

Pemberdayaan Anak Panti melalui Program Project Restart untuk Penguatan Mindset dan Keterampilan Kewirausahaan

Rizkha Meryana¹, I Kadek Pajar Putra Indraiana², Nesha Etania Renaganis³, Alif Canda Ramadani⁴, Elisabeth Dewi Handayani⁵, Imam Nuryanto⁶

^{1,2,3,4,5,6}Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Dian Nuswantoro

E-mail: ¹211202308449@mhs.dinus.ac.id, ²211202308453@mhs.dinus.ac.id,

³211202408739@mhs.dinus.ac.id, ⁴211202509426@mhs.dinus.ac.id,

⁵211202509146@mhs.dinus.ac.id, ⁶imam.nuryanto@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Panti Pelayanan Sosial Anak Wira Adhi Karya Ungaran di Kabupaten Semarang membina anak usia 15–21 tahun yang berada pada masa transisi menuju kehidupan mandiri. Kondisi tersebut membutuhkan penguatan pengetahuan, karakter, keterampilan, dan pengalaman kewirausahaan agar anak asuh memiliki alternatif kemandirian ekonomi. Program Kreativitas Mahasiswa-Pengabdian kepada Masyarakat (PKM-PM) “PROJECT RESTART” dilaksanakan melalui empat program terintegrasi, yaitu *Restart Mindset and Character Class*, *Restart Literacy and Life Skills Training*, *Restart Social Entrepreneur Lab*, serta *Restart Evaluation and Sustainability*. Metode pelaksanaan meliputi persiapan, perencanaan, pelaksanaan, pendampingan, dokumentasi, dan evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui observasi, diskusi, praktik, serta pengukuran *pre-test* dan *post-test* pada setiap program. Hasil evaluasi sementara menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh aspek yang diukur. Program 1 mengalami peningkatan dari 58% menjadi 92%, Program 2 dari 55% menjadi 91%, Program 3 dari 53% menjadi 90%, dan Program 4 dari 57% menjadi 93%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa rangkaian pemberdayaan yang mengintegrasikan penguatan *mindset*, literasi, keterampilan, praktik usaha, dan evaluasi mampu memberikan pengaruh positif terhadap kesiapan kewirausahaan anak asuh. Program ini diharapkan menjadi model pendampingan kewirausahaan berkelanjutan.

Kata kunci: Anak Asuh, Kewirausahaan Sosial, Mindset, Pemberdayaan, Kemandirian

Abstract

Panti Pelayanan Sosial Anak Wira Adhi Karya Ungaran in Semarang Regency provides support and guidance to adolescents aged 15–21 who are in the transitional stage toward independent living. This condition requires strengthening their knowledge, character, skills, and entrepreneurial experience to provide them with alternative pathways toward economic independence. The Student Creativity Program for Community Service (PKM-PM), entitled “PROJECT RESTART,” was implemented through four integrated programs: Restart Mindset and Character Class, Restart Literacy and Life Skills Training, Restart Social Entrepreneur Lab, and Restart Evaluation and Sustainability. The implementation methods included preparation, planning, implementation, mentoring, documentation, and evaluation. Evaluation was conducted through observation, discussions, practical activities, and pre-test and post-test measurements for each program. Preliminary evaluation results indicated improvements across all measured aspects. Program 1 increased from 58% to 92%, Program 2 from 55% to 91%, Program 3 from 53% to 90%, and Program 4 from 57% to 93%. These improvements demonstrate that an empowerment program integrating mindset development, literacy, skills training, business practice, and evaluation can have a positive impact on the entrepreneurial readiness of the supported children. This program is expected to serve as a sustainable entrepreneurship mentoring model.

Keywords: Foster Children, Social Entrepreneurship, Mindset, Empowerment, Independence

1. PENDAHULUAN

Panti Pelayanan Sosial Anak Wira Adhi Karya Ungaran yang berlokasi di Kabupaten Semarang membina sekitar 25–30 anak dengan rentang usia 15–21 tahun. Mayoritas anak asuh berada pada usia produktif dan sedang memasuki fase transisi menuju kehidupan mandiri. Keterbatasan akses pendidikan, pengalaman kerja, serta keterampilan produktif dapat menjadi tantangan ketika anak asuh menyelesaikan masa pembinaan dan harus menentukan pilihan masa depannya. Kondisi tersebut memiliki keterkaitan dengan fenomena *Not in Education, Employment, or Training* (NEET) yang menunjukkan masih adanya kelompok pemuda yang tidak berada dalam pendidikan, pekerjaan, maupun pelatihan. Data BPS tahun 2022 menunjukkan bahwa sekitar 9,9 juta penduduk usia 15–24 tahun atau 22,25% termasuk dalam kelompok NEET [1]. Akses informasi dan kemampuan literasi berkaitan dengan kemungkinan pemuda menjadi NEET. Temuan tersebut menunjukkan pentingnya penguatan kapasitas, keterampilan, dan akses informasi bagi pemuda agar lebih siap memasuki pendidikan, pelatihan, maupun dunia kerja [2].

Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah pemberdayaan berbasis kewirausahaan. Kewirausahaan dapat menjadi salah satu strategi pemberdayaan pemuda dalam mengurangi pengangguran [3]. Pelatihan kewirausahaan juga tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan produk atau menjual barang, tetapi mencakup pembentukan sikap, keberanian mengambil keputusan, kreativitas, tanggung jawab, dan kemandirian. Pelatihan kewirausahaan bagi kelompok remaja dapat mendorong pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mendukung kemandirian ekonomi [4]. Dalam konteks anak panti, pengembangan kewirausahaan perlu dilakukan secara bertahap. Kewirausahaan dan pendidikan keterampilan hidup penting bagi remaja panti sebagai bekal menghadapi kehidupan mandiri [5]. Pengembangan kompetensi melalui kewirausahaan juga dapat menjadi sarana untuk membangun keterampilan produktif anak asuh [6]. Dengan demikian, pendekatan kewirausahaan yang diberikan kepada anak panti tidak cukup hanya berupa pelatihan teknis, tetapi perlu menggabungkan aspek *mindset*, karakter, literasi, keterampilan hidup, praktik, dan pendampingan. Penguatan karakter menjadi bagian penting karena keberhasilan seseorang dalam menjalankan aktivitas kewirausahaan tidak hanya ditentukan oleh pengetahuan teknis. Pembelajaran kewirausahaan melalui simulasi dapat digunakan untuk menumbuhkan semangat kewirausahaan peserta didik [7].

Sementara itu, pelatihan kewirausahaan pada lingkungan panti dapat diarahkan untuk menumbuhkan semangat berwirausaha sekaligus meningkatkan potensi produktif [8]. Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman juga relevan untuk kelompok sasaran anak panti. Permainan simulasi wirausaha dapat digunakan sebagai media pembelajaran kewirausahaan yang interaktif [9]. Hal tersebut diperkuat oleh temuan bahwa simulasi bisnis dapat membantu peserta memahami konsep kewirausahaan melalui pengalaman langsung [10]. Pendekatan praktik juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar mengambil keputusan, menghadapi risiko, dan memahami konsekuensi dari keputusan usaha. Selain penguatan keterampilan individual, pemberdayaan berbasis kewirausahaan juga dapat diarahkan pada pembentukan kemandirian sosial dan ekonomi. Kewirausahaan dapat menjadi salah satu pendekatan dalam model pemberdayaan sosial [11]. Selain itu, pendidikan dan pembinaan berperan penting dalam meningkatkan kemandirian anak panti [12]. Kegiatan produktif juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan masyarakat [13].

Berdasarkan kondisi tersebut, tim PKM-PM merancang PROJECT RESTART sebagai model pemberdayaan bertahap yang terdiri atas empat program terintegrasi, yaitu (1) *Restart Mindset and Character Class*, (2) *Restart Literacy and Life Skills Training*, (3) *Restart Social Entrepreneur Lab*, dan (4) *Restart Evaluation and Sustainability*. Program pertama diarahkan pada penguatan *mindset* dan karakter, program kedua pada penguatan literasi dan keterampilan hidup, program ketiga pada praktik kewirausahaan sosial, sedangkan program keempat diarahkan pada evaluasi capaian dan keberlanjutan program. Berbeda dengan kegiatan yang hanya berfokus pada pelatihan keterampilan usaha, PROJECT RESTART menempatkan penguatan psikologis dan karakter sebagai fondasi sebelum peserta masuk pada tahap praktik. Pendekatan bertahap tersebut diharapkan mampu membuat proses pemberdayaan menjadi lebih terstruktur dan sesuai

dengan kebutuhan anak asuh. Tujuan kegiatan adalah meningkatkan kesiapan kewirausahaan anak asuh melalui penguatan *mindset* dan karakter, peningkatan literasi dan keterampilan hidup, pengalaman praktik kewirausahaan, serta evaluasi dan pendampingan keberlanjutan.

2. METODE

Metode pelaksanaan PROJECT RESTART dirancang secara bertahap dan terintegrasi melalui empat program utama. Secara umum, tahapan kegiatan terdiri atas persiapan, perencanaan, pelaksanaan, pendampingan, dokumentasi, dan evaluasi.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PROJECT RESTART

2.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi antara tim pelaksana PKM-PM dengan pihak Panti Pelayanan Sosial Anak Wira Adhi Karya Ungaran. Tim melakukan identifikasi kebutuhan mitra, karakteristik peserta, kondisi awal pengetahuan kewirausahaan, serta potensi yang dapat dikembangkan. Pada tahap ini juga disusun materi, media pembelajaran, lembar kerja peserta, instrumen *pre-test* dan *post-test*, serta rancangan kegiatan untuk empat program.

2.2 Tahap Perencanaan

Perencanaan dilakukan dengan menyusun rangkaian kegiatan sesuai kebutuhan peserta. Materi disesuaikan dengan karakteristik anak usia 15–21 tahun agar lebih komunikatif, aplikatif, dan mudah dipahami. Program dirancang secara berurutan:

1. *Restart Mindset and Character Class* – penguatan *mindset*, motivasi, dan karakter kewirausahaan.
2. *Restart Literacy and Life Skills Training* – penguatan literasi kewirausahaan dan keterampilan hidup.
3. *Restart Social Entrepreneur Lab* – praktik perencanaan dan pelaksanaan usaha sederhana.
4. *Restart Evaluation and Sustainability* – evaluasi akhir, refleksi, dan penyusunan keberlanjutan.

2.3 Tahap Pelaksanaan

1. Program 1 dilaksanakan melalui motivasi interaktif, penguatan karakter, pengenalan kewirausahaan, permainan simulasi usaha, tes minat dan bakat, serta diskusi kelompok.
2. Program 2 dilaksanakan melalui kegiatan literasi kewirausahaan dan *life skills*, meliputi pengenalan pengelolaan keuangan sederhana, komunikasi, kerja sama, perencanaan aktivitas, serta pengambilan keputusan.
3. Program 3 diarahkan pada praktik *social entrepreneurship*. Peserta dibagi dalam kelompok dan didampingi untuk menentukan ide usaha, mengidentifikasi kebutuhan pasar, menentukan produk, menghitung biaya sederhana, menentukan harga, melakukan promosi, serta melakukan simulasi penjualan.
4. Program 4 merupakan tahap evaluasi dan keberlanjutan. Peserta mengikuti refleksi, diskusi hasil program, serta penyusunan rencana tindak lanjut bersama mitra.

2.4 Tahap Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan melalui foto kegiatan, daftar hadir, hasil kerja peserta, lembar evaluasi, hasil *pre-test* dan *post-test*, serta dokumentasi praktik usaha.

2.5 Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test*, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi, diskusi, refleksi, dan pengamatan terhadap keterlibatan peserta. Persentase peningkatan dihitung berdasarkan selisih capaian *pre-test* dan *post-test*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

PROJECT RESTART telah dilaksanakan secara keseluruhan melalui empat program yang saling terintegrasi. Pelaksanaan kegiatan berlangsung dengan partisipasi aktif anak asuh dan dukungan pihak Panti Pelayanan Sosial Anak Wira Adhi Karya Ungaran. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan, ditunjukkan pada gambar berikut :

3.1 Pelaksanaan Program 1: *Restart Mindset and Character Class*

3.2 Pelaksanaan Program 2: *Restart Literacy and Life Skills Training*

778

menjadi penting karena kemandirian anak panti tidak hanya membutuhkan kemampuan menghasilkan pendapatan, tetapi juga kemampuan mengelola sumber daya, berkomunikasi, bekerja sama, dan mengambil keputusan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang menempatkan pendidikan keterampilan hidup sebagai bagian penting dari pembinaan remaja panti [5].



Gambar 4. Program 2: *Restart Literacy and Life Skills Training*

3.3 Pelaksanaan Program 3: *Restart Social Entrepreneur Lab*

Program ketiga menjadi tahap praktik dalam PROJECT RESTART. Peserta diarahkan untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh pada dua program sebelumnya melalui praktik kewirausahaan sederhana. Kegiatan dimulai dengan identifikasi ide usaha, pemilihan produk, penyusunan rencana usaha sederhana, perhitungan biaya dan harga, strategi promosi, hingga simulasi penjualan. Peserta bekerja dalam kelompok sehingga proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada kemampuan individu, tetapi juga membangun kerja sama dan tanggung jawab. Konsep tersebut sejalan dengan pendekatan pemberdayaan berbasis kewirausahaan yang menempatkan kegiatan usaha sebagai instrumen peningkatan kapasitas sosial dan ekonomi [11].

Praktik usaha juga memberikan pengalaman langsung kepada peserta untuk menghadapi kemungkinan kesalahan dan risiko. Dengan demikian, peserta tidak hanya memahami kewirausahaan secara teoritis tetapi memperoleh pengalaman dalam mengambil keputusan usaha.



Gambar 5. Program 3: *Restart Social Entrepreneur Lab*

3.4 Pelaksanaan Program 4: *Restart Evaluation and Sustainability*

Program keempat merupakan tahap evaluasi akhir sekaligus penguatan keberlanjutan. Peserta diberikan instrumen evaluasi yang mengukur kembali aspek *mindset*, literasi, keterampilan, dan kesiapan kewirausahaan. Hasil evaluasi akhir kemudian digunakan sebagai bahan refleksi bersama peserta dan mitra. Peserta diarahkan untuk mengidentifikasi perubahan yang dirasakan setelah mengikuti rangkaian kegiatan serta menyusun rencana pengembangan diri setelah program selesai. Tahap ini penting agar kegiatan pengabdian tidak berhenti pada pelaksanaan pelatihan. Penelitian menunjukkan pentingnya pendidikan dan pembinaan dalam mendukung peningkatan kemandirian anak panti [12].



Gambar 6. Program 4: *Restart Evaluation and Sustainability*

3.5 Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

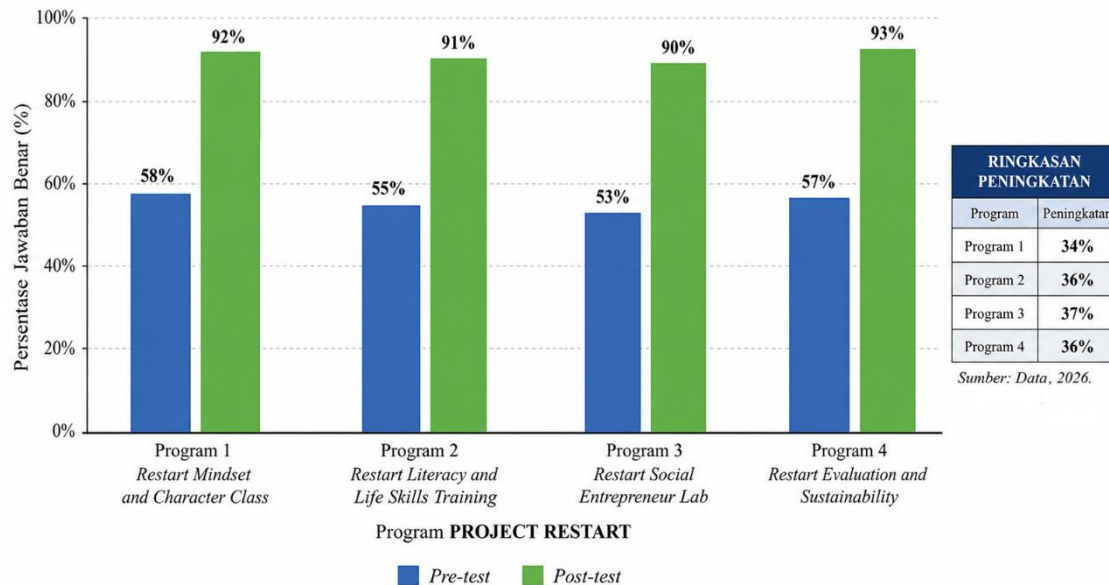
Evaluasi akhir dilakukan untuk mengetahui perubahan capaian peserta setelah mengikuti program PROJECT RESTART. Hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test* disajikan pada Tabel 1:

Tabel 1. Hasil Evaluasi *Pre-test* dan *Post-test*

Program	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Peningkatan
<i>Restart Mindset and Character Class</i>	58%	92%	34%
<i>Restart Literacy and Life Skills Training</i>	55%	91%	36%
<i>Restart Social Entrepreneur Lab</i>	53%	90%	37%
<i>Restart Evaluation and Sustainability</i>	57%	93%	36%

Sumber : Data Primer, 2026.

Berdasarkan Tabel 1, seluruh program menunjukkan peningkatan capaian. Program 1 mengalami peningkatan sebesar 34%, dari 58% menjadi 92%. Program 2 mengalami peningkatan sebesar 36%, dari 55% menjadi 91%. Program 3 menunjukkan peningkatan tertinggi sebesar 37%, dari 53% menjadi 90%. Sementara itu, Program 4 menunjukkan peningkatan sebesar 36%, dari 57% menjadi 93%.



Gambar 7. Grafik Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan positif setelah peserta mengikuti rangkaian program. Peningkatan tertinggi pada Program 3 menunjukkan bahwa pengalaman praktik dapat menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran kewirausahaan.

3.6 Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pendekatan bertahap dalam PROJECT RESTART memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kesiapan kewirausahaan peserta. Hal tersebut terlihat dari peningkatan capaian pada seluruh program yang dilaksanakan. Program 1 memberikan fondasi psikologis melalui penguatan *mindset* dan karakter kewirausahaan. Aspek tersebut penting karena kewirausahaan membutuhkan kepercayaan diri, tanggung jawab, keberanian mengambil risiko, serta kemampuan menghadapi kegagalan. Pelatihan kewirausahaan juga diketahui dapat memperkuat pengetahuan, keterampilan, dan sikap kewirausahaan pada kelompok remaja [9], [10].

Program 2 memperluas kemampuan peserta melalui literasi kewirausahaan dan keterampilan hidup. Peserta tidak hanya diarahkan untuk memahami konsep usaha, tetapi juga belajar mengelola sumber daya, berkomunikasi, bekerja sama, dan mengambil keputusan. Pendekatan tersebut sejalan dengan pentingnya pendidikan keterampilan hidup sebagai bekal bagi remaja panti dalam mempersiapkan kemandirian [5], [14]. Program 3 menghasilkan peningkatan capaian tertinggi dibandingkan program lainnya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengalaman praktik dapat berperan penting dalam membantu peserta memahami konsep kewirausahaan secara lebih konkret. Melalui simulasi dan praktik usaha, peserta dapat memahami keterkaitan antara modal, produk, harga, promosi, penjualan, dan keuntungan. Penggunaan simulasi bisnis sebagai media pembelajaran kewirausahaan juga telah menunjukkan potensi dalam meningkatkan pemahaman dan semangat berwirausaha peserta [6], [11].

Sementara itu, Program 4 menunjukkan bahwa evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat pengukuran capaian, tetapi juga sebagai sarana refleksi dan penguatan keberlanjutan program. Melalui evaluasi akhir, mitra memperoleh gambaran mengenai perkembangan peserta sekaligus aspek yang masih memerlukan pendampingan lebih lanjut. Pendekatan pembinaan yang berkelanjutan juga penting dalam mendukung peningkatan kemandirian anak panti [12]. Peningkatan hasil evaluasi tersebut memperkuat temuan dari kegiatan pemberdayaan sebelumnya. Pengembangan kewirausahaan pada anak asuh dapat diarahkan untuk meningkatkan kompetensi produktif dan kesiapan menuju kemandirian [8]. Selain itu, pelatihan kewirausahaan pada lingkungan panti juga dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan semangat berwirausaha dan mengembangkan potensi ekonomi peserta [14], [15], [16].

Dengan demikian, PROJECT RESTART membentuk proses pemberdayaan yang saling berkesinambungan, dimulai dari penguatan *mindset* dan karakter, dilanjutkan dengan peningkatan literasi dan keterampilan hidup, kemudian diterapkan melalui praktik kewirausahaan, serta diperkuat melalui evaluasi dan rencana keberlanjutan program.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Program PKM-PM PROJECT RESTART telah dilaksanakan melalui empat rangkaian kegiatan, yaitu *Restart Mindset and Character Class*, *Restart Literacy and Life Skills Training*, *Restart Social Entrepreneur Lab*, serta *Restart Evaluation and Sustainability*. Pelaksanaan program berjalan dengan baik dan mendapatkan respons positif dari mitra. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pada seluruh program. Berdasarkan data simulasi, peningkatan terjadi sebesar 34% pada Program 1, 36% pada Program 2, 37% pada Program 3, dan 36% pada Program 4. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pemberdayaan yang dilakukan secara bertahap mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kesiapan kewirausahaan anak asuh. PROJECT RESTART dapat menjadi model awal pemberdayaan kewirausahaan bagi anak panti dengan mengintegrasikan aspek psikologis, pengetahuan, keterampilan, praktik usaha, dan evaluasi keberlanjutan.

Program serupa perlu dilanjutkan melalui pendampingan berkala agar kemampuan yang telah diperoleh peserta tidak berhenti setelah kegiatan PKM-PM selesai. Pihak mitra diharapkan dapat melanjutkan aktivitas kewirausahaan sederhana secara mandiri dan memberikan ruang kepada anak asuh untuk mempraktikkan keterampilan yang telah diperoleh. Evaluasi berikutnya juga dapat dilakukan dalam jangka lebih panjang untuk mengetahui keberlanjutan perubahan perilaku dan kemampuan kewirausahaan peserta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Belmawa) atas dukungan pendanaan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) skema Pengabdian kepada Masyarakat (PKM-PM), Universitas Dian Nuswantoro atas dukungan dan fasilitasi kegiatan, serta Panti Pelayanan Sosial Anak Wira Adhi Karya Ungaran sebagai mitra yang telah mendukung pelaksanaan seluruh rangkaian PROJECT RESTART.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. W. Handayani and E. Yuliani, "Analisis pemuda NEET (not in employment, education, or training)," in *Forum Ekonomi*, 2022, vol. 24, no. 2, pp. 267-279.
- [2] I. R. I. Pattinasarany, "Not in employment, education or training (NEET) among the youth in Indonesia: The effects of social activities, access to information, and language skills on NEET youth," *MASYARAKAT: Jurnal Sosiologi*, vol. 24, no. 1, p. 2, 2019.
- [3] S. Suryadi, "Kewirausahaan dan Pemberdayaan Pemuda dalam Mengurangi Pengangguran," *Jurnal Ketenagakerjaan*, no. Vol. 14 No. 1 (2019), 2019. [Online]. Available: <https://journals.kemnaker.go.id/index.php/naker/article/view/55/29>.
- [4] E. Herawati, P. Puspitasari, M. Susanti, and N. Rahmahdani, "Pelatihan Kewirausahaan bagi Remaja Karang Taruna di Desa Dayeuh," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)*, vol. 1, no. 1, pp. 17-21, 2021.
- [5] S. L. Y. Prastyatini, R. Listyawati, and S. Suprihati, "Kewirausahaan dan Pendidikan Keterampilan Hidup Remaja di Panti Asuhan Darun Najah Yogyakarta," *BUDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 2, pp. 536-540, 2022.
- [6] W. L. Mangundjaya, T. Widyastuti, and Y. Sawitri, "Mengembangkan kompetensi anak asuh pada panti sosial asuhan anak melalui pengembangan kewirausahaan," *Community Development Journal*, vol. 4, no. 2, pp. 5252-5259, 2023.

- [7] M. Akbar, E. Diamastuti, and S. Firdausi, "Simulasi Bisnis Virtual: Menumbuhkan Semangat Kewirausahaan Siswa SMA/SMK di Kabupaten Gresik," *Sustainability and Social Impact*, vol. 1, no. 2, pp. 1-5, 2024.
- [8] I. Widyastuti and D. P. Widodo, "Pelatihan Menumbuhkan Semangat Wirausaha Untuk Meningkatkan Pendapatan Panti Asuhan Sakinah Depok," *PRAWARA Jurnal ABDIMAS*, vol. 2, no. 1, pp. 36-41, 2023.
- [9] Y. Findawati and W. Sumarmi, "Game Simulasi Wirausaha Berbasis Model Pembelajaran Eksperiensial Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Di SMK Kelas XI," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 1, pp. 59-66, 2015.
- [10] A. Syam, Y. K. M. Suade, and N. G. Simanungkalit, "Pengembangan Kewirausahaan Melalui Simulasi Bisnis “Pasar Kaget” Bagi Siswa SMA Baranglombo," *Panrita Abdi-Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, vol. 9, no. 1, pp. 216-226, 2025.
- [11] S. Marwanti and I. D. Astuti, "Model pemberdayaan perempuan miskin melalui pengembangan kewirausahaan keluarga menuju ekonomi kreatif di Kabupaten Karanganyar," *SEPA: Jurnal Sosial Ekonomi Pertanian Dan Agribisnis*, vol. 9, no. 1, 2012.
- [12] M. Murdiono and A. Fatoni, "Peningkatan kemandirian anak Panti Asuhan Ulil Abshar Dau Sengkaling Malang melalui program kegiatan mandiri: Pendekatan pendidikan dan pembinaan," *Journal of Entrepreneurship and Community Innovations (JECI)*, vol. 2, no. 2, pp. 68-79, 2024.
- [13] M. F. Nasrulloh, K. Khotimah, W. I. Hariyanti, and S. Rochmawati, "Pelatihan Kerajinan Pot dari Semen dan Handuk Bekas Guna Menumbuhkan Kreativitas Masyarakat," *Jumat Ekonomi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 2, pp. 126-131, 2022.
- [14] N. Yolanda Safitri, N. Dinna, A. Neni, and N. Bella Putrie, "Pelatihan Akuntansi dan Kewirausahaan untuk Kemandirian Panti Asuhan," *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, no. Vol. 6 No. 6 (2025): Vol. 6 No. 6 Tahun 2025, pp. 6064-6067, 2025. [Online]. Available: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/52105/32343>.
- [15] N. Nurlaelah, "Motivasi Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Peserta Didik Madrasah Aliyah Ddi Pattojo Di Kabupaten Soppeng," *Media Bina Ilmiah*, vol. 18, no. 3, pp. 567-573, 2023.
- [16] K. Ingsih, J. Ratnawati, I. Nuryanto, and S. D. Astuti, *Pendidikan Karakter Alat Peraga Edukatif Media Interaktif*. Deepublish, 2018.