

Teachers' Creativity in Designing Innovative Entrepreneurship-Based Learning in Vocational High Schools

Peningkatan Kreatifitas Guru Dalam Merancang Pembelajaran Inovatif Berbasis Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan

^{1*}A. Ramli Rasyid, ²Taufiq Natsir, ³Muhammad Asriadi

¹Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

²Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

³Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

ARTICLE INFO

Article History

Received: October 30, 2024

Accepted: December 04, 2024

Published: December 06, 2024

Corresponding author:

Email: ramlirasyid@unm.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.61220/sipakatau>

Copyright © 2024 The Authors



This is an open access article under the CC BY-SA license

ABSTRACT

This Community Service Program (PKM) aims to enhance teachers' creativity in designing innovative, entrepreneurship-based learning at SMK Negeri 1 Tinambung. Situation analysis revealed that the school's teaching methods remain predominantly conventional, limiting student engagement and motivation, which is essential for modern educational demands. To address this, the proposed solutions included teacher creativity enhancement training, assistance in integrating technology into teaching, and the formation of an innovative learning community. The program successfully increased teachers' knowledge and skills in applying entrepreneurship-based learning strategies and educational technology, despite time and facility limitations. Results indicate improved teacher ability to create relevant, inspiring lessons, positively impacting students' learning motivation.

Keywords: Creativity, Innovative Learning, Entrepreneurship, Vocational School

ABSTRAK

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran inovatif berbasis kewirausahaan di SMK Negeri 1 Tinambung. Analisis situasi menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah ini masih dominan menggunakan metode konvensional yang kurang sesuai dengan tuntutan zaman, sehingga menurunkan minat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diusulkan solusi berupa pelatihan peningkatan kreativitas guru, pendampingan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dan pembentukan komunitas pembelajaran inovatif. Program ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan kompetensi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran berbasis kewirausahaan dan teknologi pendidikan, meskipun terdapat hambatan dalam hal waktu dan fasilitas. Hasil menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam menciptakan pembelajaran yang relevan dan inspiratif, yang berdampak pada motivasi siswa untuk belajar.

Kata Kunci: Kreativitas, Pembelajaran, Inovatif, Kewirausahaan, Sekolah Kejuruan

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembentukan karakter dan keterampilan generasi muda, yang selanjutnya menjadi agen perubahan dan penggerak kemajuan dalam masyarakat. Di tengah perkembangan dunia yang terus berubah, terutama dalam menghadapi tantangan global, pendidikan harus mampu beradaptasi dengan kebutuhan zaman. Salah satu lembaga yang memegang peranan penting dalam mencetak lulusan siap kerja adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK bukan hanya berfungsi sebagai lembaga pendidikan akademik, tetapi juga sebagai lembaga yang mengembangkan keterampilan praktis sesuai dengan bidang yang dipilih oleh peserta didik. SMKN 1 Tinambung, sebagai salah satu sekolah vokasi di Indonesia, memiliki tanggung jawab besar dalam menyiapkan generasi muda yang siap berkompetisi di dunia kerja, baik di level lokal, nasional, maupun global.

Namun, meskipun SMKN 1 Tinambung memiliki peran yang strategis, dalam beberapa tahun terakhir, ada sejumlah permasalahan yang muncul terkait dengan kualitas pembelajaran dan pengembangan kreativitas guru dalam merancang metode pembelajaran yang inovatif. Permasalahan ini sangat krusial karena dapat menghambat kemampuan peserta didik dalam menguasai keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja. Salah satu masalah utama yang ditemukan adalah rendahnya kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang variatif, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dan perubahan kebutuhan peserta didik.

Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi oleh SMKN 1 Tinambung adalah kurangnya kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif. Dalam kegiatan belajar-mengajar sehari-hari, sebagian besar guru masih menggunakan metode yang konvensional dan terbatas pada pendekatan pembelajaran yang seragam. Metode yang digunakan cenderung bersifat didaktik, yaitu berfokus pada penyampaian informasi dari guru ke siswa tanpa banyak melibatkan siswa dalam proses berpikir kritis dan kreatif. Pembelajaran yang monoton seperti ini tentu membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik, yang pada akhirnya berpengaruh pada motivasi belajar mereka.

Salah satu indikator dari masalah ini adalah kurangnya variasi dalam penggunaan pendekatan pembelajaran yang dapat merangsang partisipasi aktif siswa. Padahal, dengan perkembangan teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan yang pesat, tuntutan terhadap kualitas pendidikan semakin tinggi. Siswa saat ini membutuhkan pendekatan yang tidak hanya mengandalkan metode ceramah, tetapi juga berbasis pada keterampilan praktis, kolaborasi, dan kreativitas. Hal ini berhubungan langsung dengan kebutuhan untuk membekali siswa dengan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, keterampilan komunikasi, dan kemampuan untuk bekerja dalam tim. Tanpa adanya inovasi dalam metode pembelajaran, tidak hanya kualitas pembelajaran yang menurun, tetapi juga kesiapan siswa dalam menghadapi dunia kerja menjadi terhambat.

Selain itu, di era digital saat ini, aspek teknologi sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Namun, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran di SMKN 1 Tinambung masih tergolong minim. Banyak guru yang belum sepenuhnya menguasai pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran, baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak. Padahal, teknologi dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan daya tarik materi pelajaran, memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, serta membantu mereka mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja di masa depan.

Keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi juga menciptakan kesenjangan antara harapan pembelajaran modern dan realitas yang ada di kelas (Pangesti dkk, 2023). Dalam konteks pendidikan vokasi, di mana keterampilan praktis sangat diutamakan, teknologi dapat menjadi sarana penting untuk memperkenalkan siswa pada berbagai alat dan perangkat yang mereka akan gunakan di dunia kerja. Oleh karena itu, penguasaan teknologi oleh guru menjadi salah satu faktor kunci dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SMKN 1 Tinambung.

Masalah lain yang perlu diatasi di SMKN 1 Tinambung adalah ketidaksesuaian antara metode pembelajaran yang digunakan dengan cara belajar generasi muda saat ini. Para siswa saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan informasi, sehingga mereka cenderung lebih tertarik pada metode pembelajaran yang interaktif, berbasis proyek, dan mengutamakan keterlibatan langsung dalam proses belajar (Kusnadi & Azzahra, 2024). Pembelajaran yang bersifat pasif dan konvensional, yang lebih mengutamakan ceramah dan hafalan, tidak lagi relevan dengan kebutuhan zaman.

Dalam situasi ini, pembelajaran berbasis keterampilan, kolaborasi, dan kreativitas menjadi lebih penting. Generasi muda saat ini membutuhkan pembelajaran yang tidak hanya memberi mereka informasi, tetapi juga melibatkan mereka dalam proses berpikir kritis dan memecahkan masalah secara kreatif. Oleh karena itu, pembelajaran yang berbasis pada proyek atau pembelajaran berbasis masalah (PBL) akan lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja, seperti kemampuan bekerja dalam tim, berpikir analitis, serta menyelesaikan masalah secara praktis (Yuni dkk, 2024).

Namun, untuk mencapai hal ini, guru di SMKN 1 Tinambung perlu dilibatkan dalam pelatihan dan pengembangan yang dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam merancang pembelajaran yang lebih sesuai dengan kecenderungan belajar generasi muda. Kurangnya pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru dalam hal ini dapat menjadi salah satu faktor utama yang menghambat implementasi metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga merupakan masalah yang signifikan di SMKN 1 Tinambung. Partisipasi siswa yang rendah dalam pembelajaran menunjukkan bahwa metode yang digunakan belum mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan merangsang motivasi belajar siswa (Magdalena, 2023). Jika siswa tidak merasa tertarik atau terlibat dalam pembelajaran, maka mereka tidak akan dapat mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan, baik dalam hal pengetahuan teknis maupun keterampilan sosial yang mendukung kesuksesan mereka di dunia kerja.

Penting bagi guru untuk merancang pembelajaran yang dapat merangsang minat siswa dan membuat mereka merasa terlibat dalam proses belajar. Metode yang lebih interaktif, seperti pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, atau penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dapat membantu menciptakan suasana yang

lebih dinamis dan menarik bagi siswa (Surachman dkk, 2023). Pembelajaran yang mengutamakan keterlibatan aktif siswa akan membantu mereka untuk lebih memahami materi, mengasah keterampilan, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia kerja.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, tujuan utama dari pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan di SMKN 1 Tinambung adalah untuk meningkatkan kreativitas guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih inovatif, variatif, dan berbasis teknologi. Dengan demikian, tujuan pengabdian ini mencakup: 1) Meningkatkan Kreativitas Guru: Mengembangkan kemampuan guru dalam merancang metode pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan perkembangan zaman, yang dapat menginspirasi dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. 2) Peningkatan Pemanfaatan Teknologi: Meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi edukasi untuk memperkaya proses pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih relevan dengan tuntutan perkembangan teknologi dan dunia kerja. 3) Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, sehingga mereka tidak hanya terlibat dalam pembelajaran tetapi juga memiliki kemampuan untuk berkolaborasi, berpikir kritis, dan kreatif.

Dengan demikian, melalui program pengabdian ini, diharapkan dapat tercipta pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan efektif di SMKN 1 Tinambung, yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas lulusan dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin kompetitif.

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan melalui datang langsung ke mitra yaitu SMK Negeri 1 Tinambung, dengan membawa serta peralatan dan bahan pelatihan yang diperlukan. Tim pengabdian akan menyelenggarakan pelatihan secara langsung kepada para guru di SMK Negeri 1 Tinambung, yang bertujuan untuk merancang pembelajaran inovatif berbasis kewirausahaan.

Adapun tahapan dan jangka waktu pelaksanaan pengabdian yang akan dilakukan dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi dan akan ditargetkan untuk dilaksanakan dalam waktu 6 bulan untuk memaksimalkan hasil pelatihan yang diberikan kepada para guru di SMK Negeri 1 Tinambung. Metode pendekatan yang digunakan adalah pemberdayaan guru-guru dalam merancang pembelajaran inovatif berbasis kewirausahaan dengan menggunakan beberapa tahapan/langkah. Tahapan kegiatan PKM adalah sebagai berikut:

2.1 Tahap Persiapan

Pemberdayaan Program ini dilaksanakan untuk menambah wawasan para guru dalam merancang pembelajaran inovatif berbasis kewirausahaan. Oleh karena itu diperlukan pemberdayaan para guru setempat untuk berpartisipasi dalam program ini.

a) Tim Pengabdian Masyarakat

Tahap awal yang telah dilakukan adalah melakukan kerjasama dengan sekolah SMK Negeri 1 Tinambung. Dalam diskusi tersebut, kami akan menyampaikan maksud dan tujuan dari program kami serta meminta kesediaan para guru SMK Negeri 1 Tinambung untuk merealisasikan program ini. Selain itu, kami juga akan menyampaikan teknis kegiatan yang akan kami lakukan.

b) Persiapan Alat dan Bahan yang Akan Digunakan

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah menyiapkan peralatan dan bahan untuk melakukan kegiatan pengabdian tersebut.

2.2 Tahap Pelaksanaan

Dalam proses pelaksanaan, narasumber, tim pengabdian, para peserta yaitu guru-guru SMK Negeri 1 Tinambung berkumpul bersama untuk melaksanakan program yang terbagi menjadi dua tahap, yaitu :

a) Memperkenalkan Metode Pembelajaran Inovatif Berbasis Kewirausahaan kepada guru-guru di SMK negeri 1 Tinambung;

b) Melatih para guru-guru untuk menghasilkan rancangan pembelajaran yang inovatif berbasis kewirausahaan agar memiliki nilai pengembangan hasil belajar siswa.

2.3 Tahap Akhir

Pada tahap ini merupakan proses *follow up* dan *controlling*, kami menindaklanjuti terkait dengan hasil rancangan pembelajaran inovatif berbasis kewirausahaan yang diterapkan pada masing-masing mata Pelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian akan membahas hasil yang dicapai dari pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) Pelatihan Peningkatan Kreativitas Guru Dlam Merancang Pembelajaran Inovatif Berbasis Kewirausahaan, serta

faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan kegiatan tersebut. Dalam hasil ini, akan dipaparkan pencapaian pengetahuan dan keterampilan peserta dalam merancang dan membuat pembelajaran yang inovatif berbasis kewirausahaan. Selain itu, juga menguraikan faktor-faktor pendukung yang memfasilitasi kelancaran program serta kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan. Analisis ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif terhadap keberhasilan dan tantangan dalam kegiatan PKM ini.

3.1 Hasil yang Dicapai

Hasil yang dicapai dalam pelaksanaan PKM Peningkatan Kreativitas Guru dalam merancang Pembelajaran Inovatif berbasis Kewirausahaan, adalah sebagai berikut:

- a. Peserta PKM mendapatkan pengetahuan tentang bagaimana merancang pembelajaran yang inovatif dengan berbasis pada kewirausahaan.
- b. Peserta PKM mampu meningkatkan keterampilan dalam merancang pembelajaran yang inovatif berbasis kewirausahaan..
- c. Peserta PKM mengaplikasikan keterampilan dalam merancang pembelajaran yang inovatif berbasis kewirausahaan pada masing-masing mata pelajaran yang diajarkan.



Gambar 1. Penyerahan penghargaan



Gambar 2. Penyambutan



Gambar 3. Penyajian materi dan pelatihan



Gambar 4. Pelatihan lanjutan

3.2 Faktor Pendukung

Faktor pendukung dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini sangat penting untuk memastikan keberhasilan kegiatan. Beberapa faktor yang mendukung tercapainya tujuan program meliputi:

- a) Peserta PKM mempunyai kemauan untuk mengetahui manfaat merancang pembelajaran yang inovatif berbasis kewirausahaan.

Peserta PKM diharapkan memiliki kesadaran yang tinggi akan pentingnya merancang pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga mengintegrasikan aspek kewirausahaan yang relevan dengan kehidupan nyata. Pembelajaran yang berbasis kewirausahaan memberi kesempatan kepada siswa untuk

mengembangkan keterampilan praktis yang sangat diperlukan dalam dunia kerja, seperti kreativitas, kemampuan beradaptasi, dan pemecahan masalah. Dengan merancang pembelajaran yang inovatif dan berfokus pada kewirausahaan, peserta PKM dapat lebih memahami bagaimana metode tersebut dapat membentuk siswa menjadi individu yang kreatif, mandiri, dan siap menghadapi tantangan ekonomi di masa depan. Selain itu, pemahaman ini akan memotivasi peserta untuk terus mengembangkan diri dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aplikatif dan bermanfaat bagi peserta didik.

- b) Peserta PKM bersedia untuk membuat dan mengaplikasikan hasil pelatihan melalui peningkatan keterampilan dalam merancang pembelajaran yang inovatif pada mata Pelajaran masing-masing di SMK Negeri 1 Tinambung.

Sebagai bagian dari proses pengabdian kepada masyarakat, peserta PKM akan mendapatkan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam merancang pembelajaran yang inovatif, khususnya pada mata pelajaran yang mereka ampu. Para peserta diharapkan tidak hanya memahami teori dan konsep tentang pembelajaran inovatif, tetapi juga siap untuk mengimplementasikannya dalam praktek sehari-hari di kelas. Peningkatan keterampilan ini meliputi pengembangan berbagai metode pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan berbasis teknologi, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan mengaplikasikan pembelajaran inovatif yang telah dipelajari, peserta PKM dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pendidikan di SMK Negeri 1 Tinambung

- c) Peserta PKM bersedia untuk di monitoring dan di evaluasi pelaksanaan keterampilan yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan rancangan pembelajaran inovatif berbasis kewirausahaan.

Pemantauan dan evaluasi adalah bagian penting dalam memastikan bahwa pelaksanaan pembelajaran inovatif berbasis kewirausahaan benar-benar dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Kurniawan & Wijarnako, 2023). Peserta PKM diharapkan tidak hanya sekadar menerapkan metode pembelajaran baru, tetapi juga bersedia untuk menerima umpan balik dari proses evaluasi yang dilakukan oleh tim pengabdian. Monitoring ini bertujuan untuk menilai efektivitas penerapan rancangan pembelajaran yang telah dilakukan, baik dari segi penguasaan materi oleh siswa maupun peningkatan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja. Dengan kesediaan untuk dievaluasi, peserta PKM dapat terus memperbaiki dan menyempurnakan metode pembelajaran mereka, sehingga tujuan dari pelatihan ini—menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis kewirausahaan—dapat tercapai dengan optimal

3.3 Faktor Penghambat

Selain faktor pendukung, pelaksanaan PKM juga dihadapkan pada beberapa kendala yang mempengaruhi kelancaran program. Faktor-faktor penghambat ini muncul dari berbagai aspek, baik dari sisi tim pelaksana maupun peserta. Adanya kendala ini memerlukan penyesuaian agar program tetap berjalan sesuai rencana, meskipun harus menghadapi beberapa keterbatasan. Berikut adalah deskripsi mengenai faktor-faktor penghambat yang ditemui selama pelaksanaan pelatihan peningkatan kreativitas dalam merancang pembelajaran inovatif berbasis kewirausahaan.

- a) Adanya tugas mengajar dan pelayanan akademik yang lain di kampus oleh Tim Pelaksana PKM, sehingga pelaksanaan kegiatan harus disesuaikan dengan jadwal kegiatan tim pengabdian di kampus dengan kesediaan mitra untuk mengikuti pelatihan PKM.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) oleh tim pelaksana di SMKN 1 Tinambung perlu disesuaikan dengan jadwal akademik dan tugas-tugas lain yang diemban oleh tim di kampus. Tim pengabdian memiliki kewajiban untuk mengelola berbagai tanggung jawab akademik, seperti mengajar, penelitian, dan pelayanan kepada mahasiswa, yang memerlukan perhatian dan waktu yang tidak sedikit. Oleh karena itu, untuk memastikan kelancaran pelaksanaan kegiatan PKM, jadwal pelatihan dan kegiatan di lapangan harus diatur sedemikian rupa agar tidak mengganggu kegiatan rutin yang telah ditetapkan di kampus. Selain itu, kesediaan mitra, dalam hal ini para guru di SMKN 1 Tinambung, untuk mengikuti pelatihan juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan pengabdian ini. Komunikasi yang baik dan fleksibilitas dalam penjadwalan antara tim pengabdian dan mitra akan sangat membantu dalam memastikan bahwa semua pihak dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini tanpa mengganggu kewajiban lain yang ada.

- b) Terbatasnya bahan modul peralatan yang dibawa sehingga para guru-guru harus menyiapkan sebagian bahan modul sendiri yang akan digunakan dalam pelatihan.

Salah satu tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan PKM di SMKN 1 Tinambung adalah terbatasnya bahan modul dan peralatan yang dapat dibawa oleh tim pengabdian. Pembatasan jumlah bahan yang tersedia mungkin terjadi karena keterbatasan logistik atau anggaran yang ada. Oleh karena itu, guru-guru yang mengikuti pelatihan diharapkan dapat menyiapkan sebagian bahan modul atau materi pendukung lainnya untuk memastikan bahwa sesi pelatihan dapat berlangsung secara efektif. Meskipun hal ini mungkin membutuhkan tambahan waktu dan upaya dari pihak guru, namun ini juga dapat memberikan kesempatan bagi mereka untuk lebih terlibat dalam proses perencanaan dan penyesuaian materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kelas mereka. Persiapan

bahan modul sendiri juga dapat meningkatkan rasa kepemilikan terhadap materi yang dipelajari dan memberikan fleksibilitas dalam mengadaptasi pelatihan ke dalam konteks yang lebih relevan dengan kondisi lokal sekolah.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) untuk meningkatkan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran inovatif berbasis kewirausahaan di SMK Negeri 1 Tinambung telah berhasil mencapai beberapa hasil signifikan. Para peserta memperoleh pengetahuan tentang cara merancang pembelajaran yang inovatif dengan pendekatan kewirausahaan dan meningkatkan keterampilan praktis dalam menerapkannya. Selain itu, keterampilan tersebut diaplikasikan pada masing-masing mata pelajaran, yang berpotensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat siswa. Program ini didukung oleh kemauan peserta untuk mempelajari dan menerapkan keterampilan baru serta kesiapan mereka untuk dievaluasi guna peningkatan berkelanjutan.

Untuk menjaga keberlanjutan dan dampak positif dari pengabdian ini, disarankan agar kegiatan serupa diadakan secara berkala untuk terus mendukung kreativitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis kewirausahaan yang inovatif. Selain itu, penyediaan sumber daya pendukung seperti modul pelatihan dan alat bantu lain yang memadai akan sangat membantu efektivitas pelatihan. Kemudian, adanya kolaborasi antara pihak sekolah dan tim pengabdian dalam bentuk monitoring dan evaluasi berkala juga penting untuk memastikan penerapan hasil pengabdian sesuai tujuan yang diharapkan.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada Universitas Negeri Makassar atas dukungan finansial yang diberikan melalui dana PNBP. Bantuan ini telah memungkinkan terlaksananya program pengabdian kepada masyarakat dengan optimal, khususnya dalam pelatihan peningkatan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran inovatif berbasis kewirausahaan. Dukungan tersebut sangat berperan dalam meningkatkan keterampilan dan pemberdayaan para guru melalui program ini. Kami berharap hasil dari program ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi para guru-guru dalam meningkatkan hasil belajar yang partisipatif dan kolabortif.

REFERENSI

- Anwar, S. (2019). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2016). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Daryanto. (2017). *Pembelajaran Inovatif*. Gava Media.
- Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Kurniawan, T., & Wijarnako, B. (2023). Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam menumbuhkan motivasi kewirausahaan pada siswa kelas VII SMP N 1 Kalikajar. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 9(1), 1-23.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.
- Pangesti, J. S., A'yuni, Q., Suparman, M. F., & Nashihin, H. (2023). Problematika Pendidikan Islam Masa Kini di SMP Islam Amanah Ummah Mojolaban Sukoharjo. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(3), 334-349.
- Prayitno, B. A. (2017). *Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Strategi dan Implementasinya*. Rajawali Press.
- Sanjaya, W. (2015). *Pembelajaran Aktif*. Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Surachman, A., Putri, D. E., & Nugroho, A. (2024). Transformasi Pendidikan di Era Digital Tantangan dan Peluang. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(2), 52-63.
- Trianto. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Prenada Media Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- UNESCO. (2013). *Pedagogy for the Knowledge Society*. UNESCO Publishing.
- Yuni, Y., Ardilansari, A., Saddam, S., Candra, C., Muttaqin, Z., & Maemunah, M. (2023, July). Tingkat Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Peningkatan Nalar Siswa PPKn. In *Seminar Nasional Paedagoria (Vol. 3, pp. 80-89)*.