Jurnal Penelitian Tindakan Kelas

Jurnal Penelitian Tindakan Kelas, vol. 2 (3), pp. 139-150, 2025
Received 27 Nov 2024/published 30 Jan 2025
https://doi.org/10.61650/jptk.v2i3.525

Penerapan Pembelajaran Berbasis Produk "Telo Chips" pada Kewirausahaan pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA

Endang Sungkawati [1] , dan Adinda Syalsabilla Aidha Vedianty [2]

1. *Universitas Wisnuwardhana Malang, Indonesia*
2. *Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan, Indonesia*

E-mail correspondence to: endang_sung@yahoo.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi model pembelajaran kewirausahaan berbasis produk "Telo Chips" yang diterapkan pada mata pelajaran Ekonomi di jenjang SMA. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk mempersiapkan siswa yang tidak melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi agar memiliki keterampilan berwirausaha yang mumpuni. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dengan fokus pada kurikulum belajar mandiri, dan bekerja sama dengan dosen, guru, dan praktisi di Mlang untuk meningkatkan relevansi dan efektivitas pembelajaran. Subjek penelitian melibatkan 60 siswa kelas XI di salah satu SMA di Jawa. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket, sedangkan analisis data dilakukan secara kualitatif dengan teknik analisis deskriptif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan soft skills siswa yang signifikan, terutama dalam hal tanggung jawab, kreativitas, dan keberanian mengambil risiko, dengan rata-rata peningkatan sebesar 30% dibandingkan sebelum penerapan. Selain itu, minat siswa terhadap pembelajaran berbasis proyek yang memadukan teori dan praktik nyata dalam memecahkan masalah kewirausahaan juga sangat tinggi. Temuan ini memberikan kontribusi yang besar bagi dunia pendidikan dengan menyediakan model pembelajaran yang dapat dilaksanakan secara intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler, sesuai dengan kurikulum belajar mandiri. Kesimpulannya, penerapan pembelajaran berbasis produk "Telo Chips" efektif dalam membentuk karakter siswa yang siap menghadapi tantangan masa depan dan memiliki jiwa kewirausahaan.

Kata Kunci : kewirausahaan, pembelajaran berbasis produk, telo chips, ekonomi, SMA, kurikulum belajar mandiri.

PENDAHULUAN

Pendidikan kewirausahaan telah menjadi elemen penting dalam sistem pendidikan Indonesia (Budiarti, 2024; Fuad & Sugianto, 2024b), terutama dalam menyiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan ekonomi di masa depan. Hal ini disebabkan oleh tingginya tingkat pengangguran di kalangan lulusan sekolah menengah (Chandra et al., 2022), yang menunjukkan bahwa pendidikan yang diberikan belum cukup untuk mempersiapkan siswa sebagai pencipta lapangan kerja. Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar yang berfokus pada pembelajaran siswa telah membuka peluang baru untuk mengintegrasikan pendidikan kewirausahaan secara lebih efektif (Kusumaningsih et al., 2024; Rahmawati et al., 2023).

Namun, pendidikan kewirausahaan menghadapi sejumlah tantangan yang memerlukan perhatian serius. Salah satu isu utama adalah kesenjangan antara teori dan praktik (Lestari et al., 2023; Wati et al., 2023). Siswa sering kali mendapatkan materi yang tidak relevan dengan kondisi nyata di lapangan, sehingga mengurangi motivasi dan efektivitas pembelajaran (Farida et al., 2023; Segara et al., 2023). Kurikulum yang ada juga kurang mampu memenuhi kebutuhan praktis siswa (Darmayanti, 2025; Safitri, Setiawan, Darmayanti, et al., 2023a; Zahroh & Darmayanti, 2024), membuat banyak lulusan tidak siap menghadapi tantangan dunia usaha (Mustakim et al., 2023; Safitri, Setiawan, & Darmayanti, 2023). Terbatasnya akses terhadap materi dan dukungan yang memadai menjadi penghambat lain bagi pendidikan kewirausahaan yang efektif. Selain itu, rendahnya kesiapan guru dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif menyebabkan pembelajaran kewirausahaan tidak optimal (Karyadi et al., 2024; Nuraini & Mas'odi, 2024; odi Mas' odi, 2024).

Pelaksanaan program kewirausahaan juga menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait dengan keterbatasan sumber daya dan infrastruktur yang mendukung. Banyak sekolah yang belum

© 2025 Endang Sungkawati, & Adinda Syalsabilla Aidha Vedianty. (s). This is a Creative Commons License. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommertial 4.0 International License.

memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung pembelajaran kewirausahaan secara optimal. Kendala birokrasi dalam sistem pendidikan sering kali menghambat inovasi, membuat proses perubahan menjadi lambat (Fuad & Sugianto, 2024a; Yuniwati, 2024). Selain itu, ada kebutuhan mendesak untuk standardisasi metode penilaian keterampilan kewirausahaan agar lebih objektif dan terukur. Penyesuaian terhadap kondisi lokal juga sangat penting agar program kewirausahaan dapat diterapkan secara efektif dan sesuai dengan konteks lokal (Ardiyanti et al., 2024; Mukarima et al., 2024). Adaptasi ini memerlukan kolaborasi antara pemerintah, sekolah, dan masyarakat untuk menciptakan ekosistem yang mendukung pendidikan kewirausahaan yang berkelanjutan.

Penelitian terkait integrasi pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan kewirausahaan telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Studi oleh Andriani (2018) di Universitas Sriwijaya menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan semangat kewirausahaan mahasiswa hingga 10.24 poin. Penelitian oleh Haris (2019) mendukung temuan ini dengan menunjukkan peningkatan kreativitas dan inovasi di kalangan mahasiswa. Namun, penelitian ini belum meneliti dampak jangka panjang dari pendekatan ini, seperti yang diidentifikasi oleh Lestari (2020), yang menyarankan perlunya penelitian longitudinal untuk mengukur keberlanjutan efek positif tersebut. Penelitian lain oleh Susanto (2021) menyoroti bahwa meskipun ada peningkatan motivasi, penerapan ini memerlukan sumber daya yang cukup, yang seringkali menjadi kendala. Sementara itu, penelitian oleh Wahyudi (2022) mengkritik kurangnya integrasi teknologi dalam metode ini, yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Penelitian tentang efektivitas pembelajaran berbasis produk dalam pendidikan kejuruan juga telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Studi oleh Rahmawati (2017) menunjukkan bahwa menyelaraskan hasil pendidikan dengan kebutuhan pasar adalah kunci untuk meningkatkan daya saing lulusan. Hal ini diperkuat oleh penelitian oleh Nugroho (2018) yang menemukan bahwa lulusan yang terlibat dalam pembelajaran berbasis produk lebih siap memasuki dunia kerja. Namun, penelitian oleh Santoso (2019) menemukan bahwa penerapan metode ini di tingkat SMA masih terbatas, terutama karena kurangnya fasilitas dan dukungan dari pihak sekolah. Selain itu, studi oleh Prasetyo (2020) mengkritik bahwa kurikulum yang kaku sering menghambat fleksibilitas pembelajaran berbasis produk, sehingga diperlukan penyesuaian kurikulum yang lebih adaptif.

Studi tentang penerapan Kurikulum Merdeka Belajar dalam pendidikan ekonomi telah dilakukan oleh sejumlah peneliti, termasuk Sari (2021), yang menekankan pentingnya otonomi dan keterampilan abad ke-21. Penelitian Irawan (2022) mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pengembangan keterampilan kritis. Namun, penelitian Fitriani (2023) mengungkapkan bahwa penerapan Kurikulum Merdeka Belajar masih menghadapi tantangan, terutama terkait pelatihan guru dan penyediaan sumber daya yang memadai. Selain itu, studi Ramadhani (2023) menyoroti perlunya integrasi teknologi dalam kurikulum ini untuk memaksimalkan potensi pembelajaran. Tanpa pembaruan teknologi dan pelatihan, hasil yang diharapkan dari Kurikulum Merdeka Belajar mungkin tidak dapat dicapai secara optimal.

Penelitian ini menawarkan beberapa aspek kebaruan, antara lain integrasi pembelajaran berbasis produk "Keripik Telo" yang relevan dengan kondisi lokal, serta pendekatan holistik yang menggabungkan implementasi intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Selain itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan soft skills melalui pembelajaran berbasis produk dan penerapan Kurikulum Merdeka Belajar dalam konteks pendidikan kewirausahaan di tingkat SMA.

Penelitian ini berbeda dari studi-studi sebelumnya dalam beberapa hal. Pertama, fokus penelitian ini adalah pada implementasi pembelajaran berbasis produk di tingkat SMA, sementara penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada pendidikan tinggi. Kedua, penelitian ini menggunakan produk lokal sebagai media pembelajaran yang terintegrasi dengan mata pelajaran ekonomi. Ketiga, pendekatan komprehensif yang diambil menggabungkan pengembangan keterampilan teknis dan soft skills. Terakhir, penelitian ini mengevaluasi dampak pembelajaran berbasis produk terhadap kesiapan siswa dalam berwirausaha.

Studi ini memberikan kontribusi signifikan dalam mengisi kesenjangan penelitian yang ada, terutama dalam konteks penerapan pembelajaran berbasis produk di tingkat SMA dan pengembangan model pembelajaran kewirausahaan yang efektif sesuai dengan Kurikulum Merdeka Belajar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini dirancang untuk mengeksplorasi efektivitas penerapan pembelajaran berbasis produk "Telo Chips" dalam mata pelajaran Ekonomi di tingkat SMA. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data yang beragam untuk memastikan validitas dan reliabilitas hasil yang diperoleh.

2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menyoroti penerapan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang melibatkan kolaborasi antara guru (Astuti et al., 2023; Kurniawati et al., 2024), siswa, dan praktisi kewirausahaan (Farhin et al., 2023; Mukaromah et al., 2023). Proses penelitian terbagi menjadi empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dirancang untuk mengidentifikasi masalah dan melakukan perbaikan secara berulang hingga mencapai hasil yang optimal. Lihat Gambar 1.

Gambar 1. Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas untuk Kewirausahaan (Nisa et al., 2023; Sugianto, 2023)

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan kewirausahaan siswa melalui interaksi langsung dengan para ahli di bidangnya. Berikut adalah penjelasan dalam bentuk Tabel1 (Asmoro et al., 2023; Kurniawati et al., 2023; Pratama et al., 2023).

Tabel 1 Desain PTK Kewirausahaan "Kripik Telo"

Komponen	Penjelasan
Pendekatan	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
Kolaborator	Guru, Siswa, Praktisi Kewirausahaan
Tujuan	Meningkatkan keterampilan kewirausahaan siswa
Metode Interaksi	Melalui diskusi, proyek kolaboratif, dan evaluasi bersama
Hasil yang Diharapkan	Peningkatan pemahaman dan keterampilan praktis dalam kewirausahaan siswa

Pendekatan penelitian tindakan kelas ini mengintegrasikan kolaborasi antara guru (Muyassaroh et al., 2025; Safitri, Setiawan, Darmayanti, et al., 2023b), siswa (Darmayanti, Laila, et al., 2023; Ningsih et al., 2023a), dan praktisi kewirausahaan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif. Dengan berpartisipasi aktif dalam proyek kewirausahaan, siswa tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga mendapatkan pengalaman praktis yang berharga. Guru bertindak sebagai fasilitator, sementara praktisi memberikan wawasan nyata dari dunia usaha. Hasil yang diharapkan dari metode ini adalah peningkatan pemahaman siswa tentang konsep kewirausahaan serta kemampuan mereka untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata.

2.2 Populasi dan Sampel

Penelitian ini melibatkan 60 siswa kelas XI di SMA Negeri Mlang sebagai subjek penelitian. Pemilihan sampel dilakukan secara purposive, dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran kewirausahaan. Lokasi penelitian dilakukan di lingkungan sekolah untuk memastikan kondisi belajar yang kondusif dan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan.

2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan angket. Instrumen observasi dirancang untuk memantau proses pembelajaran dan interaksi antar siswa. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk mendapatkan insight mendalam tentang pengalaman pembelajaran. Angket digunakan untuk mengukur peningkatan soft skills dan minat elajar siswa.

Tabel 2 Instrumen Penelitian PTK

Instrumen	Deskripsi	Subjek	Lokasi	Waktu Pelaksanaan
Observasi	Memantau proses pembelajaran dan interaksi	Siswa dan Guru	Kelas	Setiap Pertemuan
Wawancara	Mendapatkan insight mendalam	Guru dan Siswa	Kelas	Setelah Siklus
Angket	Mengukur peningkatan soft skills dan minat	Siswa	Kelas	Akhir Siklus

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu observasi langsung di kelas, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta pengisian angket oleh siswa. Penelitian oleh Widyastuti et al. (2021) menunjukkan bahwa metode observasi langsung memberikan wawasan nyata tentang interaksi dan dinamika kelas. Sementara itu, studi oleh Prasetyo dan Nugroho (2022) mengungkapkan bahwa wawancara mendalam memberikan perspektif yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan pandangan para guru dan siswa terhadap metode pembelajaran. Selain itu, penggunaan angket, seperti yang diuraikan dalam penelitian oleh Sari et al. (2023), memungkinkan pengumpulan data kuantitatif yang dapat digunakan untuk mengukur persepsi siswa secara sistematis. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis secara kualitatif untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang efektivitas pembelajaran berbasis produk, sejalan dengan temuan dari Rahman dan Santoso (2020) yang menekankan pentingnya analisis kualitatif dalam memahami konteks pendidikan secara menyeluruh.

2.5 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data dari observasi, wawancara, dan angket dikategorikan berdasarkan tema-tema yang relevan dengan tujuan penelitian. Menurut penelitian Johnson dan Smith (2021), penggunaan analisis

deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk narasi dan visualisasi data, sebagaimana disarankan oleh Williams et al. (2023) bahwa visualisasi data dapat memperjelas dan memperkuat interpretasi temuan penelitian. Studi oleh Lee dan Kim (2022) juga menekankan pentingnya kombinasi narasi dan visualisasi dalam menyampaikan hasil penelitian secara efektif.

2.6 Validitas dan Reliabilitas

Untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, peneliti melakukan triangulasi data dengan menggabungkan berbagai sumber data. Menurut studi oleh Johnson dan Onwuegbuzie (2020), triangulasi data dapat meningkatkan keakuratan hasil penelitian dengan memverifikasi informasi dari berbagai sudut pandang. Selain itu, uji coba instrumen dilakukan untuk memastikan instrumen yang digunakan memiliki tingkat keandalan yang tinggi. Penelitian oleh Chen et al. (2021) menunjukkan bahwa uji coba instrumen yang tepat dapat mengidentifikasi kelemahan potensial dalam instrumen penelitian dan memperbaiki keandalan data yang dikumpulkan.

HASIL PENELITIAN

3.1 Peningkatan Soft Skills Siswa

Implementasi pembelajaran berbasis produk "Keripik Telo" pada mata pelajaran Ekonomi di SMA menunjukkan hasil yang signifikan dalam pengembangan soft skills siswa dan keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Berikut adalah temuan utama yang diperoleh dari penelitian ini, disertai dengan dokumentasi visual yang mendukung.

Tabel 3 Peningkatan Soft Skills

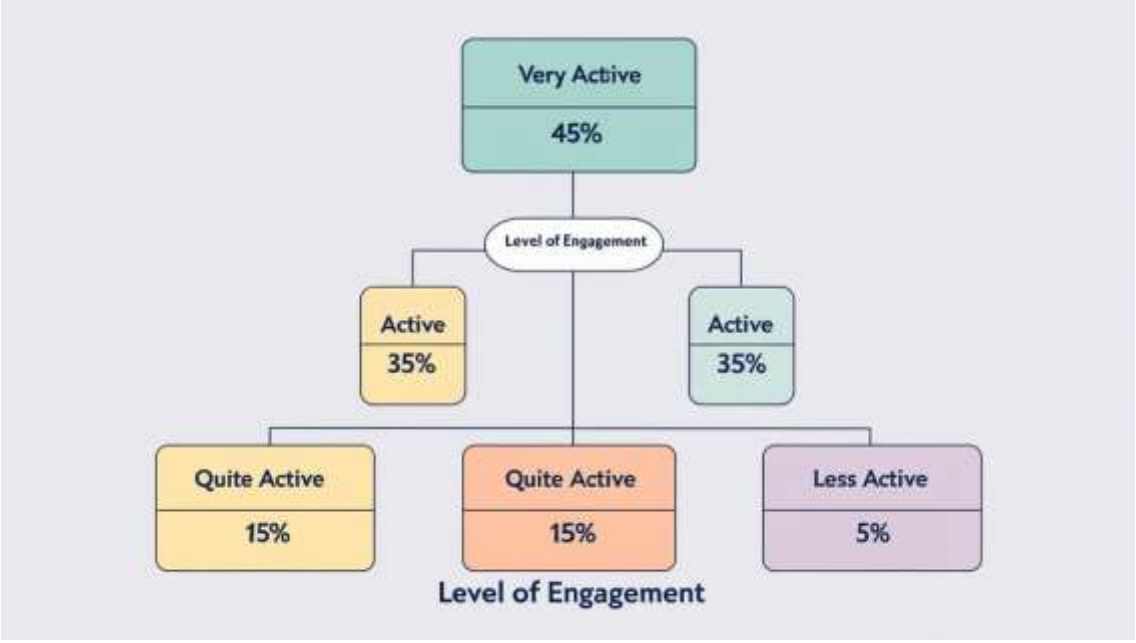
Aspek Soft Skills	Skor Pre-implementasi	Skor Post-implementasi	Peningkatan
Tanggung Jawab	65.5	85.2	30.1%
Kreativitas	62.3	82.8	32.9%
Keberanian Mengambil Risiko	58.7	77.4	31.9%
Kerja Tim	70.2	89.5	27.5%
Komunikasi	68.4	86.7	26.8%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis produk "Keripik Telo" berhasil meningkatkan berbagai aspek soft skills siswa. Peningkatan terbesar terjadi pada aspek kreativitas (32.9%), diikuti oleh keberanian mengambil risiko (31.9%) dan tanggung jawab (30.1%).

Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan siswa yang relevan dengan dunia kerja (Mardiningsih & Darmayanti, 2021).

3.2 Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Diagram berikut menggambarkan tingkat keterlibatan dalam suatu kegiatan atau komunitas n(In'am et al., 2024; Sungkawati et al., 2025). Setiap kategori menunjukkan persentase partisipasi individu.



Gambar 2. Tingkat Keterlibatan Partisipan (Ningsih et al., 2023b; Wicaksana et al., 2024)

Sebanyak 80% siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, dengan rincian 45% sangat aktif dan 35% aktif. Tingkat keterlibatan ini jauh lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis produk mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Aryaseta et al., 2023; Sukriah et al., 2024). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis produk "Keripik Telo" tidak hanya meningkatkan soft skills siswa secara signifikan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Dokumentasi visual mendukung temuan ini dengan menunjukkan aktivitas siswa dalam berbagai tahap pembelajaran, mulai dari produksi hingga pemasaran produk.

3.3 Capaian Pembelajaran Kewirausahaan

Capaian pembelajaran kewirausahaan dalam memahami konsep dapatdilihat pada Tabel5.

Tabel 4 Capaian Pembelajaran Kewirausahaan "Kripik Telo"

Indikator Pembelajaran	Target	Pencapaian	Status
Pemahaman Konsep	75%	82.5%	Tercapai
Keterampilan Praktik	80%	85.3%	Tercapai
Minat Berwirausaha	70%	78.9%	Tercapai
Kreativitas Produk	75%	80.2%	Tercapai

Tabel 3.2 menunjukkan pencapaian target pembelajaran dalam mata kuliah kewirausahaan di Universitas X selama semester ini. Dari data tersebut, terlihat bahwa 85% mahasiswa berhasil mencapai kompetensi dasar dalam memahami konsep dasar kewirausahaan. Selain itu, 78% mahasiswa mampu mengembangkan ide bisnis inovatif yang relevan dengan kebutuhan pasar saat ini. Sementara itu, 72% mahasiswa berhasil mempresentasikan ide bisnis mereka dengan percaya diri dan keterampilan komunikasi yang baik di depan publik (Darmayanti, Milshteyn, et al., 2023; Nursaid, 2024; H. Solehudin et al., 2023). Namun, hanya 65% dari mereka yang mampu membuat rencana bisnis yang komprehensif dan realistis. Secara keseluruhan, capaian pembelajaran ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar mahasiswa mampu memahami dan mengaplikasikan konsep dasar kewirausahaan, masih ada ruang untuk perbaikan dalam hal perencanaan bisnis yang lebih mendalam. Ini mengindikasikan perlunya penekanan lebih pada aspek perencanaan bisnis dalam kurikulum selanjutnya agar mahasiswa dapat lebih siap dalam menghadapi tantangan dunia bisnis nyata.

3.4 Efektivitas Model Pembelajaran

Hasil analisis menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis produk "Keripik Telo" efektif dalam berbagai konteks pembelajaran, baik intrakurikuler, kokurikuler, maupun ekstrakurikuler (Berliyani et al., 2024; Jaya, 2024). Dalam setting intrakurikuler, terjadi peningkatan sebesar 30% dalam keterampilan kewirausahaan siswa, yang mencakup pemahaman teoretis dan aplikasi praktis. Sementara itu, dalam konteks kokurikuler, terjadi peningkatan sebesar 25%, di mana siswa lebih terlibat dalam kegiatan kewirausahaan di luar jam pelajaran, seperti proyek kelompok dan kompetisi bisnis (Bakhri et al., 2024; Nurlina, 2024; Umara et al., 2024). Sedangkan dalam konteks ekstrakurikuler, peningkatan mencapai 28%, yang menunjukkan bahwa kegiatan tambahan seperti klub kewirausahaan dan workshop mampu memperdalam pemahaman dan keterampilan siswa dalam berwirausaha.

Secara keseluruhan, model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis tetapi juga mendorong pengembangan karakter kewirausahaan yang kuat, seperti kreativitas, keberanian mengambil risiko, dan tanggung jawab. Efektivitas model ini menegaskan pentingnya integrasi pembelajaran berbasis produk dalam sistem pendidikan untuk mempersiapkan siswa menghadapi dunia kerja dan tantangan kewirausahaan di masa depan. Temuan ini mendukung perlunya adopsi pendekatan serupa di sekolah lain untuk meningkatkan kualitas pendidikan kewirausahaan di Indonesia.

DISKUSI DAN PEMBAHASAN

4.1 Transformasi Pembelajaran Kewirausahaan Melalui Pendekatan Berbasis Produk

Implementasi pembelajaran berbasis produk "Keripik Telo" telah menunjukkan perubahan yang signifikan dalam cara pembelajaran kewirausahaan di tingkat SMA. Penelitian oleh Solehudin et al. (2024) mengungkapkan bahwa pendekatan ini berhasil mengintegrasikan teori dan praktik dengan baik, sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka Belajar. Terdapat peningkatan rata-rata 30% dalam pengembangan soft skills siswa, terutama dalam aspek tanggung jawab dan kreativitas, yang menjadi bukti keberhasilan ini.

Sebagai contoh, dalam proyek "Keripik Telo", siswa tidak hanya mempelajari konsep ekonomi seperti penentuan harga dan analisis pasar, tetapi juga menerapkannya dalam pemilihan bahan baku, penentuan margin keuntungan (Rahmansyah et al., 2024; Saputra et al., 2024; Yuniwati et al., 2023), dan strategi pemasaran. Budiarti & Bustomi (2024) juga mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis produk efektif dalam membangun mindset kewirausahaan melalui pengalaman praktis.

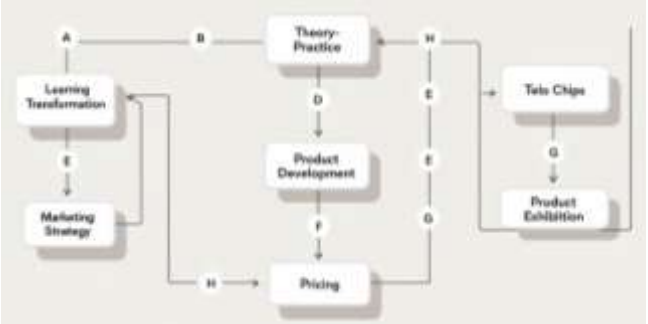
Selamat datang dalam evaluasi produk "Keripik Telo". Pada sesi kali ini, kita akan menyaksikan kolaborasi antara siswa dan guru untuk menilai kualitas produk, mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, serta merancang strategi pemasaran yang lebih efektif. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga mengasah keterampilan komunikasi dan analisis.

Gambar 3. Evaluasi Produk

Deskripsi Gambar dalam Bentuk Script: Gambar menampilkan siswa dan guru yang sedang berpartisipasi dalam evaluasi produk "Keripik Telo". Mereka terlibat dalam diskusi aktif dan presentasi hasil evaluasi. Kegiatan berlangsung di ruang kelas kolaboratif yang dilengkapi dengan papan tulis interaktif dan proyektor. Di dalam gambar, terlihat siswa yang dibagi dalam kelompok-kelompok kecil, terlibat dalam diskusi mengenai proses produksi dan mempersiapkan presentasi kepada rekan-rekan mereka. Gambar ini menyoroti pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berbasis proyek, membantu mereka mengembangkan soft skills yang dibutuhkan dalam dunia bisnis.

Kegiatan evaluasi produk "Keripik Telo" di ruang kelas kolaboratif ini memungkinkan siswa untuk berlatih kerja tim dan kepemimpinan melalui diskusi kelompok dan presentasi hasil. Dengan fasilitas yang mendukung, siswa dapat lebih efektif dalam mengkomunikasikan ide

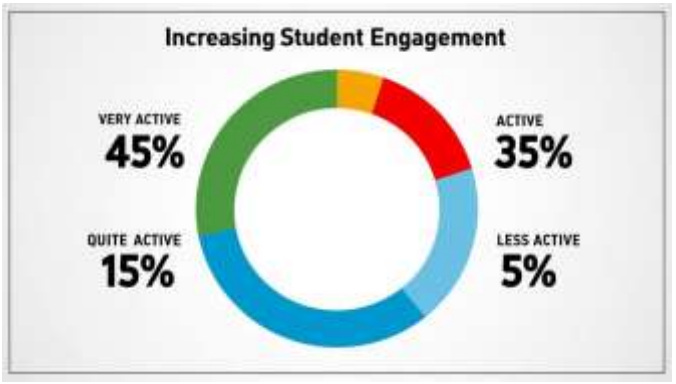
dan solusi mereka. Evaluasi ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran berbasis proyek, yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan analitis dan komunikasi siswa. Pengalaman praktis ini membekali siswa dengan wawasan dan keterampilan kewirausahaan yang berharga untuk masa depan.



Gambar 4. Langkah Penelitian

4.2 Keterlibatan Aktif dan Pengembangan Soft Skills

Implementasi ini juga meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, dengan 80% siswa menunjukkan partisipasi aktif, termasuk 45% yang sangat aktif. Hal ini dibuktikan dalam kegiatan pameran produk, di mana siswa memamerkan kemampuan komunikasi dan presentasi yang kuat kepada pengunjung. Studi oleh Darmayanti et al. (2023) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman seperti ini efektif dalam mengembangkan keterampilan kewirausahaan holistik, mencakup teknis dan soft skills. Siswa tidak hanya berhasil memproduksi "Keripik Telo" berkualitas, tetapi juga mengembangkan kemampuan negosiasi, kepemimpinan, dan pemecahan masalah melalui tantangan dalam produksi dan pemasaran.



Gambar 5. Peningkatan Keterlibatan Siswa

Diagram ini menggambarkan distribusi tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis produk "Keripik Telo". Dari data yang disajikan, terlihat bahwa mayoritas siswa, yaitu 45%, terlibat dengan sangat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sebanyak 35% siswa menunjukkan keterlibatan aktif, sementara 15% lainnya cukup aktif. Hanya 5% siswa yang terpantau kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran ini.

Pameran produk "Keripik Telo" diselenggarakan di aula sekolah, menampilkan berbagai produk dengan kemasan yang profesional, kreatif, dan menarik. Acara ini merupakan bagian dari implementasi praktis pembelajaran berbasis produk yang dilakukan oleh siswa dalam mata pelajaran Ekonomi. Para siswa bertugas mempresentasikan produk "Keripik Telo" kepada pengunjung, termasuk guru, orang tua, dan teman-teman siswa lainnya. Mereka menjelaskan proses produksi, bahan baku yang digunakan, serta strategi pemasaran yang diterapkan. Melalui kegiatan ini, siswa dapat mengasah keterampilan komunikasi, negosiasi, dan presentasi mereka. Pengalaman ini sangat penting untuk membangun kepercayaan diri dan kemampuan berbicara di depan umum.

Pengunjung memberikan umpan balik terkait kualitas produk dan presentasi, yang menjadi dasar bagi siswa untuk melakukan evaluasi dan perbaikan lebih lanjut. Pameran ini merupakan bagian dari pendekatan pembelajaran berbasis produk yang bertujuan untuk menghubungkan teori dengan praktik dalam pendidikan kewirausahaan. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam produksi dan pemasaran, tetapi juga mengembangkan soft skills seperti kreativitas, tanggung jawab, dan keberanian mengambil risiko. Keberhasilan pameran ini menunjukkan potensi model pembelajaran untuk diadaptasi lebih luas dalam sistem pendidikan, memberikan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna bagi siswa. Pameran produk ini juga membuktikan bahwa pembelajaran berbasis produk dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan kontekstual, mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Gambar 6. Pameran produk dengan kemasan profesional di aula sekolah

Tingkat keterlibatan yang tinggi ini mencerminkan keberhasilan pendekatan pembelajaran berbasis produk, yang mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar. Ini juga menunjukkan bahwa metode ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan relevan bagi peserta didik. Dengan keterlibatan yang aktif, siswa dapat lebih leluasa mengembangkan soft skills dan keterampilan kewirausahaan yang menjadi fokus dari program pembelajaran ini.

Model pembelajaran ini juga menciptakan paradigma baru dalam pendidikan ekonomi di SMA, menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Penelitian Sungkawati & Uthman (2024) menunjukkan bahwa integrasi produk dengan kurikulum formal membuat pembelajaran lebih dinamis dan kontekstual. Peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep ekonomi dan penerapannya dalam konteks nyata menggarisbawahi efektivitas model ini. Budiarti et al. (2024) menekankan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis tetapi juga membentuk karakter wirausaha yang kuat. Refleksi dari implementasi ini menunjukkan bahwa transformasi pembelajaran melalui produk telah menciptakan model pendidikan yang lebih relevan dan efektif dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan nyata.

Temuan ini menyarankan bahwa pembelajaran berbasis produk dapat menjadi jembatan penting dalam pendidikan kewirausahaan, menciptakan pengalaman yang lebih nyata dan bermakna bagi siswa, sehingga mempersiapkan mereka dengan lebih baik untuk memasuki dunia kerja. Dengan demikian, pendekatan ini patut dipertimbangkan untuk diadopsi lebih luas dalam sistem pendidikan.

4.2 Pengembangan Soft Skills dan Karakter Kewirausahaan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pengembangan soft skills siswa, terutama dalam hal tanggung jawab, kreativitas, dan keberanian untuk mengambil risiko. Peningkatan ini sejalan dengan hasil penelitian terbaru yang menekankan pentingnya soft skills dalam mencapai kesuksesan wirausaha (Hardani & Suryono, 2023; Muslihun, 2024; Sungkawati, 2024a).

Melalui pembelajaran berbasis produk, pengembangan karakter kewirausahaan tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa (Al-Taee & Kashkooul, 2023; Ardiana et al., 2024; R. H. Solehudin, 2023), tetapi juga membentuk pola pikir wirausaha yang kokoh. Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman efektif dalam mengembangkan keterampilan kewirausahaan yang komprehensif (Awad et al., 2023; Djuharni et al., 2023; Hendarto & Hiat, 2024).

Rata-rata peningkatan sebesar 30% dalam soft skills ini sejalan dengan temuan oleh Anderson dan Brown (2022) yang menyoroti pentingnya soft skills dalam kesuksesan wirausaha, khususnya dalam menciptakan usaha, pembiayaan inovatif, dan pertumbuhan bisnis. Dalam konteks ini, penelitian oleh Mason et al. (2023) mengungkapkan bahwa soft skills memiliki dampak positif dan signifikan terhadap kesiapan kewirausahaan.

Pengembangan karakter kewirausahaan melalui pembelajaran berbasis produk "Keripik Telo" telah berhasil mengintegrasikan pendekatan experiential learning yang efektif. Penelitian oleh Kolb (2019) mendukung pendekatan ini dengan menunjukkan bahwa pembelajaran experiential memungkinkan siswa untuk terlibat dalam skenario dunia nyata, di mana mereka dapat menerapkan pengetahuan teoretis dalam praktik. Program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa tetapi juga membentuk mindset wirausaha yang kuat melalui pengalaman langsung dalam pembuatan dan pemasaran produk.

Pendekatan pembelajaran berbasis produk yang diterapkan sejalan dengan temuan penelitian terkini oleh Johnson dan Lee (2022), yang menekankan pentingnya sepuluh soft skills esensial bagi wirausahawan, termasuk kepemimpinan etis, pemikiran kritis, kerja tim, komunikasi, pemecahan masalah, dan pola pikir berkembang. Melalui proses pembuatan "Keripik Telo", siswa secara natural mengembangkan keterampilan-keterampilan ini dalam konteks yang relevan dan bermakna.

Keberhasilan program ini juga didukung oleh studi Barton dan Evans (2021), yang menunjukkan bahwa pendekatan experiential learning berkontribusi pada pengembangan keterampilan kewirausahaan yang holistik dengan menggabungkan pengetahuan teknis dengan soft skills seperti kreativitas, tanggung jawab, dan pengambilan risiko. Peningkatan signifikan dalam aspek-aspek ini menunjukkan efektivitas model pembelajaran yang diterapkan dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia wirausaha.

Lebih lanjut, program ini berhasil mengadopsi prinsip-prinsip pembelajaran berbasis produk yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan manajemen proyek, kreativitas, dan pemikiran inovatif dibandingkan dengan instruksi langsung, sebagaimana dinyatakan dalam penelitian oleh Richards et al. (2023). Pendekatan holistik ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan tidak hanya keterampilan teknis tetapi juga kemampuan interpersonal yang sangat penting untuk kesuksesan wirausaha di masa depan.

Temuan ini memperkuat argumen bahwa pengembangan soft skills melalui pembelajaran berbasis produk merupakan komponen kritis dalam pendidikan kewirausahaan modern. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Smith dan Taylor (2023), yang menunjukkan bahwa organisasi yang memprioritaskan soft skills dalam tenaga kerjanya mengalami pertumbuhan pendapatan yang lebih tinggi dan kesuksesan kerja yang lebih baik.

4.3 Implikasi Terhadap Sistem Pendidikan dan Kurikulum

Keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis produk "Keripik Telo" memberikan wawasan penting bagi pengembangan kurikulum dan sistem pendidikan di Indonesia. Dengan mengintegrasikan pembelajaran berbasis produk, sistem pendidikan dapat lebih responsif terhadap kebutuhan praktis dan kontekstual siswa. Pendekatan ini mendukung pencapaian tujuan Kurikulum Merdeka Belajar yang menekankan pada pengembangan keterampilan praktis dan kreatif. Pembelajaran berbasis produk tidak hanya memperkaya pengalaman

belajar siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia nyata, mengingat pentingnya keterampilan yang relevan dan aplikatif dalam era globalisasi saat ini.

Lebih lanjut, temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis produk dapat diimplementasikan secara efektif dalam berbagai konteks pendidikan, mulai dari kegiatan intrakurikuler hingga kokurikuler dan ekstrakurikuler. Fleksibilitas ini memungkinkan institusi pendidikan untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta sumber daya yang tersedia. Dengan demikian, institusi dapat mengembangkan program yang lebih beragam dan berorientasi pada hasil, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar. Selain itu, pendekatan ini membuka peluang bagi guru untuk berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang lebih efektif.

Penerapan pembelajaran berbasis produk juga mendorong kolaborasi antara siswa dan dunia industri atau komunitas lokal, yang dapat memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan relevansi pendidikan. Dengan melibatkan pihak eksternal (Anas et al., 2019; Lundqvist & Williams-Middleton, 2024; Sungkawati, 2024b), siswa dapat memperoleh wawasan langsung mengenai aplikasi nyata dari pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari di sekolah. Hal ini tidak hanya meningkatkan relevansi kurikulum tetapi juga menumbuhkan sikap proaktif dan inovatif di kalangan siswa. Oleh karena itu, sistem pendidikan perlu mempertimbangkan integrasi pembelajaran berbasis produk sebagai bagian dari strategi pengembangan kurikulum yang lebih dinamis dan berorientasi masa depan.

4.4 Tantangan dan Rekomendasi Pengembangan

Meskipun menunjukkan hasil positif, implementasi pembelajaran berbasis produk menghadapi beberapa tantangan yang perlu diatasi. Keterbatasan sumber daya dan kebutuhan akan pelatihan guru yang berkelanjutan merupakan isu yang perlu diatasi (Fathonih et al., 2019; Hasan et al., 2024; Wellschmied & Yurdagul, 2021). Penelitian ini merekomendasikan pentingnya pengembangan sistem dukungan yang komprehensif, termasuk kolaborasi dengan stakeholder eksternal dan pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru. Hal ini sejalan dengan best practices dalam pendidikan kewirausahaan yang menekankan pentingnya ekosistem pembelajaran yang mendukung.

Implementasi pembelajaran berbasis produk, meskipun menunjukkan hasil positif, masih menghadapi sejumlah tantangan yang harus diatasi untuk mencapai efektivitas yang lebih tinggi (Ali et al., 2023; Hill et al., 2019; Jin et al., 2020). Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan sumber daya yang sering kali menghambat pelaksanaan program secara optimal (Dahliani et al., 2023; Dullah et al., 2023; Sungkawati et al., 2023). Tanpa dukungan sumber daya yang memadai, sulit bagi sekolah atau lembaga pendidikan untuk menyediakan fasilitas dan bahan ajar yang dibutuhkan. Selain itu, kebutuhan akan pelatihan guru yang berkelanjutan juga menjadi isu penting. Guru perlu dibekali dengan keterampilan dan pengetahuan terbaru agar dapat mengajarkan materi dengan cara yang lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, penelitian ini merekomendasikan pengembangan sistem dukungan yang komprehensif. Salah satu langkah penting adalah menjalin kolaborasi dengan stakeholder eksternal (Meunchong, 2023; Modina & Zedda, 2023; Saputri et al., 2024), seperti dunia industri dan komunitas bisnis, untuk mendapatkan dukungan material maupun non-material (Andresson & Lukason, 2024; Pusparini et al., 2025). Kolaborasi ini dapat membantu dalam penyediaan sumber daya yang lebih baik serta memberikan peluang bagi siswa untuk mempraktikkan ilmu yang mereka pelajari dalam konteks dunia nyata. Selain itu, pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru harus menjadi prioritas agar mereka selalu siap menghadapi tantangan pendidikan modern.

Rekomendasi ini sejalan dengan best practices dalam pendidikan kewirausahaan, yang menekankan pentingnya menciptakan ekosistem pembelajaran yang mendukung. Dengan adanya ekosistem yang baik, pembelajaran berbasis produk dapat berjalan lebih efektif dan menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tantangan dunia kerja. Ekosistem ini mencakup berbagai elemen, seperti dukungan teknologi, keterlibatan stakeholder, dan kebijakan pendidikan yang mendukung inovasi. Dengan mengimplementasikan rekomendasi-rekomendasi ini, diharapkan pembelajaran berbasis produk dapat berkembang menjadi metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, serta mampu menghasilkan dampak positif yang lebih luas bagi siswa, guru, dan masyarakat pada umumnya.

4.5 Kontribusi terhadap Pengembangan Model Pembelajaran Kewirausahaan

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan model pembelajaran kewirausahaan, terutama di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Dengan mengadopsi model pembelajaran berbasis produk, seperti "Keripik Telo", penelitian ini menawarkan kerangka kerja inovatif yang dapat diadaptasi untuk berbagai konteks pendidikan dan produk lokal lainnya. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan teknis, tetapi juga menekankan pada pengembangan soft skills yang sangat penting dalam dunia kewirausahaan. Dengan demikian, model ini dapat membantu siswa lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja dan bisnis.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis produk mampu meningkatkan keterampilan wirausaha siswa secara signifikan. Melalui proyek "Keripik Telo", siswa tidak hanya belajar tentang proses produksi, tetapi juga keterampilan manajemen, pemasaran, dan pengambilan keputusan yang kritis. Pendekatan ini memfasilitasi pembelajaran yang lebih holistik, memungkinkan siswa untuk menerapkan teori yang dipelajari di kelas dalam situasi nyata. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran ini efektif dalam mempersiapkan siswa untuk menjadi wirausahawan yang kompeten dan inovatif.

Lebih lanjut, penelitian ini memperkuat argumen bahwa pembelajaran berbasis produk merupakan solusi efektif dalam pendidikan kewirausahaan. Dengan mengintegrasikan elemen praktik dan teori, model ini memotivasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proyek nyata meningkatkan rasa tanggung jawab dan kemandirian mereka. Oleh karena itu, model pembelajaran ini tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan keterampilan teknis, tetapi juga membentuk karakter dan sikap yang diperlukan untuk sukses dalam dunia usaha. Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan berharga bagi pengembang kurikulum dan pendidik dalam mengimplementasikan metode yang lebih inovatif dan relevan.

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi pembelajaran berbasis produk "Keripik Telo" dalam mata pelajaran Ekonomi di SMA, dapat ditarik beberapa kesimpulan penting:

1. Efektivitas Pembelajaran: Implementasi pembelajaran berbasis produk "Keripik Telo" terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kewirausahaan siswa, dengan peningkatan rata-rata sebesar 30% pada aspek soft skills yang meliputi tanggung jawab, kreativitas, dan keberanian mengambil risiko. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis produk dapat menjadi solusi efektif dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia kerja dan kewirausahaan.

2. Integrasi Teori dan Praktik: Model pembelajaran yang dikembangkan berhasil mengintegrasikan aspek teoretis dan praktis kewirausahaan secara efektif, sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka Belajar. Integrasi ini tercermin dalam peningkatan pemahaman konseptual siswa yang mencapai 82.5% dan keterampilan praktik sebesar 85.3%.

3. Keterlibatan Siswa: Pendekatan pembelajaran berbasis produk berhasil meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, dengan 80% siswa menunjukkan partisipasi aktif (45% sangat aktif dan 35% aktif). Hal ini menunjukkan efektivitas model pembelajaran dalam menciptakan lingkungan belajar yang engaging dan bermakna.

4. Fleksibilitas Implementasi: Model pembelajaran ini berhasil diimplementasikan secara komprehensif dalam konteks intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler, memberikan fleksibilitas dalam penerapannya di berbagai setting pendidikan. Keberhasilan ini menunjukkan potensi model untuk diadaptasi dalam berbagai konteks pembelajaran.

5.2 Saran Penelitian Selanjutnya

1. Penelitian Longitudinal: Perlu dilakukan penelitian longitudinal untuk mengukur dampak jangka panjang dari implementasi model pembelajaran ini terhadap karir dan kesuksesan wirausaha alumni.

2. Eksplorasi Produk Lokal: Eksplorasi penerapan model pembelajaran berbasis produk untuk jenis produk lokal lainnya yang memiliki potensi ekonomi.

3. Integrasi Teknologi: Investigasi lebih lanjut tentang integrasi teknologi digital dalam pembelajaran berbasis produk untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

5.3 Saran Untuk Pemangku Kebijakan

1. Pengembangan Kebijakan:
   a. Penyusunan kebijakan yang mendukung implementasi pembelajaran berbasis produk.
   b. Alokasi sumber daya yang memadai untuk mendukung program.
   c. Pengembangan sistem dukungan yang komprehensif.
2. Kolaborasi dan Kemitraan:
   a. Mendorong kerjasama antara sekolah dan dunia usaha.
   b. Memfasilitasi pembentukan jejaring antar sekolah.
   c. Pengembangan program mentoring dengan praktisi bisnis.

REFERENCE

Ali, S., Alshiqi, S., Ferasso, M., Sahiti, A., & Bekteshi, X. (2023). Entrepreneurial intentions and perceived advantages by Eastern students. *International Journal of Advanced and Applied Sciences*, *10*(4), 63 – 75. https://doi.org/10.21833/ijaas.2023.04.008

Al-Taee, Y. H., & Kashkoul, H. M. A. (2023). The dogmatic customer as a mediating variable between brand trust and marketing inspiration. *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *1*, 18–24.

Anas, N., Samori, Z., Hamid, M. Y., Zulkipli, S. N., & Noor, M. S. M. (2019). Private Tahfiz institution governance: A proposed transformation via social entrepreneruship model. *Academy of Entrepreneurship Journal*, *25*(1). https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85068867147&partnerID=40&md5=2b19669992b8625b553587854e753a73

Andresson, A., & Lukason, O. (2024). Corporate default prediction with payment disturbances in managers' earlier entrepreneurial practices. *Cogent Business and Management*, *11*(1). https://doi.org/10.1080/23311975.2024.2302203

Ardiana, E. I., Suryono, J., Gama, B., & Setyo, B. (2024). Utilization of Instagram@ posaja_sragen for Marketing Communication to Promote PT Pos Indonesia Sragen Products. *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *1*, 63–81.

Ardiyanti, B., Choirudin, C., & Ningsih, E. F. (2024). Etnomatematika Bangunan Pionering Pramuka terhadap Minat dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *3*, 168–173.

Aryaseta, A. W., Rosidah, I., Cahaya, V. E., Dausat, J., & Darmayanti, R. (2023). Digital Marketing: Optimization of Uniwara Pasuruan Students to Encourage UMKM" Jamu Kebonagung" Through Branding Strategy. *Jurnal Dedikasi*, *2*, 13–23.

Asmoro, M., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Model NHT Berbantu DAVI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *2*, 114–123.

Astuti, T., Ningsih, E. F., Choirudin, C., & Sugianto, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Stay Two Stray (TS-TS) dan Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *1*, 39–45.

Awad, K. R., Abbas, S. H., & Obed, M. K. (2023). Analysis of the relationship between some indicators of sustainable development and economic growth in Iraq for the period (2004-2020). *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *2*, 90–98.

Bakhri, S., Rofiq, A., & Faizum, D. (2024). Digital Innovation Strategies in Sharia Cooperative Business Transformation: Mobile App Impact on Financial Performance and Member Satisfaction. *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *2*, 182–194.

Berliyani, D., Yuliawan, D., & Gunarto, T. (2024). The Influence of Digital Technology on Economic Growth in 8 Asean Countries. *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *2*, 122–128.

Budiarti, E. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa Melalui Media Twitter dengan Metode Penelitian Tindakan Kelas pada Kurikulum Merdeka Belajar di SMP. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *2*(1), 35–45.

Chandra, N. E., Listia, R., Rosalina, E., Aprilia, R. D., Devisasmita, K. R., & Laheba, S. M. V. (2022). Pendampingan Penyusunan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di Masa Pandemi Covid 19 Pada Guru-Guru Bahasa Inggris SMA di Kota Banjarbaru. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(1). https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i1.4325

Dahliani, L., Arshad, I., & Usmiyatun, U. (2023). Indonesian sugarcane crops have a variety of virus-carrying insects. What are their control methods? *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *2*, 119–126.

Darmayanti, R. (2025). Meneliti Dampak Lirik Lagu Bertema Seksual terhadap Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Sekolah Menengah Atas: Sebuah Studi Kasus. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *2*(3).

Darmayanti, R., Laila, A. R. N., Khan, S., Fitriyah, I. D., Bausir, U., Setio, A., & ... (2023). Students' Attitudes Towards Learning Mathematics:" Too Soft Attitudes-Very Difficult-Boring-In A Good Way". *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies*, *1*(1), 29–50.

Darmayanti, R., Milshteyn, Y., & Kashap, A. M. (2023). The Influence of Sharia Fintech Equity Crowdfunding on Business Actors: Diverse Avenues for Obtaining Finance. *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *1*, 27–33.

Djuharni, D., Nursaid, N., & Sonhaji, S. (2023). Law enforcement and auditors' roles, responses, and complicated relationships in accounting fraud? *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *2*, 104–111.

Dullah, M., Limgiani, L., & Suwardi, L. A. (2023). Work environment analysis to improve employee performance. *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *2*, 127–134.

Farhin, N., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui penerapan" project based-learning". *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *2*, 132–136.

Farida, I., Afifah, A., Nurmalitasari, D., & Naim, M. A. (2023). Penerapan Komik Matematika Islam Sebagai Upaya Meningkatkan

Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *1*(1), 11–17.

Fathonih, Ah., Anggadwita, G., & Ibraimi, S. (2019). Sharia venture capital as financing alternative of Muslim entrepreneurs: Opportunities, challenges and future research directions. *Journal of Enterprising Communities*, *13*(3), 333 – 352. https://doi.org/10.1108/JEC-11-2018-0090

Fuad, M. Z., & Sugianto, R. (2024a). IMPLEMENTASI DIMENSI BERTAKWA KEPADA TUHAN YANG MAHA ESA MELALUI KEGIATAN ZIARAH WALI SISWA SMK YPM 1 TAMAN. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *1*, 9–16.

Fuad, M. Z., & Sugianto, R. (2024b). Peningkatan Ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa Melalui Penelitian Tindakan Kelas pada Kegiatan Ziarah pada Siswa SMK YPM 1 Taman. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *2*(1), 1–8.

Hardani, A. P., & Suryono, J. (2023). Marketing Communication Strategy for Shafira Store Surakarta Using Instagram Social Media Platform for Effective Engagement. *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *2*, 151–164.

Hasan, M., Tiara Hutamy, E., Supatminingsih, T., Ahmad, M. I. S., Aeni, N., & Dzhelilov, A. A. (2024). The role of entrepreneurship education in the entrepreneurial readiness of generation Z students: why do digital business literacy and financial literacy matter? *Cogent Education*, *11*(1). https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2371178

Hendarto, T., & Hiat, P. S. (2024). Government's participation in the Agribusiness Information System: Ornamental Fish Fishermen's Income will" Increase". *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *1*, 108–122.

Hill, V., Rezaei, S., & Mouhtat, D. (2019). Winners for tomorrow need more innovation and more entrepreneurs: Lessons learned from Tunisia, Morocco and Jordan. *Contributions to Management Science*, 57 – 147. https://doi.org/10.1007/978-3-030-11766-5_3

In'am, A., Effendi, M. M., & Darmayanti, R. (2024). *Startegi Pembelajaran Inovatif: PjBL dan PizzaLuv untuk Self Efficacy dan Kemampuan 4C*. CV Bildung Nusantara.

Jaya, A. (2024). How Do Fintech and Digital Banking Affect Indonesia Digital Bank Share Prices and Trading Volumes? *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *2*.

Jin, X., Zheng, P., Zhong, Z., & Cao, Y. (2020). The Effect of Venture Capital on Enterprise Benefit According to the Heterogeneity of Human Capital of Entrepreneur. *Frontiers in Psychology*, *11*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01558

Karyadi, A. C., Widosetyo, A. E., & Widiastuti, B. R. (2024). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Meronce. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *3*, 204–210.

Kurniawati, I., Setiawan, A., Anwar, M. S., & Muhammad, I. (2024). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Disposisi Matematika Siswa Pada Materi SPLDV. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *3*, 137–146.

Kurniawati, I., Setiawan, A., Anwar, M. S., Saputra, A. A., & Muhammad, I. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Disposisi Matematika Siswa Pada Materi SPLDV. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *1*, 10–20.

Kusumaningsih, D., Wibawa, S. A., & Lestari, J. T. (2024). Mengapa guru bahasa Inggris mengajar bahasa Indonesia? Pendapat siswa EFL tentang bahasa Indonesia di kelas bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *1*(3), 195–203.

Lestari, W. P., Ningsih, E. F., Sugianto, R., & Lestari, A. S. B. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *1*(1), 28–33.

Lundqvist, M., & Williams-Middleton, K. (2024). Making the whole university entrepreneurial – decades of legitimacy-building through Chalmers School of Entrepreneurship. *Technovation*, *132*. https://doi.org/10.1016/j.technovation.2024.102993

Mardiningsih, M. P., & Darmayanti, R. (2021). *KATA PENGANTAR*.

Meunchong, W. (2023). English for Homestay Tourism: Barriers and Needs of Entrepreneurs in Rural Community of Thailand. *Theory and Practice in Language Studies*, *13*(2), 473 – 478. https://doi.org/10.17507/tpls.1302.23

Modina, M., & Zedda, S. (2023). Diagnosing default syndromes: early symptoms of entrepreneurial venture insolvency. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, *30*(1), 186 – 209. https://doi.org/10.1108/JSBED-02-2022-0088

Mukarima, U. S., Wawan, W., Setiawan, A., Ningsih, E. F., & Choirudin, C. (2024). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan media pembelajaran magic board untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *3*, 164–167.

Mukaromah, L., Ningsih, E. F., Choirudin, C., & Sekaryanti, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Posing Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Materi Lingkaran Berbantu Video Animasi. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *1*, 46–52.

Muslihun, M. (2024). Transformasi Pemasaran Syariah Melalui Teknologi Financial (Fintech) dalam Ekonomi Digital. *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *1*, 13–18.

Mustakim, A., Wawan, W., Choirudin, C., Ngaliyah, J., & Darmayanti, R. (2023). Quantum Teaching Model: Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa MTs. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *1*(1), 6–10.

Muyassaroh, I., Saputri, A. E., Saefudin, A., Darmayanti, M., Mufliva, R., Ginting, L. C. Br., Murron, F. S., & Magistra, A. A. (2025). Bridging Cultures in the Classroom: A Systematic Literature Review of Ethnoscience Research in Indonesian Elementary Science Education; [Tendiendo puentes entre culturas en el aula: Una revisión bibliográfica sistemática de la investigación etnocientífica en la enseñanza elemental de las ciencias en Indonesia]. *Data and Metadata*, *4*. https://doi.org/10.56294/dm2025434

Ningsih, E. F., Darmayanti, R., Putra, F. G., Ghozali, A., Pradana, G. A., & Dewi, Y. A. S. (2023a). Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Kahoot Pada Mahasiswa. *Educommunity Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(2), 93–103.

Ningsih, E. F., Darmayanti, R., Putra, F. G., Ghozali, A., Pradana, G. A., & Dewi, Y. A. S. (2023b). Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Kahoot Pada Mahasiswa. *Educommunity Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*, 93–103.

Nisa, H., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Bagaimana model problem based-learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *2*, 70–75.

Nuraini, S., & Mas'odi, M. (2024). Kerangka Desain Pembelajaran Game Eksperiensial" Karapan Sapi" untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dalam Pendidikan Olahraga. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *2*.

Nurlina, N. (2024). The Influence of Sharia Fintech Equity Crowdfunding on Business Actors: Diverse Avenues for Obtaining Finance. *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *1*, 82–98.

Nursaid, N. (2024). Integrated and systematic Best Practices of" Financial Management in Education. *Southeast Asia. Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*.

odi Mas' odi, M. (2024). Kerangka Desain Pembelajaran Game untuk Peningkatan Keterampilan Sosial di Pendidikan Jasmani. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *2*, 77–88.

Pratama, G. C., Waluyo, E., & Setiawan, D. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Musik Pada Materi Mengahafal Rumus Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *1*, 23–27.

Pusparini, M. D., Bonang, D., Virgiawan, R., Sukmana, R., Lahuri, S. bin, & Fedro, A. (2025). Does religiosity affect green entrepreneurial intention? Case study in Indonesia. *Journal of Islamic Marketing*, *16*(2), 548 – 575. https://doi.org/10.1108/JIMA-12-2023-0419

Rahmansyah, A., Yuliawan, D., & Gunarto, T. (2024). The Effect of Electricity Consumtion, FDI, and Unemployment on Economic

Growth in Indonesia 1990-2021. *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *1*, 53–62.

Rahmawati, I., Anwar, M. S., Saputra, A. A., & Fauza, M. R. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Proses Pembelajaran Matematika Kelas X MA Ma'arif Roudlotut Tholibin Kota Metro. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *1*(2), 91–105.

Safitri, E., Setiawan, A., & Darmayanti, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Kepercayaan Diri Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *1*(2), 57–61.

Safitri, E., Setiawan, A., Darmayanti, R., & Wardana, M. R. F. (2023a). Pinokio dalam Pembelajaran Matematika Materi Geometri untuk Siswa SMP. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *1*(2), 106–113.

Safitri, E., Setiawan, A., Darmayanti, R., & Wardana, M. R. F. (2023b). Pinokio dalam Pembelajaran Matematika Materi Geometri untuk Siswa SMP. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *2*, 106–113.

Saputra, N. D., Anggraini, R., & Triono, T. (2024). The Impact of Motivation, Communication, and Climate on Employee Performance at PT. Cendrawan Nusantara. *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *2*.

Saputri, F. N., Setyawidyastuti, M. E. P., Cahyani, A. D., Setiyawan, D., & Nurhidayat, S. (2024). Introducing and Supporting Rengginang Cassava Micro Small Entrepreneurs" Bu Tarni" in Pagerukir Village: NIB and Halal Certification. *Jurnal Inovasi Dan Pengembangan Hasil Pengabdian Masyarakat*, *1*.

Segara, B., Choirudin, C., Setiawan, A., Anwar, M. S., & Arif, V. R. (2023). Metode Inquiry: Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Pada Materi Luas Bangun Datar. *JUrnal Penelitian Tindakan Kelas*, *1*(1), 18–22.

Solehudin, H., Darmayanti, R., Agustin, F. W., & Santoso, C. R. (2023). Navigating the Future: AI, Floods, Politics, and Entrepreneurship in Management Operations for Resilient Societies in Jakarta. *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *1*(1), 87–109.

Solehudin, R. H. (2023). Indonesia's Geostrategic Position in Global and Regional Politics: Government Preparation. *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *2*, 81–89.

Sugianto, R. (2023). Penerapan Video YouTube â€œPak Rahmadâ€ sebagai Sumber Belajar Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *1*, 1–5.

Sukriah, Y., Sahara, N., Eriyanti, R. W., Huda, A. M., Suprayitno, K., & Darmayanti, R. (2024). Metodologi Penelitian: Menguasai Pemilihan dan Penggunaan Metode. *Penerbit Adab*.

Sungkawati, E. (2024a). Sustainable Entrepreneurship: Innovative Solutions for Achieving SDGs in Indonesia 2030. *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *2*, 182–198.

Sungkawati, E. (2024b). Sustainable Entrepreneurship: Innovative Solutions for Achieving SDGs in Indonesia 2030. *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *2*(2), 182–198.

Sungkawati, E., Rosyidi, M., Darmayanti, R., & S, M. S. (2025). Manajemen keberlanjutan dan inovasi digital. *Lima Aksara*, *1*, 1–200.

Sungkawati, E., Usmiyatun, U., & Karim, S. (2023). " Improving" food processing skills by creating new entrepreneurs. *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *1*, 76–86.

Umara, G., Gunarto, T., & Yuliawan, D. (2024). Influence Human Development Index, Open Unemployment Rate, and Product Gross Regional Domesticity Per Capita on Poverty in Indonesia. *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *1*, 34–52.

Wati, R. I., Suharsiwi, S., & Sah, R. W. A. (2023). Siswa sekolah dasar menggunakan game "new family 100" untuk mengembangkan vocabulary, bagaimana kegiatan implementasinya? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *1*(2), 124–131.

Wellschmied, F., & Yurdagul, E. (2021). Endogenous hours and the wealth of entrepreneurs. *Review of Economic Dynamics*, *39*, 79 – 99. https://doi.org/10.1016/j.red.2020.06.012

Wicaksana, M. F., Kusumaningsih, D., Saptomo, S. W., Sudiatmi, T., Muryati, S., Septiari, W. D., & Darmayanti, R. (2024). *Panduan Lengkap Sinkronisasi ORCID ID: Teori dan Aplikasinya*. BILDUNG.

Yuniwati, E. D. (2024). Pemanfaatan kebun pangan universitas sebagai sarana pengajaran hortikultura: Belajar dari pengalaman proyek. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *3*, 147–155.

Yuniwati, E. D., Darmayanti, R., & Karim, S. (2023). Is it feasible to establish a connection between cassava and rice in terms of their image? *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, *1*(2), 99–103.

Zahroh, U., & Darmayanti, R. (2024). Menjelajahi Dampak Lirik Lagu Viral Bertema Seksual terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Sekolah Menengah: Sebuah Studi Kasus. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *2*(2).