

**IMPLEMENTASI EDUPRENEURSHIP BERBASIS PROYEK KERAJINAN
TANGAN UNTUK PENGUATAN KREATIVITAS DAN KEMANDIRIAN SISWA
SD**

Rachmi Suni Merlia, Joko Daryanto, Deni Zein
Universitas Sebelas Maret
Alamat e-mail : rachmmerlia470@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of project based edupreneurship through handicraft activities to strengthen students' creativity and independence in elementary school. The background of this research lies in the importance of cultivating an entrepreneurial mindset from an early age through contextual, creative, and meaningful learning experiences. Edupreneurship activities are considered effective for integrating values of self-reliance, responsibility, and creative thinking through direct practice. This research employed a qualitative descriptive approach. The participants were teachers and students of SDN Wadas II who were involved in a handicraft project using simple materials. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation, and analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing techniques. The results indicate that project-based edupreneurship significantly enhances students' creativity and independence. Students actively participated in each learning stage, from planning to implementation and evaluation of their products. They demonstrated critical thinking, collaboration, and responsibility for their creative work. Teachers acted as facilitators, providing guidance and opportunities for innovation. In conclusion, project-based edupreneurship through handicraft activities is effective in developing creative and independent character among elementary students. This model can serve as an alternative form of contextual learning relevant to 21st-century education and supports the early formation of entrepreneurial spirit.

Keywords: edupreneurship, project-based learning, handicraft, creativity, independence, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi *edupreneurship* berbasis proyek kerajinan tangan dalam upaya menguatkan kreativitas dan kemandirian siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh pentingnya penanaman jiwa kewirausahaan sejak dini melalui pembelajaran yang kontekstual, kreatif, dan bermakna. Kegiatan *edupreneurship* dipandang sebagai sarana efektif untuk mengintegrasikan nilai-nilai kemandirian, tanggung jawab, serta kemampuan berpikir kreatif melalui aktivitas praktik langsung. Penelitian ini

menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah guru dan siswa SDN Wadas II yang terlibat dalam kegiatan proyek pembuatan kerajinan tangan dari bahan sederhana. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *edupreneurship* berbasis proyek mampu menumbuhkan kreativitas dan kemandirian siswa secara signifikan. Siswa terlibat aktif dalam setiap tahap pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi produk. Mereka menunjukkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan tanggung jawab terhadap hasil karya yang dibuat. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan ruang bagi siswa untuk berinovasi. Kesimpulannya, pembelajaran *edupreneurship* berbasis proyek kerajinan tangan efektif dalam memperkuat karakter kreatif dan mandiri siswa sekolah dasar. Model ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran kontekstual yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 serta mendukung pembentukan jiwa wirausaha sejak dini.

Kata Kunci: *edupreneurship*, proyek kerajinan tangan, kreativitas, kemandirian, sekolah dasar

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik untuk tidak hanya menguasai aspek akademik, tetapi juga memiliki kreativitas, kemandirian, dan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan sosial dan ekonomi.

Di tingkat sekolah dasar, pembentukan karakter kewirausahaan atau *edupreneurship* menjadi langkah strategis untuk menanamkan nilai kerja keras, tanggung jawab, dan inovasi sejak dini.

Menurut Dharmawati et al. (2020), pendidikan kewirausahaan dapat diintegrasikan melalui kegiatan berbasis praktik seperti proyek kerajinan tangan. Melalui kegiatan tersebut, siswa belajar mencipta, berpikir kreatif, serta memahami nilai ekonomi dari hasil karya. Pendekatan ini sejalan dengan model *Project-Based Learning* (PjBL) yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung. Hayati (2022) dan Kadek Artayasa et al. (2023) menegaskan bahwa PjBL mampu meningkatkan hasil belajar

kewirausahaan serta membangun kemandirian dan kreativitas siswa.

Teori utama yang mendasari penelitian ini adalah *Experiential Learning Theory* dari Kolb et al. (2000), yang menekankan bahwa pengetahuan dibentuk melalui pengalaman langsung (*concrete experience*), refleksi, konseptualisasi, dan penerapan (*active experimentation*).

Dalam konteks *edupreneurship*, siswa mengalami seluruh siklus ini saat merancang, membuat, dan mempresentasikan hasil karya kerajinan tangan mereka.

SDN Wadas II di Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang, merupakan sekolah dengan potensi lingkungan yang mendukung pengembangan *edupreneurship*, karena masyarakat sekitar banyak memiliki keterampilan kerajinan sederhana. Namun, pembelajaran di sekolah ini masih cenderung berfokus pada aspek kognitif, sehingga kreativitas dan kemandirian siswa belum tergali secara optimal. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi

lingkungan dan praktik pembelajaran yang berlangsung.

Oleh karena itu, penerapan *edupreneurship* berbasis proyek kerajinan tangan menjadi alternatif yang relevan untuk memperkuat kreativitas dan kemandirian siswa melalui pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan produktif.

Penelitian ini digunakan untuk mengimplementasi *edupreneurship* berbasis proyek kerajinan tangan serta pengaruhnya terhadap penguatan kreativitas dan kemandirian siswa SD. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada kognitif, tetapi juga menumbuhkan karakter wirausaha dan kemandirian sejak usia sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan secara mendalam proses implementasi *edupreneurship* berbasis proyek kerajinan tangan dalam memperkuat kreativitas dan

kemandirian siswa sekolah dasar. Penelitian dilakukan di SDN Wadas II, Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang. Sekolah ini dipilih karena memiliki karakteristik lingkungan yang mendukung kegiatan kewirausahaan sederhana serta potensi lokal yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis proyek.

Subjek penelitian terdiri atas guru kelas V dan siswa kelas V yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek kerajinan tangan. Pemilihan informan dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan tingkat keterlibatan dan pengalaman mereka selama pelaksanaan kegiatan. Sumber data dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi langsung selama proses pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta dokumentasi hasil karya dan aktivitas selama proyek berlangsung. Data sekunder berupa catatan guru, rencana pelaksanaan pembelajaran, serta dokumen sekolah yang mendukung pelaksanaan kegiatan edupreneurship.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap pra-pelaksanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap pasca-pelaksanaan. Pada tahap pra-pelaksanaan, peneliti melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan tema proyek, menyusun pedoman observasi dan wawancara, serta menyiapkan bahan-bahan kerajinan tangan yang akan digunakan. Tahap pelaksanaan dilakukan selama empat minggu, di mana siswa bekerja secara berkelompok untuk merancang ide produk, membuat desain, memproduksi hasil karya, dan mempresentasikan atau menjual produk secara sederhana di lingkungan sekolah. Tahap pasca-pelaksanaan dilakukan dengan mengadakan refleksi bersama guru dan siswa untuk menilai proses dan hasil pembelajaran, serta menggali makna pengalaman yang diperoleh siswa selama kegiatan berlangsung.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencatat perilaku siswa selama proses pembuatan

kerajinan tangan, terutama dalam hal kemampuan berinisiatif, kreativitas, dan kemandirian dalam bekerja. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tentang persepsi guru dan siswa terhadap pembelajaran berbasis proyek dan dampaknya terhadap perkembangan diri siswa. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data hasil observasi dan wawancara melalui bukti visual serta catatan kegiatan.

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Seluruh data yang diperoleh dianalisis secara tematik dengan menyoroti dua fokus utama penelitian, yaitu penguatan kreativitas dan kemandirian siswa melalui implementasi edupreneurship berbasis proyek. Data yang serupa dikelompokkan, kemudian ditafsirkan berdasarkan konteks kegiatan dan pengalaman siswa di lapangan.

Untuk menjaga keabsahan data, peneliti melakukan triangulasi sumber dan metode dengan cara membandingkan hasil observasi dengan data wawancara serta dokumen pendukung lainnya. Validasi juga dilakukan dengan mengonfirmasi

hasil temuan kepada guru kelas yang menjadi pelaksana kegiatan.

Proses analisis hasil penelitian ini mengacu pada pandangan beberapa penelitian sebelumnya. Dharmawati et al. (2020) menunjukkan bahwa kegiatan kewirausahaan berbasis praktik seperti daur ulang dapat meningkatkan keterampilan dan tanggung jawab siswa. Hayati (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, sedangkan Iryansah (2025) menekankan pentingnya integrasi pendidikan kewirausahaan dengan pembelajaran seni dan keterampilan di sekolah dasar. Hasil-hasil tersebut sejalan dengan teori pembelajaran pengalaman Kolb et al. (2000) yang menegaskan bahwa pengetahuan terbentuk melalui proses mengalami, merefleksikan, berpikir, dan bertindak.

Dengan demikian, penelitian ini berupaya mendeskripsikan secara mendalam bagaimana proses implementasi edupreneurship berbasis proyek kerajinan tangan diterapkan di SDN Wadas II serta

bagaimana kegiatan tersebut dapat memperkuat kreativitas dan kemandirian siswa dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Wadas II dengan fokus pada implementasi *edupreneurship* berbasis proyek kerajinan tangan sebagai upaya menumbuhkan kreativitas dan kemandirian siswa sekolah dasar. Data diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, terlihat bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi sejak tahap awal kegiatan. Guru memulai dengan menjelaskan konsep dasar kewirausahaan sederhana yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa kemudian diajak berdiskusi mengenai ide-ide produk yang dapat dibuat dari bahan bekas di sekitar mereka. Proses ini menumbuhkan rasa ingin tahu dan memunculkan beragam gagasan kreatif dari siswa. Beberapa kelompok memilih membuat tempat pensil dari

botol plastik, hiasan gantung dari kain perca, serta vas bunga dari kertas daur ulang.

Pada tahap pelaksanaan proyek, siswa bekerja dalam kelompok kecil dengan pembagian tugas yang disepakati bersama. Setiap anggota memiliki peran berbeda, seperti perancang, pengumpul bahan, dan perakitan produk. Guru berperan sebagai pembimbing yang memberikan dukungan dan arahan apabila siswa menemui kesulitan. Selama proses ini, siswa belajar menyelesaikan masalah secara mandiri, seperti mencari alternatif bahan ketika persediaan kurang atau memodifikasi bentuk produk agar lebih menarik. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian dalam mengambil keputusan.

Selain itu, aktivitas proyek ini juga memunculkan nilai kolaboratif yang kuat antar siswa. Mereka tampak saling membantu dalam menyusun rancangan dan memperbaiki hasil karya yang belum sempurna. Situasi pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna karena siswa terlibat langsung dalam menciptakan sesuatu

yang nyata. Berdasarkan catatan lapangan, siswa yang sebelumnya pasif di kelas mulai berani menyampaikan ide dan mengambil tanggung jawab dalam kelompoknya.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas, diperoleh informasi bahwa penerapan kegiatan *edupreneurship* ini membawa dampak positif terhadap perilaku belajar siswa. Guru menilai bahwa kegiatan berbasis proyek mendorong siswa untuk berpikir lebih terbuka, bekerja sama, dan menghargai hasil kerja orang lain. Siswa juga menjadi lebih percaya diri saat produk yang mereka buat dipamerkan di sekolah. Menurut guru, perubahan perilaku ini menandakan berkembangnya karakter wirausaha yang sederhana namun penting untuk ditanamkan sejak dini, seperti disiplin, tanggung jawab, dan kreatif.

Wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan respon yang serupa. Mereka mengungkapkan perasaan senang dan bangga karena dapat menghasilkan karya yang bermanfaat. Siswa merasa kegiatan seperti ini lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran teori di kelas karena mereka bisa belajar sambil berkreasi. Beberapa siswa

bahkan menyatakan keinginan untuk membuat produk baru di rumah dan menjualnya kepada teman atau tetangga, yang menandakan munculnya jiwa kewirausahaan sederhana.

Data dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil karya siswa, serta catatan guru memperkuat temuan tersebut. Dalam setiap tahapan kegiatan, terlihat adanya peningkatan keterlibatan aktif siswa. Pada tahap perencanaan, siswa menunjukkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Pada tahap pelaksanaan, mereka belajar bekerja sama dan mengelola waktu dengan baik. Sedangkan pada tahap evaluasi dan pameran hasil karya, muncul rasa bangga dan kepuasan atas pencapaian kelompok.



Gambar 1.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan *edupreneurship* berbasis

proyek kerajinan tangan di SDN Wadas II mampu mengembangkan dua aspek penting dalam diri siswa, yaitu kreativitas dan kemandirian. Kreativitas siswa terlihat dari kemampuan mereka menciptakan produk unik dengan memanfaatkan bahan sederhana, sedangkan kemandirian tercermin dari sikap percaya diri, tanggung jawab, dan kemampuan menyelesaikan tugas tanpa bergantung penuh pada guru.

Pembahasan

Temuan penelitian di SDN Wadas II Menunjukkan bahwa implementasi *edupreneurship berbasis* proyek kerajinan tangan dapat menumbuhkan kreativitas dan kemandirian siswa sekolah dasar. Hasil ini sejalan dengan pandangan Kolb et al. (2000) dalam *Experiential Learning Theory* yang menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika peserta didik terlibat langsung dalam pengalaman konkret, merefleksikan prosesnya, dan mengaitkannya dengan penerapan di dunia nyata. Dalam konteks penelitian ini, siswa tidak hanya mempelajari konsep kewirausahaan secara teoritis, tetapi juga mengalami proses mencipta, berinovasi, dan mengambil

keputusan melalui kegiatan proyek kerajinan tangan.

Proses pembelajaran semacam ini mendukung pengembangan karakter wirausaha sejak dini sebagaimana diuraikan oleh Dharmawati et al. (2020), yang menegaskan bahwa pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar perlu dikembangkan melalui aktivitas yang melatih keterampilan mendaur ulang dan pemanfaatan bahan sederhana agar relevan dengan konteks anak. Hal ini terlihat jelas di SDN Wadas II, di mana siswa belajar mengubah bahan bekas menjadi produk kreatif bernilai guna dan ekonomis. Kegiatan ini bukan hanya meningkatkan kesadaran lingkungan, tetapi juga membangun keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Selanjutnya, Fithriyana (2017) menegaskan bahwa pembelajaran kewirausahaan di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk kemandirian siswa, terutama melalui kegiatan yang memberikan ruang untuk berinisiatif dan mengambil tanggung jawab. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini, di mana siswa menjadi lebih percaya diri dan bertanggung jawab terhadap

produk yang mereka buat. Kemandirian ini tampak pada cara siswa menyelesaikan tugas kelompok tanpa terlalu bergantung pada guru, sekaligus berani mengekspresikan ide mereka sendiri.



Gambar 2.

Keterkaitan antara proyek dan kemandirian juga diperkuat oleh penelitian Ni Kadek Ayu Artati (2024) yang menunjukkan bahwa *project-based learning* mampu meningkatkan hasil belajar keterampilan kewirausahaan melalui kemandirian belajar. Model ini menjadikan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, sebagaimana juga diungkap oleh Thomas (2000), bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan yang memfasilitasi siswa untuk belajar melalui kegiatan yang berorientasi pada produk dan pemecahan masalah nyata.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pendekatan proyek berperan besar dalam memunculkan kreativitas siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Lumapow et al. (2024) yang menjelaskan bahwa kegiatan pembuatan kerajinan mampu meningkatkan kreativitas anak karena memberikan kesempatan untuk mengekspresikan ide dan emosi secara bebas melalui karya. Proyek kerajinan di SDN Wadas II membuktikan bahwa kreativitas bukan hanya hasil dari bakat, tetapi dapat ditumbuhkan melalui pembelajaran yang memberi ruang eksplorasi dan apresiasi terhadap karya siswa.



Gambar 3.

Pendampingan yang dilakukan guru juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan model *edupreneurship* ini. Ni Kadek Ayu Artati (2024) dalam penelitiannya tentang pendampingan pembuatan *handicraft* di sekolah

dasar menjelaskan bahwa bimbingan guru dalam kegiatan berbasis lingkungan mampu memperkuat dimensi sosial dan kolaboratif siswa. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang memperlihatkan bahwa peran guru sebagai fasilitator berpengaruh besar terhadap motivasi dan keterlibatan aktif siswa.

Dari sisi pedagogis, penelitian ini memperkuat pandangan Hayati (2022) yang mengulas bahwa *project-based learning* dalam pembelajaran kewirausahaan tidak hanya berorientasi pada produk akhir, tetapi juga pada proses pembentukan keterampilan sosial, kepemimpinan, dan kerja tim. Kegiatan kerajinan tangan di SDN Wadas II mencerminkan penerapan prinsip ini, di mana siswa belajar mengomunikasikan ide, bernegosiasi dalam kelompok, dan menyelesaikan konflik kecil dengan cara yang konstruktif.

Temuan ini juga sejalan dengan Iryansah (2025) yang menegaskan bahwa pengembangan pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar dapat dilakukan melalui pembelajaran seni budaya dan keterampilan karena kedua bidang

tersebut memiliki nilai edukatif yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa. Di SDN Wadas II, kegiatan membuat kerajinan tidak hanya melatih aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, menjadikan proses belajar lebih holistik.

Selain itu, penelitian Pinto & Reshma (2021) mendukung hasil bahwa *project-based learning* berpengaruh terhadap pengembangan keterampilan sosial dan kewirausahaan siswa. Mereka menemukan bahwa kegiatan proyek memberikan ruang bagi siswa untuk membangun rasa tanggung jawab sosial melalui kerja tim dan pengelolaan hasil karya. Pola ini juga tampak di SDN Wadas II, di mana siswa saling bekerja sama dan menunjukkan rasa memiliki terhadap proyek kelompoknya.

Senada dengan hal tersebut, Ridwan et al. (2022) menunjukkan bahwa penerapan model proyek dalam pembelajaran kewirausahaan dapat membentuk kemandirian siswa dalam praktik kewirausahaan. Dalam penelitian ini, siswa mampu merencanakan, melaksanakan, hingga mengevaluasi produk yang

mereka buat secara mandiri. Proses tersebut mendorong terbentuknya karakter bertanggung jawab dan gigih yang sangat relevan bagi pengembangan kepribadian anak usia sekolah dasar.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa kegiatan kerajinan tangan berperan sebagai sarana pengambilan keputusan dan penguatan keterampilan berpikir reflektif. Hal ini sejalan dengan pandangan Rönkkö & Lepistö (2023) yang menjelaskan bahwa proses *crafting* dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil keputusan melalui pengalaman langsung dan penilaian terhadap hasil karya mereka sendiri. Proses reflektif ini menjadi bagian penting dari pembelajaran berbasis pengalaman sebagaimana diuraikan oleh Kolb et al. (2000). Dengan demikian, penelitian ini mempertegas bahwa penerapan *edupreneurship* berbasis proyek kerajinan tangan mampu menjembatani teori dan praktik pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar. Temuan ini memberikan kontribusi penting dalam memperkaya model pembelajaran berbasis

pengalaman dan relevan dengan konteks pendidikan dasar di Indonesia. Kegiatan ini tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga membentuk karakter mandiri, kreatif, dan berdaya cipta sebagai fondasi bagi jiwa wirausaha di masa depan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Wadas II, dapat disimpulkan bahwa implementasi *edupreneurship* berbasis proyek kerajinan tangan efektif dalam mengembangkan kreativitas dan kemandirian siswa sekolah dasar. Melalui kegiatan pembuatan produk dari bahan sederhana, siswa tidak hanya belajar keterampilan teknis, tetapi juga mengalami proses belajar yang menumbuhkan rasa tanggung jawab, kepercayaan diri, dan kemampuan bekerja sama. Proses pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan ide, mengambil keputusan, dan menghasilkan karya yang memiliki nilai guna maupun estetika.

Model pembelajaran berbasis proyek terbukti relevan dengan prinsip *experiential learning* yang menekankan pentingnya pengalaman

langsung dalam proses belajar. Dalam konteks ini, *edupreneurship* tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan nilai kewirausahaan sejak dini, tetapi juga sebagai wahana untuk membentuk karakter mandiri dan kreatif yang sesuai dengan kebutuhan abad ke-21.

Selain itu, keterlibatan guru sebagai fasilitator berperan penting dalam mendorong keberhasilan kegiatan. Guru yang mampu membimbing, memotivasi, dan memberi ruang bagi eksplorasi siswa terbukti dapat meningkatkan keterlibatan aktif serta hasil belajar yang lebih bermakna.

Dengan Demikian, penerapan *edupreneurship* berbasis proyek kerajinan tangan layak dijadikan sebagai model pembelajaran alternatif di sekolah dasar untuk memperkuat pendidikan karakter, kreativitas, dan kemandirian siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Dharmawati, D. M., Nadiroh, N., & Marini, A. (2020). Developing Entrepreneurship Education Model in Improving the Skills of Recycling of Elementary School Students. *Al Ibtida:*

Jurnal Pendidikan Guru MI, 7(1), 117.
<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v7i1.5127>

Fithriyana, R. (2017). *MEMBENTUK KEMANDIRIAN SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN*.

Hayati, K. (2022, April 27). *Project-Based Learning in Teaching Entrepreneurship: A Review of the Literature*.
<https://doi.org/10.4108/eai.7-10-2021.2316244>

Iryansah, R. D. (2025). Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan di Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. *Master of Pedagogy and Elementary School Learning*, 1(1), 119–125.
<https://doi.org/10.63461/ma.pels.v11.70>

Kadek Artayasa, I., Lanang, G., Parwata, A., & Ratnaya, I. G. (2023). *THE INFLUENCE OF PROJECT-BASED LEARNING ON ENTREPRENEURIAL CRAFTS LEARNING*

- OUTCOMES THROUGH LEARNING INDEPENDENCE. *Journal of Engineering Education Transformations*, 34(Special Issue), 593–598. <https://doi.org/10.16920/jeet/2021/v34i0/157227>
- Kolb, D. A., Boyatzis, R. E., Mainemelis, C., Sternberg, R. J., & Zhang, L. F. (2000). *Experiential Learning Theory: Previous Research and New Directions*.
- Lumapow, L. S., Pata'dungan, Y., Ragho, P. S., & Runtuh, S. (2024). MENINGKATKAN KREATIVITAS JIWA ANAK MELALUI PEMBUATAN KERAJINAN YANG BERMANFAAT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN. *Journal of Entrepreneurial Practice*. <https://doi.org/10.4108/eai.16-11-2022.2326052>
- Ni Kadek Ayu Artati. (2024). Analisis Pendampingan Pembuatan Handicraft Berbasis Lingkungan dalam Pengamalan P5 di SDN 3 Demulih. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(6), 207–219. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i6.1172>
- Pinto, A. P., & Reshma, K. J. (2021). Impact of project-based learning on entrepreneurial and social skills development. *Journal of Entrepreneurial Practice*. <https://doi.org/10.4108/eai.16-11-2022.2326052>
- Ridwan, M., Ulfah, M., Syaputra, D., & Rahayu, D. (2022, December 30). Application of Project-Based Learning Models to Design Students' Entrepreneurial Independence in Entrepreneurial Practice. *Journal of Entrepreneurial Practice*. <https://doi.org/10.4108/eai.16-11-2022.2326052>
- Rönkkö, M.-L., & Lepistö, J. (2023). The craft process developing student decision making. In *Techne Series A* (Vol. 23, Issue 1).
- Thomas, J. W. (2000). A REVIEW OF RESEARCH ON PROJECT-BASED LEARNING. http://www.bie.org/index.php/site/RE/pbl_research/29