

Analisis Pelaksanaan Program Edupreneurship Dalam Mengembangkan Kreativitas Dan Kemandirian Siswa

Abdullah Mufaridun¹, Deni Zein Tarsidi², Joko Daryanto³

^{1,2,3}PGSD,FKIP, UNS Surakarta, Jalan Ir. Sutami 36A Ketingan, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah

Alamat e-mail : [1mufard@student.uns.ac.id](mailto:mufard@student.uns.ac.id),

Alamat e-mail : [2denizein@staff.uns.ac.id](mailto:denizein@staff.uns.ac.id),

Alamat e-mail : [3jokodaryanto@staff.uns.ac.id](mailto:jokodaryanto@staff.uns.ac.id),

Abstract. *Recently, many schools have developed various edupreneurship programs through activities such as the Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5), market days, environmental product processing, the cultivation of selected plants, honesty canteens, and student product development projects in which the products are marketed within the school community. These programs serve as authentic learning experiences, providing students with hands-on opportunities to design, produce, promote, and evaluate products creatively while developing entrepreneurial skills and attitudes.*

In this study, the researchers analyzed the implementation of an edupreneurship program integrated into the Visual Arts subject, specifically the learning unit on souvenir and handicraft production for fifth-grade elementary school students. The learning activity focused on creating macramé bracelets as souvenir products. Unlike conventional classroom assignments, students were encouraged not only to produce the handicrafts but also to experience the entrepreneurial process by packaging and selling their products through the school canteen and school cooperative.

The objective of this study was to analyze the implementation of the edupreneurship program in fostering students' creativity and independence. The findings revealed that the implementation of the edupreneurship program successfully enhanced the creativity and independence of fifth-grade students at SD Negeri Mojo 58 Sragen, particularly in the Visual Arts lesson on Macramé Bracelet Souvenir Production. What had previously been a formative assessment task was transformed into an edupreneurship-based learning activity. Through this program, students experienced the complete entrepreneurial process, including product creation, packaging, marketing, and selling their handcrafted products within the school environment. This learning experience not only strengthened students' artistic skills but also developed entrepreneurial values, creativity, responsibility, self-confidence, and independent learning.

Keywords: *edupreneurship; creativity; student independence.*

Abstrak. Akhir-akhir ini banyak sekolah yang mengembangkan beberapa program edupreneurship melalui kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), market day, pengolahan produk hasil lingkungan, budidaya tanaman tertentu, kantin kejujuran, hingga kegiatan membuat produk yang dijual kepada warga disekolah tersebut. Program-program itu menjadi sarana pembelajaran organik yang memberikan pengalaman empiris kepada murid untuk merancang, menghasilkan, upaya promosi, dan evaluasi produk secara kreatif. Pada penelitian ini penulis melakukan analisis bagaimana kegiatan edupreneurship dilaksanakan pada Muatan Pelajaran Seni Rupa dengan materi cinderamata atau kerajinan gelang tangan kelas V.

Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis pelaksanaan program edupreneurship dalam mengembangkan kreativitas dan kemandirian siswa. Pada umumnya kegiatan membuat kerajinan berupa gelang makrame pada materi ajar kelas V tingkat sekolah dasar. Pada penelitian ini murid melakukan kegiatan membuat sampai dengan menjual disekolah dengan dititipkan pada kantin dan koperasi sekolah.

Hasil penelitian ini adalah pelaksanaan program edupreneurship dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian siswa pada murid kelas V sekolah dasar di SDN Negeri Mojo 58 Sragen pada materi Pembuatan Cinderamata Gelang Makrame dalam muatan pelajaran Seni Rupa. Pembuatan gelang ini yang sebelumnya hanya sebagai tugas pada asesmen formatif menjadi

kegiatan yang dapat mengembangkan program edupreneurship. Dari kerajian tersebut, murid melakukan proses kewirausahaan sampai tahap packing dan menjualnya.

Kata Kunci: Edupreneurship; creativity; student independence.

PENDAHULUAN

Perubahan zaman yang dinamis menuntut agar pelaksanaan pendidikan tidak hanya bertujuan akhir pada nilai akademik, juga melalui pengembangan sikap yang mampu menjadikan murid menjadi kreatif, mandiri, dan mampu memecahkan masalah. Sekolah adalah tempat yang strategis untuk menumbuhkan karakter, kreativitas, kemandirian dan jiwa kewirausahaan sejak awal. Hal tersebut sesuai dengan implementasi kurikulum merdeka dan juga penguatan profil pelajar pancasila sekolah didorong untuk mampu pengalaman empiris dan penuh inovasi. Salah satunya adalah edupreneurship. Dengan cara mengintegrasikan tahapan-tahapan kewirausahaan ke pembelajaran atau kegiatan sekolah. Agar murid tidak hanya mendapat pengetahuan, namun juga mengembangkan, kemandirian, kemampuan berkolaborasi, kreativitas dan keberanian mengambil keputusan untuk memecahkan masalah pada kehidupan nyata.

Akhir-akhir ini banyak sekolah yang mengembangkan beberapa program edupreneurship melalui kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), market day, pengolahan produk hasil lingkungan, budidaya tanaman tertentu, kantin kejujuran, hingga kegiatan membuat produk yang dijual kepada warga disekolah tersebut. Program-program itu menjadi sarana pembelajaran organik yang memberikan pengalaman empiris kepada murid untuk merancang, menghasilkan, upaya promosi, dan evaluasi produk secara kreatif. Dengan kegiatan tersebut, murid belajar berpikir inovatif, bekerja sama, tanggung jawab, serta menyelesaikan masalah secara mandiri.

Tetapi, implementasi kegiatan edupreneurship di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai hal yang menjadi tantangan. Pada sebagian sekolah, program kewirausahaan masih dilaksanakan secara insidental dan lebih berorientasi pada kegiatan market day atau penjualan produk tanpa diintegrasikan secara sistematis ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, keberhasilan program umumnya hanya diukur dari hasil produk atau keuntungan ekonomi, sedangkan dampaknya terhadap perkembangan kreativitas dan kemandirian murid belum banyak dievaluasi secara komprehensif. Kondisi tersebut menyebabkan potensi edupreneurship sebagai strategi pembentukan karakter dan pengembangan kompetensi abad ke-21 belum dimanfaatkan secara optimal.

LANDASAN TEORI

Secara teori, kreativitas merupakan kemampuan individu menghasilkan gagasan, solusi, atau produk baru yang bernilai melalui proses berpikir fleksibel, orisinal, dan inovatif. Sementara itu, kemandirian merupakan kemampuan murid untuk mengambil keputusan, mengatur proses belajarnya, bertanggung jawab terhadap tugas, serta menyelesaikan permasalahan tanpa ketergantungan yang berlebihan kepada orang lain. Dalam perspektif konstruktivisme, kedua kompetensi tersebut berkembang secara optimal ketika murid memperoleh pengalaman belajar yang nyata, bermakna, dan memberikan kesempatan untuk

bereksplorasi, berefleksi, serta menghasilkan karya secara mandiri. Oleh karena itu, edupreneurship menjadi salah satu pendekatan yang relevan karena menghubungkan pengalaman belajar dengan situasi kehidupan nyata melalui aktivitas berbasis proyek, kolaborasi, dan inovasi.

Hasil penelitian dalam tiga tahun terakhir menunjukkan bahwa implementasi edupreneurship memberikan dampak positif terhadap perkembangan peserta didik. Penelitian Gularso (2023) menemukan bahwa model entrepreneurship pada sekolah dasar di era Merdeka Belajar mampu membangun budaya inovasi dan memperkuat karakter kewirausahaan siswa. Penelitian Yuniarto, Pardimin, dan Nisa (2024) menunjukkan bahwa modul literasi sains berbasis edupreneurship mampu meningkatkan dimensi kemandirian murid sekolah dasar. Selanjutnya, penelitian Rahmawati dan Wulandari (2025) membuktikan bahwa pembelajaran bioentrepreneurship berbasis STEAM meningkatkan kreativitas dan kemampuan kewirausahaan siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa implementasi edupreneurship berbasis proyek kerajinan tangan mampu memperkuat kreativitas dan kemandirian siswa melalui pembelajaran yang kontekstual dan berorientasi pada pengalaman langsung.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya masih berfokus pada pengembangan model pembelajaran, proyek tertentu, atau peningkatan hasil belajar. Kajian yang menganalisis pelaksanaan program edupreneurship secara menyeluruh, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, faktor pendukung, faktor penghambat, hingga dampaknya terhadap kreativitas dan kemandirian siswa sekolah dasar, masih relatif terbatas. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih mendalam agar diperoleh pemahaman komprehensif mengenai efektivitas implementasi program edupreneurship dalam konteks pendidikan dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan program edupreneurship dalam mengembangkan kreativitas dan kemandirian siswa sekolah dasar, mendeskripsikan proses implementasinya, mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan program, serta menjelaskan dampaknya terhadap perkembangan kreativitas dan kemandirian peserta didik.

Penelitian ini memiliki kebaruan karena tidak hanya mengkaji hasil kegiatan edupreneurship, tetapi juga menganalisis secara komprehensif keseluruhan proses implementasi program, meliputi perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, faktor pendukung dan penghambat, serta keterkaitannya dengan pengembangan kreativitas dan kemandirian siswa sekolah dasar. Pendekatan tersebut diharapkan memberikan kontribusi konseptual dalam pengembangan kajian edupreneurship pada pendidikan dasar sekaligus menjadi referensi praktis bagi kepala sekolah dan guru dalam merancang program edupreneurship yang lebih efektif, berkelanjutan, dan selaras dengan tujuan Kurikulum Merdeka.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Menggunakan pendekatan ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam pelaksanaan program edupreneurship dalam mengembangkan kreativitas dan kemandirian siswa pada pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar. Studi kasus

memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi program edupreneurship dalam konteks yang nyata.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Mojo 58 Sragen, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah, pada Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelas V yang mengampu mata pelajaran Seni Rupa, serta siswa kelas V yang mengikuti kegiatan edupreneurship. Penentuan subjek penelitian menggunakan purposive sampling, yaitu memilih informan yang dianggap memahami secara langsung pelaksanaan program sehingga mampu memberikan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian.

Objek penelitian adalah pelaksanaan program edupreneurship yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran Seni Rupa pada materi pembuatan cinderamata berupa gelang makrame. Program ini dilaksanakan mulai dari tahap perencanaan desain produk, penyediaan bahan, proses pembuatan, pengemasan (packing), pemasaran melalui koperasi dan kantin sekolah, hingga evaluasi hasil penjualan. Seluruh rangkaian kegiatan tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman belajar autentik kepada siswa dalam mengembangkan kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, serta nilai-nilai kewirausahaan.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pelaksanaan program edupreneurship selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada kepala sekolah, guru, dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan program, pelaksanaan kegiatan, manfaat, serta kendala yang dihadapi. Dokumentasi berupa foto kegiatan, modul ajar, hasil karya siswa, catatan penjualan, lembar asesmen, serta dokumen pendukung lainnya digunakan untuk memperkuat hasil penelitian.

Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala sekolah, guru, dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga diperoleh data yang valid dan dapat dipercaya.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (204) yang meliputi tiga tahapan, yaitu kondensasi data (data condensation), penyajian data (data display), dan penarikan serta verifikasi kesimpulan (conclusion drawing and verification). Analisis dilakukan secara terus-menerus sejak proses pengumpulan data hingga penelitian selesai sehingga menghasilkan gambaran yang utuh mengenai pelaksanaan program edupreneurship dalam mengembangkan kreativitas dan kemandirian siswa.

Fokus penelitian meliputi: (1) perencanaan program edupreneurship pada pembelajaran Seni Rupa, (2) pelaksanaan kegiatan pembuatan gelang makrame sebagai produk cinderamata, (3) proses pengemasan dan pemasaran produk melalui koperasi dan kantin sekolah, (4) pengembangan kreativitas dan kemandirian siswa selama mengikuti program, serta (5) faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaan program edupreneurship di SD Negeri Mojo 58 Sragen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan program edupreneurship dalam mengembangkan kreativitas dan kemandirian siswa kelas V

SD Negeri Mojo 58 Sragen pada mata pelajaran Seni Rupa, khususnya materi pembuatan cinderamata berupa gelang makrame. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, pelaksanaan program edupreneurship berlangsung melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengemasan produk, pemasaran, dan evaluasi.

Perencanaan Program Edupreneurship

Guru mengintegrasikan konsep edupreneurship ke dalam modul ajar Seni Rupa pada materi pembuatan cinderamata gelang makrame. Pada tahap ini, guru menyusun tujuan pembelajaran, menentukan bahan dan alat yang diperlukan, serta menjelaskan proses produksi hingga pemasaran produk. Sebelum kegiatan dimulai, siswa diberikan contoh produk, teknik dasar pembuatan gelang, serta penjelasan mengenai pentingnya kreativitas, kualitas produk, dan nilai jual hasil karya.

Pelaksanaan Program Edupreneurship

Pada tahap pelaksanaan, siswa secara aktif membuat gelang makrame sesuai desain yang telah dirancang. Selama proses pembuatan, siswa menunjukkan kemampuan memilih kombinasi warna, motif, dan bentuk gelang yang berbeda-beda sehingga menghasilkan produk yang bervariasi. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan apabila siswa mengalami kesulitan dalam proses pengikatan tali makrame maupun penyelesaian produk.

Setelah produk selesai dibuat, siswa melakukan proses pengemasan (packing) menggunakan kemasan sederhana yang menarik. Selanjutnya, hasil karya dititipkan di kantin dan koperasi sekolah untuk dipasarkan kepada warga sekolah. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman nyata kepada siswa mengenai proses kewirausahaan, mulai dari produksi hingga pemasaran.

Dampak Program terhadap Kreativitas Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa program edupreneurship mampu meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam mengembangkan ide-ide baru pada desain gelang, memilih perpaduan warna yang menarik, serta menciptakan variasi bentuk produk. Siswa tidak lagi hanya meniru contoh yang diberikan guru, tetapi mulai mengembangkan desain berdasarkan imajinasi dan preferensi masing-masing.

Guru juga menyampaikan bahwa dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya, siswa tampak lebih antusias dan termotivasi ketika mengetahui bahwa hasil karya mereka akan dipasarkan. Kondisi tersebut mendorong siswa menghasilkan produk dengan kualitas yang lebih baik karena mereka merasa memiliki tanggung jawab terhadap hasil karyanya.

Dampak Program terhadap Kemandirian Siswa

Selain meningkatkan kreativitas, program edupreneurship juga memberikan dampak positif terhadap kemandirian siswa. Selama kegiatan berlangsung, sebagian besar siswa mampu menyelesaikan proses pembuatan gelang secara mandiri setelah memperoleh contoh dan arahan awal dari guru. Siswa juga belajar mengelola waktu, bertanggung jawab terhadap penyelesaian produk, melakukan

pengemasan secara mandiri, serta memahami proses pemasaran melalui koperasi dan kantin sekolah.

Kegiatan tersebut membentuk sikap percaya diri, tanggung jawab, disiplin, dan keberanian dalam menawarkan hasil karya kepada konsumen. Pengalaman langsung tersebut memberikan pemahaman kepada siswa bahwa sebuah produk memiliki nilai ekonomi apabila dibuat dengan baik dan dipasarkan secara tepat.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan program edupreneurship pada pembelajaran Seni Rupa memberikan pengalaman belajar autentik yang mampu mengembangkan kreativitas dan kemandirian siswa. Pembelajaran tidak lagi berorientasi pada penyelesaian tugas semata, tetapi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami secara langsung seluruh proses kewirausahaan, mulai dari perencanaan, produksi, pengemasan, hingga pemasaran produk.

Temuan ini sejalan dengan konsep edupreneurship, yang menekankan bahwa pendidikan kewirausahaan tidak hanya bertujuan menghasilkan keuntungan ekonomi, tetapi juga mengembangkan pola pikir kreatif, kemampuan memecahkan masalah, dan karakter kewirausahaan melalui pengalaman belajar yang nyata. Melalui kegiatan pembuatan dan penjualan gelang makrame, siswa belajar mengembangkan ide, mengambil keputusan, bekerja sama, bertanggung jawab terhadap hasil pekerjaan, serta memahami nilai ekonomi dari sebuah karya.

Peningkatan kreativitas siswa terlihat dari keberanian mereka memodifikasi desain, memilih kombinasi warna, dan menghasilkan produk yang berbeda satu sama lain. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan dengan edupreneurship mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong eksplorasi ide dan inovasi. Temuan tersebut mendukung penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kegiatan edupreneurship memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas melalui pengalaman langsung dan pembelajaran kontekstual.

Kemandirian siswa juga berkembang selama pelaksanaan program. Siswa tidak hanya belajar membuat produk, tetapi juga bertanggung jawab terhadap kualitas hasil kerja, melakukan pengemasan, serta memahami proses pemasaran. Pengalaman tersebut menumbuhkan rasa percaya diri, disiplin, tanggung jawab, dan kemampuan mengambil keputusan secara mandiri. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa dapat melihat hubungan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah perubahan fungsi tugas pembelajaran. Sebelum diterapkan program edupreneurship, pembuatan gelang makrame hanya digunakan sebagai bentuk asesmen formatif untuk menilai keterampilan siswa. Setelah diintegrasikan dengan konsep edupreneurship, kegiatan tersebut berkembang menjadi pengalaman belajar yang menghasilkan nilai tambah, yaitu memberikan pengalaman berwirausaha sejak dini melalui proses produksi, pengemasan, dan pemasaran produk. Dengan demikian, pembelajaran Seni Rupa tidak hanya mengembangkan keterampilan artistik, tetapi juga membangun kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, serta karakter kewirausahaan siswa.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam pelaksanaan program, seperti keterbatasan waktu pembelajaran, variasi kemampuan siswa dalam membuat produk, serta perlunya dukungan sekolah

dalam penyediaan bahan dan media pemasaran. Oleh karena itu, kolaborasi antara guru, kepala sekolah, koperasi sekolah, dan orang tua menjadi faktor penting dalam menjaga keberlanjutan program edupreneurship di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi program edupreneurship pada pembelajaran Seni Rupa merupakan strategi yang efektif untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian siswa. Program ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran kontekstual yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, sekaligus memperkuat pembentukan karakter kewirausahaan sejak jenjang sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan program **edupreneurship** yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran **Seni Rupa** pada materi pembuatan cinderamata berupa gelang makrame di kelas V SD Negeri Mojo 58 Sragen terlaksana dengan baik melalui tahapan perencanaan, produksi, pengemasan, pemasaran, dan evaluasi produk. Program ini memberikan pengalaman belajar yang autentik karena siswa tidak hanya mempelajari keterampilan membuat karya seni, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses kewirausahaan mulai dari merancang produk, menghasilkan karya, mengemas, hingga memasarkan hasil karyanya melalui kantin dan koperasi sekolah.

Pelaksanaan program edupreneurship terbukti mampu mengembangkan kreativitas siswa yang ditunjukkan melalui kemampuan menciptakan desain gelang yang beragam, memilih kombinasi warna yang menarik, serta menghasilkan produk yang memiliki nilai estetika dan nilai jual. Selain itu, program ini juga meningkatkan kemandirian siswa melalui kemampuan menyelesaikan tugas secara mandiri, bertanggung jawab terhadap kualitas produk, mengelola proses produksi, serta berpartisipasi dalam kegiatan pemasaran. Pengalaman tersebut turut menumbuhkan rasa percaya diri, tanggung jawab, disiplin, dan kemampuan mengambil keputusan.

Temuan penting dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan pembuatan gelang makrame yang sebelumnya hanya berfungsi sebagai tugas pada asesmen formatif dapat dikembangkan menjadi program edupreneurship yang memberikan nilai tambah terhadap proses pembelajaran. Integrasi pembelajaran Seni Rupa dengan aktivitas kewirausahaan menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, bermakna, dan relevan dengan pengembangan keterampilan abad ke-21, khususnya kreativitas, kemandirian, kolaborasi, dan jiwa kewirausahaan.

Dengan demikian, program edupreneurship dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka serta penguatan Profil Pelajar Pancasila. Oleh karena itu, sekolah disarankan untuk mengembangkan program edupreneurship secara berkelanjutan melalui kolaborasi antara guru, kepala sekolah, koperasi sekolah, dan orang tua agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas serta mampu mengembangkan kompetensi yang dibutuhkan pada masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Sukasman, S. (2020). Supervisi akademik berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 28-38.
- Gularso, D. (2023). *Model of entrepreneurship in elementary schools in the era of independent learning in the age of Society 5.0*. *Jurnal Prima Edukasia*, 11(1), 54–64. <https://doi.org/10.21831/jpe.v11i1.53153>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Dimensi, elemen, dan subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Kemendikbudristek.
- Kuratko, D. F. (2021). *Entrepreneurship: Theory, process, practice* (11th ed.). Cengage Learning.
- Rahmawati, I. D., & Wulandari, R. (2025). *Implementation of STEAM-based bioentrepreneurship learning to improve creativity and entrepreneurship in fourth grade elementary school students*. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 9(2), 119–130.
- Yuniharto, B. S., Pardimin, & Nisa, A. F. (2024). *Innovation of edupreneurship-based science literacy module to increase independent dimensions of elementary school students*. *International Journal of Elementary Education*, 8(2), 239–248. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i2.68807>
- Zimmerer, T. W., Scarborough, N. M., & Wilson, D. (2020). *Essentials of entrepreneurship and small business management* (9th ed.). Pearson Education.