

PELATIHAN *STARTUP* UNTUK MENYIAPKAN PENGUSAHA MUDA BERBASIS PENDIDIKAN

Tera Noviantiningtyas Ripto Saputri¹, Qonita Nur Rohmania², Dodik Nuryuono³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar¹, Pendidikan Biologi², Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia³
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Email: teranovianti114@gmail.com

Abstrak

Pendidikan berperan dalam pembangunan *Millennium Development Goals (MDGs)* yaitu membentuk sumber daya manusia. Fokus sumber daya manusia di sini adalah siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Memasuki era Revolusi Industri 4.0, penerapan pembelajaran berbasis IT diterapkan guna menunjang pembangunan berkelanjutan dan diharapkan menjadi bekal bagi siswa SMK dalam mengatasi permasalahan dalam masyarakat dan berdampak pada kehidupan ekonomi, sosial, dan lingkungannya. Lulusan SMK banyak yang masih menjadi pengangguran. Penyebab pengangguran yaitu minimnya lapangan pekerjaan, rendahnya kemampuan berpikir kritis, dan tidak mempunyai keberanian untuk terjun mengambil resiko dalam pekerjaan. Solusi untuk mengurangi pengangguran yaitu dengan mengajarkan dan mengembangkan *startup* dalam lingkup sekolah yaitu pendidikan. *Startup* diharapkan mampu menyiapkan siswa dalam dunia kerja dan dunia industri. Pemberian bekal *entrepreneurship* berbasis *startup* dapat dijadikan sebagai bekal dalam dunia pekerjaan bagi masyarakat, terutama lulusan SMK. Salah satu solusi atas harapan pemerintah untuk meningkatkan jumlah pengusaha muda adalah dengan *startup*.

Kata Kunci : Pengusaha Muda, *Startup*, SMK

Abstract

Education plays a role in the development of the Millennium Development Goals (MDGs), namely shaping human resources. The focus of human resources here is Vocational High School (SMK) students. Entering the era of the Industrial Revolution 4.0, the application of IT-based learning is applied to support sustainable development and is expected to be a provision for vocational students in overcoming problems in society and having an impact on their economic, social and environmental life. Many vocational graduates are still unemployed. The causes of unemployment are the lack of opportunities, low critical thinking skills, and not having the courage to take risks at work. Solution to reduce unemployment is by teaching and developing startups within the scope of the school, namely education. Startups are expected to be able to prepare students for the world of work and the world of industry. The provision of startup-based entrepreneurship provisions can be used as provisions in the world of work for the community, especially SMK graduates.. One solution to the government's hope of increasing the number of young entrepreneurs is a startup.

Key Words : Young Entrepreneurs, *Startups*, Vocational High Schools

PENDAHULUAN

Sustainable Development Goals (SDGs) adalah suatu program lanjutan yang dijalankan oleh pemerintah yang saat ini digunakan untuk memperbaiki dan melakukan pengembangan serta penyempurnaan pada hasil *Millennium Development Goals (MDGs)*. *SDGs* menghasilkan salah satu program di Indonesia yaitu *startup*. Tujuan *SDGs* bisa

terwujud dengan adanya *startup* karena *startup* bisa memunculkan *entrepreneur* muda. Salah satunya yaitu *unicorn* yang terdapat di Indonesia. *Unicorn* merupakan istilah dari *startup* atau perusahaan rintisan yang mendapatkan hasil yang besar. Indonesia mempunyai 4 *unicorn* yaitu Tokopedia, Traveloka, Go-Jek, dan Bukalapak. *Startup* diharapkan sebagai solusi menghadapi revolusi 4.0 dengan

meningkatkan sumber daya manusia sesuai dengan keahliannya. Contohnya yaitu pembelajaran berbasis IT.

Penerapan pembelajaran berbasis IT diterapkan guna menunjang pembangunan berkelanjutan dan diharapkan menjadi bekal bagi siswa SMK dalam mengatasi permasalahan dalam masyarakat. Sebuah artikel menyebutkan *“In today’s world small businesses, and particularly new ones, are seen more than ever as a vehicle for entrepreneurship, contributing not just to employment and social and political stability, but also to innovative and competitive power”* [1].

Pernyataan tersebut menyatakan bahwa bisnis rintisan tidak hanya dimaknai sebagai kewirausahaan, tetapi lebih khususnya, meningkatkan kontribusi dalam bidang ketenagakerjaan, sosial, politik, dan meningkatkan inovasi baru serta persaingan tinggi sehingga bisa diajarkan kepada peserta didik saat ini.

Menjadi pembisnis tidak hanya dalam pengetahuan saja yang didapat melainkan juga pada keterampilan dan pengalaman yang sangat berharga guna meningkatkan kualitas dalam diri pribadi [2]. Dapat dilihat pada kehidupan sehari-hari di Indonesia banyak sekali pengangguran terutama pada lulusan SMK. Data pengangguran di Indonesia tahun 2015 banyak 7,56 juta orang dengan paling banyak pada lulusan SMK [3].

Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengenalkan startup pada siswa SMK dimana nantinya siswa terutama jurusan bisnis daring dan pemasaran, dapat membuka lapangan pekerjaan baru sesuai jurusan atau bakat pada pendidikannya. Pengenalan startup difokuskan pada siswa SMK PGRI 3 Kediri karena sekolah tersebut merupakan laboratorium bagi universitas. Artinya, setiap ilmu dan

pengetahuan terbaru akan diterapkan dalam SMK karena kedua institusi tersebut masih dalam naungan yang sama.

Startup diharapkan berguna untuk meningkatkan jiwa wirausaha di Indonesia sehingga tidak tertinggal dengan Negara lain. Menurut Puspayoga Menteri Koperasi dan UKM, mencatat rasio wirausaha di negara tetangga kita. Misalkan Singapura sebesar 7%, Malaysia sebesar 6%, dan Thailand 5%. Sedangkan Indonesia dengan wilayah, sumber alam, dan sumber daya manusia (SDM) yang lebih besar justru berada di kisaran 7%, sehingga belum mampu mengungguli ketiga negara tersebut [4].

“In Greece, the available data on funding instruments that start-ups have used to develop in their early stages is limited. In a survey of General Secretariat of Industry about the start-up environment in Greece, it was found that 83.5% of entrepreneurs have used personal equity as a source of financing their start-up idea” [5].

Salah satu solusi atas harapan pemerintah yaitu memberikan pendidikan yang berkaitan dengan startup yang berguna untuk meningkatkan jumlah pengusaha muda. Hal itu menunjukkan bahwa sangat pentingnya startup untuk menghasilkan pengusaha muda. Selain itu, jiwa anak muda masih memiliki semangat dan niat yang tinggi untuk mencapai impiannya terutama dalam berwirausaha. Semangat dalam berwirausaha diiringi dengan niat yang dirasakan, sehingga dapat dijadikan acuan dalam memulai [6].

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMK PGRI 3 Kediri dengan jumlah siswa adalah 75 siswa dengan objek penelitian ini ialah mengajarkan penggunaan *website AppMachine* dan siswa mempraktekkan pembuatan aplikasi. Teknik penelitian

yang digunakan ialah teknik eksperimental dengan pendekatan kualitatif. Dalam mengembangkan variabel penelitian, peneliti mengacu pada tujuan penelitian dan landasan teori yang telah dikemukakan penelitian sebelumnya [7]. Sehingga pada penelitian ini mencakup variabel bebas adalah media audio visual dengan menggunakan *website AppMachine*. Sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar berupa siswa mampu menggunakan *website AppMachine* untuk membuat aplikasi.

Proses pengumpulan data dilakukan agar mendapatkan informasi untuk mencapai tujuan penelitian [8]. Dalam penelitian ini

peneliti menggunakan beberapa metode untuk pengumpulan data yaitu observasi dan kuesioner. Kuesioner yang digunakan menggunakan skala *likert* yang dibagi sebagai berikut: sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), dan sangat kurang (SK) [9]. Data diolah menggunakan SPSS untuk menentukan apakah penelitian dikatakan berhasil atau gagal [10].

Kuesioner untuk mengetahui bagaimana efek setelah penggunaan media dalam pembelajaran terlebih dulu diuji validitas dan reliabilitasnya [11]. Sedangkan jadwal pengambilan data seperti dalam tabel berikut.

Tabel 1. Jadwal Pemberian Materi pada Siswa SMK PGRI 3 Kediri

| NO | RINCIAN KEGIATAN | PUKUL | TANGGAL | PERT. KE- |
|----|--|-----------------------------|--------------------|-----------|
| 1 | Pemaparan materi tentang <i>startup</i> serta pengenalan aplikasi | 16.00 WIB s.d. 17.00 WIB | 15 Juni 2019 | 1 |
| 2 | Praktek membuat akun serta desain aplikasi dengan konsep aplikasi servis, penjualan serta penyewaan kamera | 16.00 WIB s.d. 17.00 WIB | 21 Juni 2019 | 2 |
| 3 | Praktik menambahkan fitur pada aplikasi servis, penjualan serta penyewaan kamera | 16.00 WIB s.d. 17.00 WIB | 28 Juni 2019 | 3 |
| 4 | Proses akhir penyelesaian pembuatan aplikasi servis, penjualan serta penyewaan kamera | 16.00 WIB s.d. 17.00 WIB | 08 Agustus 2019 | 4 |
| 5 | Presentasi aplikasi yang telah dibuat siswa serta Pengisian lembar observasi dan wawancara | 16.00 WIB s.d. 17.00 WIB | 15 Agustus 2019 | 5 |

Sumber: Data pribadi, 2019

Adapun dalam penelitian ini, penyusunan pertanyaan instrumen penelitian

dikembangkan berdasarkan kisi-kisi sebagai berikut.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi

| No. | Aspek | Indikator | Nomor Instrumen |
|-----|--------------|--|-----------------|
| 1 | PEMBELAJARAN | Kemampuan dalam memahami materi tentang <i>startup</i> dan <i>AppMachine</i> | 1 |
| 2 | | Pemahaman siswa dalam mengoperasikan <i>AppMachine</i> | 2. |
| 3 | | Kesesuaian tahapan dalam pembuatan aplikasi | 3 |

| | | | |
|----|--------------|--|----|
| 4 | | Kemampuan dalam membuat aplikasi menggunakan <i>AppMachine</i> | 4 |
| 5 | | Kemampuan dalam mendesain aplikasi | 5 |
| 6 | RESPON SISWA | Motivasi untuk berbisnis menggunakan <i>startup</i> | 6 |
| 7 | | Motivasi untuk mengembangkan aplikasi yang telah dibuat | 7 |
| 8 | | Motivasi dalam menciptakan lapangan pekerjaan menggunakan <i>startup</i> | 8 |
| 9 | | Kreativitas siswa dalam menciptakan aplikasi | 9 |
| 10 | | Menerapkan aplikasi untuk meningkatkan jiwa <i>entrepreneur</i> | 10 |

Sumber: Data pribadi, 2019

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data pada penelitian ini bersumber dari data primer yaitu berupa kuesioner. Siswa yang hadir berjumlah 72 dari 75 siswa dengan persentase kehadiran adalah 96%. Jumlah kuesioner yang diberikan sebanyak 72 dengan persentase 100% dari jumlah

siswa yang hadir. Kuesioner yang terkumpul sebanyak 72 kuesioner dengan total, sehingga tingkat pengembalian kuesioner sebanyak 100%. Kuesioner yang tidak terkumpul berjumlah 0 dengan persentase 0%. Untuk detailnya seperti dalam tabel berikut:

Tabel 3. Deskripsi Data

| Keterangan | Jumlah | Persentase (%) |
|-------------------------------------|--------|----------------|
| Jumlah kehadiran siswa | 72 | 96% |
| Kuesioner yang disebar | 72 | 100% |
| Kuesioner yang terkumpul dan diolah | 72 | 100% |
| Kuesioner yang tidak terkumpul | 0 | 0% |

Sumber: Data primer yang diolah, 2019

Sedangkan responden dalam penelitian ini berjumlah dari 72 orang siswa SMK PGRI 3 Kediri. Deskripsi responden pada

penelitian ini secara umum dapat dilihat pada Tabel 4 seperti berikut:

Tabel 4. Deskripsi Responden

| Jurusan | Jumlah siswa Kelas X | Jumlah siswa Kelas XI | Jumlah |
|---------------|----------------------|-----------------------|----------|
| Bisnis Daring | 9 Siswa | 1 Siswa | 10 Siswa |
| Multimedia | 13 Siswa | 9 Siswa | 22 Siswa |
| Akuntansi | 19 Siswa | - | 19 Siswa |

| | | | |
|------------------|----------|----------|----------|
| OTKP/Perkantoran | 16 Siswa | 5 Siswa | 21 Siswa |
| Jumlah | 57 Siswa | 15 Siswa | 72 Siswa |

Sumber: Data primer yang diolah, 2019

Tabel 3 menginformasikan bahwa mayoritas peserta yang hadir adalah siswa kelas X dengan jumlah 57 orang (79 %) dan siswa kelas XI sebanyak 15 orang (21 %). Berdasarkan jurusan pendidikan, mayoritas responden berasal dari jurusan multimedia yaitu sebanyak 22 orang (31 %). Kemudian untuk siswa dengan jurusan OTKP sebanyak 21 orang (29%), jurusan akuntansi sebanyak 19 orang (26%) dan bisnis daring 10 orang (14%).

Semua kuesioner yang sudah terkumpul ditabulasi dengan tujuan untuk dianalisis. Data yang ditabulasi adalah semua tanggapan atau jawaban responden atas setiap pertanyaan pada kuesioner. Data penelitian diolah menggunakan program SPSS dan menghasilkan rata-rata frekuensi untuk setiap nomor kuesioner. Secara rinci tabel akan 4 dijelaskan pada berikut ini.

Tabel 5. Deskripsi Responden

| No. 1 | | | | | |
|-------|-------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Valid | KURANG | 4 | 5.6 | 5.6 | 5.6 |
| | CUKUP | 29 | 40.3 | 40.3 | 45.8 |
| | BAIK | 33 | 45.8 | 45.8 | 91.7 |
| | SANGAT BAIK | 6 | 8.3 | 8.3 | 100.0 |
| | Total | 72 | 100.0 | 100.0 | |

| No. 2 | | | | | |
|-------|---------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Valid | SANGAT KURANG | 1 | 1.4 | 1.4 | 1.4 |
| | KURANG | 3 | 4.2 | 4.2 | 5.6 |
| | CUKUP | 27 | 37.5 | 37.5 | 43.1 |
| | BAIK | 38 | 52.8 | 52.8 | 95.8 |
| | SANGAT BAIK | 3 | 4.2 | 4.2 | 100.0 |
| | Total | 72 | 100.0 | 100.0 | |

| No. 3 | | | | | |
|-------|-------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Valid | KURANG | 3 | 4.2 | 4.2 | 4.2 |
| | CUKUP | 33 | 45.8 | 45.8 | 50.0 |
| | BAIK | 24 | 33.3 | 33.3 | 83.3 |
| | SANGAT BAIK | 12 | 16.7 | 16.7 | 100.0 |
| | Total | 72 | 100.0 | 100.0 | |

No. 4

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|---------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | SANGAT KURANG | 1 | 1.4 | 1.4 | 1.4 |
| | KURANG | 6 | 8.3 | 8.3 | 9.7 |
| | CUKUP | 31 | 43.1 | 43.1 | 52.8 |
| | BAIK | 29 | 40.3 | 40.3 | 93.1 |
| | SANGAT BAIK | 5 | 6.9 | 6.9 | 100.0 |
| | Total | 72 | 100.0 | 100.0 | |

No. 5

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|---------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | SANGAT KURANG | 1 | 1.4 | 1.4 | 1.4 |
| | KURANG | 1 | 1.4 | 1.4 | 2.8 |
| | CUKUP | 26 | 36.1 | 36.1 | 38.9 |
| | BAIK | 32 | 44.4 | 44.4 | 83.3 |
| | SANGAT BAIK | 12 | 16.7 | 16.7 | 100.0 |
| | Total | 72 | 100.0 | 100.0 | |

No. 6

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | KURANG | 3 | 4.2 | 4.2 | 4.2 |
| | CUKUP | 17 | 23.6 | 23.6 | 27.8 |
| | BAIK | 35 | 48.6 | 48.6 | 76.4 |
| | SANGAT BAIK | 17 | 23.6 | 23.6 | 100.0 |
| | Total | 72 | 100.0 | 100.0 | |

No. 7

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | KURANG | 2 | 2.8 | 2.8 | 2.8 |
| | CUKUP | 27 | 37.5 | 37.5 | 40.3 |
| | BAIK | 30 | 41.7 | 41.7 | 81.9 |
| | SANGAT BAIK | 13 | 18.1 | 18.1 | 100.0 |
| | Total | 72 | 100.0 | 100.0 | |

No. 8

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|--------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | KURANG | 2 | 2.8 | 2.8 | 2.8 |
| | CUKUP | 24 | 33.3 | 33.3 | 36.1 |

| | | | | |
|-------------|----|-------|-------|-------|
| BAIK | 34 | 47.2 | 47.2 | 83.3 |
| SANGAT BAIK | 12 | 16.7 | 16.7 | 100.0 |
| Total | 72 | 100.0 | 100.0 | |

No. 9

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|---------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | SANGAT KURANG | 4 | 5.6 | 5.6 | 5.6 |
| | KURANG | 9 | 12.5 | 12.5 | 18.1 |
| | CUKUP | 22 | 30.6 | 30.6 | 48.6 |
| | BAIK | 31 | 43.1 | 43.1 | 91.7 |
| | SANGAT BAIK | 6 | 8.3 | 8.3 | 100.0 |
| | Total | 72 | 100.0 | 100.0 | |

No. 10

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|---------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | SANGAT KURANG | 3 | 4.2 | 4.2 | 4.2 |
| | KURANG | 10 | 13.9 | 13.9 | 18.1 |
| | CUKUP | 21 | 29.2 | 29.2 | 47.2 |
| | BAIK | 26 | 36.1 | 36.1 | 83.3 |
| | SANGAT BAIK | 12 | 16.7 | 16.7 | 100.0 |
| | Total | 72 | 100.0 | 100.0 | |

Sumber: Data primer yang diolah, 2019

Tabel 5 menginformasikan pada kuesioner nomor 1 pilihan responden terbanyak berada pada skala 'baik'. Nomor 2 pilihan responden terbanyak berada pada skala 'baik'. Nomor 3 pilihan responden terbanyak berada pada skala 'Cukup'. Nomor 4 pilihan responden terbanyak berada pada skala 'Cukup'.

Nomor 5 pilihan responden terbanyak berada pada skala 'baik'. Nomor 6 pilihan responden terbanyak berada pada skala 'baik'. Nomor 7 pilihan responden terbanyak berada pada skala 'baik'. Nomor 8 pilihan responden terbanyak berada pada skala 'baik'. Nomor 9 pilihan responden

terbanyak berada pada skala 'baik'. Nomor 10 pilihan responden terbanyak berada pada skala 'baik'. Sehingga kemampuan siswa dalam pembuatan aplikasi menggunakan *AppMachine* berada pada skala baik.

Dalam teknik eksperimental responden sejumlah 72 orang siswa SMK PGRI 3 Kediri dibagi menjadi 18 kelompok dengan 6 orang tiap kelompok. Setiap kelompok membuat satu aplikasi menggunakan *AppMachine*. Berikut hasil aplikasi yang telah dibuat oleh siswa:



Gambar 1. Daftar Aplikasi Buatan Siswa Setelah Pelatihan

Kemudian aplikasi-aplikasi tersebut akan dinilai dan semua hasil penilaian yang sudah terkumpul akan ditabulasi dengan tujuan untuk dianalisis.

Data yang ditabulasi berasal dari tanggapan responden pada setiap item pertanyaan pada kuesioner. Data tersebut diolah menggunakan program SPSS dengan menggunakan homogen dan *Anova single factor* dengan hasil seperti di bawah ini.

Test of Homogeneity of Variances

hasilSMK

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| ,493 | 1 | 142 | ,484 |

Gambar 2. Hasil Tes Homogen

Dilihat pada olah hasil dari tes homogen dapat dihasilkan bahwa $0,484 > 0,05$ maka disimpulkan bahwa data hasil penilaian aplikasi dari beberapa macam jurusan dapat dikatakan homogen. Setelah diketahui hasilnya homogen. Kemudian diolah menggunakan *Anova single factor* yaitu:

Tabel 6. Hasil Tes Anova Single Factor

| Source of Variation | SS | df | MS | F | P-value | F crit |
|---------------------|-------------|-----|-------------|--------------------|----------|-------------------|
| Between Groups | 9.182352941 | 9 | 1.020261438 | 1.167976057 | 0.318994 | 1.93881904 |
| Within Groups | 139.7647059 | 160 | 0.873529412 | | | |
| Total | 148.9470588 | 169 | | | | |

Pada tabel diperoleh nilai P (*P-Value*) adalah 0,318. dengan taraf nyata adalah 0,05 kita menolak H_0 . Pada tabel nilai F adalah 1.167976057 dengan F_{crit} 1.93881904. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat dikatakan valid.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pelatihan yang diadakan di SMK PGRI 3 Kediri sangat efektif karena membantu siswa untuk membuat aplikasi sendiri dengan mudah serta mampu mengoperasikan *website AppMachine*.
2. Setelah diadakan pelatihan, siswa termotivasi untuk membuat aplikasinya sendiri dan berbisnis dalam bidang usaha maupun jasa dengan menggunakan aplikasi buatanya sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa siswa mampu membuat aplikasinya sendiri dengan mudah menggunakan *website AppMachine* serta *startup* dapat memunculkan pengusaha muda dari kalangan pelajar terutama dari siswa SMK PGRI 3 Kediri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Thurik and S. Wennekers, "Entrepreneurship, small business and economic growth," *J. Small Bus. Enterp. Dev.*, vol. 11, no. 1, pp. 140–149, Jan. 2004.
- [2] N. Ulwiyah, "Integrasi Nilai-nilai Entrepreneurship dalam Proses Pembelajaran di Kelas Guna Menciptakan Academic Entrepreneur Berkarakter," Oct. 2012.
- [3] W. R. Wahyuni and W. Hidayati, "Peran Sekolah dalam Membentuk Keterampilan Wirausaha Berbasis Tauhid di SD Entrepreneur Muslim Alif-A Piyungan Bantul Yogyakarta," *Manag. J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 2, pp. 359–377, Nov. 2017.
- [4] H. Margahana and E. Triyanto, "Membangun Tradisi Entrepreneurship Pada Masyarakat," *J. Ilm. Edunomika*, vol. 3, no. 02, 2019.
- [5] Z. Sidiropoulos, "The development of start-up entrepreneurship in Greece supported by modern financing methods," in *7th International Conference of ASECU Youth (2017)*, 2017, no. August.
- [6] A. E. Prastya Nugraha and N. Wahyuhastuti, "START UP DIGITAL BUSINESS: SEBAGAI SOLUSI PENGGERAK WIRAUSAHA MUDA," *J. Nusant. Apl. Manaj. BISNIS*, vol. 2, no. 1, p. 1, May 2017.
- [7] J. Sugiarto, Y. B. Wismanto, and C. T. Utami, "Efektivitas Pelatihan Entrepreneurship Skill Untuk Meningkatkan Minat Menjadi Entrepreneur," *PREDIKSI*, vol. 4, no. 1, p. 51, 2015.
- [8] L. C. Andryan, "Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan Dan Self Efficacy Terhadap Niat Entrepreneurship Mahasiswa Universitas Ciputra." [Online]. Available: <https://journal.uc.ac.id/index.php/performa/article/view/178>. [Accessed: 02-Jun-2021].
- [9] N. Normalasarie and S. Aulia, "Pengembangan media pembelajaran Ilmu Sosial Budaya berbasis Kearifan Lokal (Kain Sasirangan khas Kalimantan)," *Elem. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 1, 2019.
- [10] satria anggriawan, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Materi Kenampakan Bumi Siswa Kelas Iv Semester Ii Sdn Gogorante Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2013/2014," *Simki-Pedagogia*, Feb. 2016.
- [11] S. Harini, "Pengaruh Pelatihan Entrepreneurship dan Manajemen Usaha terhadap Pendapatan Usaha Mikro Makanan dan Minuman - Test Repository," *J. Entrep. dan Entrep.*, vol. 3, Sep. 2014.