IMPLEMENTASI PROJEK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN PADA KURIKULUM MERDEKA DENGAN MEDIA E-COMMERCE MARKETPLACE

Een Mardiyanti[1], Eka Adi Mantra[2]

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa [1]
SMK Mandiri 01 Panongan Tangerang[2]

eenmardiyanti@untirta.ac.id [1]
mytengger@gmail.com [2]

Abstract

The Ministry of Education and Culture issued a policy in the development of the Independent Curriculum Impelentasi (IKM). One of the strategi that can be used to support IKM is creative and entrepreneurial projects (PKK) by e-commerce Marketplace. E-commerce is a process of buying and selling products electronically. Marketplace is one of the models of e-commerce. Based on interviews with several PKK teacher's in Banten, implementation of the PKK that has been carried out is only handicraft or culinary whose marketing is only up to bazaars and social media. PKK is oriented to students as a provision of self-ability to enter the workforce or entrepreneurship after graduated. Eventhough the implentation of the PKK by marketplace is very possible for students when school already have income. This study is expected to be students can use Smartphone for entrepreneurship, an alternative of PKK impelentation options on the independent curriculum, consideration materials for performing other steps in the development of student entrepreneurship and Empower MSMEs. This research method is a Project Based Learning Approach. Learning syntax are: Project planning, project implementation, project completion/reflection, and evaluation. The implementation of the PKK by marketplace is not difficult. The advice for the development of PKK implementation by marketplace are: 1. because the output is students can already generate income from online stores, then this PKK must be implemented since class XI. 2. It is necessary to hold training for entrepreneurship teachers how to sell in Marketplace. 3. Need assistance from businessman who are involved in online business

Keyword* : *Entrepreneurship Creative Project, e-commerce, Merdeka Belajar, Marketplace, PKK Implementation

PENDAHULUAN

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) mengeluarkan kebijakan dalam pengembangan Kurikulum Merdeka yang diberikan kepada satuan pendidikan sebagai opsi tambahan dalam rangka melakukan pemulihan pembelajaran selama 2022-2024. Beberapa program yang mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) adalah adanya program Sekolah Penggerak (SP) dan Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan (SMK-PK) dimana Kemendikbudristek pada program tersebut memberikan dukungan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) (Kemendikbudristek : 2022). Dari dua kegiatan tersebut didapatkan pengalaman yang baik dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka sehingga menjadi praktik baik dan konten pembelajaran dari IKM pada SP/SMK-PK teridentifikasi dengan baik dan dapat menjadi pembelajaran bagi satuan pendidikan lainnya.

Ada beberapa strategi IKM jalur mandiri yang akan dijadikan tindak lanjut dari kebijakan Kemendikbudristek (Kemendikbudristek:2022), *Strategi*

pertama, rute adopsi Kurikulum Merdeka secara bertahap. *Strategi kedua*, menyediakan *assessmen*t dan Perangkat Ajar (*High Tech*), yaitu pendekatan strategi yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang berfungsi dalam menyediakan beragam pilihan *assessment* dan perangkat ajar (buku teks, modul ajar, contoh projek, contoh kurikulum) dalam bentuk digital yang dapat digunakan satuan pendidikan dalam melakukan pembelajaran berdasarkan Kurikulum Merdeka. *Strategi ketiga*, menyediakan pelatihan mandiri dan sumber belajar guru (*High Tech*). *Strategi keempat*, menyediakan narasumber Kurikulum Merdeka (*High Touch*). Pendekatan strategi yang digunakan dalam menyediakan nara sumber kurikulum merdeka dari Sekolah Penggerak/SMK PK yang telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka.

Salah satu strategi yang penulis pilih sesuai dengan lima startegi di atas adalah dengan membuat contoh Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) pada kurikulum merdeka. Dalam hal ini contoh PKK yang diambil adalah *e-commerce*.

Perkembangan internet saat ini sangat mempengaruhi berbagai bidang kehidupan bahkan dalam dunia jual beli atau perdagangan. Proses jual beli dan pemasaran produk saat ini mengalami perubahan dari sistem tatap muka langsung antara penjual dan pembeli menjadi menggunakan perantara komputer yang sering disebut dengan *electronic-commerce* atau *e-commerce*. Pengertian *e-commerce* menurut *Laudon & Laudon* dalam Maulana, dkk (2015) adalah suatu proses untuk menjual dan membeli produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan perantara komputer yaitu memanfaatkan jaringan komputer. *Marketplace* adalah sebuah wadah pemasaran produk secara elektronik yang mempertemukan banyak penjual dan pembeli untuk saling bertransaksi (Apriadi, 2017). Contoh beberapa MP besar di Indonesia Shopee, Tokopedia, Lazada, Blibli, Bukalapak, dan sebagainya.

Sudah menjadi fakta bahwa hampir semua siswa memiliki *handphone* Pintar atau disebut dengan *smartphone*. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh *Manumpil* (2015) sebagian besar siswa menggunakan *smartphone* lebih dari 11 jam perhari dan *gadget* digunakan untuk *browsing* bahkan paling banyak digunakan untuk bermain *games online* dan untuk mengakses berbagai media sosial yang ada (*Instagram, Path, Facebook, twitter, tiktok*); menurut *Mardiyanti* (2019) intensitas penggunaan gadget siswa lebih dari 6,5 jam/hari.

Siswa yang memiliki *smartphone* ini terdiri dari kalangan siswa mampu dan tidak mampu. Artinya siswa yang tidak mampu pun rata-rata memiliki *smartphone*. Berdasarkan fakta ini dapat diasumsikan jika siswa tidak mampu ini bisa memanfaatkan *smartphone* yang mereka miliki bisa menghasilkan uang untuk membantu biaya pendidikan mereka tentunya hal ini bisa membantu taraf ekonomi mereka dan mencegah terjadinya siswa putus sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru SLTA Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di Banten, diperoleh hasil sebagian besar implementasi PKK yang mereka

lakukan hanya sebatas projek pembuatan kerajinan tangan atau kuliner yang pemasarannya terbatas hanya sampai bazar dan ada pula yang di jual di sosial media seperti *facebook*, *whatsApp* atau *instagram*. Bahkan beberapa projek hanya sekedar menghasilkan karya tidak sampai ke tahap pemasaran. Selain itu dari segi guru sendiri, guru belum mempunyai kompetensi cara-cara berjualan di MP.

Selain itu, selama ini PKK diorientasikan kepada siswa sebagai bekal kemampuan diri untuk mengahadapi dunia kerja atau dunia wirausaha setelah mereka lulus nanti. Sedangkan edukasi implentasi PKK dengan media MP ini sangat meungkinkan siswa saat sekolah dan praktek pun sudah memiliki penghasilan dari berjualan di toko MP yang mereka bangun. Sebagai contoh siswa yang sudah sukses berjualan di MP adalah siswa usia 17 tahun Soni Kurniawan hanya dengan bermodalkan sebagai dropshiper bisa memperoleh omset ratusan juta perbulan.

Salah satu contoh implementasi PKK ini adalah oleh Pemerintah Provinsi Jawa barat. Shopee dan Pemerintah Provinsi Jawa Barat bekerja sama dalam memberikan Program Kurikulum Vokasi Shopee kepada siswa-siswi SMK. Kurikulum Vokasi Shopee akan memberikan pendidikan dan pelatihan langsung tentang pengembangan bisnis digital dan membuka kesempatan bagi siswa-siswi yang sudah lulus untuk magang di Kantor Shopee. Kurikulum ini diharapakan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan digitalisasi yang tepat untuk edukasi dan pemberdayaan siswa-siswi SLTA.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis menyusun rancangan untuk implementasi Projek Kreatif dan Kewirausahaan pada Kurikulum Merdeka dengan media *e-commerce MP* dengan tujuan :

1. Bagi siswa. Agar siswa bisa memanfaatkan *Smartphone* yang mereka miliki untuk berwirausaha dan membatu biaya pendidikan.
2. Bagi guru. Sebagai contoh alternatif pilihan Impelentasi PKK pada kurikulum merdeka yang bisa diterapkan di sekolah.
3. Bagi instansi pemerintah sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan langkah-langkah lain dalam pengembangan kewirausahaan siswa.
4. Bagi Masyarakat, memberdayakan dan memasarkan hasil UMKM daerah setempat.

KAJIAN PUSTAKA

Kompetensi inti dan dasar pada mata pelajaran PKK adalah siswa diharuskan membuat sebuah produk, model pembelajaran yang dirasa paling cocok dan tepat untuk mewujudkan kompetensi inti dan dasar tersebut yang dapat dilakukan oleh para guru adalah pembelajaran berbasis proyek. *Project Based Learning* (PjBL) berarti belajar melalui pengalaman (*Solomon, dalam Sepahkar*, 2015:49) Model pembelajaran ini mengharuskan siswa untuk membuat dan menghasilkan produk/karya kemudian siswa mempelajari proses pembuatan proyek dan produk tersebut, sehingga materi belajar yang disampaikan guru lebih mudah dipahami.

Sintaks Pendekatan Pembelajaran berbasis proyek

Tabel 1. Sintaks Pendekatan Pembelaran berbasis proyek

Tahapan	Peran	
	Guru	Siswa
Perencanaan projek.	- Memahami makna /isi projek. - Mencipatkan situasi terbuka/*open ended situation*. - Menyedia-kan penge-tahuan yang memadai tentang pro-yek yang akan dilakukan. - Meyediakan petunjuk pelaksanan proyek. - Memfasilita-si proses be-lajar siswa.	- Memilih topik. - Mencari data tetang topik yang dipilih. - Membentuk kelompok. - Mengkreasi pelaksanan proyek.
Implentasi proyek.	- Menyedia-kan sumber belajar. - Menyiapkan sumber masukan. - Bimbingan pada pelaksaan. proyek - Monitor kemajuan proyek.	- Bekerjasama selama projek dengan TIM. - Kumpulkan data dan analisis .informasi dari kegiaatn ekplorasi. - Dokumentasi kan seluruh kegiatan.
Penyelseaian hasil proyek, refleksi, masukan dan evaluasi.	- Menyedia-kan alat-alat penilaian. - Nilai untuk kerja dengan melibatkan pihak external/ *bussiness reprentation.* - Evaluasi dan penilain.	- Mendokumen tasikan seluruh kompetensi. - Bertukar infomasi dengan presentasi. - Menyampai-kan hal-hal kendala atau permasalahan yang dihadapi. - Evaluasi.

Merdeka Belajar adalah kebijakan yang diluncurkan pemerintah yang bertujuan untuk mengembalikan otoritas pengelolaan pendidikan kepada sekolah dan pemerintah daerah.

Otoritas pengelolaan pendidikan diwujudkan dalam bentuk memberikan fleksibilitas kepada sekolah dan pemerintah daerah dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi program-program pendidikan yang dilaksanakan di sekolah, dengan mengacu pada prinsip-prinsip kebijakan Merdeka Belajar yang ditetapkan pemerintah pusat dalam usaha mencapai tujuan nasional pendidikan (Kemendikbud:2020).

Seperti dijelaskan dalam latar belakang masalah, bahwa *MP* adalah bagian dari e-commerce. Menurut *Putri dan Zakaria* (2020*) e-commerce* di Indonesia yang masuk ke dalam 20 *e-commerce* terbesar hingga Juli 2020, yaitu terdiri dari Shopee, Tokopedia, Bukalapak, Lazada, Blibli, JD.ID, Orami, Bhinneka, Zalora, Sociolla, Matahari, Blanja, Elevenia, Fabelio, Jakmall, Laku6, Mapemall, Monotaro.id, Ralali, dan Mothercare. Lima *e-commerce* terbesar di Indonesia berdasarkan website *unique visitor* kembali diduduki oleh *e-commerce* serupa dengan urutan yang sama, yaitu Shopee dengan *monthly visitor* sebesar 31 juta, diikuti oleh Tokopedia sebesar 28 juta, Bukalapak 13 juta, Blibli 9,6 juta,

dan Lazada 9,2 juta. Blibli menggantikan Lazada menduduki peringkat 4 yang semula peringkat 5 dalam hal total dan *monthly website visitor* Secara keseluruhan, tidak terdapat perubahan dalam hal ranking *e-commerce* terbesar di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adaalah penelitian dengan pendekatan *Project Based Learning* (PBL) yaitu Implementasi Projek Kreatif Dan Kewirausahaan pada Kurikulum Merdeka dengan Media *e-commerce MP*, adapun *MP* yang kami pilih adalah tiga buah *MP* besar di Indonesia yaitu Tokopedia, lazada dan Shopee.

Tahap 2. Sintak Pembelajaran

Tahapan	Peran	
	Guru	Siswa
Perencanaan projek.	- Membimbing siswa dalam menentukan tema toko dan produk yang akan dijual. - Memberikan cara-cara mencari suplayer yang sesuai dengan produk yang akan dipasarkan. - Menyediakan bahan ajar cara- cara pembuatan toko (modul).	- Menentukan tema toko yang akan dibuka dan produk yang akan dijual. - Mencari suplayer yang sesuai dengan tema toko yang akan dibuka. - Menyiapkan berkas-berkas untuk pembuatan toko.
Implementasi projek.	- Membimbing *step by step* pembuatan toko. - Membimbing cara Upload barang di MP. - Membimbing cara-cara bertransaksi. - Membimbing trik-trik iklan di MP.	- Membuat Toko di MP. - Mengupload barang yang akan dijual ke MP. - Simulasi transaksi antar teman sekelas. - Belajar cara-cara beriklan di MP. - Trik meningkatkan trafik
Penyelesaian Projek/ refleksi, masukan dan evaluasi.	- Memantau perkembangan toko seuai dengan level di masing-masing MP - Memantau transaki setiap toko - Evaluasi kendala-kendala yang dihadapi siswa dan guru.	- Memantau perkembangan toko. - Evaluasi kendala dan keuntungan berjualan di MP

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1. Perencanaan Projek

Langkah awal yang dilakukan adalah guru memberikan gambaran tema toko seperti apa dan produk-produk apa sajakah yang laris di MP. Adapun cara untuk menentukan dan mencarinya adalah bisa dengan menggunakan mesin pencari *google* atau dengan mengamati toko-toko besar di MP atau dengan fitur filter produk-produk *best seller* dan ber-*traffict* tinggi. Setelah siswa menemukan produk yang laris dan paling banyak dicari di MP yang sesuai dengan keinginan dan selera siswa, siswa di haruskan memilih dan menentukan produk yang akan mereka jual di toko online mereka.

Setelah siswa sudah memastikan apa yang akan mereka

jual, langkah selanjutnya adalah siswa diarahkan untuk mencari sumber produk *(suplayer)* yang akan mereka jual. Beberapa jenis sumber atau *suplayer* dapat diperoleh dengan cara-cara sebagai berikut :

a. Produk buatan sendiri. Dengan cara ini siswa artinya memproduksi dan memasarkan sendiri produk yang mereka hasilkan.
b. Memasarkan produk hasil UMKM yang ada di daerah siswa berada. Cara ini siswa diharuskan mencari dan bekerjasama dengan UMKM yang ada di lingkungan sekitar mereka untuk memasarkan hasil produk UMKM tersebut di MP atau berkerjasama dengan pihak pemerintah daerah terkait.
c. Membeli/men-stok barang yang akan dijual. Untuk sumber barang dengan cara ini dibutuhkan modal dana tunai untuk mendatangkan barang yang akan dijual.
d. Konsinyiasi. Konsinyasi adalah sistem kerjasama penjualan dimana satu pihak menitipkan barangnya kepada pedagang lain untuk dijual dengan mekanisme dibayar jika sudah laku terjual. Penjualan sistem ini adalah salah satu kerjasama bisnis paling banyak diminati, terutama oleh pedagang di bidang ritel. Jadi siswa harus mencari *suplayer* yang mau menitipkan barangnya untuk dijual di MP.
e. *Dropshipper*. *Dropship* adalah merupakan jenis bisnis di mana produk yang dijualbelikan tidak di stok oleh penjualnya tetapi dibeli langsung dari pihak ketiga, baik produsen atau distributor besar dan dikirimkan langsung oleh pihak ketiga kepada konsumen. Jadi *dropshipper* adalah seseorang yang menjual produk dari pihak lain, tanpa harus menyetok dan mengirimkan pesanan langsung kepada konsumen karna proses pengiriman dilakukan oleh pihak ketiga. Dengan metode ini, siswa hanya bertugas membuka toko online dan mempromosikan produk

2. Implementasi projek
   a. Setelah siswa sudah menentukan produk apa yang akan dijual dan jenis suplayer produknya, dilanjutkan ketahap inti yaitu pembuatan toko online. Toko online yang akan dibuat adalah di tiga toko yaitu Shope, tokopedia dan lazada. Alasan penulis mengharuskan siswa membuat di tiga toko tersebut atau bukan di salah satu toko saja adalah agar siswa paham perbedaan cara-cara bertransaksi, tingkat kemudahan dalam meng-*upload* barang, tingkat keramaian toko, dan hal hal lain yang tentunya setiap MP memiliki kekurangan dan kelebihan. Tahap-tahap dan pembuatan toko online ini sudah disusun dalam modul yang disiapkan.
   b. Setelah siswa membuat toko dan melengkapi data-data yang dibutuhkan untuk toko *online* dilanjutkan dengan upload barang sesuai dengan produk yang akan mereka jual.
   c. Simulasi Transaksi. Pada tahap ini siswa melakukan transaksi atau transaksi antar toko yang dimiliki siswa. Pada tahap ini siswa diarahkan untuk

melakukan transaksi dengan cara saling membeli produk dari teman sekelasanya. Tahap ini dilakukan untuk melatih siswa memproses pesanan yang masuk ketoko mulai dari proses awal, pengemasan hingga pengiriman.

d. Dalam rangka meningkatkan *traffick* siswa diajarkan cara-cara beriklan di MP. Iklan adalah media promosi yang sangat penting. Karna toko di MP berjumlah ribuan. Dengan beriklan akan lebih memudahkan toko online kita keluar dalam pencarian di MP.

3. Penyelesaian Projek/ refleksi, masukan dan evaluasi

Langkah akhir dari projek ini adalah pemantauan toko-toko yang sudah di buat oleh siswa. Apakah ada perkembangan atau ada peningkatan transaksi. Setiap MP punya level masing untuk toko-toko. Contoh Shopee ada level performa toko biasa, *starseller* dan *star+*. Jenis toko pun ada yang toko biasa, toko dengan gratis onkir, toko gratis onkir extra.

Contoh tingkatan level performa toko pada MP Tokopedia dilihat di medali yang diperoleh.

Gambar 1. Contoh Badges Reputasi dan poin tokopedia

Di tokopedia ada 3 penentu reputasi toko :

a. Reputasi dari pembeli

Pembeli memberikan penilaian terhadap tingkat kualitas pelayanan toko setelah proses pembelian selesai dengan menggunakan smiley. Ada 3 jenis penilaian yang digunakan dari smiley yaitu Puas, Netral dan Kecewa. Seller yang mendapatkan penilaian Puas mendapatkan nilai 2 poin, Netral 1 poin dan Kecewa pengurangan 1 poin.

Gambar 2. Reputasi Penilaian Pembeli tokopedia

b. Reputasi dari sistem

Reputasi Toko dari sistem dapat diperoleh dengan cara:

1) *Seller* akan mendapatkan tambahan poin reputasi toko jika dapat menyelesaikan order berturut-turut tanpa ada order yang dibatalkan

Reputasi Toko	Jumlah Pesanan yang Diselesaikan Berturut-turut	Bonus Poin Reputasi
No Badge	2	+2
Bronze 1 - Bronze 5	20	+10
Silver 1 - Silver 5	35	+25
Gold 1 - Gold 5	50	+45
Diamond 1 - Diamond 5	55	+70

Gambar 3. Reputasi Penilaian dari sistem tokopedia

2) Apabila *badge* reputasi toko *seller* naik dalam waktu tertentu, maka tambahan poin reputasi toko akan diperoleh sesuai dengan levelnya.

Kenaikan Reputasi Toko	Jangka Waktu	Bonus Poin Reputasi
No Badge - Bronze	10 hari	+2
Bronze - Silver	140 hari	+15
Silver - Gold	366 hari	+130
Gold - Diamond	459 hari	+950

Gambar 4. Reputasi Penilaian Tokopedia

c. Pengurangan penalti

Reputasi toko juga dipengaruhi oleh perolehan penalti. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi nilai penalti, yaitu:

Poin Penalti	Bentuk Pelanggaran
-2	Jika tidak merespon pesanan baru selama 2 hari
-3	Jika tim Resolusi Tokopedia memutuskan Seller bersalah atas kendala yang masuk ke Pusat Resolusi
-5 sampai -8	Jika nomor resi tidak valid atau Seller menjual produk dengan nama dan deskripsi yang tidak jelas
-10	Jika pesanan peluang Anda dibatalkan di Pusat Resolusi
-15	Jika transaksi melanggar Syarat dan Ketentuan yang berlaku

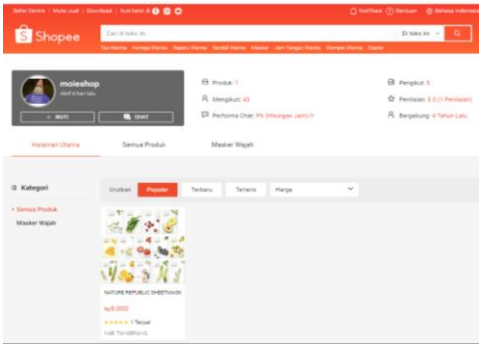
Gambar 5. Pengurangan Pinalti tokopedia

Setelah itu dilakukan evaluasi kendala-kendala yang terjadi dilapangan baik oleh siswa maupun guru pendamping.

4. Uji coba kelas kecil yang sudah dilakukan

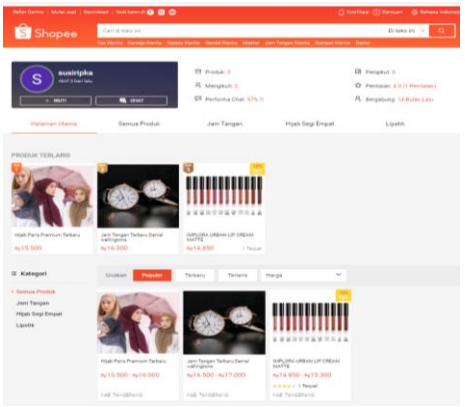
Projek Impelementasi PKK dengan media MP ini sudah diujicobakan skala kecil di SMK Mandiri Panongan Kabupaten Tangerang kelas XII OTKP selama bulan Januari sd Maret 2022. Beberapa link toko yang sudah dibuat siswa adalah sebagai berikut :

a. Link Toko MP Shopee: https://shopee.co.id/shofiiaa03?smtt=0.0.9



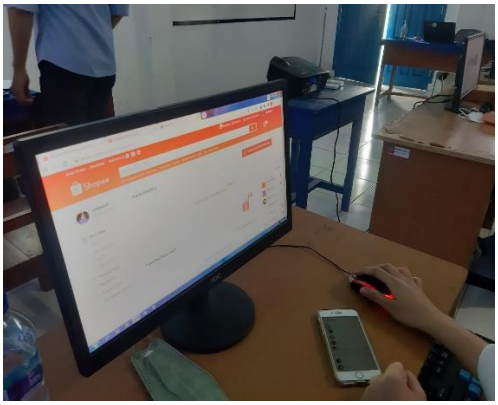
Gambar 6. Contoh Toko Shopee Siswa

b. Link Toko MP Shopee: https://shopee.co.id/susiripka



Gambar 7. Contoh Toko Shopee Siswa

Dokumentasi Kegiatan:



Gambar 8. Pembuatan toko, registrasi dan menerima pesanan dari pembeli.

Gambar 9. Persiapan memproses pesanan dari pembeli.

Gambar 10. Melakukan *packaging* pesanan.

Gambar 11. Paket sudah siap kirim atau *pick-up* oleh ekspedisi.

Selama uji coba kelas kecil ini ada beberapa kendala yang dihadapi, diantaranya:

a. Keterbatasan waktu yang singkat hanya sebatas KBM dan rentang waktu hanya 3 bulan jadi baru sebatas siswa mampu membuat toko tidak sampai tahap evaluasi performa toko.
b. Salah satu persyaratan pembuatan toko agar ter-*verifikasi* di MP adalah meng-*upload* biodata diri seperti KTP dan buku tabungan, ada beberapa siswa yang orang tuanya tidak mengizikan dengan alasan dikhawatirkan terjadi penyalahgunaan data.
c. Kurang *support* ekpedisi untuk wilayah tertentu, karena ada beberapa MP yang hanya bekerjasama dengan perusahaan ekspedisi tertentu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi PKK dengan media MP ini bisa diterapkan di tingkat sekolah karna pelaksanaanya tidak sulit dan tidak membutuhkan biaya besar. Tetapi karna rata-rata guru

mata pelajaran PKK belum memahami cara-cara berjualan di MP, tentunya terlebih dahulu harus diadakan pelatihan berjualan di MP bagi guru sekolah Mata Pelajaran PKK.

Saran–saran untuk pengembangan implementasi PKK berbasis e-commerce ini adalah:

1. *Output* yang diharapkan dari implentasi PKK ini adalah siswa sudah bisa menghasilkan *income* dari toko *online*, maka PKK ini bisa dilaksanakan sejak kelas XI.
2. Perlu diadakan pelatihan penjualan bagi guru-guru kewirausahaan tentang berjualan di MP.
3. Perlu diadakan pendampingan dari pelaku bisnis yang terjun di dunia jual beli online di MP.

DAFTAR PUSTAKA

Apriadi, Deni dan Saputra, A. Y., 2017. ECommerce Berbasis Marketplace Dalam Upaya Mempersingkat Distribusi Penjualan Hasil Pertanian. Jurnal RESTI Vol. 1 No. 2. Lubuklinggau: STMIK Bina Nusantara Jaya.

Buku saku merdeka mengajara SMA, prinsip dan implementasi pada jenjang pendidikan SMA. (2020). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

https://kurikulum.gtk.kemdikbud.go.id/detail-ikm/

https://bpptik.kominfo.go.id

https://mediaindonesia.com/nusantara/423971/genjot-ekspor-oleh-umkm-ridwan-kamil-kolaborasi-dengan-marketplace-shopee

https://seller.tokopedia.com/edu/tips-mendapatkan-bonus-poin-reputasi/

Maulana, Miftah. Dkk.(2015). Implementasi *e-commerce* Sebagai Media Penjualan Online (Studi Kasus Pada Toko Tas Kota Malang). Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)|Vol. 29 No. 1 Desember 2015.

Mardiyanti, Een. (2018). Kemampuan Literasi Matematis Kaitannya Dengan MInat dan Pemahaman Baca, Intensitas Penggunaan Gadget Serta Pemahaman KOnsep Siswa Tingkat SMP Kota Serang Banten. Tesis Pascasarjana Pendidikan Matematika Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Manumpil. Dkk. (2015) *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado.* Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas KedokteranUniversitas Sam Ratulangi: Jurnal keperawatan Volume 3. Nomor 2. April 2015.

Putri, AS dan Zakaria, Roni. (2020). Analisis Pemetaan *e-commerce* Terbesar di Indonesia Berdasarkan Model Kekuatan Ekonomi Digital. Seminar dan Konferensi Nasional EDEC 2020 issn: 2579-6429

Sepahkar, M., Hendessi, F., dan Nabiollahi, A. 2015. Defining Project BasedLearning Steps and Evaluation Method for Software Engineering Students. International Journal of Computer Science and Information Security(IJCSIS), 13(10): 48-55.