

Pelatihan Pemanfaatan IT Untuk Menumbuhkan Jiwa Enterprenourship Terhadap Siswa /wi SMA Qordova Di Masa Pandemi

Sri karnila¹, Neni Purwati², Hendra Kurniawan³, Nurjoko⁴, Sri Rahayu⁵

^{1,2,3,4,5}Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

E-mail: ¹srikarnila_dj@darmajaya.ac.id, ²nenipurwati87@darmajaya.ac.id, ³hendra.kurniawan@darmajaya.ac.id, ⁴nurjoko@darmajaya.ac.id, ⁵sriahayu@darmajaya.ac.id

Abstract

Community service is one of the tri dharma of higher education carried out by higher education educators. Community service aims to improve quality or productivity. This community service is to provide Introduction to Information Technology (IT), Entrepreneurship, and online sales. This material was delivered based on the analysis and needs of the Qordhova IT High School from the impact of the COVID-19 pandemic, to increase students' learning motivation, add insight into the importance of IT in entrepreneurship, and how to market products or goods online. This training does not only provide open-play material so that students remain enthusiastic about learning, but also provides an example of having a creative and innovative spirit in the use of information technology. The impact of the pandemic period is a challenge for servants to share knowledge and develop students to be creative and innovative in learning. This activity impacts students' awareness that Information Technology is a medium that can help improve business skills. The role of technology is very familiar and often used, such as the use of what's up, Facebook, Instagram, and telegram. Students using these applications are not only used as social media but also improve quality or productivity and have an entrepreneurial spirit. The result of this training activity is that students can implement the use of information technology to market coffee drink products online and hold marketing day activities.

Keywords : Community service, productivity, information technology, social media, Entrepreneurship

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu tri darma perguruan tinggi yang dilakukan oleh para pendidik perguruan Tinggi. Pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk meningkatkan kualitas ataupun produktifitas. SMA IT An Qordhova merupakan salah satu sekolah swasta di bandar Lampung yang terkena dampak covid 19, hampir 3 bulan lebih siswa dituntun belajar daring secara online, semua kegiatan dilakukan dengan kelebihan dan keterbatasan system. Pengabdian pada masyarakat ini untuk memberikan materi Pengenalan Teknologi Informasi (IT), Enterprenourship, dan penjualan secara online. Materi ini disampaikan berdasarkan analisis dan kebutuhan dari pihak sekolah SMA IT Qordhova dari dampak pandemic covid 19, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa - siswi, menambah wawasan pentingnya IT dalam berwirausaha, serta bagaimana cara pemasaran produk atau barang secara online. Pelatihan ini tidak hanya memberikan materi open main agar siswa tetap semangat belajar, tetapi juga memberikan contoh memiliki jiwa kreatif dan inovatif dalam penggunaan teknologi informasi. Dampak masa pandemi menjadi tantangan bagi pengabdian untuk berbagi pengetahuan serta menumbuh kembangkan siswa - siswi agar berjiwa kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Dari kegiatan ini memberikan dampak kesadaran siswa - siswi bahwa teknologi Informasi merupakan media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan dalam bisnis. Peran teknologi sudah sangat familiar dan sering digunakan, seperti penggunaan *WhatsApp, YouTube, Facebook, Instagram, dan Telegram*. Siswa dan siswi menggunakan aplikasi tersebut tidak hanya digunakan sebagai medsos tetapi meningkatkan kualitas ataupun produktifitas dan memiliki jiwa enterprenourship. Hasil dari kegiatan pelatihan ini adalah siswa/i dapat mengimplementasikan penggunaan teknologi informasi digunakan untuk memasarkan produk kopi secara online dan mengadakan kegiatan marketing day.

Keywords : Pengabdian kepada masyarakat, produktifitas, teknologi informasi, media social, Enterprenourship

1. PENDAHULUAN

Pandemi covid 19 merupakan kejadian yang sangat mempengaruhi semua bidang, tidak terkecuali dunia pendidikan. Keadaan ini menuntut bagai mana proses pembelajaran dapat terus berjalan yaitu dengan beradaptasi terhadap keadaan yang semula dilakukan dengan tatap muka berubah menjadi online. Manajemen sekolah, guru dan siswa semua berupaya untuk dapat menjalankan proses belajar mengajar. Sehingga peran

teknologi informasi menjadi sangat penting, yaitu sebagai alat bantu dalam penyelesaian permasalahan system. SMA IT An Qordhova merupakan salah satu sekolah swasta di bandar Lampung yang terkena dampak covid 19, hampir 3 bulan lebih siswa dituntun belajar daring secara online, semua kegiatan dilakukan dengan kelebihan dan keterbatasan system online, untuk itu siswa, guru dan pihak manajemen sekolah melakukan review dalam pembelajaran. Siswa/i yang berkualitas didapat dengan bagaimana siswa/i terus mau menggali pengetahuan dan kemampuan mereka dalam setiap perkembangannya. Untuk menciptakan kualitas siswa/i yang baik dibutuhkan peran serta para pengabdian dalam memberikan kesempatan kepada para siswa/i untuk mengikuti kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan peningkatan kualitas siswa/i dalam penggunaan teknologi informasi. Siswa/i sebagai penerus cita-cita bangsa hendaknya juga turut berperan aktif didalam pengembangan potensi diri dalam pemanfaatan teknologi informasi sebagai kompetensi pendukung, selain ilmu agama yang menjadi kemampuan utama yang dimiliki oleh siswa/i SMA IT An Qordhova. Hal ini dimaksudkan agar para siswa/i juga memanfaatkan teknologi ini guna menunjang aktivitasnya dalam peningkatan kualitasnya.

Berdasarkan hal tersebut, tepat kiranya jika Fakultas Ilmu Komputer IIB Darmajaya dan fakultas bisnis berkolaborasi dan terpanggil untuk melakukan pengabdian dengan cara mendampingi siswa dan siswi dalam kegiatan pengetahuan penggunaan teknologi informasi, entrepreneurship, dan pemasaran produk secara online melalui program pengabdian pada masyarakat. Pelatihan ini dilakukan secara bertahap, pemaparan materi dan praktek langsung. Sasaran kegiatan pelatihan ini adalah Siswa dan siswi di SMA IT An Qordhova. Dengan adanya pelatihan ini, dapat meningkatkan kompetensi siswa - siswi dengan dapat lebih memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi entrepreneurship, dan pemasaran produk secara online kepada siswa – siswi.

2. KERANGKA TIORI

2.1 *Pandemi covid dan dampak*

Penyakit Corona virus 2019 (COVID-19) adalah penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernapasan akut corona virus 2 (SARS-CoV-2). Penyakit ini pertama kali diidentifikasi pada Desember 2019 di Wuhan, ibukota provinsi Hubei China, dan sejak itu menyebar secara global, mengakibatkan pandemic corona virus 2019-20 yang sedang berlangsung. Gejala umum termasuk demam, batuk, dan sesak napas. Gejala lain mungkin termasuk nyeri otot, diare, sakit tenggorokan , kehilangan bau , dan sakit perut. Sementara sebagian besar kasus mengakibatkan gejala ringan, beberapa berkembang menjadi pneumonia virus dan kegagalan multi-organ. Akibat dari pandemi covid-19 ini, menyebabkan diterapkannya berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19 di Indonesia. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah di Indonesia salah satunya dengan menerapkan himbauan kepada masyarakat agar melakukan *physical distancing* yaitu himbauan untuk menjaga jarak diantara masyarakat, menjauhi aktivitas dalam segala bentuk kerumunan, perkumpulan, dan menghindari adanya pertemuan yang melibatkan banyak orang. Upaya tersebut ditujukan kepada masyarakat agar dapat dilakukan untuk memutus rantai penyebaran pandemi covid-19 yang terjadi saat ini.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan dua surat edaran terkait pencegahan dan penanganan virus Corona Virus Disease (COVID-19) Yang pertama, tentang Pencegahan dan Penanganan COVID-19 di lingkungan Kemendikbud dan Surat Edaran tentang Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan. Pemerintah telah menerapkan kebijakan yaitu *Work From Home (WFH)*. Kebijakan ini merupakan upaya yang diterapkan kepada masyarakat agar dapat menyelesaikan segala pekerjaan di rumah. Pendidikan di Indonesia pun menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat adanya pandemi covid-19 tersebut. Dengan adanya pembatasan interaksi, Kementerian Pendidikan di Indonesia juga mengeluarkan kebijakan yaitu dengan meliburkan sekolah dan mengganti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring). Adanya kebijakan pemerintah untuk melakukan pembelajaran jarak jauh melalui online, maka dapat memberikan manfaat yaitu meningkatkan kesadaran untuk menguasai kemajuan teknologi saat ini dan mengatasi permasalahan proses pendidikan di Indonesia.

2.2 *Media Sosial*

Media sosial adalah media daring yang digunakan untuk kebutuhan komunikasi jarak jauh, proses interaksi antara user satu dengan user lain, serta mendapatkan sebuah informasi melalui perangkat aplikasi khusus menggunakan jaringan internet. Tujuan dari adanya social media sendiri adalah sebagai sarana komunikasi untuk menghubungkan antar pengguna dengan cakupan wilayah yang sangat luas. Agar pengguna media sosial (medsos) lebih mudah dan cepat, dibutuhkan koneksi internet yang stabil dan cepat. Anda tidak perlu lagi menghubungi orang lain melalui kabel telepon atau alat komunikasi tradisional. Cukup dengan mengakses media sosial, anda dapat terhubung dengan banyak orang, membuat forum, diskusi bersama, mengunggah aktivitas keseharian anda, dan lain sebagainya (<https://www.sekawanmedia.co.id/media-sosial-untuk-bisnis/>).

2.2.1 WhatsApp

WhatsApp merupakan salah media komunikasi yang sangat populer yang digunakan saat ini, WhatsApp merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk melakukan percakapan baik menggunakan teks, suara, maupun video. Menurut Niken, Sekretaris Jenderal Kementerian Komunikasi dan Informatika, WhatsApp adalah aplikasi yang paling diminati masyarakat dalam berkomunikasi lewat internet. “83% dari 171 juta pengguna internet kita adalah pengguna WhatsApp yang menghubungkan antara masyarakat” hal tersebut diungkapkan Niken dalam peluncuran program edukasi “Literasi Privasi dan Keamanan Digital” di Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), Jakarta, Senin 18/11/2020.

WhatsApp Messenger adalah aplikasi pesan untuk ponsel cerdas. WhatsApp Messenger merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa pulsa, karena WhatsApp Messenger menggunakan paket data internet. Aplikasi WhatsApp Messenger menggunakan koneksi internet 3G, 4G atau WiFi untuk komunikasi data. Dengan menggunakan WhatsApp, kita dapat melakukan obrolan daring, berbagi file, bertukar foto, dan lain-lain (<https://id.wikipedia.org/wiki/WhatsApp>).

2.2.2 YouTube

Youtube merupakan situs video upload, Chandra 2017. YouTube merupakan situs video sharing yang banyak digunakan untuk berbagi video, (<https://www.youtube.com/intl/id/about/>). Merupakan salah satu teknologi yang dapat digunakan sebagai media pemasaran online, atau media bagi anak – anak untuk mempromosikan hasil kreatifitas mereka. Pendapat lain mengatakan YouTube adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga (Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim) mantan karyawan PayPal pada Februari 2005. Situs web ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video (<https://id.wikipedia.org/wiki/YouTube>).

2.2.3 Facebook

Pengertian Facebook adalah sebuah layanan jejaring sosial di dunia maya yang digunakan untuk mencari teman baru, teman lama dan lainnya. Para remaja memanfaatkan Facebook untuk mempromosikan diri sendiri dengan cara mengupload foto, meng-update status, dan lain sebagainya. Selain itu Facebook digunakan untuk bisnis online. Facebook diluncurkan pada tanggal 4 Februari 2004 dan didirikan oleh Mark Zuckerberg, awalnya hanya untuk lingkungan sendiri dimana digunakan untuk komunikasi antar mahasiswa lulusan Harvard dan mantan murid Ardsley High School. Dalam dua bulan selanjutnya, keanggotannya diperluas kesekolah lain diwilayah Boston, Rochester, Stanford, NYU, Northwestern, dan semua sekolah yang termasuk dalam Ivy League. Banyak perguruan tinggi lain yang selanjutnya ditambahkan berturut-turut dalam kurun waktu satu tahun setelah peluncurannya. Tetapi karena para mahasiswa tersebut mempunyai teman lain dan mengajak teman-temannya juga bergabung sehingga keanggotaannya hampir seluruh mahasiswa sedunia (<https://id.wikipedia.org/wiki/Facebook>).

2.3 Pengertian entrepreneurship

Kata entrepreneur berasal dari bahasa Prancis, *entreprendre*, yang sudah dikenal sejak abad ke-17, yang berarti berusaha. Dalam hal bisnis, maksudnya adalah memulai sebuah bisnis. Kamus Merriam-Webster menggambarkan definisi entrepreneur sebagai seseorang yang mengorganisir dan menanggung risiko sebuah bisnis atau usaha. Menurut Thomas W. Zimmerer (2008) entrepreneurship (kewirausahaan) adalah penerapan kreativitas dan keinovasian untuk memecahkan permasalahan dan upaya memanfaatkan peluang-peluang yang dihadapi orang setiap hari. Entrepreneurship merupakan gabungan dari kreativitas, inovasi dan keberanian menghadapi resiko yang dilakukan dengan cara kerja keras untuk membentuk dan memelihara usaha baru. Entrepreneurship mulai diperkenalkan dalam tulisan Richard Cantillon yang berjudul *Essai Sur la Nature du Commerce en General* tahun 1755. (Hannah Orwa Bula, “*Evolution and Theories of Entrepreneurship: A Critical Review on the Kenyan Perspective*”, International Journal of Business and Commerce, Vol. 1, No.11, Lahore, 2012).

2.4 Wirausaha

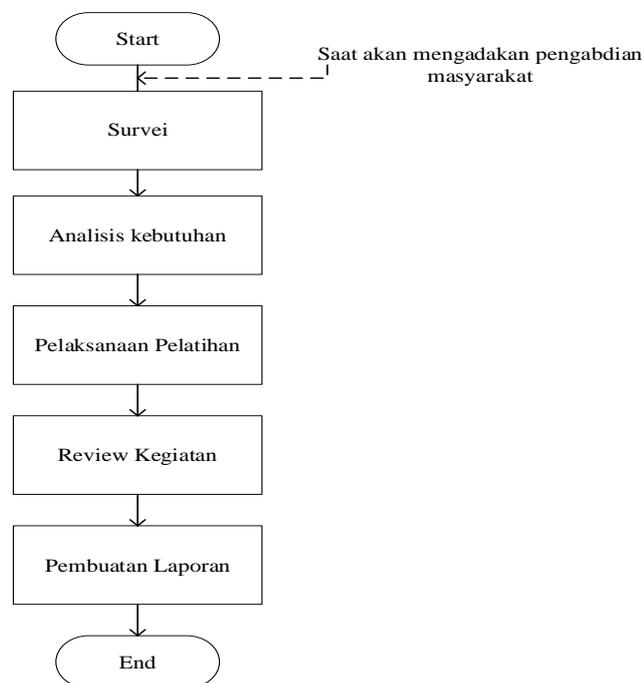
Gambaran ideal seorang wirausahawan menurut Alma (2010: 21) adalah orang yang dalam keadaan bagaimanapun daruratnya, tetap mampu berdiri atas kemampuan sendiri untuk menolng dirinya keluar dari kesulitan yang dihadapi, termasuk mengatasi kemiskinan tanpa bantuan siapapun. Bahkan dalam keadaan yang biasa (tidak darurat), mampu menjadikan dirinya maju, kaya, berhasil lahir dan bathin. Oleh karena itu, hendaknya siswa SMA memiliki potensi kepribadian wirausaha agar kelak mampu mandiri, menolng dirinya sendiri dalam menghadapi kesulitan hidup, bahkan mampu membuka peluang kerja bagi dirinya dan orang lain. Wirausahawan yang berhasil, salah satu kuncinya memiliki kepribadian yang unggul. Kepribadian tersebut kadangkala

membedakannya dari kebanyakan orang. Istilah Entrepreneurship diadopsi dari Bahasa Perancis, *entreprendre* yang berarti melakukan (*to under take*), memulai atau berusaha melakukan tindakan mengorganisir dan mengatur.

3. METODOLOGI

Dalam pengumpulan data-data guna menyelesaikan penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

1. Metode Observasi
Kami pengabdian mendatangi sekolah SMA IT An Qordhova, mempelajari permasalahan yang ada di lapangan yang erat kaitannya dengan kreatifitas siswa dan para guru yaitu tentang pemanfaatan teknologi informasi di masa pandemi ini
2. Metode Studi Pustaka Peneliti mendapatkan sumber data dari berbagai sumber dengan cara mengumpulkan referensi yang menunjang melalui buku, jurnal, majalah dan sumber lainnya yang mendukung pengabdian, metode ini digunakan dalam pengumpulan data yang berkaitan Pemanfaatan Tehnologi Informasi Dalam Peningkatan kreatifitas siswa untuk menumbuhkan jiwa enterprenourship.
3. Metode wawancara
Metode wawancara adalah metode pengumpulan data, dimana kami tim pengabdian melakukan secara langsung wawancara terkait dengan pembelajaran jarak jauh, pemanfaatan teknologi dan kreatifitas siswa di masa pandemic.



Gambar 1 : Tahapan pelaksanaan pengabdian

Dari bagan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Kegiatan pelaksanaan pengabdian dimulai dari melakukan survey dan pengamatan tempat yang akan dijadikan sebagai objek pengabdian untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan untuk merancang perencanaan kegiatan pengabdian.
- b. Melakukan Analisis kebutuhan berdasarkan data dan informasi yang didapatkan dari hasil survey dan pengamatan berupa permasalahan dan potensi yang terdapat pada objek pengabdian. Selanjutnya dirumuskan akar masalah dan solusi pemecahan masalahnya.
- c. Pelaksanaan kegiatan pengabdian berupa pelatihan dilakukan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan.
- d. Review kegiatan dilakukan untuk melihat hasil dan dampak dari kegiatan pengabdian tersebut sudah sesuai dengan tujuan dan dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa/i dalam menggunakan teknologi informasi.

- e. Pembuatan pelaporan dilakukan setelah kegiatan pengabdian selesai dilakukan untuk dijadikan sebagai dokumentasi kegiatan yang akan berguna sebagai referensi kegiatan sejenis dimasa yang akan datang.

Tempat dan data yang digunakan pada pengabdian ini di laksanakan pada SMA IT An Qordhova. Tahapan pelaksanaan pengabdian ini dilakukan dalam tiga tahapan kegiatan yaitu persiapan, pelaksanaan, pelaporan. Persiapan dilakukan dengan melakukan survey pendahuluan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan para guru, siswa / siswi dalam kegiatan pembelajaran dimasa pandemi ini. Pelaksanaan pelatihan, menggunakan metode ceramah yaitu dengan teknik presentasi, dilanjutkan dengan praktik langsung dibantu oleh tim, disertai dengan tanya jawab, permainan game education. Kegiatan ini dilaksanakan di SMA IT An Qordhova bertempat di SMA IT An Qordhova, pelaporan dibuat setelah selesainya kegiatan pengabdian ini. Kegiatan yang telah dilaksanakan, para siswa/i terlihat sangat antusias dalam mengikuti setiap materi yang disampaikan oleh tim pengabdian untuk setiap materi yang disampaikan. Masa pandemi covid 19 memberikan banyak hikmah bagi kita semua dan menuntut kita kreatif dalam pemanfaatan Teknologi Informasi.

Tabel 1. Materi dan pemateri

Materi	Pemateri
Pengenalan Teknologi Informasi	Sri Karnila.,S.Kom., M.Kom Neni Purwati, S.Kom., M.TI
Enterpreneurship	Hendra Kurniawan, S.Kom., M.TI, Sri Rahayu., Mm
Pemasaran secara online (E-Commerce)	Nurjoko., S.Kom.,M.T.I Hendra Kurniawan., S.Kom., M.T.I

Pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat ini akan melibatkan 4 (empat) orang dosen/pengabdian dari program studi sistem informasi, dan program studi manajemen yang dibantu 2 (dua) orang mahasiswa program studi Sistem Informasi. Biodata dan pembagian tugas masing – masing personil pelaksanaan dalam kegiatan di jelaskan pada table 1 diatas.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan oleh dosen fakultas ilmu computer prodi system informasi dan dosen fakultas ekonomi bisnis IBI Darmajaya sebagai salah satu tugas tridarma perguruan tinggi. Tempat pelaksanaan dan objek pengabdian adalah SMA IT An Qordhova, dengan materi yang diperuntukkan bagi siswa/i-siswa/i dengan memberikan pelatihan pengenalan teknologi informasi, entrepreneurship dan penjualan secara online berjalan dengan baik. Pelaksanaan pelatihan ini dilaksanakan berdasarkan hasil survei dan wawancara pengabdian dengan pihak manajemen sekolah SMA IT An Qordhova sehingga sesuai kebutuhan, peserta pelatihan dilengkapi dengan modul pelatihan dalam bentuk PPT yang dibuat oleh tim pengabdian masyarakat sebagai Modul panduan dalam memberikan materi pelatihan secara tahap demi tahap. Pelaksanaan pelatihan berjalan dengan baik, dapat dilihat dengan tingkat keseriusan dan antusias para siswa/i dalam menerima materi dan menerapkannya secara praktek. Covid pandemic 19 tidak menjadi penghalang bagi siswa untuk meningkatkan kelilmuan. Bahan dan materi dari pelatihan yang sangat terasa berguna dan layak diapresiasi betapa pentingnya pelatihan ini, adalah ternyata masih minimnya pemahaman para siswa/i terhadap entrepreneurship dan pemanfaatan teknologi informasi.



Gambar 1 : Pemaparan materi dan Game motivasi menjadi wira usaha

5. KESIMPULAN

Hasil pengabdian ini memberikan materi dan wawasan kepada siswa dan siswa SMA IT Qordova bahwa pentingnya memanfaatkan teknologi. Dimana smart phone merupakan hal sangat familiar, sehingga siswa dan siswi tidak hanya bermedia sosial, tetapi memiliki kreatifitas dalam berwira usaha, seperti penjualan online, mengikuti pelatihan dan pembelajaran online sehingga sejak dini memiliki jiwa enterprenourship. Dari antusias siswa saat mengikuti pelatihan menunjukkan bahwa program pengabdian ini berdampak positif dan berhasil dalam menumbuh dan kembangkan jiwa anak – anak belajar di masa pandemi dengan sistem online.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami haturkan kepada civitas Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat (LPPM) Darmajaya, serta SMA IT Qordova yang telah memberikan kesempatan kepada kami sehingga pelaksanaan pengabdian dapat terlaksana sampai dengan pembuatan laporan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianty, E. (2013). Pengaruh kepribadian wirausaha, pengetahuan kewirausahaan, dan lingkungan terhadap minat berwirausaha siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3). <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1039>
- Chandra (2017). YouTube merupakan situs video sharing yang banyak digunakan untuk berbagi video, (<https://www.youtube.com/intl/id/about/>)
- Facebook Tops Billion-User Mark. *The Wall Street Journal*. Dow Jones. Diakses tanggal October 4, 2012.
- Hopkins, Jim. (2006). "Surprise! There's a third YouTube co-founder". *USA Today*. Diakses tanggal November 29, 2008.
- Hartanto, AAT. (2010). *Panduan Aplikasi Smartphone*, Hal.100, Gramedia Pustaka Utama. ISBN 100-6762-33-5
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan COVID-19 di lingkungan Kemendikbud. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/sikapi-covid19-kemdikbud-terbitkan-dua-surat-edaran> diakses tanggal 13 Agustus 2021.
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/sikapi-covid19-kemdikbud-terbitkan-dua-surat-edaran> diakses tanggal 13 Agustus 2021.
- Lahore, (2012). *Evolution and Theories of Entrepreneurship: A Critical Review on the Kenyan Perspective*, *International Journal of Business and Commerce*, Vol. 1, No.11.

- Patria, Atmo. (2018). Pengaruh Pengetahuan Kewirausahaan dan Kinerja Terhadap Sikap Kewirausahaan Pada Siswa IPS Kelas XII SMA Negeri 2 Kandangan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 7(1). <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/JS>
- Saragih, Rintan. (2017). Membangun Usaha Kreatif, Inovatif Dan Bermanfaat Melalui Penerapan Kewirausahaan Sosial. *Jurnal Kewirausahaan*, 3(2).
- Sekawan Media. (2021). Media Sosial. www.sekawanmedia.co.id/media-sosial-untuk-bisnis/ Diakses tanggal 13 Agustus 2021.
- Sukirman, S. (2017). Jiwa Kewirausahaan dan Nilai Kewirausahaan Meningkatkan Kemandirian Usaha melalui Perilaku Kewirausahaan. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 20(1), 117. <https://doi.org/10.24914/jeb.v20i1.318>
- Widodo, Sigit & Rahayu, Agus. (2018). Pengembangan Sikap Ecopreneurship Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS Melalui Project-Based Learning
- Wikipedia. (2021). YouTube. <https://id.wikipedia.org/wiki/YouTube> Diakses tanggal 13 Agustus 2021.
- Wikipedia. (2021). WhatsApp. <https://id.wikipedia.org/wiki/WhatsApp> Diakses tanggal 13 Agustus 2021.
- Wikipedia. (2021). Facebook. <https://id.wikipedia.org/wiki/Facebook> Diakses tanggal 13 Agustus 2021.
-