

Kegiatan IBM Goes to School Meningkatkan Pengetahuan Kewirausahaan pada Siswa SMA Tri Karya Surabaya

Sri Nathasya Br Sitepu^{1*}, Darryl Abraham Laijran²

nathasya.sitepu@ciputra.ac.id^{1*}, dabraham01@student.ciputra.ac.id²

^{1,2}Program Studi Manajemen

^{1,2}Universitas Ciputra Surabaya

Received: 05 01 2023. Revised: 02 06 2023. Accepted: 13 07 2023.

Abstract : Tri Karya High School provides theoretical entrepreneurship or entrepreneurship learning. The impact of the theoretical learning of Tri Karya SMA students is that they are not confident and have low ability to explore business potential in themselves. This is because entrepreneurship or entrepreneurship subjects are not equipped with the effective bird-in-hand concept. The IBM Goes to School activity provides entrepreneurship training with the effective bird in hand concept. The training methods are in the form of presentation, question and answer sessions, group discussions, practice, and reflection. The result of the IBM Goes to School activity by using the effective bird in hand concept can maximize the quality of entrepreneurship or entrepreneurship learning for Tri Karya High School students. Tri Karya High School students become confident, able to arrange bird in hand from national/international entrepreneurs as well as individual bird in hand. The IBM Goes to School activity also provides entrepreneurship or entrepreneurship learning innovations in the form of practical methods and interactive discussions.

Keywords : Training, Entrepreneurship, Business, Bird in Hand

Abstrak : SMA Tri Karya memberikan pembelajaran *entrepreneurship* atau kewirausahaan secara teoritis. Dampak dari pembelajaran teoritis siswa/i SMA Tri Karya menjadi tidak percaya diri dan rendahnya kemampuan mengali potensi bisnis pada diri sendiri. Hal ini disebabkan mata pelajaran *entrepreneurship* atau kewirausahaan tidak dilengkapi konsep efektif *bird-in-hand*. Kegiatan IBM Goes to School memberikan pelatihan *entrepreneurship* dengan konsep efektif *bird in hand*. Metode pelatihan berupa: presentasi, sesi tanya jawab, diskusi kelompok, praktek dan refleksi. Hasil dari kegiatan IBM Goes to School yang menggunakan konsep efektif *bird in hand* mampu maksimalkan kualitas pembelajaran *entrepreneurship* atau kewirausahaan bagi siswa/i SMA Tri Karya. Siswa/i SMA Tri Karya menjadi percaya diri, mampu menyusun *bird in hand* dari pengusaha nasional/internasional serta *bird in hand* individu. Kegiatan IBM Goes to School juga memberikan inovasi pembelajaran *entrepreneurship* atau kewirausahaan berupa metode praktek serta diskusi interaktif.

Kata Kunci : Pelatihan, Kewirausahaan, Bisnis, *Bird in Hand*

ANALISIS SITUASI

Jumlah penduduk Indonesia usia 15-19 merupakan penduduk remaja yang menempuh pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA). Penduduk dengan usia produktif dengan karakter *entrepreneurship* yang ditandai dengan keberanian untuk memulai, menjalankan serta mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki. Hal ini menjadi dasar bagi siswa SMA untuk

terus belajar dan berinovasi sesuai dengan kreativitas yang dimiliki generasi muda (Junedi et al., 2022). Kondisi siswa SMA dapat dikategorikan menjadi dua kelompok yaitu: kelompok yang menciptakan produk dan kelompok yang mencari pekerjaan. Lulusan SMA yang tidak bekerja merupakan penyumbang pengangguran terbesar di Indonesia.

Pemerintah membantu memberikan solusi untuk mengatasi pengangguran khususnya pada lulusan SMA. Solusi pengangguran melalui pendidikan formal pada mata pelajaran kewirausahaan (*entrepreneurship*). Pembelajaran *entrepreneurship* sangat penting sebagai pondasi meningkatkan kompetensi siswa (Tahirs & Rambulangi, 2020). Mata pelajaran *entrepreneurship* menjadi bekal pengetahuan, meningkatkan percaya diri untuk memulai dan mengelola resiko, menambah keterampilan dan membangun jiwa *entrepreneur* bagi anak muda. Output pembelajaran *entrepreneurship* berupa peningkatan pengetahuan, unit bisnis baru yang akan membuka lapangan kerja dan meningkatkan pertumbuhan ekonomi (Hasan, 2020). Pendidikan *entrepreneurship* meningkatkan keterampilan untuk menciptakan dan mengelola bisnis (Br Sitepu, 2021). Pendidikan *entrepreneurship* merupakan pondasi dasar untuk mengembangkan bisnis.

Pendidikan *entrepreneurship* pada generasi muda diberikan kepada siswa/i pada usia remaja (15 -19 tahun). SMA Tri Karya merupakan sekolah di Surabaya. SMA Tri Karya berdiri pada tanggal 15 Oktober tahun 1986. SMA Tri Karya memakai kurikulum tahun 2013 dan terakreditasi B. Di SMA Tri Karya, terdapat kelas 10, 11, dan 12, dimana kelas 12 memiliki jumlah siswa sebanyak 28 orang dari kelas 12 IPA dan IPS. Lokasi dari SMA Tri Karya berada di Provinsi Jawa Timur, Kota Surabaya tepatnya di kecamatan Sambikerep, Jalan Lempung Perdana Lontar. SMA Tri Karya masuk dalam kategori sekolah yang membutuhkan pembinaan sehingga dapat meningkatkan kualitas sekolah menjadi terakreditasi A. Sekolah dengan akreditasi A akan menghasilkan lulusan yang lebih baik (*skill* baik). Penyampaian materi pembelajaran masih dilakukan dengan sistem konvensional (belum melibatkan pembelajaran interaktif). SMA Tri Karya mendapatkan pendanaan dari yayasan dan pembayaran SPP siswa/i. Sistem pembelajaran dilengkapi dengan mata pelajaran wajib dan mata pelajaran tambahan untuk meningkatkan kompetensi siswa. SMA Tri Karya memiliki mata pelajaran *entrepreneurship* atau kewirausahaan. Penyampaian pembelajaran tidak dilengkapi dengan praktek/observasi sehingga pengembangan kapasitas siswa sangat terbatas.

Permasalahan yang dihadapi siswa SMA Tri Karya kurang maksimalnya kualitas pembelajaran *entrepreneurship* atau kewirausahaan. Hal ini diukur dari kurangnya rasa percaya diri siswa untuk melakukan kegiatan *entrepreneurship* atau kewirausahaan. Pembelajaran

entrepreneurship atau kewirausahaan fokus pada teori dan tanpa praktek (penggalan potensi diri dari setiap siswa). *Entrepreneurship* dipahami siswa sebagai mata pelajaran yang teoritis seperti mata pelajaran sejarah. Siswa SMA Tri Karya kurang mengerti potensi diri sendiri yang dapat dikembangkan dalam kegiatan bisnis. Siswa SMA Tri Karya tidak percaya diri untuk presentasi dan melakukan negosiasi bisnis. Hal ini menjadi dasar banyak siswa yang memilih melanjutkan pendidikan ataupun bekerja setelah mereka lulus SMA. Dibutuhkan peningkatan kualitas pembelajaran *entrepreneurship* bagi siswa SMA Tri Karya. Pemasalah ini coba diatasi melalui kolaborasi antara guru SMA Tri Karya dengan Universitas Ciputra Surabaya. Kolaborasi bidang pendidikan ini merupakan wujud kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Tim Universitas Ciputra terdiri dari mahasiswa (*Student Union IBM-RC*) dan dosen dari program studi *international business management* terlibat dalam kegiatan *IBM Goes to School*. Dosen yang terlibat dalam kegiatan *IBM Goes to School* merupakan dosen yang memiliki pengalaman menjalankan bisnis dan memiliki pengetahuan akademisi di bidang *management* dan bisnis.

Tujuan kegiatan *IBM Goes to School* meningkatkan kualitas mata pelajaran *entrepreneurship* atau kewirausahaan pada SMA Tri Karya di Surabaya. Tujuan akhirnya siswa akan meningkatkan rasa percaya diri siswa sehingga dapat eksekusi bisnis. Kegiatan *IBM Goes to School* ini melibatkan mahasiswa/i serta dosen dari Universitas Ciputra Surabaya menjadi tim pengajar mata pelajaran *entrepreneurship* atau kewirausahaan. Kolaborasi guru, mahasiswa dan dosen menambah pemahaman bisnis bagi siswa. Kegiatan *IBM Goes to School* membuka kesempatan menggali potensi diri dari setiap siswa. Materi *entrepreneurship* menggunakan prinsip *bird-in-hand* sebagai bahan pembelajaran. Konsep efektif *bird-in-hand* di *entrepreneurship* merupakan analisa ketersediaan sumber daya/potensi pada individu atau kelompok. Sumber daya atau potensi individu/kelompok untuk membuat karya atau *value* bisnis (Angelo, 2013). Materi diberikan agar siswa mengenali potensi diri dari *entrepreneur* sukses nasional dan internasional. Siswa/i SMA Tri Karya Surabaya juga diharapkan mampu menyusun potensi diri dari masing-masing siswa yang berpotensi untuk mengembangkan bisnis.

SOLUSI DAN TARGET

Solusi untuk mengatasi permasalahan terkait pembelajaran *entrepreneurship* atau kewirausahaan berupa kegiatan *IBM Goes to School*. Kegiatan *IBM Goes to School* adalah inovasi pembelajaran interaktif pada pendidikan formal yang dihadiri oleh 28 siswa/i kelas XII IPA & IPS. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri dari: Presentasi, tanya jawab, diskusi,

praktek/simulasi dan refleksi. Kelima metode diberikan pada setiap sesi yang sudah dijadwalkan. Durasi pelaksanaan pada setiap sesi selama 120-180 menit. Hal ini memungkinkan siswa untuk melakukan interaksi antara peserta dan pemateri. Penjadwalan kegiatan *IBM Goes to School* digambarkan pada tabel 1.

Tabel 1. Penjadwalan dan Metode Pelaksanaan Kegiatan *IBM Goes To School*

Jadwal Kegiatan	Metode Pelaksanaan
17 September 2023	Presentasi, tanya jawab, diskusi, praktek/simulasi dan refleksi
1 Oktober 2023	
15 Oktober 2023	
29 Oktober 2023	
5 November 2023	

Kegiatan *IBM Goes to School* menggunakan fasilitas berupa: *projector*, *speaker*, *laptop*, materi presentasi, alat simulasi, dan video bisnis. Fasilitas ini adalah media yang membantu siswa/i untuk memahami kegiatan *entrepreneurship* dengan konsep efektif *bird-in-hand*. Kegiatan *IBM Goes to School* merupakan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan dibawah naungan organisasi kemahasiswaan (*Student Union IBM-RC*). *IBM Goes to School* menggali potensi siswa menggunakan konsep *bird-in-hand*. Pada setiap pertemuan seluruh siswa mendapat materi *entrepreneurship* dalam bentuk teori dan melakukan praktikum (simulasi menemukan potensi diri dan potensi bisnis). Materi ini akan dijelaskan langsung oleh mahasiswa/i dengan bimbingan serta pengawasan dari dosen Universitas Ciputra Surabaya.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan *IBM Goes to School* dilakukan dengan sistem pembelajaran interaktif. Siswa/i diberi pemahaman secara teoritis dan kesempatan *explore* potensi diri. Pembelajaran dalam kegiatan *IBM Goes to School* terdiri beberapa metode.

Metode presentasi digunakan pada semua kegiatan *IBM Goes to School*. Peserta akan mengetahui ketentuan kegiatan, jadwal pelaksanaan kegiatan, hingga materi yang dibawakan oleh pembicara/narasumber. Materi presentasi menjadi kunci utama materi bisnis. Sesi presentasi menjelaskan cara mengelola potensi diri agar menjadi *value* dalam bisnis. Selain itu, terdapat analisis tokoh-tokoh bisnis terkenal yang kemudian dapat menjadi *role model* di dunia bisnis. Presentasi dibawakan oleh pemateri secara menyenangkan dan menarik dengan berbagai kisah atau pengalaman bisnis langsung dari pemateri. Tujuan akhir dari metode ini adalah agar siswa/i mengerti apa materi yang disampaikan sehingga dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari (Purworini, 2018: (Setiawati et al., 2018).

Metode tanya jawab dilakukan pada kegiatan *IBM Goes to School*. Metode ini bertujuan melatih komunikasi dan kemampuan analisis siswa/i. Sesi tanya jawab ini dilakukan oleh peserta kepada pemateri dan begitu juga sebaliknya *vice versa*. Sesi tanya jawab mengukur antusias dari siswa/i. Semakin banyak pertanyaan/jawaban dari siswa/i SMA Tri Karya selama *IBM Goes to School* berarti sesi tanya jawab sudah berlangsung antusias (Junita & Siregar, 2018).

Metode selanjutnya yaitu diskusi. Diskusi diadakan ketika terdapat *group activity* antara siswa/i. Diskusi dilakukan untuk memecahkan masalah dari *group activity* yang dilakukan secara berkelompok. Diskusi meningkatkan kepercayaan individu untuk mengemukakan pendapat dan menerima masukan. Diskusi juga melatih cara berpikir siswa/i dalam menyelesaikan masalah individu maupun masalah kelompok menggunakan sumber daya yang ada (Junita & Siregar, 2018).

Sesi praktikum setiap siswa/i mengaplikasikan pengetahuan yang telah didapatkan dari sesi tanya jawab dan presentasi. Praktek/simulasi bertujuan agar siswa/i dapat memperdalam pengetahuan. Praktek berupa *case solving* diberikan pemateri untuk diselesaikan oleh siswa/i. Solusi permasalahan diperoleh dari sumber daya yang dimiliki oleh para siswa/i Selain itu *activity* seperti mencari *role model* dalam dunia bisnis dilakukan untuk melatih mahasiswa melakukan analisis. *Activity* lainnya membuat *creative poster* secara berkelompok. Praktek/Simulasi melatih peserta dalam menggunakan sumber daya yang ada dalam menemukan hingga membuat *value* tersebut (Safitri et al., 2022).

Metode refleksi pembelajaran menganalisis kesesuaian antara materi pembelajaran yang sudah diberikan kepada siswa dengan *learning outcomes*. Metode refleksi pembelajaran dibutuhkan untuk mengukur keberhasilan dari kegiatan *IBM Goes to School*. Setiap siswa/i memberikan pendapat terkait manfaat selama mengikuti kegiatan *IBM Goes to School*. Metode ini akan melatih kepercayaan diri dan komunikasi bisnis. Refleksi diberikan dalam bentuk lisan oleh setiap siswa (Fourqoniah & Christiana, 2019).

HASIL DAN LUARAN

Tahapan pertama yaitu presentasi berupa penyampaian konsep *bird-in-hand* yang telah dipersiapkan. Pemateri memulai dengan memberikan contoh *bird-in-hand* dari pengusaha sukses level nasional dan internasional. Hal ini menjadi sangat penting dan dapat menarik perhatian semua siswa/i. Contoh *bird-in-hand* dari pengusaha sukses membuat siswa/i mulai mengerti pentingnya menyusun *bird-in-hand*. Siswa/i mulai mengenal potensi diri sendiri

diantaranya: *passion* atau keinginan dan potensi dari masing-masing siswa/i. “*There are three categories of means available to all human beings: who I am, what I know, and who I know.*”. Siswa/i mulai mengidentifikasi potensi diri yang dapat dikembangkan menjadi sebuah bisnis. Setiap potensi memberikan keuntungan berupa tambahan pendapatan. Presentasi dari pemateri membantu siswa menyusun *bird-in-hand*. Pemateri juga melakukan validasi *bird-in-hand* setiap siswa sehingga hasilnya sesuai dengan kapasitas setiap siswa/i. Proses validasi *bird-in-hand* dilakukan pemateri dengan cara lisan kepada seluruh siswa/i. *Bird in hand* berbeda-beda pada setiap individu.



Gambar 1. Validasi *bird-in-hand*

Tahapan kedua berupa tanya jawab antara pemateri dan siswa/i. Sesi ini dilakukan untuk siswa/i yang masih penasaran atau kurang mengerti materi *Bird in hand*. Tahapan tanya jawab juga berhasil membangun komunikasi dua arah antara pemateri dan siswa/i. Pertanyaan-pertanyaan yang diutarakan siswa/siswi membangun interaksi dari peserta dan pemateri. Jika peserta tidak memberikan pertanyaan, maka pemateri yang akan bertanya kepada siswa/i. Metode pembelajaran dengan tanya jawab lebih efektif dibuktikan dengan munculnya sikap siswa/i berani mengemukakan pendapatnya dan menumbuhkan rasa percaya diri (Abdika et al., 2019). Metode tanya jawab akan efektif ketika kedua pihak sama-sama berkomunikasi satu sama lain saling tanya jawab dan mengemukakan pendapat. *Impact* atau efek dari metode ini membuat materi lebih gampang dimengerti dan diingat dikarenakan berkesan pada siswa/i (Priyanto & Kock, 2021). Hal ini akan berdampak langsung pada rasa percaya diri untuk menemukan ide bisnis dalam bentuk bisnis model canvas hingga mampu mulai bisnis atau *bervalue* di dunia bisnis (Sulastri et al., 2022).

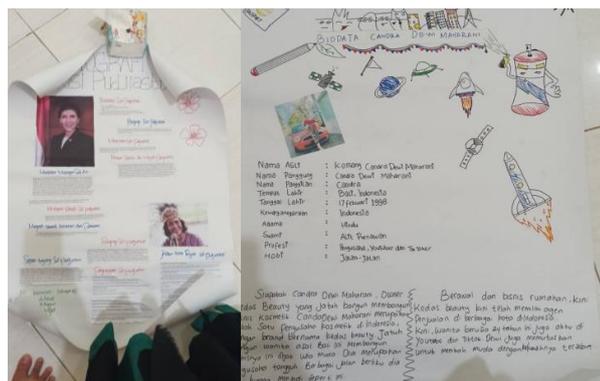
Tahapan ketiga adalah diskusi antara sesama siswa/i yang merupakan komunikasi dua arah antara peserta kegiatan *IBM Goes to School*. Metode diskusi mengasah *critical thinking* dan rasa percaya diri untuk mengemukakan pendapat masing-masing siswa/i. Pada kegiatan diskusi siswa/i belajar melatih aspek *problem solving* dalam proses diskusi. Pemateri

memberikan beberapa kasus masalah terkait *bird in hand* yang perlu dipecahkan dan diberi solusi. Solusi bervariasi tergantung pada kreativitas siswa/i, dalam memecahkan masalah. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu peserta bernama Angel, sesi diskusi memberikan *impact* positif untuk meningkatkan antusias dan kepercayaan diri siswa/i Metode diskusi ini juga dapat meningkatkan pemahaman pola pikir dari teman diskusi serta keaktifan peserta agar di kegiatan ini, kemampuan siswa/i dapat di eksplor ketika mengemukakan pendapat serta aspek *critical thinking* (Pono & Lutfi, 2012). Gambar 2 adalah diskusi siswa/i berkelompok.



Gambar 2. Diskusi antara siswa/i SMA Tri Karya Surabaya

Tahap keempat adalah praktek menyusun *bird in hand* salah satu pengusaha yang menjadi *role model* siswa/i. Praktek ini merupakan tahapan penting, karena kesuksesan pelatihan atau pendampingan bisnis bisa tercapai jika ada praktek yang dilakukan selama pelatihan (Werdani et al., 2020). Pengerjaan praktek *bird in hand* pengusaha dikerjakan berkelompok oleh siswa/i. Praktek ini melatih kerjasama dan kemampuan analisis antar anggota kelompok (Nisa & Komara, 2022). *Role model* yang dipilih oleh peserta sangat beragam, tetapi yang sangat cocok dengan konsep efektif *bird in hand* adalah tokoh bernama Susi Pudjiastuti. Beliau mantan menteri kelautan dan perikanan di Indonesia. Selain itu, beliau juga merupakan pebisnis sukses yang memiliki maskapai kargo Susi Air. Keluarga Susi Pudjiastuti menggunakan konsep efektif *bird in hand* dengan sumber daya terbatas. Susi Pudjiastuti mendapatkan modal untuk dikembangkan bisnis Susi Air. Sumber daya berupa koneksi *supplier, networking* dengan *buyer-buyer* perikanan. Hasil praktek berupa *creative poster role model* seperti gambar 3.



Gambar 3. Poster *bird-in-hand* Pengusaha Nasional dan Individu

Siswa/i melanjutkan praktek membuat *bird in hand* dari masing-masing siswa/i. *Bird in hand* setiap siswa/i menggambarkan potensi siswa/i yang dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah bisnis. Potensi bisnis berdasarkan *bird in hand* individu dikelompokkan menjadi tiga jenis: bisnis makan khas Indonesia, bisnis digital dan bisnis bidang otomotif (Kuat, 2016). Bisnis kuliner dihasilkan oleh siswi yang memiliki keahlian memasak. Bisnis digital berasal dari siswa/i yang memiliki *skill* bidang digital dan sosial media. Bisnis otomotif ditekuni oleh siswa dengan *passion* dan pengetahuan dibidang mesin.

Tahapan kelima adalah refleksi kegiatan IBM *Goes to School*. Refleksi bertujuan mengukur efektifitas dan manfaat dari kegiatan IBM *Goes to School*. Refleksi dilakukan kepada seluruh peserta kegiatan IBM *Goes to School* secara lisan dalam bentuk *focus group discussion*. Hasil refleksi menjelaskan kegiatan IBM *Goes to School* memberikan dampak positif bagi siswa. Beberapa dampak positif diantaranya: meningkatkan pemahaman konsep *entrepreneurship*, meningkatkan percaya diri, mengerti potensi diri dan meningkatkan kemampuan komunikasi bisnis. Kolaborasi kegiatan IBM *Goes to School* berjalan lancar dan meningkatkan kualitas pembelajaran *entrepreneurship* dengan adanya konsep *bird in hand*.

SIMPULAN

Kegiatan IBM *Goes to School* dengan menggunakan konsep efektif *bird in hand* berhasil maksimalnya kualitas pembelajaran *entrepreneurship* atau kewirausahaan bagi siswa/i SMA Tri Karya. Peningkatan kualitas siswa/i tercermin dari: peningkatan rasa percaya diri dan inovasi pembelajaran menggunakan dengan metode praktek serta diskusi interaktif. Siswa/i SMA Tri Karya mampu menyusun *bird in hand* dengan cara berkelompok maupun individu. Output dari *bird in hand* dari setiap siswa/i SMA Tri Karya dan *bird in hand* dari salah satu pengusaha nasional maupun internasional.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdika, Y., Arham, M. A., & Sudirman, S. (2019). Pengaruh Metode Tanya Jawab Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 1(2), 88–98. <https://doi.org/10.37479/jeej.v1i2.2522>
- Angelo, H. (2013). Bird in hand: How experience makes nature. *Theory and society*, 42, 351–368.
- Br Sitepu, S. N. (2021). Pendidikan Entrepreneurship bagi Pengelola Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) Mugibangkit. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 6(2), 260–270. <https://doi.org/10.26905/abdimas.v6i2.5121>
- Fourqoniah, F., & Christiana, A. (2019). Refleksi Pendidikan Kewirausahaan: Sudahkah Mampu Meningkatkan Minat Dan Keterampilan Berwirausaha Mahasiswa (Studi Pada Program Studi Adminsitasi *Proceeding Indonesian Carrier ...*, 17–18. <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/ICCN/article/view/3118>
- Hasan, H. A. (2020). Pendidikan kewirausahaan: Konsep, karakteristik dan Implikasi dalam Memandirikan generasi Muda. *PILAR*, 11(1).
- Junedi, B., Isa, I. G. T., Baqi, F. A., Hidayat, A., Surtini, S., & Laela, I. (2022). Pendampingan Kapasitas Siswa melalui Budaya Entrepreneurship di Koperasi Siswa di MA Al Khairiyah Pipitan. *Jurnal Inovasi Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 39–50. <https://doi.org/10.54082/jippm.18>
- Junita, J., & Siregar, M. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi dalam Peningkatan Prestasi Belajar pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Makna Kedaulatan Rakyat Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Pinang Kabupaten Labuhanbatu Selatan Tahun Pelajaran 2014/2015. *Civitas (Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Civic)*, 4(1), 36-45.
- Kuat, T. (2016). Penumbuhan Jiwa Kewirausahaan Melalui Praktik Bisnis di Business Center (Studi Kasus: SMK Muhammadiyah 2 Surakarta). *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(1), 155–168. <http://journals.ums.ac.id/index.php/jpis/article/view/827>
- Nisa, S., & Komara, B. D. (2022). Efektifitas Metode Efektuasi, Metode Design Thinking Dan Bisnis Model Kanvas Untuk Meningkatkan Kualitas Kewirausahaan Di Tengah Pandemi Covid-19. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1).
- Prijanto, J. H., & Kock, F. De. (2021). Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 238–251.

- Purworini, D. (2018). Pembentukan Harga Diri: Analisis Presentasi Diri Pelajar SMA di Media Sosial. *Jurnal Komunikasi, 10*(1), 33-47.
- Pono, N., & Lutfi, M. (2012). *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Metode Diskusi Kelompok Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Geometri Dimensi Tiga Di Man Kalimukti Kec. Pabedilan Kab. Cirebon*. Neliti. Retrieved December 3, 2022, from <https://www.neliti.com/publications/55192/pengaruh-pembelajaran-menggunakan-metode-diskusi-kelompok-terhadap-prestasi-bela>
- Safitri, D., Lismen, S., Jaya, S. M., Nurmeli, K., Evanita, S., & Friyatmi. (2022). Optimalisasi Entrepreneurship Skills Melalui Simulasi Bisnis. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 6*(2), 11174–11185. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4120/3522>
- Setiawati, S. D., Purba, V., Retnasari, M., Fitriawati, D., & Ngare, F. (2018). Membangun Kemampuan Presentasi Bisnis Sebagai Upaya dalam Pengembangan Usaha Mikro Kecil Menengah. *Jurnal Abdimas BSI, 1*(2), 252–258. https://scholar.google.com/scholar?start=10&=jurnal+komunikasi+bisnis+bentuk+um km&hl=id&as=0,5#d=gs_qabs&u=%2523p%25DpplxZQCIPcJ
- Sulastrri, Adam, M., Saftiana, Y., Nailis, W., & Putri, Y. H. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Rencana Bisnis Model Kanvas bagi Usaha Mikro Kecil dan Menengah. *Jurnal Masyarakat Mandiri, 6*(1), 121–130.
- Tahirs, J. P., & Rambulangi, A. C. (2020). Menumbuhkan Minat Berwirausaha Melalui Pelatihan Kewirausahaan Bagi Siswa Smk. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1*(2), 125–129. <https://doi.org/10.31004/cdj.v1i2.741>
- Werdani, R. E., Kurniawati, N. I., Sukoco, J. B., Windriya, A., & Iskandar, D. (2020). Pelatihan Pemasaran Produk Homemade Melalui Sosial Media. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat), 4*(1), 1. <https://doi.org/10.30595/jppm.v4i1.4655>