
PELATIHAN BERBASIS PRAKTIK DALAM PENGEMBANGAN PRODUK HANDMADE UNTUK MENINGKATKAN CREATIVE ENTREPRENEURSHIP MAHASISWA

Anggit Dyah Kusumastuti¹, Vera Siwi Astuti²

^{1,2}Universitas Sahid Surakarta, Surakarta

anggit.dyahkusumastuti@usahidsolo.ac.id¹, verasiwia@gmail.com²

Submit: 04/05/2026

Revisi: 23/05/2026

Diterima: 07/06/2026

ABSTRACT

This community service program aimed to enhance students' creativity and creative entrepreneurship through hands-on training in developing handmade phone holders using pipe cleaners. The program involved 17 Business Administration students at Universitas Sahid Surakarta and applied an experiential learning approach consisting of lectures, demonstrations, practice sessions, mentoring, and product evaluation. The results showed improvements in participants' creativity, particularly in originality, design flexibility, functionality, aesthetics, and innovation. In addition, 82% of participants achieved good to very good levels of entrepreneurial understanding. The training effectively improved students' technical skills, creativity, and entrepreneurial awareness through direct learning experiences.

Keywords: *creative entrepreneurship, handmade products, hands-on training, student creativity*

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kreativitas dan creative entrepreneurship mahasiswa melalui pelatihan berbasis praktik dalam pembuatan handmade phone holder menggunakan pipe cleaner. Kegiatan melibatkan 17 mahasiswa Program Studi Administrasi Bisnis Universitas Sahid Surakarta dengan pendekatan experiential learning yang meliputi penyampaian materi, demonstrasi, praktik, mentoring, dan evaluasi produk. Hasil menunjukkan adanya peningkatan kreativitas peserta pada aspek orisinalitas, fleksibilitas desain, fungsi produk, estetika, dan inovasi. Sebanyak 82% peserta memperoleh kategori baik hingga sangat baik dalam pemahaman kewirausahaan. Pelatihan ini efektif meningkatkan keterampilan teknis, kreativitas, dan kesadaran kewirausahaan mahasiswa melalui pengalaman belajar secara langsung.

Kata Kunci: *kewirausahaan kreatif, produk handmade, pelatihan praktik, kreativitas mahasiswa.*

A. PENDAHULUAN

Kreativitas adalah apa yang dimiliki dan dimanfaatkan oleh orang untuk menghasilkan ide-ide baru untuk memulai bisnis, dan dapat menjadikan seseorang menjangkau bisnis atau usaha yang luar biasa, didasarkan pada ide baru dan berbeda dari apa yang biasa dilakukan orang (Sanawiri & Iqbal, 2018). Kreativitas dan inovasi merupakan dua faktor kunci dalam kesuksesan dunia wirausaha (Kuratko & Hodgetts, 2017). Wirausaha yang mampu menggabungkan kreativitas dan inovasi dapat menciptakan ide-ide baru yang berpotensi menjadi potensi besar yang menguntungkan (Munir et al., 2019). Perkembangan ekonomi kreatif menuntut mahasiswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengembangkan ide kreatif menjadi produk yang memiliki nilai ekonomis (Widnyana et al., 2018).

Perguruan tinggi memiliki tanggung jawab besar dalam mendidik dan memberikan kemampuan wirausaha serta memotivasi mahasiswa berani berkarir sebagai wirausaha (N. L. W. W. Putri, 2017; Rizki, 2019). Oleh karena itu perguruan tinggi perlu menerapkan pola pembelajaran yang konkrit berdasar masukan empiris untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan yang dapat mendorong semangat berwirausaha pada mahasiswa (Suharti & Sirine, 2011; Wu & Wu, 2008; Yohnson, 2003). Kurikulum Program Studi Administrasi Bisnis memuat salah satu mata kuliah Kreativitas dan Inovasi yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa memperoleh kesempatan mengembangkan daya kreativitas dan inovasi mereka serta mampu menerapkan konsep manajemen inovasi dalam perspektif wirausaha (Kusumastuti & Mahayuwati, 2025). Program ini bertujuan mengenalkan dunia bisnis serta menumbuhkan jiwa kewirausahaan dalam diri mereka. Dalam mencapai kesuksesan bisnis, seorang wirausaha dapat memanfaatkan kreativitas, mengidentifikasi peluang baru, dan menggunakan media promosi sebagai sarana untuk memperkenalkan usahanya (A. A. M. Putri et al., 2024). Pembelajaran kewirausahaan dan kreativitas mahasiswa dengan model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) menjadi pendekatan yang efektif dalam menumbuhkan kreativitas mahasiswa dalam kewirausahaan.

Berdasarkan observasi awal terhadap 17 mahasiswa Program Studi Administrasi Bisnis Universitas Sahid Surakarta, ditemukan bahwa sebagian besar peserta belum memiliki pengalaman praktis dalam merancang dan memproduksi kerajinan tangan secara mandiri. Mahasiswa masih cenderung menggunakan phone holder standar tanpa modifikasi serta belum memahami potensi ekonomi dari produk *handmade*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa belum berkembang menjadi

kompetensi kewirausahaan yang terukur akibat minimnya pelatihan yang mengintegrasikan aspek kreativitas produk, proses produksi, dan penguatan kompetensi kewirausahaan secara aplikatif.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini menerapkan model *project-based hands-on training* dalam pengembangan produk *phone holder* berbasis *pipe cleaner*. Pendekatan ini menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam proses *brainstorming* ide, eksperimen desain, produksi, hingga penyempurnaan produk. Model pembelajaran berbasis proyek dinilai mampu meningkatkan keterampilan teknis sekaligus mendorong pengembangan *creative thinking* dan kesiapan *product development* mahasiswa (Chen et al., 2022). Selain itu, penerapan *project-based learning* dalam pembelajaran *Science, Technology, Engineering, and Mathematics* (STEM) juga terbukti dapat mendukung penguatan *entrepreneurial mindset* peserta (DeCoito & Briona, 2023).

Kebaruan (*novelty*) program ini terletak pada integrasi pelatihan berbasis proyek dengan evaluasi kreativitas berbasis produk serta penguatan aspek kewirausahaan dalam satu rangkaian kegiatan. Program tidak hanya berorientasi pada pembuatan kerajinan *handmade*, tetapi juga mengarahkan peserta untuk memahami nilai jual produk melalui simulasi analisis biaya produksi, penentuan harga jual, dan strategi pemasaran sederhana. Selain itu, evaluasi kegiatan menggunakan *experiential learning* yang diadaptasi dari komponen kreativitas produk, meliputi kelancaran ide, fleksibilitas desain, orisinalitas bentuk, dan elaborasi detail. Pendekatan ini menjadi pembeda dibandingkan pelatihan kerajinan konvensional yang umumnya hanya berfokus pada hasil produk tanpa pengukuran kreativitas dan

pengembangan *entrepreneurial mindset* secara terstruktur (Estede et al., 2025).

Untuk memastikan keberhasilan program dapat diukur secara objektif, *experiential learning* diterapkan melalui lembar observasi terstruktur selama proses praktik dan penilaian hasil karya. Penggunaan indikator berbasis produk memungkinkan evaluasi dilakukan secara langsung terhadap output kreativitas peserta sehingga tidak hanya bergantung pada penilaian subjektif maupun instrumen kognitif semata. Pendekatan tersebut didukung oleh penelitian mengenai pentingnya *experiential learning* dalam pelatihan profesional (Zobova et al., 2019) serta penilaian kreativitas berbasis produk dalam pendidikan (Long et al., 2022). Evaluasi program dilakukan melalui analisis kualitas karya, variasi desain produk, serta kesesuaian produk dengan aspek fungsionalitas dan estetika pasar. Pendekatan ini selaras dengan prinsip *authentic assessment* yang menekankan penilaian berbasis kinerja nyata dalam pendidikan vokasi dan kewirausahaan (Yatul, 2025).

Target luaran kegiatan dirancang secara spesifik dan terukur, meliputi: (1) minimal 70% peserta mencapai kategori “baik” hingga “sangat baik” pada indikator kreativitas; (2) terbentuknya variasi desain *phone holder* yang layak dipasarkan; (3) meningkatnya pemahaman kewirausahaan melalui kemampuan menyusun analisis biaya produksi dan strategi pemasaran sederhana; serta (4) tersusunnya rencana tindak lanjut berupa pendampingan sederhana dalam pengembangan produk dan pemasaran digital. Dengan pendekatan evaluasi berbasis *experiential learning* dan penguatan kompetensi kewirausahaan, program ini diharapkan mampu menjadi model pengembangan kreativitas dan kewirausahaan mahasiswa yang lebih aplikatif dan berkelanjutan.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di lingkungan Program Studi Administrasi Bisnis, Universitas Sahid Surakarta, pada bulan April 2026. Peserta kegiatan berjumlah 17 mahasiswa yang diseleksi berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan awal menggunakan kuesioner singkat dan wawancara terstruktur. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum memiliki pengalaman praktik dalam menghasilkan produk kerajinan mandiri serta memiliki pemahaman terbatas mengenai potensi ekonomi produk *handmade*. Pemilihan peserta dilakukan secara purposif untuk memastikan kesesuaian dengan target program, yaitu mahasiswa yang memiliki minat namun belum terekspos pada pelatihan kewirausahaan kreatif berbasis produk.

Metode pelaksanaan yang diterapkan adalah pelatihan partisipatif berbasis praktik (*hands on project based training*) yang dipadukan dengan model mentoring kolaboratif. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar langsung (*experiential learning*) yang lebih partisipatif dan aplikatif di mana peserta terlibat aktif mulai dari perancangan konsep, prototyping, hingga penyempurnaan produk (Robbi & Yulianti, 2019). Model mentoring diwujudkan melalui pendampingan intensif oleh fasilitator selama proses produksi, pemberian umpan balik formatif secara berkala, serta sesi diskusi kelompok untuk memecahkan hambatan teknis dan desain. Partisipasi mitra tidak hanya terbatas sebagai penerima materi, tetapi sebagai subjek yang menguji ide, membuat keputusan produksi, dan melakukan evaluasi antarpeserta.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan terintegrasi. Tahap persiapan mencakup penyusunan modul pelatihan,

penyediaan alat dan bahan (pipe cleaner, gunting, lem tembak, aksesoris pendukung), serta penyusunan instrumen evaluasi. Tahap pelaksanaan dimulai dengan penyampaian materi singkat mengenai prinsip kreativitas dalam pengembangan produk, analisis pasar sederhana produk *handmade*, dan dasar-dasar kewirausahaan mahasiswa. Selanjutnya, tim pelaksana memberikan demonstrasi teknis pembuatan phone holder, meliputi teknik pembentukan struktur, kombinasi warna, dan penguatan fungsionalitas. Peserta kemudian memasuki tahap praktik mandiri yang didampingi secara intensif. Pada tahap ini, fasilitator menerapkan observasi kreativitas peserta secara langsung menggunakan lembar catatan terstruktur yang memuat indikator kelancaran ide (variasi desain yang dihasilkan), fleksibilitas desain (kemampuan memodifikasi bentuk saat menghadapi kendala), orisinalitas bentuk (keunikan elemen produk), dan elaborasi detail (kerapihan serta penyempurnaan produk).

Evaluasi keberhasilan program dirancang secara terstruktur melalui penilaian berbasis proses dan produk untuk memperoleh hasil yang lebih objektif dan terukur. Sebelum pelaksanaan kegiatan, peserta diberikan *pre-test* sederhana untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal terkait kreativitas produk dan kewirausahaan *handmade*. Setelah pelatihan selesai dilaksanakan, peserta diberikan *post-test* dan penilaian berbasis produk menggunakan *creativity indicator* dan *rubric assessment* yang diukur langsung terhadap hasil karya dan proses partisipasi peserta.

Tabel 1.

Indikator Pre-test dan Post-test Kreativitas Produk Peserta

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1.	Orisinalitas ide	Keunikan bentuk dan konsep desain produk	1-4
2.	Fleksibilitas desain	Variasi bentuk dan kombinasi warna produk	1-4

3.	Elaborasi detail	Kelengkapan detail dan dekorasi produk	1-4
4.	Fungsi aplikatif	Kemampuan produk digunakan dengan baik	1-4
5.	Kerapihan produk	Ketepatan dan kebersihan hasil karya	1-4
6.	Estetika produk	Daya tarik visual dan kombinasi warna	1-4
7.	Inovasi bentuk	Modifikasi dan pengembangan desain produk	1-4

Keterangan skor:

1,00–1,99 = kurang

2,00–2,99 = cukup

3,00–3,49 = baik

3,50–4,00 = sangat baik

Selain penilaian produk, pemahaman kewirausahaan peserta diukur melalui *entrepreneurial intention scale* sederhana berupa lembar refleksi terstruktur yang digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta dalam menghitung biaya produksi, menentukan harga jual, dan merancang strategi pemasaran dasar. Data kuantitatif dari rubric assessment dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa rata-rata skor, persentase ketercapaian, dan distribusi kategori. Sementara itu, data kualitatif dari observasi partisipatif dan dokumentasi proses dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi tingkat keterlibatan peserta, faktor pendukung, dan hambatan selama pelaksanaan kegiatan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan melibatkan 17 mahasiswa Program Studi Administrasi Bisnis Universitas Sahid Surakarta. Program pelatihan berbasis praktik (*hands-on project-based training*) dalam pengembangan produk *handmade phone holder* menggunakan *pipe cleaner* menunjukkan hasil yang positif terhadap

peningkatan kreativitas dan pemahaman kewirausahaan peserta. Keberhasilan program terlihat dari peningkatan kualitas karya, variasi desain produk, keterlibatan aktif peserta selama praktik, serta kemampuan mahasiswa dalam memahami potensi ekonomi produk *handmade*.

Pada tahap awal kegiatan, peserta diberikan materi mengenai *creative entrepreneurship*, pengembangan produk *handmade*, dan peluang usaha kreatif mahasiswa. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui diskusi dan tanya jawab sehingga peserta lebih memahami hubungan antara kreativitas produk dan nilai ekonomis produk *handmade*. Kegiatan ini menjadi dasar bagi peserta sebelum memasuki tahap praktik produksi.

Gambar 1.
Penyampaian materi kepada peserta



Selanjutnya, tim pelaksana melakukan demonstrasi teknis pembuatan *phone holder* menggunakan *pipe cleaner*. Demonstrasi meliputi teknik pembentukan struktur produk, kombinasi warna, penguatan fungsi produk, serta pengembangan desain yang lebih estetik dan inovatif. Demonstrasi ini membantu peserta memahami teknik dasar sebelum melakukan praktik mandiri.

Gambar 2.
Demonstrasi pembuatan phone holder



Tahap praktik mandiri menjadi inti kegiatan pengabdian. Pada tahap ini, peserta secara aktif mengembangkan desain *phone holder* berdasarkan kreativitas masing-masing. Peserta melakukan eksplorasi bentuk, kombinasi warna, dan penambahan elemen dekoratif untuk menghasilkan produk yang lebih unik dan memiliki nilai estetika. Selama proses praktik berlangsung, fasilitator melakukan mentoring secara langsung melalui pendampingan teknis dan pemberian umpan balik terhadap hasil karya peserta.

Gambar 3.
Praktik pembuatan phone holder oleh peserta



Berdasarkan hasil observasi kreativitas menggunakan *creativity indicator*, terjadi peningkatan kemampuan peserta dalam mengembangkan ide dan memodifikasi desain produk setelah mengikuti pelatihan berbasis praktik. Sebelum pelatihan dilaksanakan, sebagian besar peserta masih berada pada kategori “cukup” dalam aspek kreativitas dan pengembangan desain produk. Setelah pelatihan, peserta mampu menghasilkan variasi desain *phone holder* yang lebih inovatif, fungsional, dan memiliki nilai estetika yang lebih baik. Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* kreativitas peserta dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2.

Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Kreativitas Peserta

No.	Aspek Penilaian	Pre-test	Kategori	Post-test	Kategori
1.	Orisinalitas ide	2,1	Cukup	3,4	Baik
2.	Fleksibilitas desain	2,0	Cukup	3,5	Sangat Baik
3.	Elaborasi detail	1,9	Kurang	3,2	Baik
4.	Fungsi aplikatif	2,3	Cukup	3,7	Sangat Baik
5.	Kerapihan produk	2,2	Cukup	3,5	Sangat Baik
6.	Estetika produk	2,1	Cukup	3,4	Baik
7.	Inovasi bentuk	1,8	Kurang	3,3	Baik

Berdasarkan hasil *rubric assessment*, seluruh aspek penilaian mengalami peningkatan skor setelah pelatihan dilaksanakan. Aspek fungsi aplikatif memperoleh skor *post-test* tertinggi sebesar 3,7 dengan kategori “sangat baik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menghasilkan *phone holder* yang dapat digunakan dengan baik dan memiliki struktur yang cukup kuat. Selain itu, aspek fleksibilitas desain dan kerapihan produk juga mengalami peningkatan signifikan, yang menunjukkan kemampuan peserta dalam melakukan modifikasi bentuk, kombinasi warna, dan penyempurnaan desain produk secara lebih kreatif.

Selain penilaian kreativitas, evaluasi kewirausahaan juga menunjukkan hasil yang positif dan selaras dengan peningkatan hasil *post-test* kreativitas peserta. Setelah mengikuti pelatihan, sebagian besar peserta mulai memahami cara menentukan harga jual produk, menghitung biaya produksi sederhana, dan mengidentifikasi strategi pemasaran dasar melalui media sosial. Hasil evaluasi pemahaman kewirausahaan peserta disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3.
Hasil Evaluasi Pemahaman Kewirausahaan Peserta

Kategori	Jumlah Peserta	Persentase
Sangat Baik	5	29%
Baik	9	53%
Cukup	3	18%
Kurang	0	0%

Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 82% peserta berada pada kategori “baik” hingga “sangat baik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas peserta yang terlihat pada hasil *post-test* juga diikuti oleh meningkatnya pemahaman kewirausahaan mahasiswa, terutama dalam aspek pengembangan produk, penentuan harga jual, dan strategi pemasaran sederhana.

Hasil peningkatan kreativitas dan pemahaman kewirausahaan peserta tidak terlepas dari tingginya partisipasi mahasiswa selama proses praktik dan mentoring berlangsung. Model mentoring kolaboratif yang diterapkan memungkinkan peserta memperoleh pendampingan secara langsung ketika mengalami kendala teknis maupun kesulitan dalam pengembangan desain produk. Selain itu, diskusi antarpeserta juga mendorong munculnya pertukaran ide kreatif selama proses produksi berlangsung sehingga peserta lebih aktif dalam mengeksplorasi variasi desain dan penyempurnaan produk *handmade*.

Gambar 4.
Hasil karya peserta



Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dan praktik langsung mampu meningkatkan kreativitas, keterampilan teknis, dan minat kewirausahaan peserta (Chen et al., 2022; DeCoito & Briona, 2023). Pendekatan berbasis pengalaman langsung (*experiential learning*) juga dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta dan mempercepat pemahaman terhadap proses pengembangan produk kreatif.

Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan masih menghadapi beberapa kendala. Keterbatasan waktu pelatihan menyebabkan peserta belum dapat melakukan eksplorasi desain secara lebih mendalam. Selain itu, kegiatan masih berfokus pada tahap produksi sehingga penguatan aspek pemasaran digital dan branding produk belum dilakukan secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan tindak lanjut berupa pendampingan sederhana dalam pengembangan desain produk dan pemasaran digital agar produk *handmade* yang dihasilkan dapat memiliki nilai jual dan daya saing yang lebih baik.

D. KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan berbasis praktik (hands-on project-based training) dalam pengembangan produk handmade phone holder menggunakan pipe cleaner berhasil meningkatkan kreativitas dan pemahaman kewirausahaan mahasiswa Program Studi Administrasi Bisnis Universitas Sahid Surakarta. Hasil evaluasi menggunakan creativity indicator dan rubric assessment menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memperoleh kategori “baik” hingga “sangat baik” pada aspek orisinalitas ide, fleksibilitas desain, elaborasi detail, fungsi aplikatif, estetika produk, dan inovasi bentuk. Selain itu, peserta mampu menghasilkan variasi desain phone holder yang lebih kreatif, fungsional, dan memiliki nilai estetis.

Dari aspek kewirausahaan, kegiatan ini juga meningkatkan pemahaman peserta mengenai analisis biaya produksi sederhana, penentuan harga jual, dan strategi pemasaran dasar produk handmade. Tingginya partisipasi peserta selama proses praktik dan mentoring menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek dan pengalaman langsung efektif dalam mendorong keterlibatan aktif mahasiswa sekaligus memperkuat creative entrepreneurship mahasiswa.

Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan masih memiliki keterbatasan, terutama pada aspek waktu pelatihan dan penguatan pemasaran digital produk. Oleh karena itu, diperlukan tindak lanjut berupa pendampingan sederhana dalam pengembangan desain produk dan pemasaran digital agar produk handmade yang dihasilkan memiliki peluang pengembangan usaha dan daya saing yang lebih baik. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan keterampilan praktis mahasiswa, tetapi juga mendukung pengembangan kreativitas dan kewirausahaan mahasiswa secara lebih aplikatif dan berkelanjutan.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Sahid Surakarta, khususnya Program Studi Administrasi Bisnis, atas dukungan dan fasilitasi yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih juga disampaikan kepada seluruh mahasiswa peserta yang telah berpartisipasi secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari pelatihan, praktik, hingga evaluasi. Apresiasi diberikan kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran pelaksanaan program sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, S. Y., Lai, C. F., Lai, Y. H., & Su, Y. S. (2022). Effect of project-based learning on development of students' creative thinking. *The International Journal of Electrical Engineering & Education*. <https://doi.org/10.1177/0020720919846808>
- DeCoito, I., & Briona, L. K. (2023). Fostering an entrepreneurial mindset through project-based learning and digital technologies in STEM teacher education. *Enhancing Entrepreneurial Mindsets through STEM Teacher Education*. https://doi.org/10.1007/978-3-031-17816-0_9
- Estede, S., Irianto, O., Ferrinadewi, E., Sanistasya, P. A., Juansa, A., Sukmawati, T., Aristayudha, A. A. N. B., Minarsi, A., & Hakim, H. (2025). *Kewirausahaan kreatif: Inovasi dan strategi dalam bisnis modern*. PT Star Digital Publishing.
- Kuratko, D. F., & Hodgetts, R. M. (2017). *Entrepreneurship: Theory, process, practice*. Cengage Learning.
- Kusumastuti, A. D., & Mahayuwati, I. (2025). Melatih kreativitas mahasiswa melalui pembuatan produk kreatif pada mata kuliah kreativitas dan inovasi. *Jurnal Abdi Mandala*, 4(1), 11–16.
- Long, H., Kerr, B. A., Emler, T. E., & Birdnow, M. (2022). A critical review of assessments of creativity in education. *Review of Research in Education*, 46(1), 288–323.
- Masduki, M., Sholeh, M., Masuwd, M. A., & Ramdhan, T. W. (2026). Enhancing religious tolerance among students through an integrative approach in elementary school teachers: a mixed-methods study. *Journal of Integrated Elementary Education*, 6(1), 289-307.
- Munir, A. R., Maming, J., Kadir, N., Ilyas, G. B., & Bon, A. T. (2019). Measuring the effect of entrepreneurial competence and social media marketing on small medium enterprises' competitive advantage: A structural equation modeling approach. *International Conference on Industrial Engineering and Operations Management*. <https://www.researchgate.net/publication/335840479>
- Putri, A. A. M., Winahyu, P., & Umamy, S. H. (2024). Pengaruh kreativitas, penggunaan media sosial dan pemanfaatan e-commerce terhadap keberhasilan wirausaha pada UMKM manik-manik Balung Jember. *Jurnal Sains Manajemen dan Bisnis Indonesia*, 14(2), 63–70.
- Putri, N. L. W. W. (2017). Pengaruh pendidikan kewirausahaan terhadap minat mahasiswa untuk berwirausaha pada mahasiswa pendidikan
-

- ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 9(1), 137–147.
- Ramadhan, T. W., & Baitaputra, M. H. (2026). The Hidden Curriculum in Islamic Boarding Schools and Its Implications for the Formation of Santri Character: A Systematic Literature Review. *Journal of Indonesian Islamic Studies*, 5(2), 109-124.
- Rizki, M. G. (2019). Pengaruh faktor dukungan universitas dan kepribadian proaktif terhadap intensi berwirausaha pada mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Manajemen*, 4(1), 345–359.
- Robbi, M. S., & Yulianti. (2019). Perancangan aplikasi e-learning berbasis web dengan model prototype pada SMPN 7 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 2(4), 148–154.
- Sanawiri, B., & Iqbal, M. (2018). *Kewirausahaan*. Universitas Brawijaya Press.
- Suharti, L., & Sirine, H. (2011). Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap niat kewirausahaan (*entrepreneurial intention*). *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 13(2), 124–134.
- Widnyana, I. W., Widyawati, S. R., & Warmana, G. O. (2018). Pengaruh pemberian mata kuliah kewirausahaan dan pelatihan wirausaha terhadap minat wirausaha ekonomi kreatif pada mahasiswa UNMAS Denpasar. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*. [Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia](#)
- Wu, S., & Wu, L. (2008). The impact of higher education on entrepreneurial intentions of university students in China. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, 15(4), 752–774.
- Yohnson, Y. (2003). Peranan universitas dalam memotivasi sarjana menjadi *young entrepreneurs* (seri penelitian kewirausahaan). *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 5(2), 97–111.