praktis untuk bertindak secara kewirausahaan. Sementara dalam beberapa hal dengan menjadikan siswa menjadi pengusaha juga bisa berarti berperilaku kewirausahaan dalam konteks praktik. Hal ini membutuhkan penggunaan hard skill dan soft skill dalam hal berpikir, pembelajaran, pengembangan pribadi, pengetahuan bisnis, dan keterampilan khusus (Ratten, 2020).

Inisiatif pengajaran pendidikan kewirausahaan pertama kali dibahas di Jepang di Universitas Kobe oleh Shigeru Fijii pada tahun 1938 (Samuel, 2018). Sejak saat itu pembelajaran Kewirausahaan mendapat pengakuan di universitas dan perguruan tinggi Amerika dan bagian lain. Dalam perkembangannya pendidikan Indonesia juga menyadari pentingnya mata pelajaran Kewirausahaan sebagai bagian dari usaha membekali siswa dalam persaingan global.

Pendidikan kewirausahaan dapat dinyatakan sebagai pengembangan perilaku, sikap dan kapasitas. Pembelajaran kewirausahaan sebagai upaya untuk meningkatkan sikap kewirausahaan, keterampilan dan pola pikir kewirausahaan. Di sekolah diberikan mata pelajaran kewirausahaan untuk membekali mahasiswa agar setelah lulus dapat kewiraswastaan (Lotulung et al., 2018). Pembelajaran kewirausahaan memiliki tujuan untuk mengatasi masalah seperti kreativitas, inovasi, memulai bisnis, dan menghasilkan id. Dengan kata lain, pembelajaran kewirausahaan adalah intervensi pendidik dalam proses belajar siswa untuk mengatasi tantangan dalam bisnis global.

Para siswa terlibat langsung dalam pendalaman atribut, kemampuan, dan keterampilan yang diperlukan bagi mereka untuk menerapkan pengetahuan yang dipelajari dalam dunia kerja esoknya. Pendidikan kewirausahaan dapat ditingkatkan jika siswa terlibat dalam pengajaran dan perancangan kurikulum. Pembelajaran kewirausahaan dapat dengan mudah digambarkan untuk mengembangkan kapasitas siswa yang lebih besar untuk membangun suatu perusahaan (Jones, 2019). Usaha yang dapat dilakukan oleh guru dan siswa tersebut saat ini berhadapan dengan persoalan yang besar yaitu bagaimana proses pembelajaran dapat dilakukan secara online.

Ada tujuh unsur esensial kewirausahaan (Lotulung et al., 2018), yaitu:

- a. Kewirausahaan adalah nilai yang diwujudkan dalam perilaku yang digunakan sebagai sumber daya, kekuatan pendorong, tujuan, taktik, tips, proses, dan hasil bisnis
- b. Kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda.
- c. Kewirausahaan adalah proses penerapan kreativitas dan inovasi dalam memecahkan masalah dan menemukan peluang untuk meningkatkan kehidupan atau bisnis
- d. Kewirausahaan adalah nilai yang dibutuhkan untuk memulai dan mengembangkan bisnis
- e. Kewirausahaan adalah proses melakukan sesuatu yang baru dan bermanfaat serta bernilai lebih
- f. Kewirausahaan adalah upaya menciptakan nilai tambah dengan menggabungkan sumber daya melalui cara-cara baru dan berbeda untuk memenangkan persaingan. Nilai tambah dapat diciptakan dengan mengembangkan teknologi dan ilmu pengetahuan, menghasilkan barang dan jasa secara lebih efisien, meningkatkan produk dan jasa yang ada, dan menemukan cara untuk menyediakan kepuasan kepada konsumen.

Pembelajaran kewirausahaan pada dasarnya mengacu pada pengembangan ide-ide mandiri dan perolehan keterampilan dan kemampuan masing-masing yang diperlukan untuk mengimplementasikan ide-ide kewirausahaan (Lindner, 2018). Guru perlu membangun pengetahuan peserta didik, menumbuhkan ide-ide yang inovatif dan menguatkan motivasi serta strategi yang tepat untuk siswa. Pembelajaran Kewirausahaan dapat dikatakan sebagai langkah utama kemandirian siswa yang dilakukan sejak dini.

Pembelajaran Online

Sejumlah penelitian telah mengeksplorasi dampak COVID-19 pada sektor pendidikan. Sebuah meta-analisis dari 20 negara menyajikan hasil yang beragam disebabkan oleh beberapa faktor seperti lokasi geografis, ketersediaan teknologi, dan kemampuan beradaptasi terhadap situasi ini. Temuan menunjukkan bahwa negara-negara berkembang menghadapi tantangan yang lebih besar terutama karena ketidakbiasaan dengan pengajaran online dan kurangnya sumber daya (Abid et al., 2021). Situasi seperti ini menekankan adanya peran dan kontribusi dari seluruh pihak, dimulai dari sekolah, keluarga, masyarakat dan negara.

Model online menekankan lingkungan belajar interaktif, yang dirancang untuk merangsang dialog antara instruktur dan siswa dan di antara siswa itu sendiri. Proses online membutuhkan instruktur dan siswa untuk mengambil peran aktif. Instruktur akan sering bertindak sebagai fasilitator, mengorganisir kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung daripada terlalu mengandalkan ceramah dan hafalan. Dalam prakteknya pembelajaran jarak jauh memerlukan bantuan teknologi informasi komunikasi (Erlina, 2021).

Pendidikan online memberikan peluang besar dan tantangan. Pembelajaran online memungkinkan siswa untuk mengejar gelar tanpa perlu hadir. Hal ini mengartikan bahwa implementasi pembelajaran online untuk Pandemi Covid-19 dianggap efektif. Pembelajaran online bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan handphone, android, laptop, atau komputer (Madya & Abdurahman, 2021). Pembelajaran online dianggap lebih santai, menyenangkan, fleksibel, efisien, singkat, praktis, cepat, aman, mudah, hemat waktu, dan tenaga. Dalam pembelajaran online, Android atau smartphone banyak digunakan oleh siswa.

Pembelajaran online memberi tantangan kepada guru, siswa, dan orang tua untuk menguasai teknologi. Guru harus berlatih mengembangkan kompetensi untuk menjadi kreatif, aktif dan inovatif dalam menemukan metode dan media yang menarik bagi siswa.

Transformasi tak terduga ini memaksa para guru untuk terbiasa menggunakan online platform di kelas virtual mereka (Bhuana & Apriliyanti, 2021). Selain itu, Guru harus mahir dalam menerapkan berbagai pembelajaran platform seperti Kelas, Zoom, Google Form, Edmodo, Quizizz dan sebagainya. Untuk siswa, pembelajaran online dapat menumbuhkan jiwa mandiri, kreatif, disiplin, dan aktif karakter. Pembelajaran online memberikan arti tersendiri bagi orang tua saat mendampingi anak dalam belajar agar kedekatan dan hubungan yang harmonis tercipta.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Penelitian kualitatif dengan Pendekatan fenomenologi adalah penelitian yang menyelidiki untuk memahami dan mengeksplorasi suatu fenomena yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang (Creswell, 2016; Moleong, 2014; Moustakas, 1994). Pada konteks ini, memahami dan mendalami strategi yang digunakan guru SMK Boyolali dalam pelaksanaan pembelajaran online untuk meningkatkan minat dalam pembelajaran kewirausahaan. Informan penelitian terdiri dari 1 kepala sekolah, 1 wakil kepala kurikulum, dan 3 guru Kewirausahaan. Informan penelitian ditentukan dengan teknik purposive sampling (Sidiq & Choiri, 2019). Dasar pertimbangan yang digunakan dalam menentukan Informan penelitian adalah informan yang dianggap paling mengetahui tentang strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran online untuk menumbuhkan minat belajar siswa di tengah pandemi COVID-19.

Data penelitian diperoleh melalui wawancara semi terstruktur (Nazir, 2015). Teknik validitas data digunakan peneliti adalah ekstensi wawancara dan triangulasi sumber. Perpanjangan dari wawancara digunakan apabila data yang diperoleh pada wawancara sebelumnya dirasa kurang memadai, sedangkan sumber triangulasi dilakukan untuk mengecek keabsahan data melalui sumber yang berbeda (Sugiono, 2018). Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiono, 2018).

Hasil dan Pembahasan

Strategi dalam pembelajaran online kewirausahaan dilaksanakan secara online. Permasalahan muncul saat terjadi pengajaran ke pembelajaran online yang menciptakan beberapa keraguan dari instruksional desain kelas tradisional. Guru mengalami hambatan dalam teknologi, strategi rencana pembelajaran hingga kendala siswa yang terkait sarana dan koneksi. Temuan penelitian dibawah ini menjelaskan beberapa hal yang dilakukan guru mulai dari mengawali atau menyusun pembelajaran hingga interaksi dengan siswa.

Temuan mengungkapkan bahwa keseluruhan pengalaman belajar dan mengajar di SMK Boyolai baik. Misalnya, 3 guru dan 1 kepala sekolah percaya bahwa itu adalah pengalaman yang sangat baik, 1 wakil kepala sekolah berpikir bahwa itu baik.



G1 menjelaskan bahwa guru berhati-hati untuk tidak membawa perubahan drastis dalam praktik mengajar mereka sehingga guru dan siswa dapat mengatasi instruksi pengajaran yang baru. Pada komentar guru lainnya, dari G2 dan G3 sangat meyakinkan. G2

menyebutkan bahwa memiliki pemahaman kognitif tentang pendekatan belajar siswa, tidak menjadikan dia untuk melakukan perubahan kognitif besar dengan memperkenalkan cara mengajar yang sama sekali berbeda diperlukan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran sinkron dan asinkron.

Senada dengan itu, G3 mengungkapkan: “format ceramah dan metode pengajaran harus familiar kepada semua siswa, seperti apa yang telah mereka alami selama kelas reguler”. Aspek penting lain dari adaptasi pedagogis dan teknologi yang G1 bayangkan adalah adopsi mode instruksi sinkron dan asinkron. G3 lebih lanjut menambahkan bahwa email dan grup WhatsApp adalah platform yang lebih efisien untuk mode instruksi asinkron: “WhatsApp dan email memerlukan lebih sedikit data dan ramah pengguna dan dapat diakses kapan saja. Asinkron ini mode yang telah banyak membantu...”. G2 menyatakan peran siswa melalui diskusi kelompok dan mempraktikkan group kelas dengan mengunggah bahan belajar di LMS dapat memperkuat motivasi belajar.

Sekitar 20% dari siswa melaporkan bahwa guru membantu mereka dengan memberikan dukungan teknologi. G1 menyoroti pentingnya mempelajari berbagai teknologi dan mempelajari teknologi canggih yang sesuai untuk pelajarannya. Misalnya, dia menggunakan YouTube untuk media video dan referensi pengetahuan. Demikian pula, G3 juga melaporkan bahwa dia berfokus pada penggunaan Zoom Meeting karena lebih inovatif, seperti penguncian Zoom kelas setelah diskusi dimulai, berbagi layar, polling, pertanyaan, dan sesi jawaban.

Assignment

Pembelajaran berbasis proyek dapat memaksimalkan secara online. Pembelajaran berbasis proyek dapat memotivasi siswa secara mandiri untuk menemukan informasi dengan memanfaatkan berbagai sumber. Pembelajaran online juga dapat dilakukan dengan berpusat pada siswa dengan metode pembelajaran berbasis inquiry. Pembelajaran dimulai dari guru mengirimkan materi dan tugas melalui Grup Whatsapp. Siswa mencoba mandiri untuk menemukan jawaban atas setiap tugas dari guru dengan memanfaatkan berbagai media yang ada. Di dalam mengerjakan tugas siswa harus disiplin melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru. Jika ada masalah dalam belajar, siswa dapat berdiskusi dengan guru atau teman melalui media online yang disepakati.

Diskusi

Hasil analisa dari temuan interview dan observasi kepada guru, kepala sekolah dan siswa mendapatkan lima hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran online.

Pertama adalah persiapan, pada ini tahap ada lima hal yang harus diperhatikan, yaitu memperhatikan media digital yang digunakan, berlatih menggunakannya, memberi penjelasan kepada guru dan orang tua, mengatur waktu untuk merencanakan konsep belajar, dan melengkapi fasilitas dan infrastruktur. Guru harus memastikan perangkat digital yang dimiliki siswa dengan memastikan media tersebut dapat mengakomodasi aplikasi yang dibutuhkan.

Kedua, implementasi. Pada tahap ini beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu mengatur model pembelajaran, menyediakan pembelajaran yang baik dengan aktivitas detail, mendesain pembelajaran mandiri, memperhatikan kondisi emosional, dan memilih alat yang digunakan dengan tepat dalam pembelajaran online. Kegiatan pembelajaran harus memiliki target yang dicapai. Setelah mencapai target, berikan umpan balik atau komentar tentang tugas siswa.

Bagian ketiga dalam pembelajaran online adalah manajemen media dengan menggunakan CMS (Course Management System CMS) secara keseluruhan. Adapun alat dan media yang digunakan dalam pembelajaran online kewirausahaan adalah:

Jadwal: Untuk memposting dan melihat tenggat waktu, acara, dll.

Pengumuman: Untuk memposting informasi terkini kepada semua siswa.

Silabus: Untuk membuat dan memposting silabus mata kuliah.

Modul: Untuk menerbitkan dan melihat konten kursus di bagian.

Tugas: Untuk memposting, mengirimkan, dan menilai pekerjaan siswa.

Papan Diskusi: Untuk diskusi asinkron, kerja kelompok, dan kolaborasi.

Pesan Pribadi: Untuk komunikasi pribadi antara siswa dan/atau instruktur.

Obrolan: Untuk percakapan real-time dan sinkron dalam bentuk tertulis.

Tes & Kuis: Untuk membuat dan mengelola ujian, kuis, survei, dll.
Buku Nilai: Untuk memposting dan mengelola nilai siswa.

Keempat, Proses pembelajaran Kewirausahaan yang diterapkan oleh guru SMK Boyolali mengacu pada model dibawah ini.

- a. Konten : menyediakan media (misalnya, dokumen, audio, video) kepada pelajar/siswa
- b. Komputerisasi : mengambil data dari pelajar dan memprosesnya
- c. Kelola: mengambil data dari sensor (misalnya kamera, GPS, dll) dan menyimpannya untuk dibagikan atau refleksi
- d. Komunikasi: menghubungkan pelajar/siswa dengan orang lain
Model pembelajaran di atas membantu guru merancang pengalaman siswa pada pembelajaran kewirausahaan. Model diatas juga berfungsi untuk memperluas pengalaman yang dapat dimiliki siswa.

Kelima, pada pembelajaran kewirausahaan guru juga menerapkan prinsip - prinsip sebagai berikut:

- a. Mempermudah siswa untuk mengakses media online
- b. Mempersiapkan siswa untuk pembelajaran online yang sukses
- c. Menggunakan media yang dirancang untuk membuat, berbagi, dan memadukan kembali rencana pembelajaran dengan model yang inovatif dan menarik
- d. Membangun dan berbagi perpustakaan pembelajaran dalam komunitas guru
- e. Membawa pembelajaran online ke dalam praktik sehari-hari
- f. Mengumpulkan dan menanggapi umpan balik siswa
- g. Merefleksikan pembelajaran online dan melakukan perbaikan berulang

Berisi secara singkat dan jelas tentang: (1) cukup menjawab permasalahan atau tujuan penelitian (jangan membahas lagi); (2) juga merupakan simpulan dari penulis secara logis dan jujur berdasarkan fakta yang diperoleh?; (3) boleh ditambahkan implikasi atau saran (tidak wajib). Tuliskan dalam satu paragraf. Proporsi untuk bagian Simpulan ini tidak lebih dari 5% dari keseluruhan manuscript.

Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini mengungkapkan bahwa pengalaman online mengajar dan belajar pada pembelajaran di Kewirausahaan di SMK Boyolali adalah sebuah tantangan nyata bagi guru, siswa dan pemangku kepentingan. Namun, itu juga merupakan kesempatan yang sangat baik untuk peserta mempelajari keterampilan baru dan mengubah cara berpikir mereka terhadap pembelajaran dan pengajaran online.

Ada lima hal yang dilakukan guru kewirausahaan SMK Boyolali dalam pembelajaran online, meliputi melakukan persiapan dan perencanaan, implementasi kegiatan pembelajaran online, perancangan model pembelajaran berbasis media online, dan penerapan prinsip – prinsip pembelajaran online yang inovatif dan menarik.

Pandemi ini telah membuat seluruh dunia sadar akan adopsi teknologi dan kecerdasan buatan di masa depan dalam sistem pendidikan karena mereka telah membuktikan efisiensinya di pembelajaran kewirausahaan yang membutuhkan kreatifitas. Pengalaman tersebut juga membantu memperkuat gaya belajar baru dan pengajaran. Selain itu, sebagian besar menikmati pengalaman yang telah mereka kembangkan pada pembelajaran Kewirausahaan melalui keterampilan belajar mandiri, pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, komunikasi teknologi dan IT.

Untuk selanjutnya direkomendasikan bahwa pemangku kepentingan di Indonesia harus meninjau kebijakan mereka terhadap pembelajaran online dan pengajaran untuk memasukkan pembelajaran online sebagai bagian dari sistem pendidikan. Pemerintah Indonesia juga harus memperbarui infrastruktur teknologi lembaga pendidikan untuk

mengadopsi teknologi terbaru dalam belajar dan mengajar. Staf akademik dan peserta didik harus mengembangkan diri dan mendapatkan lebih banyak akrab dengan pembaruan teknologi. Gronlund, N.E. & Linn, R.L. (1990). *Measurement and evaluation in teaching*. (6thed.). New York: Macmillan.

Daftar Pustaka

- Abid, T., Zahid, G., Shahid, N., & Bukhari, M. (2021). Online Teaching Experience during the COVID-19 in Pakistan: Pedagogy–Technology Balance and Student Engagement. *Fudan Journal of the Humanities and Social Sciences*, 14(3), 367–391. <https://doi.org/10.1007/s40647-021-00325-7>
- Bhuana, G. P., & Apriliyanti, D. L. (2021). Teachers' Encounter of Online Learning: Challenges and Support System. *Journal of English Education and Teaching*, 5(1), 110–122.
- Jones, C. (2019). A signature pedagogy for entrepreneurship education. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, 26(2), 243–254. <https://doi.org/10.1108/JSBED-03-2018-0080>
- Liguori, E., & Winkler, C. (2020). From Offline to Online: Challenges and Opportunities for Entrepreneurship Education Following the COVID-19 Pandemic. *Entrepreneurship Education and Pedagogy*, 3(4), 346–351. <https://doi.org/10.1177/2515127420916738>
- Lindner, J. (2018). Entrepreneurship Education for a Sustainable Future. *Discourse and Communication for Sustainable Education*, 9(1), 115–127. <https://doi.org/10.2478/dcse-2018-0009>
- Lotulung, C. F., Ibrahim, N., & Tumurang, H. (2018). Effectiveness of Learning Method Contextual Teaching Learning (CTL) for Increasing Learning Outcomes of Entrepreneurship Education. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 17(3), 37–46.
- Madya, S. A., & Abdurahman. (2021). Online Learning Implementation in the Covid-19 Pandemic. *Proceedings of the Ninth International Conference on Language and Arts (ICLA 2020)*, 539(Icla 2020), 26–31. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210325.005>
- Maritz, A., Brown, C., & Shieh, C. J. (2010). A Blended Learning Approach to Entrepreneurship Education. *Scientific Economics Journal*, 12(2), 83–93.
- Markovic, M. R., Markovic, D., Simovic, V., Medic, Z., & Zivadinovic, J. (2017). E-Learning as a Tool for Empowering Entrepreneurship. *Journal of Women's Entrepreneurship and Education*, 13(3–4), 65–72.
- Mulyati, S. (2021). Online Teaching during Covid-19: An Analysis of Teachers' Strategies In Teaching English for Students of English Business Class. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 11(Vol 11, No 1 (2021): April), 81–84. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v11i1.199>
- Ratten, V. (2020). Coronavirus (Covid-19) and the entrepreneurship education community. *Journal of Enterprising Communities*, 14(5), 753–764. <https://doi.org/10.1108/JEC-06-2020-0121>
- Simamora, R. M. (2020). The Challenges of Online Learning during the COVID-19 Pandemic: An Essay Analysis of Performing Arts Education Students. *Studies in Learning and Teaching*, 1(2), 86–103. <https://doi.org/10.46627/silet.v1i2.38>
- Zheng, P., & Callaghan, V. (2016). A Cooperative Approach to Academic Entrepreneurial Initiatives. *International Journal of Innovation*, 4(1), 13–22. <https://doi.org/10.5585/iji.v4i1.79>