

PEMUDA: PENGEMBANGAN MODEL INOVATIF PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN MANDIRI BERBASIS DUNIA KERJA DI SMK

Lisalamah Abadiyah¹, Fauzi Iriawanto², Erna Yayuk³

¹Magister Pedagogi, Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Malang

²Magister Pedagogi, Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Malang

³Magister Pedagogi, Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Malang

¹lisalamahabadiyah14@guru.smk.belajar.id, ²fauziirawanto@gmail.com,

³ernayayuk17@umm.ac.id

ABSTRACT

Vocational education plays an important role in producing graduates who are ready to work and have an entrepreneurial spirit. However, entrepreneurship learning in vocational schools still tends to be theoretical and less contextual. This study aims to develop the PEMUDA model (Independent Learning and Business Based on the World of Work and Real Action) as an innovation in entrepreneurship learning that integrates direct experience from the world of business and industry (DUDI) with independent learning based on real action. The method used is Research and Development (R&D) with the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The Define stage is carried out through observation, interviews, and literature studies. The Design stage produces a model design that includes independent learning activities, business visits, and preparation of business plans. The model was tested on 30 grade XI students of SMK Muhammadiyah 5 Jember majoring in Computer and Network Engineering. Data were obtained through observation, questionnaires, and reflection. The results showed that the PEMUDA model increased students' active involvement, understanding of entrepreneurial concepts, and interest and readiness for entrepreneurship. Teachers and students considered this model practical and acceptable. At the Disseminate stage, the model was socialized to entrepreneurship teachers and published in a journal. This model is recommended to be applied more widely in vocational schools.

Keywords: *Entrepreneurship, PEMUDA Model, Contextual Learning, Vocational Education, Vocational School*

ABSTRAK

Pendidikan kejuruan berperan penting dalam mencetak lulusan yang siap kerja dan berjiwa kewirausahaan. Namun, pembelajaran kewirausahaan di SMK masih cenderung teoritis dan kurang kontekstual. Penelitian ini bertujuan mengembangkan model PEMUDA (Pembelajaran Mandiri dan Usaha Berbasis Dunia Kerja dan Aksi Nyata) sebagai inovasi pembelajaran kewirausahaan yang

mengintegrasikan pengalaman langsung dari dunia usaha dan industri (DUDI) dengan pembelajaran mandiri berbasis aksi nyata. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Tahap Define dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Tahap Design menghasilkan rancangan model yang mencakup aktivitas pembelajaran mandiri, kunjungan usaha, dan penyusunan rencana usaha. Model diujicobakan pada 30 siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 5 Jember program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. Data diperoleh melalui observasi, kuesioner, dan refleksi. Hasilnya menunjukkan bahwa model PEMUDA meningkatkan keterlibatan aktif siswa, pemahaman konsep kewirausahaan, serta minat dan kesiapan berwirausaha. Guru dan siswa menilai model ini praktis dan dapat diterima. Pada tahap Disseminate, model disosialisasikan kepada guru kewirausahaan dan dipublikasikan dalam jurnal. Model ini direkomendasikan untuk diterapkan lebih luas di SMK.

Kata Kunci: *Kewirausahaan, model PEMUDA, pembelajaran kontekstual, pendidikan vokasi, SMK*

A. Pendahuluan

Pendidikan kejuruan di Indonesia, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), memiliki peran strategis dalam mencetak lulusan yang tidak hanya siap memasuki dunia kerja, tetapi juga memiliki jiwa kewirausahaan (Pratomo Kurnia, 2018). Menteri Koperasi dan UKM, Teten Masduki, mengungkapkan bahwa Indonesia saat ini memiliki sekitar 64 juta pelaku usaha. Meskipun jumlah tersebut terlihat besar secara absolut, rasio wirausaha terhadap total populasi masih tergolong rendah, yakni hanya mencapai 3,47 persen. Padahal, menurut standar internasional, suatu negara baru dapat dikategorikan

sebagai negara maju apabila memiliki rasio kewirausahaan minimal sebesar 4 persen. Fakta ini menunjukkan bahwa Indonesia masih memerlukan upaya serius dalam mencetak wirausaha-wirausaha baru, khususnya dari kalangan generasi muda, termasuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang memiliki potensi besar sebagai motor penggerak kewirausahaan masa depan (Kementerian Koperasi dan UKM Republik Indonesia, 2023). Namun, pada kenyataannya, banyak lulusan SMK yang masih menghadapi kesulitan dalam membangun usaha secara mandiri atau menciptakan lapangan kerja (Murniati et al., 2021). Hal ini menunjukkan bahwa

pembelajaran kewirausahaan di SMK masih belum sepenuhnya mampu mendorong siswa untuk memiliki keterampilan dan mentalitas sebagai wirausahawan (Ibrahim & Antari, 2024). Model pembelajaran yang digunakan selama ini cenderung bersifat teoritis dan kurang memberi ruang pada pengalaman praktik serta pengenalan terhadap dunia usaha secara nyata (Harefa et al., 2022).

Dalam menghadapi tantangan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya mengajarkan konsep, tetapi juga memberikan pengalaman langsung dan kontekstual (Mahbubi & Sa'diyah, 2024). Model PEMUDA (Pembelajaran Mandiri dan Usaha Berbasis Dunia Kerja dan Aksi Nyata) hadir sebagai alternatif solusi untuk menjawab kebutuhan tersebut. Model ini menggabungkan prinsip pembelajaran mandiri dengan praktik nyata di dunia usaha dan dunia industri (DUDI), sehingga mendorong siswa untuk belajar secara aktif, membangun usaha riil, serta mengembangkan keterampilan kewirausahaan yang relevan. Model ini juga relevan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21, yang

menekankan penguasaan soft skills seperti kreativitas, kemandirian, pengambilan keputusan, dan kolaborasi (Azizah et al., 2024).

Model PEMUDA yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan pengalaman lapangan secara langsung dengan proses belajar mandiri siswa. Model ini belum banyak diterapkan secara sistematis di SMK, sehingga menjadi kontribusi orisinal dalam menjawab kebutuhan akan pembelajaran kewirausahaan yang kontekstual dan aplikatif. Implementasi model PEMUDA sangat relevan dalam konteks kebijakan pendidikan vokasi yang mengedepankan program link and match antara SMK dan DUDI (Noywuli & Maun, 2024). Melalui model ini, siswa tidak hanya belajar dari buku atau guru di kelas, tetapi juga dari pengalaman langsung di lapangan yang melibatkan aktivitas usaha secara nyata. Dengan demikian, siswa dapat membangun pemahaman yang lebih dalam tentang proses bisnis, mengenal dinamika pasar, serta mengalami proses

inovasi dan pengambilan risiko secara langsung (Husniah et al., 2024).

Selain tantangan pada aspek implementasi pembelajaran, terdapat pula permasalahan pada ketersediaan model pembelajaran yang terintegrasi dengan dunia usaha secara riil. Sebagian besar pembelajaran kewirausahaan di SMK masih difokuskan pada penyampaian teori, penugasan tertulis, serta proyek mini yang belum mencerminkan situasi aktual dunia usaha (Aji et al., 2023). Hal ini berdampak pada kurangnya kesiapan siswa dalam menghadapi realitas pasar dan dunia bisnis. Tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan saat diminta menyusun rencana usaha karena kurangnya wawasan praktis serta pemahaman mendalam mengenai proses produksi, pemasaran, dan manajemen keuangan (Putri et al., 2025). Kegiatan seperti simulasi bisnis atau kunjungan industri memang telah dilaksanakan, namun sering kali tidak terintegrasi secara sistematis dalam desain pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang menyatu secara komprehensif antara teori, praktik, serta pembentukan karakter kewirausahaan.

Model PEMUDA tidak hanya memfasilitasi siswa untuk memahami konsep dasar kewirausahaan, tetapi juga mendorong siswa mengalami proses kewirausahaan secara utuh mulai dari pengamatan dunia usaha, perumusan ide bisnis, hingga penyusunan rencana usaha. Proses ini tidak hanya memperkuat kemampuan teknis seperti analisis pasar dan perhitungan biaya, tetapi juga menumbuhkan soft skills penting seperti komunikasi, kepemimpinan, dan kemampuan mengambil keputusan. Dengan adanya pengalaman nyata, siswa menjadi lebih terlibat dan termotivasi karena pembelajaran bersifat kontekstual dan bermakna. Model ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, yang berperan sebagai pelaku usaha dalam konteks miniatur bisnis sekolah. Kegiatan yang dirancang dalam model PEMUDA juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) yang telah terbukti efektif dalam menumbuhkan kreativitas dan pemecahan masalah.

Lebih lanjut, pengembangan model PEMUDA juga sejalan dengan

arah kebijakan pemerintah dalam revitalisasi pendidikan vokasi dan penumbuhan wirausaha muda. Berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 68 Tahun 2022 tentang Revitalisasi Pendidikan dan Pelatihan Vokasi, pendidikan vokasi dituntut untuk mampu menghasilkan lulusan yang adaptif, inovatif, dan berdaya saing tinggi. Model PEMUDA secara konkret menjawab mandat tersebut karena secara eksplisit menghubungkan pembelajaran di sekolah dengan praktik kewirausahaan di dunia nyata. Dengan memperkenalkan lingkungan bisnis secara langsung kepada siswa, model ini turut membentuk pola pikir entrepreneurial mindset sejak dini. Harapannya, lulusan SMK tidak hanya menjadi pencari kerja, tetapi juga pencipta kerja yang mampu menghadirkan solusi atas tantangan ekonomi di lingkungannya. Oleh karena itu, pengembangan dan penerapan model PEMUDA menjadi langkah strategis dalam memperkuat peran SMK sebagai motor penggerak ekonomi kerakyatan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis pengalaman

dan dunia kerja yang dapat meningkatkan kompetensi kewirausahaan siswa SMK. Selain itu, penelitian ini juga menganalisis dampak penggunaan model ini terhadap peningkatan keterampilan dan minat kewirausahaan peserta didik. Penelitian ini penting dilakukan karena diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna, sekaligus menjadi masukan berharga bagi sekolah maupun pemangku kebijakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kewirausahaan yang relevan dengan dunia kerja.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan mengacu pada model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan et al. (1974), yang terdiri dari empat tahap utama: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Pendekatan ini dipilih karena mampu memfasilitasi pengembangan model pembelajaran kewirausahaan yang sistematis,

aplikatif, dan sesuai dengan tuntutan dunia kerja.

Pada tahap Define (Pendefinisian), peneliti melakukan identifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran kewirausahaan di SMK melalui analisis kebutuhan, wawancara dengan guru dan siswa, serta studi literatur. Hasil analisis ini digunakan untuk merumuskan tujuan pengembangan model, yaitu meningkatkan keterampilan kewirausahaan siswa dan mempersiapkan mereka menjadi wirausaha muda mandiri.

Tahap selanjutnya adalah Design (Perancangan), di mana peneliti merancang model pembelajaran PEMUDA (Pembelajaran Mandiri dan Usaha Berbasis Dunia Kerja dan Aksi Nyata). Model ini mengintegrasikan pembelajaran mandiri dengan pengalaman langsung di dunia usaha dan industri (DUDI). Komponen utama dalam model PEMUDA meliputi: (1) pengembangan keterampilan kewirausahaan secara mandiri; (2) kunjungan industri sebagai sarana observasi nyata; dan (3) penyusunan rencana usaha berbasis konteks

nyata. Selain itu, peneliti juga menyusun modul pembelajaran dan instrumen evaluasi, seperti angket, lembar observasi, dan lembar refleksi.

Pada tahap Develop (Pengembangan), model PEMUDA diujicobakan di SMK Muhammadiyah 5 Jember pada siswa kelas XI dalam mata pelajaran kewirausahaan. Kegiatan pembelajaran meliputi kunjungan industri, penyusunan rencana usaha secara berkelompok, serta presentasi dan evaluasi hasil usaha. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan lembar refleksi, yang bertujuan untuk mengevaluasi keterlibatan siswa, pemahaman konsep, serta tantangan yang muncul selama proses pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif, untuk mengukur aspek kepraktisan (kemudahan pelaksanaan), keterterimaan (respon siswa dan guru), dan efektivitas awal (peningkatan kesiapan dan minat berwirausaha siswa).

Tahap terakhir adalah Disseminate (Penyebaran), yang dilakukan melalui kegiatan sosialisasi hasil penelitian kepada guru kewirausahaan serta publikasi pada

jurnal ilmiah. Penyebaran ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran kewirausahaan di SMK secara luas. Model PEMUDA yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan inovasi pembelajaran yang belum banyak diterapkan secara sistematis dan berpotensi menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan kesiapan wirausaha muda di lingkungan pendidikan vokasi. Rekomendasi pengembangan model juga disampaikan agar dapat diadaptasi oleh sekolah lain atau dalam program pelatihan serupa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan model PEMUDA menunjukkan efektivitas dalam menciptakan pembelajaran kewirausahaan yang lebih kontekstual dan aplikatif. Hal ini sejalan dengan pandangan Dewey (1938) tentang pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. Menurutnya, siswa akan lebih memahami materi jika mereka terlibat secara aktif dalam aktivitas yang relevan dengan kehidupan nyata, seperti yang tercermin dalam kunjungan ke pelaku usaha dan penyusunan rencana

usaha yang dilakukan siswa dalam model ini. Lebih lanjut, model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang digunakan sebagai kerangka pengembangan model PEMUDA, dikembangkan oleh Thiagarajan et al. (1974) untuk menciptakan perangkat pembelajaran yang sistematis dan valid. Pada tahap Define, hasil wawancara dan observasi menunjukkan adanya kesenjangan antara pembelajaran teoritis dengan praktik kewirausahaan, yang sejalan dengan temuan Setiawan (2019) bahwa pembelajaran kewirausahaan di SMK masih dominan berbasis ceramah dan minim praktik.

Rancangan awal model PEMUDA yang mengintegrasikan pembelajaran mandiri, observasi dunia usaha, dan penyusunan rencana usaha merefleksikan pendekatan Experiential Learning Theory (Kolb, 1984), di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung (concrete experience), refleksi (reflective observation), pemahaman konsep (abstract conceptualization), dan penerapan (active experimentation). Temuan bahwa 93% siswa menyatakan kegiatan

menyenangkan dan 87% merasa lebih memahami dunia usaha mendukung validitas teori ini.

Keterlibatan siswa secara aktif dalam semua tahapan kegiatan mencerminkan tingginya keterlibatan kognitif dan afektif yang dipaparkan oleh Anderson & Krathwohl (2001) dalam taksonomi revisi Bloom. Pada aspek kepraktisan, nilai 4,3 dari 5 menunjukkan bahwa guru merasa perangkat pembelajaran mudah digunakan dan implementatif. Hal ini mendukung teori dari Borg. & Gall (2003) yang menekankan pentingnya keterlaksanaan (feasibility) dalam pengembangan produk pendidikan. Kesiapan perangkat dan alur sistematis membuat model ini dapat diadaptasi secara lebih luas, meskipun perlu perencanaan lebih matang dalam menjalin kemitraan dengan DUDI, sebagaimana juga dikemukakan oleh Arifin (2020) bahwa sinergi SMK dan industri adalah kunci sukses pendidikan vokasional.

Selanjutnya, tingkat keterterimaan siswa yang tinggi yaitu mencapai 76% Dimana siswa merasa percaya diri membuat rencana usaha menunjukkan bahwa model ini mampu

membangun self-efficacy siswa. Ini sesuai dengan konsep Bandura (1997) yang menjelaskan bahwa kepercayaan diri individu terhadap kemampuannya (self-efficacy) dapat ditumbuhkan melalui pengalaman langsung dan keberhasilan dalam menyelesaikan tugas. Dengan menyusun dan mempresentasikan rencana usaha, siswa mendapatkan pengalaman yang meningkatkan rasa percaya diri dan kesiapan mereka sebagai calon wirausahawan. Hasil bahwa 83% rencana usaha tergolong layak menunjukkan aspek keefektifan awal model PEMUDA dalam melatih keterampilan berpikir kritis, inovasi, dan pengambilan keputusan. Hal ini menguatkan pandangan bahwa pendidikan abad 21 harus menekankan pengembangan soft skills seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Pembelajaran berbasis proyek nyata seperti ini sangat efektif untuk melatih kompetensi tersebut, terutama dalam konteks pendidikan vokasi. Namun, keterbatasan dalam pengujian model yakni belum adanya desain eksperimen kuantitatif (pretest-posttest) menjadi catatan penting. Hal ini mengacu pada anjuran Sugiyono

(2017) bahwa pengujian efektivitas model pembelajaran sebaiknya dilengkapi dengan desain kuasi-eksperimen untuk mengetahui perubahan capaian belajar secara lebih objektif. Dengan demikian, pengembangan model PEMUDA berkontribusi secara nyata terhadap literatur pendidikan kewirausahaan vokasi melalui integrasi pembelajaran berbasis pengalaman, keterlibatan industri, dan penguatan soft skills siswa.

E. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan model PEMUDA (Pembelajaran Mandiri dan Usaha Berbasis Dunia Kerja dan Aksi Nyata) menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan tahapan model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Model ini dirancang untuk meningkatkan pembelajaran kewirausahaan yang kontekstual, aplikatif, dan relevan dengan dunia kerja. Hasil uji coba terbatas pada siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 5 Jember menunjukkan bahwa model PEMUDA memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dengan skor rata-rata 4,3 (dari

5), keterterimaan siswa yang positif (93% menyatakan pembelajaran menyenangkan, 87% merasa lebih memahami dunia usaha, dan 76% lebih percaya diri membuat rencana usaha), serta keefektifan awal yang baik dengan 83% rencana usaha siswa dinyatakan layak. Model PEMUDA terbukti memberikan pengalaman belajar yang autentik melalui integrasi antara pembelajaran mandiri, observasi lapangan, dan praktik penyusunan rencana usaha. Model ini juga memberikan kontribusi terhadap penguatan kesiapan wirausaha siswa SMK. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada aspek jangkauan wilayah uji coba, jumlah sampel, dan belum adanya pengukuran dampak secara kuantitatif yang lebih mendalam. Dengan demikian, model PEMUDA dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran kewirausahaan di SMK dan memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut dalam skala yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

A.R., M., Usman, N., & Z, U. I. (2021). *Manajemen Mutu Terpadu Pendidikan Kejuruan Pengembangan Sekolah*

- Menenga (Cetakan pe). DeepPublish.
- Aji, B., Kartika, I., Putri, C., Mahestra, R. R., Khasanah, S. U., Putri, L. A., & Industri, F. T. (2023). Mendekonstruksi Pendidikan Digital: Kurikulum the Output of Renewable Innovation is Progressing (OERIP) Sebagai Katalisator Transformasi Pendidikan Berbasis Riset dan Inovasi. *Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan*, 1(1), 23–30.
<https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/prosidingunimbone/article/view/1449>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: a revision of Bloom's taxonomy of educational objectives: complete edition* (l. Addison Wesley Longman (ed.)).
- Arifin, Z. (2020). *No TitleKemitraan SMK dengan dunia usaha dan industri: Strategi penguatan link and match. Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(2), 123–135.
- Azizah, N., Romli, A. A., Ardana, M. F., Zafirah, Iftikhariyah, & Hakimah, E. (2024). Implementasi Pembelajaran Berbasis Steam Melalui Pelatihan Pembuatan Ecoprint Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Abad 21. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 6100–6113.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14413>
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W.H. Freeman.
- Borg., W. R., & Gall, M. D. G. (2003). *Educational research: An introduction (7th ed.)*. Longman.
- Dewey. (n.d.). *Experience and education*. Macmillan.
- Harefa, Z. V., Tafonao, T., Harefa, D., Sapalakkai, R. S., & Sophia, S. (2022). *Peran Guru sebagai Fasilitator dan Katalisator melalui Teori Konstruktivisme dalam Model Pembelajaran Kontekstual kepada Tuhan , kecerdasan , keterampilan , budi pekerti luhur dan turut bertanggung Berdasarkan beberapa pandangan diatas kita dapat mengarah*. 4(2), 211–228.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47167/kharis.v4i2.128> e-ISSN
- Husniah, R., Ikrima, A., & Gusmaneli. (2024). Pengajaran Prinsip-Prinsip Ekonomi dalam Pendidikan Dasar sebagai Upaya Menanamkan Jiwa Inovatif. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Digital*, 02(02), 1112–1117.
- Ibrahim, M. ., & Antari, S. . (2024). SOSIALISASI IMPLEMENTASI PENGUATAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK ASSIDDIQY BLETOK SITUBONDO. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA: Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan Kepada Masyarakat*, 4(1), 174–185.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36841/mimbarintegritas.v4i1.5726>
- Kementerian Koperasi dan UKM Republik Indonesia. (2023). 43

- Persen Mahasiswa IPB Ingin Wirausaha.*
<https://ehub.kemenkopukm.go.id/news/43-persen-mahasiswa-ipb-ingin-wirausaha>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development.* Prentice Hall.
- Mahbubi, M., & Sa'diyah, H. (2024). Penerapan Pendekatan Kontekstual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran PAI. *Jurnal Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 168–176.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/ansiru.v8i2.23215.g9557>
- Noywuli, N., & Maun, M. Y. I. (2024). Penyelarasan dan Optimalisasi Link And Match Melalui Pertanian di Kabupaten Ngada. *Jurnal Teknologi Peternakan*, 1(1), 1–17.
<https://ejournal.stiperfb.ac.id/index.php/jtp/article/view/132>
- Pratomo Kurnia, R. P. (Universitas P. I. (2018). Pengaruh Pembelajaran Kewirausahaan terhadap Kesiapan Berwirausaha Siswa. *Journal of Business Management Education* |, 3(2), 67–77.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jbme.v3i2.14216> Refbacks
- Putri, M. E., Zulhuda, R., Armi, D., & Putri, E. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka dan Media Pembelajaran Inovasi Pendidikan Ekonomi di Indonesia. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5(1), 4262–4281.
- Setiawan, A. (2019). Analisis pembelajaran kewirausahaan di SMK: Studi kasus di Jawa Timur. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 8(3), 210–220.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook.* Indiana University.