JURNAL SOLMA

ISSN: 2614-1531 | https://journal.uhamka.ac.id/index.php/solma

Pelatihan dan Pengembangan Kewirausahaan Berbasis Industri Kreatif Pada Siswa Lulusan SMK di Kota Batu

Retno Kusuma Ningsih[1*], Pardiman[2], dan Djony Harijanto[3]

[1]Universitas Islam Malang, Jalan Mayjen Haryono No. 193, Malang, 65144

*Email koresponden: retnokusumaningsih1581@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history
Received: 11 Jan 2024
Accepted: 24 Apr 2024
Published: 30 Apr 2024

Kata kunci:
Industri Kreatif, Kewirausahaan, Pelatihan, Pengembangan.

A B S T R A K

Pendahuluan: Pelatihan dan pengembangan perlu dilakukan untuk mengasah *soft skill* seseorang, terutama para siswa dari lulusan SMK yang memiliki kejuruan pada bidang-bidang yang digelutinya. Studi ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pengembangan kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif dalam meningkatkan bisnis pada siswa lulusan SMK. **Metode**: Metode yang digunakan yaitu *in deep interview*, studi literatur yang relevan, menyusun rencana kegiatan seminar dan workshop, pelaksanaan kegiatan PKM, evaluasi kegiatan, serta penyusunan dan penyerahan laporan kegiatan. **Hasil**: Kegiatan ini menjadi upaya untuk menggerakkan minat bakat siswa SMK karena dapat di sesuaikan dengan tingkat kemampuan dan keahlian yang dimilikinya. **Kesimpulan**: Siswa-siswa SMK menjadi lebih memahami tentang kewirausahaan yang berbasis industri kreatif. Pemahaman dan pengetahuan tersebut dapat di implementasikan untuk kegiatan berwirausaha yang akan di jalankan siswa atau kelompok usaha yang ada di kota batu.

Keywords:
Creative Industry, Development, Entrepreneurship, Training.

A B S T R A C T

Background: Training and development need to be carried out to hone a person's soft skills, especially students from vocational school graduates who have vocational skills in their fields. This study aims to provide creative economy-based entrepreneurship training and development in improving business for vocational school graduate students. **Method:** The methods used are in-depth interviews, study of relevant literature, preparing seminar and workshop activity plans, implementing PKM activities, evaluating activities, as well as preparing and submitting activity reports. **Result:** This activity is an effort to stimulate interest in vocational school students' talents because they can be adjusted to their level of ability and expertise. **Conclusion:** Vocational school students understand more about creative industry-based entrepreneurship. This understanding and knowledge can be implemented for entrepreneurial activities that will be carried out by students or business groups in Batu City.

© 2024 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

Kewirausahaan merupakan antusiasme, sikap, dan kemampuan menyikapi secara positif peluang meraih kemenangan baik bagi diri sendiri maupun orang lain (Hasanah,2015). Kewirausahaan dimulai dengan kemampuan individu untuk mengidentifikasi peluang-peluang baru yang mungkin terlewatkan oleh orang lain (Schaper et al, 2011). Kewirausahaan ditujukan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dengan membuat suatu produkyang memiliki nilai guna dan nilai jual. Kewirausahaan memiliki keterkaitan dengan kreativitas. Proses mental dari suatu individu yang berupa produk dari ide dan pemikiran gagasan serta melekat pada dirinya merupakan kreativitas (Destiani et al, 2016). Wirausaha harus siap menghadapi risiko dan ketidakpastian dalam menjalankan bisnis. Mereka memiliki keberanian untuk mengambil keputusan yang berani dan mengambil risiko yang dapat menghasilkan keuntungan bagi bisnis mereka (Hakim, 2020).

Program kewirausahaan dengan basis industri kreatif, menjadi ujung tombak dalam menciptakan karya kreatif berdasarkan informasi dan ilmu yang didapatkan dari tempat tinggalnya, sekolah dan lingkungan sekitar. Industri kreatif meliputi berbagai sektor, termasuk seni pertunjukan, seni rupa, desain, arsitektur, periklanan, film dan media, musik, fashion, permainan video, dan banyak lagi (Meilasari, 2020). Salah satu aspek utama dalam pengembangan kewirausahaan adalah pengembangan pengetahuan. Ini meliputi pemahaman tentang prinsip-prinsip dasar bisnis, seperti manajemen, pemasaran, keuangan, dan operasional (Diandra, 2019). Ketika siswa semakin sadar akan kegiatan kewirausahaan, maka dimasa yang akan datang akan banyak siswa yang bergelut dalam dunia usaha. Hal ini tentunya juga akan berdampak pada peningkatan pembangunan ekonomi. Banyak pemangku kepentingan yang meyakini bahwa sistem ekonomi berbasis industri kreatif merupakan solusi mengatasi masalah global dalam perekonomian pada permasalahan pengangguran yang ada di indonesia (Syariful, 2018). Industri kreatif yang dilakukanoleh para pelaku usaha harus memiliki sumber informasi yang cukup agar tidak hanya meniru perusahaan yang sudah ada, namun juga mampu menciptakan berbagai ide kreatif. Ide-ide kreatif mereka diharapkan akan menghasilkan produk yang bernilai tinggi dan membantu memenuhi apa yang dibutuhkan dan diinginkan oleh pelanggan (Ie et al, 2021).

Dalam beberapa tahun terakhir, banyak negara semakin menyadari pentingnya memberikan pendidikan kewirausahaan untuk menciptakan lapangan kerja baru dan mendorong perkembangan petumbuhan perekonomian. Pelatihan kewirausahaan dapat dilakukan dengan menyelenggarakan kursus dan program kewirausahaan pada mata pelajaran yang diajarkan di sekolah (Lynch et al, 2021). Selain itu, ciri-ciri seorang wirausaha pada jenjang pendidikan dan sosial berbeda tapi serupa dengan ciri khas wirausaha, yaitu kreatif dan inovatif, memiliki rasa percaya diri yang tinggi, dan berani mengambil risiko hingga terciptanya individu-individu berprestasi yang memiliki keberanian untuk mengambil risiko yang dapat berorientasi pada hasil (Saranya et al, 2015). Sistem pembelajaran yang didesain untuk membantu siswa memperoleh sertifikasi tertentu akan meningkatkan daya saing mereka di pasar kerja (Pracihara, 2018).

Menumbuhkan kreativitas melalui program kewirausahaan memerlukan aktivitas aktif dengan ide-ide kreatif. Industri kreatif memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan kreatif mereka, seperti berpikir di luar kotak, penyelesaian masalah, dan ekspresi diri (Marbun, 2023). SDM yang memiliki keterampilan yang tepat dapat menjadi pendorong utama inovasi dan produktivitas di industri (Fitrihana, 2017). Salah satu kegiatan pelatihan dan

pengembangan dalam hal ini SMK- SMK di Kota Batu yang menjadi sekolah dengan program kejuruan. Kegiatan penelitian kewirausahaan mengacu pada kegiatan yang bertujuan untuk memperkenalkan kewirausahaan untuk siswa sekolah. Tema kegiatan pelatihan dan pengembangan pembelajaran kewirausahaan yang akan dilaksanakan pada semester ini adalah pengenalan program kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif.

Berdasarkan hasil observasi pada sekolah-sekolah SMK di Kota Batu yang terdiri dari 10 sekolah SMK dari 3 sekolah negeri dan 7 sekolah swasta, pembelajaran hanya didasarkan pada cara mekanis saja, bahkan pada pelatihan-pelatihan kewirausahaan sebelumnya hanya dilaksanakan sesuai dengan persyaratan pemagangan dan hanya dilakukan pembelajaran teori saja. Pembelajaran ini sering kali menghilangkan pembelajaran yang kontekstual bahkan praktik yang diperlukan untuk belajar. Keadaan ini menyebabkan pembelajaran kewirausahaan di SMK cenderung membosankan, menyita waktu, dan tidak efisien, serta tidak memenuhi kebutuhan siswa sekolah kejuruan (SMK). Selain permasalahan mikro yang ada di dalam kelas, permasalahan lain juga muncul. Kurangnya ruang kreativitas, kompetensi yang tidak sesuai dengan ilmu yang diterapkan, menurunnya produktivitas siswa dan akibatnya berkurangnya staf dan personel yang berkualitas serta kurang memahami teknologi.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pengembangan kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif dalam meningkatkan bisnis untuk bersaing dengan berbagai pelaku usaha yang kreatif dan inovatif pada siswa lulusan SMK.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilakukan di beberapa Sekolah Menengah kejuruan (SMK) Kota Batu dengan memakai beberapa tahap yaitu :

Gambar 1. Tahap Kegiatan

Berdasarkan gambar 1 tersebut dijelaskan masing-masing tahapan antara lain :

a. Tahap pertama yaitu *in depth interview*, tahapan dengan melakukan wawancara melalui tatap muka dengan responden yaitu pihak sekolah.

b. Tahap kedua yaitu studi literatur, tahapan dengan melakukan studi literatur yang relevan dari berbagai sumber mengenai topik kewirausahaan berbasis industry kreatif.

c. Tahap ketiga yaitu penyusunan rencana kegiatan seminar dan *workshop*, tahapan dilakukan dengan menyusun materi seminar untuk di tayangkan kepada para siswa.

d. Tahap keempat yaitu pelaksanaan PKM, tahapan ini dilaksanakan pada bulan Desember 2023.

e. Tahap kelima yaitu evaluasi kegiatan, tahapan ini mengevaluasi kegiatan PKM dengan melakukan survey dalam bentuk *google form* yang akan di isi oleh peserta yaitu siswa-siswa SMK.

f. Tahap keenam yaitu penyusunan dan penyerahan laporan kegiatan, tahapan ini keseluruhan kegiatan dan dokumentasi disusun dalam bentuk laporan kegiatan.

Responden dalam kegiatan ini adalah siswa-siswa SMK yang berada di Kota Batu. Berikut lampiran sekolah yang dilakukan pelatihan dan pengembangan kewirausahaan berbasis industry kreatif sebagai berikut :

Tabel 1. Daftar Sekolah Menengah Kejuruan Kota Batu

No.	Nama Instansi Sekolah
1.	SMK ISLAM BATU
2.	SMK NEGERI 01
3.	SMK NEGERI 02
4.	SMK NEGERI 03
5.	SMK PUTIKECWARA
6.	SMK BRAWIJAYA
7.	SMK MA'ARIF
8.	SMK MUHAMMADIYAH 01 BATU
9.	SMK 17 AGUSTUS
10.	SMK EDITH

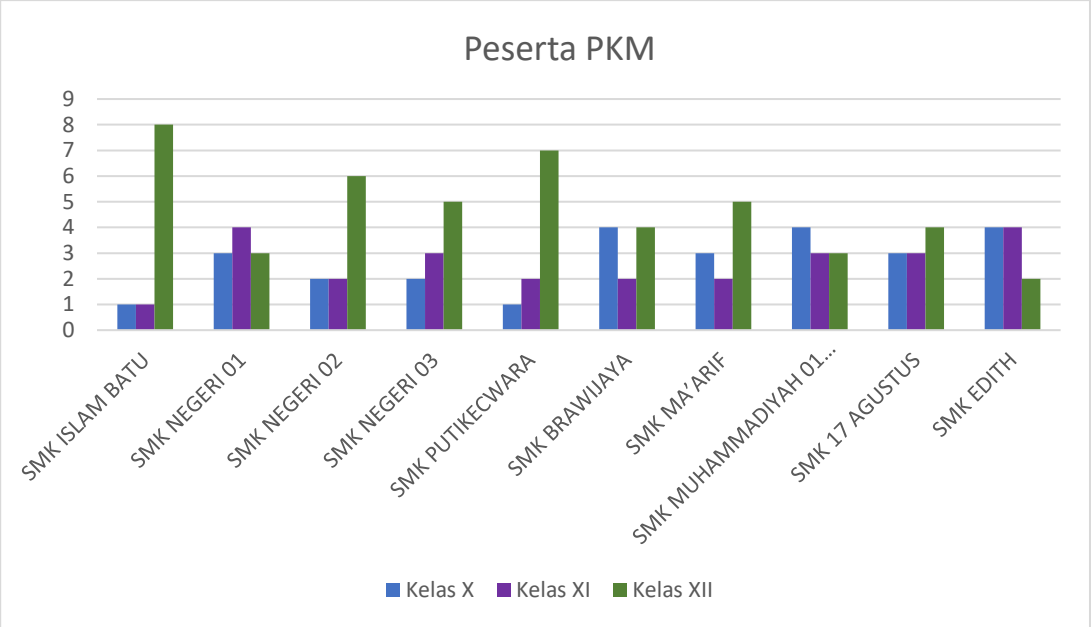
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan PKM, dari tahapan pertama ditemukan bahwa dari *in depth interview*, situasi dan kondisi pendidikan dan pembelajaran di 10 sekolah SMK Kota Batu pihak sekolah masing-masing menyetujui untuk melakukan kegiatan program pelatihan dan pengembangan kewirausahaan berbasis industry kreatif. Kegiatan kewirausahaan memiliki keterikatana hubungan dengan peningkatan minat dalam melakukan kewirausahaan, dan sikap tersebut menjadi cara untuk mengimplementasikan kegiatab kewirausahaan (Ibrahim, 2016). Kegiatan perekonomian dan industri kreatif terus didukung oleh pemerintah dengan memberikan program dukungan kepada pelaku industri kreatif melalui inkubator yang berkelanjutan. Upaya yang dicanangkan untuk mengembangkan kewirausahaan kreatif dengan mengarah pada komunitas, individu perorangan dan juga desa-desa kreatif serta penyediaan ruang kreatif yang beragam (Rusman, 2018).

Pada tahapan kedua yaitu studi literatur, dalam hal ini menyusun proposal kegiatan yang akan di lakukan. Dan pada tahapan ketiga yaitu menyusun rencana kegiatan. Hasil yang diperoleh adalah bentuk kegiatan seminar dan *workshop*. Dalam kegiatan seminar, siswa akan diberikan

pembelajaran terkait simulasi kegiatan kewirausahaan, pengembangan kewirausahaan, ide-ide yang perlu di kembangkan dan cara pengimplementasian bisnis. Kegiatan *workshop* membekali siswa sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya dengan minat bakat yang tertanam dalam diri siswa masing-masing.

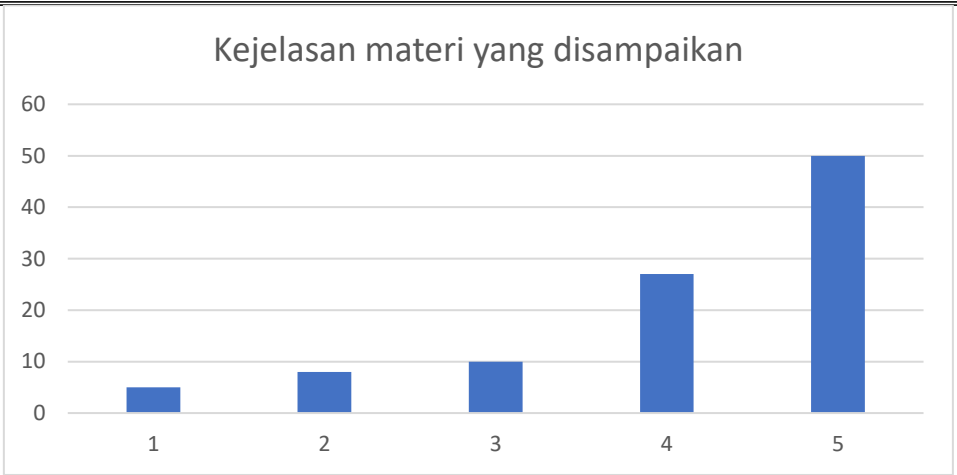
Tahap keempat pelaksanaan PKM yang dilakukan pada bulan Desember 2023. Pelaksanaan ini dilakukan setelah para siswa selesai melakukan ujian akhir semester gasal. Dari 10 sekolah SMK di Kota Batu masing-masing di ambil 10 siswa untuk mengikuti kegiatan seminar dan *workshop*. Tahap kelima yaitu evaluasi kegiatan. Evaluasi ini dilakukan dengan melakukan penyebaran kuesioner melalui *google form* kepada 100 siswa dari 10 sekolah SMK Kota Batu dari kelas 10-12. Respon dari penyebaran kuesioner terbagi dalam profil siswa, evaluasi materi PKM, dan saran. Berikut penjabaran hasil evaluasi dari siswa sebagai berikut :



Gambar 2. Peserta PKM

Berdasarkan profil siswa diperoleh bahwa sebanyak 100 responden siswa yang terdiri dari kelas 10, 11 dan 12 peminat seminar dan *workshop* paling tinggi dari kelas 12 SMK. Siswa yang siap untuk terjun ke dunia usaha akan tertarik untuk mengikuti kegiatan-kegiatan yang bersangkutan dengan kewirausahaan. Dari siswa yang akan taman sekolah akan memiliki daya pola pikir untuk melakukan langkah ke depannya. Sebagian siswa akan melanjutkan sekolah ke jenjang perkuliahan, sebagian siswa akan mencoba untuk melakukan bisnis. Siswa yang memiliki jiwa entrepreneur akan melakukan sebuah inovasi bisnis yang kreatif untuk bersaing dengan para pelaku usaha lainnya.

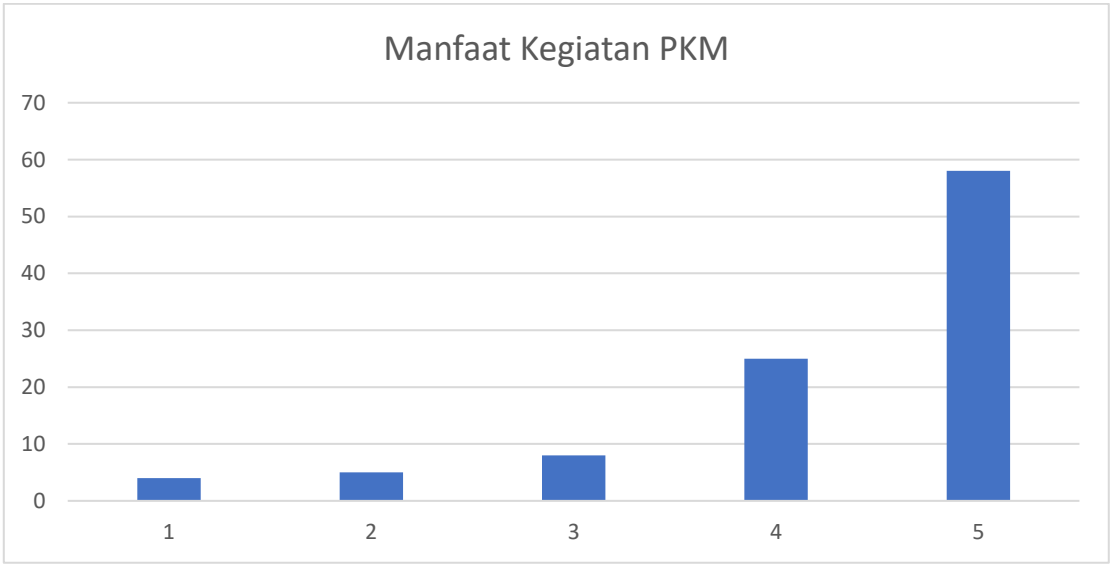
Hal ini menunjukkan bahwa siswa-siswa yang akan menyelesaikan sekolahnya akan tertarik untuk melakukan usaha. Baik usaha kecil-kecilan dengan modal sedikit atau langsung membuka peluang bisnis yang sedang ramai diminati konsumen.



Gambar 3. Evaluasi Materi PKM

Berdasarkan respon siswa dari pernyataan kejelasan materi yang di sampaikan diperoleh bahwa sebanyak 100 responden siswa yang terdiri dari kelas 10, 11 dan 12 paling tinggi memberi nilai 5 yang berarti sangat setuju. Siswa merasa materi yang di sampaikan sudah jelas dan mudah di pahami. Materi yang diberikan kepada siswa membahas tentang pelatihan dan pengembangan kewirausahaan berbasis industry kreatif. Dalam materi tersebut juga di berikan contoh usaha industry kreatif seperti dari sektor kuliner yang ada di kota batu. Sektor kuliner bisa dilihat dari beragam pedagang makanan dan minuman yang bersaing dengan kreasi masing-masing. Contoh pada kuliner "Bakso". Di kota batu ragam penjual bakso sangatlah banyak dan beragam kreasinya seperti bakso urat, bakso aci, bakso bakar, bakso tetelan dan lain sebagainya. Inovasi ini yang di jadikan contoh untuk di berikan kepada siswa dalam berwirausaha perlu melakukan kreativitas dan inovatif untuk bersaing.

Hal ini menunjukkan bahwa materi terkait entrepreneur banyak diminati siswa. Dengan hasil evaluasi tersebut dapat di lihat jika responden memahami apa yang telah dipaparkan dan dijelaskan. Materi-materi wirausaha dan beragam contoh yang dijelaskan akan membentuk jiwa bisnis siswa secara tidak langsung. Pola pikir mereka akan terpengaruhi dengan motivasi yang disampaikan.



Gambar 4. Manfaat Kegiatan PKM

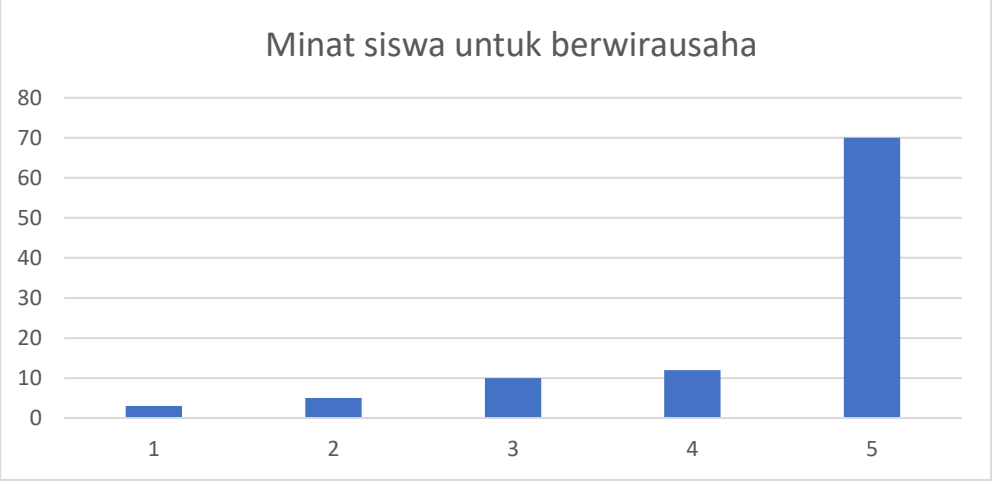
Berdasarkan respon siswa dari pernyataan manfaat kegiatan PKM yang di sampaikan diperoleh bahwa sebanyak 100 responden siswa yang terdiri dari kelas 10, 11 dan 12 paling tinggi memberi nilai 5 yang berarti sangat setuju. Menurut siswa kegiatan PKM ini membantu siswa yang membutuhkan pelatihan dan pengembangan kewirausahaan terutama dengan basis industry kreatif.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PKM dengan memberikan pelatihan dan pengembangan sangat dibutuhkan. Terlebih siswa yang baru ingin memulai bisnis setelah lulus sekolah. Pelatihan dan pengembangan ini memberikan arah kepada siswa yang akan bergelut dalam bisnis terutama pada industry kreatif.

Gambar 5. Pemahaman setelah mengikuti kegiatan PKM

Berdasarkan respon siswa dari pernyataan pemahaman setelah mengikuti kegiatan PKM yang di sampaikan diperoleh bahwa sebanyak 100 responden siswa yang terdiri dari kelas 10, 11 dan 12 paling tinggi memberi nilai 4 yang berarti setuju. Setelah mengikuti kegiatan PKM, siswa merasa dapat memahami dari pengembangan kewirausahaan industry kreatif yang di sampaikan. Pemahaman ini membentuk pola pikir siswa untuk dapat mengolah industry-industri yang akan di jalankannya nanti.

Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa pada pelatihan yang dilakukan dalam kegiatan PKM ini memperoleh nilai positif yang mana responden merasa dapat dengan mudah memahami dari pengembangan kewirausahaan industry kreatif yang di sampaikan. Dengan pemahaman yang mudah maka akan dapat memperlancar bisnis yang akan dijalankan.



Gambar 6. Minat siswa untuk berwirausaha

Berdasarkan respon siswa dari pernyataan minat siswa untuk berwirausaha yang di sampaikan diperoleh bahwa sebanyak 100 responden siswa yang terdiri dari kelas 10, 11 dan 12 paling tinggi memberi nilai 5 yang berarti sangat setuju. Minat siswa dalam kegiatan sangat tinggi. Hal ini di karenakan siswa SMK adalah siswa yang bersekolah pada jenjang SMA dengan kejuruan yang dapat di pilih sesuai kemampuan dan keahlian yang di milikinya yang nantinya akan dapat di terapkan secara langsung dalam dunia kerja.

Pada akhir evaluasi kegiatan PKM, siswa diminta untuk meberikan sebuah saran yang dapat dijadikan masukan untuk kedepannya. Berdasarkan rangkaian kegiatan ini siswa memberikan saran jika kedepannya materi yang berikan dapat lebih menarik lagi, pelatihan yang di berikan lebih mudah dari bagaimana memulai usaha,menjalankan, membuat inovasi kreatif, memasarkan produk dan menjaga usaha tetap berjalan dengan baik.

Pelatihan dan pengembangan kewirausahaan industry kreatif ini menjadi upaya untuk menggerakkan minat bakat siswa terutama lulusan SMK yang mana memiliki kejuruan yang dapat di sesuaikan dengan tingkat kemampuan dan keahlian yang dimilikinya. Kegiatan wirausaha dapat dipahami sebagai penerapan unsur-unsur kreatif dan inovatif, yang di dalamnya seluruh sumber daya ditujukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Ide kewirausahaan tidak dapat dipisahkan dari kedua unsur tersebut. Karena wirausahawan dalam kegiatan wirausaha mampu mengidentifikasi dan menciptakan permasalahan serta menciptakan solusi atas permasalahan tersebut (inovasi dan kreasi) melalui kedua unsur tersebut (Atienza, 2018). Inspirasi usaha yang baru terus dicari dan dikembangkan agar terus menjadi yang terbaik (Suharson, 2021) Dengan menerapkan metode pengajaran yang melibatkan siswa secara langsung pada teori dan praktikum, sekolah dapat mempersiapkan siswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk berhasil dalam bidang pengembangan dan wirausaha ekonomi kreatif (Kurniawan, 2024).

Pembelajaran kewirausahaan di SMK dapat mempersiapkan siswa yang memiliki ketrampilan dan keahlian yang dibutuhkan oleh Masyarakat dalam dunia kerja. Aspek-aspek *soft skill* yang dibutuhkan dalam dunia kerja dari yang tertinggi hingga terendah adalah disiplin, integritas, tanggung jawab, etika, tekad, kerjasama, komunikasi, sopan santun, percaya diri, kepemimpinan, kewirausahaan, dan organisasi. Aspek soft skill dalam kebutuhan dunia kerja diwujudkan ketika lulusan sekolah kejuruan mendapatkan pelatihan yang memungkinkan mereka mengembangkan karakter kewirausahaan (Widodo, 2012). Wirausahawan yang berhasil sering kali memiliki tingkat kreativitas yang tinggi, karena kreativitas memungkinkan mereka untuk melihat peluang di mana orang lain mungkin tidak melihatnya, dan untuk menemukan solusi yang inovatif terhadap masalah yang ada (Deviyanti, 2022). Di lingkungan sekolah pembentukan karakater siswa akan berkaitan dengan proses pembelajaran yang dilakukan (Lelahester et al., 2018; Daoed et al., 2020; Rina, 2019). Pembelajaran mengacu industri kreatif akan mengurangi pembelajaran yang menggunakan pendekatan teacher centered (Hosnan, 2014). Ketidakmampuan para lulusan SMK mengakibatkan banyanya pengangguran yang disebabkan kurang kompetennya siswa dalam dunia bisnis (Jatmoko, 2013;Kusumastuti, 2013), serta minimnya kemampuan untuk membuka lapangan kerja untuk diri sendiri (Ermawati et al., 2017; Marini & Hamidah, 2014; Wiyanto, 2021). Sehingga dengan adanya pelatihan dan pengembangan ini mampu membuka wawasan lulusan SMK untuk mengasah *soft skill* yang dimilikinya untuk di terapkan dalam dunia kerja dan dunia bisnis. Kemampuan berpikir luas memungkinkan siswa untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mengembangkan

solusi yang inovatif. Inovasi adalah kunci untuk bersaing di pasar kerja yang kompetitif, dan siswa yang memiliki kemampuan ini akan menjadi aset berharga bagi perusahaan (Iswanto, 2015).

KESIMPULAN

Kegiatan PKM ini menjadikan siswa-siswa SMK menjadi lebih memahami tentang kewirausahaan yang berbasis industry kreatif dengan produk-produk yang contohkan. Pemahaman dan pengetahuan tersebut dapat di implementasikan untuk kegiatan berwirausaha yang akan di jalankan siswa atau kelompok usaha yang ada di kota batu. Kegiatan PKM ini dapat berjalan dengan baik meskipun terdapat beberapa kendala seperti pada pelatihan pada siswa yang harus diberikan arahan secara detail.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada pihak sekolah dari beberapa SMK Kota Batu yang telah membantu kegiatam PKM berjalan dengan lancar dan sukses. Ucapan terima kasih dapat juga disampaikan kepada rekan-rekan yang membantu pelaksanaan kegiatan PKM.

DAFTAR PUSTAKA

Adekiya, A., & Ibrahim, F. (2016). *Entrepreneurship intention among students. The antecedent role of culture and entrepreneurship training and development. The International Journal of Management Education*, 14. 116-132.

Al Hakim, A. L., & Indrawati, L. R. (2021). Upaya Pengembangan Kewirausahaan Melalui Kegiatan Pelatihan Pemuda Di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Praksis Dan Dedikasi Sosial (JPDS)*, *4*(2), 88.

Barba-Sánchez, V., & Atienza-Sahuquillo, C. (2018). *Entrepreneurial intention among engineering students: The role of entrepreneurship education. European Research on Management and Business Economics*, 24, 53–61.

Daoed, T. S., Nasution, M. A., & Firah, A. (2020). Pengembangan Peran Sekolah Dan Kepercayaan Diri Siswa Dalam Meningkatkan Karakter Kewirausahaan Berbasis Kurikulum 2013 Pada Siswa/I SMKS TIK Darussalam Medan. RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 56-64.

Destiani, A., Saparahayuningsih, S., & Wembrayarli. (2016). Upaya peningkatan kreativitas seni rupa siswa melalui teknik pencetakan dengan bantuan media asli. Jurnal Ilmiah Potensia, 1(1). 7-14

Deviyanti, I. S., Kunhadi, D., Sutejo, B., & Chusaini, A. (2022, December). Pendampingan dan Pelatihan Kewirausahaan Berbasis Produksi dan Bisnis Dalam Meningkatkan Kompetensi Kewirausahaan Siswa SMKN 3 Buduran Sidoarjo. In *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan*.

Diandra, D. (2019, August). Program pengembangan kewirausahaan untuk menciptakan pelaku usaha sosial yang kompetitif. In *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar* (Vol. 10, No. 1, pp. 1340-1347).

Ermawati, N., Soesilowati, E., & Prasetyo, P. E. (2017). *Pengaruh need for achivment dan locus of control terhadap intensi berwirausaha melalui sikap siswa kelas xii smk negeri se kota semarang*. *Journal of Economic Education*, 6(1), 66-74

Fitrihana, N. (2017). Model Bisnis Kanvas untuk Mengembangkan Teaching Factory Di SMK Tata Busana Guna Mendukung Tumbuhnya Industri Kreatif. *Jurnal Taman Vokasi*, *5*(2), 212-218.

Hasanah, L. L. N. E. (2015). Pengembangan wirausaha muda ekonomi kreatif berbasis budaya di Daerah Istimewa Yogyakarta. Jurnal Studi Pemuda, 4(2), 268-280.

Hosnan, M. (2014). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia

Ie, M., & Tunjungsari, H. K. (2021). PENGENALAN PROGRAM KEWIRAUSAHAAN BERBASIS INDUSTRI KREATIF BAGI SISWA SMP AL-JANNAH, PONDOK RANGON, JAKARTA TIMUR. *Jurnal Bakti*

Masyarakat Indonesia, *4*(1).

Iswanto, P. et al. (2015). The Development of the Values Education in Vocational High School in Indonesia. International Journal of Vocational Education and Training Research. 215; 1(1): 1-4

Jatmoko, D. (2013). Relevansi kurikulum SMK kompetensi keahlian teknik kendaraan ringan terhadap kebutuhan dunia industri di Kabupaten Sleman. Jurnal Pendidikan Vokasi, 3(1).

Jayalakshmi, P. & Saranya, A. S. (2015). *Entrepreneurial intention among students of arts and science colleges in chennai: an empirical study. International Journal on Information Sciences and Computing*, 9(1), 6-15.

Kurniawan, H., Mulyono, H., & Samudra, A. A. (2024). Pelatihan Pengembangan Game Digital Dalam Mendorong Pertumbuhan Industri Kreatif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, *5*(1), 8-13.

Kusumastuti, R. (2013). Upaya SMK bidang studi bisnis manajemen dalam memenuhi kebutuhan softskill dunia industri. Jupe-Jurnal Pendidikan Ekonomi, 1(3).

Lelahester, R. İ. N. A., Murtini, W., & Indriayu, M. (2018). *Establishment of Entrepreneurial character in the foundation based school system through project based learning. International Journal of Educational Research Review*, 3(4), 128-140.

Lynch, M., Kamovich, U., Longva, K. K., Steinert, M. (2021). *Combining technology and entrepreneurial education through design thinking: Students' reflections on the learning process. Technological Forecasting & Social Change*, 164. 1-11.

Marbun, M. E., & Prastawa, S. (2023). Implementasi Industri Kreatif Pada Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirusahaan Pada Sekolah Menengah Kejuruan Di Surakarta. *EDUCATIONAL JOURNAL: General and Specific Research*, *3*(2), 542-551.

Marini, C. K., & Hamidah, S. (2014). Pengaruh *self-efficacy*, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekolah terhadap minat berwirausaha siswa SMK jasa boga. Jurnal Pendidikan Vokasi, 4(2).

Meilasari, R. D. D., Harahap, O. F. M., Butar-Butar, K., Nurlaila, N., Maysaroh, M., & Fadilah, F. (2020). Inovasi Dan Kreativitas Siswa SMK Kampus Mengikuti Praktik Kerja Industri. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *2*(2), 253-259.

M. Schaper , T. Volery, P. Weber , & K. Lewis. 2011. Entrepreneurship and Small Business, John Wiley & Sons Australia Ltd, c.1, p.4-5.

Pracihara, B. S. (2018). SMK Seni Dalam Konstelasi Revolusi Industri 4.0. In *Seminar Nasional Seni dan Desain 2018* (pp. 1-5). State University of Surabaya.

Rina, L. (2019). Student Leadership in School: Internalization of Entrepreneurial Competence and Character. Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan (Journal of Management and Entrepreneurship), 21(1), 1-8

Rusman, M. (2018). *Dongkrak industri kreatif capai Rp1.000T*. bisnissulawesi.com

Suharson, A. (2021). *Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMK/MAK Kelas XI Semester 1. Bidang Keahlian Seni dan Industri Kreatif. Program Keahlian Desain dan Produk Kreatif Kriya. Kompetensi Keahlian Kriya Kreatif Keramik*. Penerbit Andi.

Syariful. (2018). Ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal di Bangka Belitung. ACTIVA: Jurnal Ekonomi Syariah, 1(2), 1-17.

Widodo, W. N. P. (2012). Pengembangan model pembelajaran *soft skills* dan *hard skills* untuk siswa SMK. Jurnal Cakrawala Pendidikan, (3).

Wiyanto, W. (2021). Pelatihan Penerapan Berfikir Kritis dengan Model PBL bagi Siswa SMK YPUI Parung Bogor. E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 12(3), 417-423.