



Integrasi Produk Kreatif Berbasis Daur Ulang Dan Media Animasi Digital Dalam Penguatan Entrepreneurship Di Bidang Pendidikan

Hikmah Ramadhani¹, Vina Mafaza², Hikma Fitriani³, Brillian Galang Irzaqi⁴, Ferida Rahmawati⁵
^{1,2,3,4,5}Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
¹hikmah.ramadhani24079@mhs.uingusdur.ac.id, ²vina.mafaza24043@mhs.uingusdur.ac.id,
³hikma.fitriani24081@mhs.uingusdur.ac.id, ³brillian.galang.irzaqi24069@mhs.uingusdur.ac.id,
⁵ferida.rahmawati@uingusdur.ac.id

Abstrak

Pendidikan kewirausahaan menjadi salah satu upaya penting dalam mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir kreatif, inovatif, mandiri, serta mampu melihat dan memanfaatkan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya. Namun, pelaksanaan pendidikan kewirausahaan di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya pemanfaatan sumber belajar kontekstual dan belum optimalnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya mengenalkan konsep kewirausahaan, tetapi juga memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik melalui kegiatan yang produktif dan bernilai ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji konsep entrepreneurship dalam pendidikan serta menganalisis pemanfaatan produk kreatif berbasis daur ulang sebagai sarana penguatan jiwa kewirausahaan peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur dengan menelaah berbagai artikel ilmiah, jurnal, buku, dan sumber referensi yang relevan dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir. Hasil kajian menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan berperan penting dalam mengembangkan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, serta membentuk karakter wirausaha pada peserta didik. Pemanfaatan limbah kain perca menjadi totebag tidak hanya memberikan nilai ekonomis, tetapi juga menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan melalui penerapan konsep daur ulang. Selain itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat belajar, kreativitas, serta pemahaman peserta didik terhadap materi kewirausahaan. Dengan demikian, integrasi pendidikan kewirausahaan, produk daur ulang, dan teknologi digital dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam membentuk generasi yang kreatif, mandiri, inovatif, dan berdaya saing di era modern.

Kata Kunci: Entrepreneurship, Pendidikan Kewirausahaan, Produk Daur Ulang, Kain Perca, Totebag, Media Digital.

Abstract

Entrepreneurship education has become an important effort in preparing students to develop creative, innovative, and independent thinking skills, as well as the ability to identify and utilize opportunities in their surrounding environment. However, the implementation of entrepreneurship education in schools has still faced various challenges, including the limited use of contextual learning resources and the suboptimal integration of technology into the learning process. Therefore, innovative learning approaches have been needed not only to introduce entrepreneurial concepts but also to provide students with practical experiences through productive activities with economic value. This study aimed to examine the concept of entrepreneurship in education and analyze the utilization of creative products based on recycled materials as a means of strengthening students' entrepreneurial spirit. The method employed in this study was a literature review by examining various scientific articles, journals, books, and other relevant references published over the last ten years. The findings indicate that entrepreneurship education plays an important role in developing creativity, critical thinking skills, problem-solving abilities, and entrepreneurial character among students. The utilization of patchwork fabric waste into tote bags provides economic value while fostering environmental awareness through the application of recycling concepts. In addition, the use of digital media in learning enhances students' interest, creativity, and understanding of entrepreneurship-related materials. In conclusion, the integration of entrepreneurship education, recycled products, and digital technology serves as an effective learning strategy for shaping a generation that is creative, independent, innovative, and competitive in the modern era.

Keywords: Entrepreneurship, Entrepreneurship Education, Recycled Products, Patchwork Fabric, Tote Bags, Digital Media.

1. Pendahuluan

Pendidikan kewirausahaan memegang peranan strategis dalam membekali generasi muda dengan kompetensi abad ke-21 seperti kreativitas, inovasi, dan keberanian mengambil risiko. Di Indonesia, penguatan jiwa wirausaha telah diamanatkan melalui berbagai regulasi, termasuk UU No. 20 Tahun 2003 dan PERMENDIKBUD No. 69 Tahun 2013 yang mewajibkan mata pelajaran kewirausahaan di jenjang SMK, SMA,

dan MA (Safitri et al., 2024). Namun, implementasinya masih menghadapi tantangan, terutama metode pembelajaran yang kurang menarik dan minimnya integrasi dengan praktik nyata (Murtini, 2016).

Salah satu pendekatan konkret untuk menumbuhkan jiwa wirausaha adalah melalui pengembangan produk kreatif berbasis daur ulang, seperti pemanfaatan kain perca menjadi totebag, yang sejalan dengan prinsip pendidikan kewirausahaan dalam mengidentifikasi peluang dari sumber daya yang tersedia (Safitri et al., 2024). Program Pendidikan Kecakapan Wirausaha (PKW) di berbagai PKBM telah membuktikan bahwa pelatihan menjahit dan produksi barang bernilai ekonomi mampu meningkatkan kemandirian dan kreativitas peserta didik, terutama perempuan dari kelompok marginal (Akbar & Puspitasari, 2026).

Selain pengembangan produk, media animasi digital juga berperan penting sebagai sarana inovasi pembelajaran kewirausahaan, karena platform seperti ChatGPT dan Canva memungkinkan pendidik dan peserta didik menciptakan media interaktif yang meningkatkan minat, pemahaman, serta kreativitas (Harahap et al., 2024). Penelitian menunjukkan bahwa video animasi, seperti media AnkaFiks, efektif merangsang imajinasi dan memudahkan pemahaman konsep abstrak, termasuk dalam penyusunan promosi produk, serta relevan dengan kebiasaan digital generasi muda sehingga pembelajaran terasa lebih dekat, menyenangkan, dan kontekstual (Trisnawati et al., 2025).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka (*library research*) dengan pendekatan deskriptif analitis. Metode ini dipilih untuk mengkaji dan mensintesis berbagai temuan penelitian yang berkaitan dengan integrasi produk kreatif berbasis daur ulang dan media animasi digital dalam penguatan *entrepreneurship* di bidang pendidikan. Data penelitian berupa data sekunder yang diperoleh dari artikel jurnal ilmiah, buku, prosiding, dan sumber referensi lain yang relevan. Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur menggunakan basis data ilmiah seperti Google Scholar, Garuda, dan sumber akademik terpercaya lainnya. Kriteria sumber yang digunakan meliputi publikasi yang terbit dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir, membahas pendidikan kewirausahaan, pemanfaatan produk daur ulang, serta penggunaan media digital atau animasi dalam pembelajaran. Literatur yang tidak sesuai dengan fokus penelitian atau tidak memiliki kejelasan sumber tidak digunakan dalam kajian ini.

Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Peneliti mengidentifikasi, mengelompokkan, membandingkan, dan menginterpretasikan temuan dari setiap sumber untuk menemukan persamaan, perbedaan, serta hubungan antartemuan. Hasil analisis kemudian disintesis menjadi suatu pemahaman yang komprehensif guna menjelaskan bagaimana integrasi produk kreatif berbasis daur ulang dan media animasi digital dapat memperkuat jiwa kewirausahaan peserta didik dalam konteks pendidikan.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Konsep Entrepreneurship dalam Pendidikan

Konsep *entrepreneurship* dalam pendidikan bertujuan menanamkan sikap kreatif, inovatif, dan mandiri kepada peserta didik. Melalui pendidikan kewirausahaan, peserta didik dilatih untuk mengenali peluang, memecahkan masalah, serta mengembangkan keterampilan yang berguna dalam kehidupan dan dunia kerja.

1. Pengertian Entrepreneurship

Entrepreneurship atau kewirausahaan merupakan kemampuan menciptakan ide, melihat peluang, serta mengembangkan produk atau layanan yang bernilai. Menurut (Nugraha et al., 2022), kewirausahaan juga mencakup kemampuan berpikir kreatif, inovatif, dan berani mengambil risiko. Dalam pendidikan, *entrepreneurship* penting dikembangkan untuk membantu peserta didik menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang yang ada. Pendidikan kewirausahaan bertujuan membentuk individu yang mampu mengembangkan potensinya melalui kegiatan produktif (Hasan et al., 2022). Melalui pendidikan kewirausahaan, peserta didik belajar menciptakan sesuatu yang bernilai dan bermanfaat bagi masyarakat. Karena itu, *entrepreneurship* perlu diintegrasikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan hidup peserta didik (Nugraha et al., 2022).

2. Peran Entrepreneurship dalam Pendidikan

Menurut (Hasan et al., 2022), pendidikan kewirausahaan berperan dalam mengembangkan keterampilan akademik dan sosial peserta didik, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah. Selain itu, *entrepreneurship* juga membantu membentuk sikap mandiri dan tanggung jawab melalui kegiatan berbasis proyek dan praktik kewirausahaan. Peserta didik belajar mengelola ide, menyelesaikan tugas, serta mengambil keputusan secara mandiri (Hasan et al., 2022).

(Nugraha et al., 2022) menjelaskan bahwa pendidikan kewirausahaan membantu peserta didik melihat peluang dari berbagai permasalahan di sekitarnya. Dengan demikian, mereka tidak hanya siap menjadi pencari kerja, tetapi juga mampu menciptakan peluang usaha yang bermanfaat bagi masyarakat.

3. Karakter Jiwa Wirausaha

Karakter jiwa wirausaha meliputi kreativitas, inovasi, kemandirian, disiplin, tanggung jawab, percaya diri, dan kemampuan beradaptasi. Menurut (Nugraha et al., 2022), karakter tersebut dapat dikembangkan melalui kegiatan pendidikan yang melibatkan peserta didik secara aktif. Kreativitas dan inovasi menjadi karakter penting dalam kewirausahaan karena membantu menghasilkan ide serta produk yang bernilai tambah. (Hasan et al., 2022) menjelaskan bahwa pendidikan kewirausahaan sejak dini penting untuk membentuk sumber daya manusia yang kreatif dan inovatif.

Selain itu, sikap mandiri dan pantang menyerah juga diperlukan agar peserta didik mampu menghadapi tantangan dan mencapai tujuan. Oleh karena itu, penanaman karakter wirausaha melalui pendidikan penting untuk membentuk generasi yang produktif dan berdaya saing (Nugraha et al., 2022).

B. Produk Kreatif Berbasis Daur Ulang

Dalam upaya mentransformasi sisa-sisa tekstil yang tidak terpakai menjadi produk yang memiliki nilai jual tinggi. Kegiatan ini tidak hanya sejalan dengan penerapan konsep zero waste yang bertujuan meminimalkan volume sampah, tetapi juga sekaligus membuka peluang usaha yang ramah lingkungan. Dengan demikian, praktik tersebut secara nyata berkontribusi dalam mengurangi jumlah sampah anorganik, khususnya limbah tekstil, yang ada di wilayah Pekalongan maupun di berbagai daerah lainnya.

1. Pemanfaatan Kain Perca Menjadi Totebag

Pemanfaatan limbah kain perca menjadi totebag merupakan salah satu bentuk inovasi kreatif yang mengubah limbah tekstil bernilai rendah menjadi produk fungsional dan estetis. Kain perca yang dihasilkan dari proses produksi konveksi atau usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) bidang fashion sering kali menumpuk dan berpotensi mencemari lingkungan jika tidak dikelola dengan baik (Diantari et al., 2024). Berbagai teknik seperti fabric slashing dan patchwork dapat diterapkan untuk menyatukan potongan-potongan kecil kain perca menjadi lembaran baru yang kuat dan menarik. Teknik patchwork, misalnya, telah terbukti efektif dalam mengolah kain perca menjadi produk seperti tas jinjing (tote bag) dengan cara menggabungkan potongan kain berdasarkan warna, motif, dan tekstur (Farahdilla & Putri, 2024). Proses ini tidak hanya mengurangi volume sampah tekstil tetapi juga menghasilkan produk ramah lingkungan yang dapat digunakan berulang kali sebagai alternatif kantong plastik.

Selain itu, pembuatan totebag dari kain perca juga melibatkan proses produksi yang sistematis dan mudah dipelajari, sehingga cocok untuk diintegrasikan dalam kegiatan pendidikan kewirausahaan. Tahapan produksi meliputi pengumpulan dan pemilahan limbah kain berdasarkan ukuran dan jenis serat, pembuatan pola geometris sederhana, penjahitan lapisan kain, hingga pemasangan furing untuk memperkuat struktur tas (Isfianti & Hasmarini, 2025; Rahmawati et al., 2024). Pendekatan ini mendukung konsep zero waste sekaligus melatih keterampilan teknis peserta didik dalam mengelola sumber daya lokal. Dengan demikian, pemanfaatan kain perca menjadi totebag tidak hanya menyelesaikan masalah lingkungan tetapi juga menjadi sarana pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) yang relevan dengan penguatan karakter wirausaha.

2. Nilai Ekonomi dan Kreativitas Produk

Totebag berbahan dasar kain perca memiliki nilai ekonomi yang cukup tinggi karena keunikannya yang tidak dimiliki oleh produk massal. Setiap potongan kain perca menghasilkan kombinasi warna, motif, dan tekstur yang berbeda-beda, sehingga produk akhir bersifat eksklusif dan memiliki nilai seni tersendiri. Dari sisi ekonomi, modal yang dibutuhkan relatif rendah karena bahan baku utama merupakan limbah yang mudah didapatkan, sementara produk jadi dapat dijual dengan harga bersaing di pasaran. Penelitian menunjukkan bahwa pengolahan limbah tekstil menjadi produk kreatif seperti totebag mampu meningkatkan pendapatan pelaku usaha mikro dan kecil, serta menciptakan lapangan kerja baru di tingkat lokal (Asmara et al., 2025). Bahkan, dalam skala rumah tangga, kegiatan ini dapat menjadi sumber pendapatan tambahan yang signifikan bagi ibu rumah tangga atau kelompok perempuan (Purnomo et al., 2026).

Kreativitas dalam mendesain totebag juga menjadi kunci utama untuk meningkatkan daya saing produk. Pelaku usaha dapat bereksperimen dengan berbagai teknik manipulasi kain, seperti fabric slashing yang memberikan efek serat benang pada permukaan tas, atau menggabungkan kain perca dengan bahan lain seperti furing dan aksesoris daur ulang (Diantari et al., 2024). Inovasi desain ini tidak hanya meningkatkan nilai estetika tetapi juga menarik minat konsumen yang peduli terhadap isu keberlanjutan. Dengan demikian, nilai ekonomi dan kreativitas produk saling terkait erat; semakin tinggi tingkat inovasi dan keunikan desain, semakin tinggi pula nilai jual yang dapat dicapai, sekaligus membangun citra merek sebagai produk ramah lingkungan dan beretika.

3. Peluang Usaha Ramah Lingkungan

Pengembangan usaha totebag dari kain perca merupakan salah satu bentuk ecopreneurship (kewirausahaan hijau) yang sangat potensial untuk didukung di berbagai tingkat pendidikan dan komunitas. Usaha ini sejalan dengan prinsip ekonomi sirkular, di mana limbah dipandang sebagai sumber daya yang dapat dikelola kembali menjadi produk bernilai tambah, sehingga mengurangi beban tempat pembuangan akhir dan emisi gas rumah kaca (Asmara et al., 2025; Rahmawati et al., 2024). Selain itu, gerakan penggunaan totebag secara

masif juga berkontribusi langsung dalam mengurangi ketergantungan masyarakat terhadap kantong plastik sekali pakai yang sulit terurai. Program pemberdayaan berbasis pemanfaatan kain perca telah terbukti mampu mengubah perilaku masyarakat menjadi lebih pro-lingkungan, sekaligus membangun kesadaran kolektif akan pentingnya pengelolaan sampah yang bertanggung jawab (Aryati, 2025; Halim et al., 2024).

Di era digital, peluang usaha ramah lingkungan ini semakin terbuka lebar berkat pemanfaatan platform digital sebagai sarana promosi dan penjualan. Pelaku usaha dapat memasarkan produk totebag melalui media sosial seperti Instagram, TikTok, dan marketplace seperti Shopee untuk menjangkau pasar yang lebih luas tanpa batasan geografis (Asmara et al., 2025; Isfianti & Hasmarini, 2025). Strategi pemasaran digital yang efektif, seperti pembuatan konten visual yang menarik dan storytelling tentang proses daur ulang, mampu meningkatkan kesadaran merek (brand awareness) dan membangun loyalitas pelanggan. Oleh karena itu, integrasi antara produk kreatif berbasis daur ulang dan media animasi digital dalam pendidikan kewirausahaan menjadi sebuah pendekatan inovatif yang tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis dan bisnis, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keberlanjutan lingkungan kepada generasi muda.

C. Media Animasi Digital dalam Pembelajaran

Inovasi dalam pembelajaran merupakan keniscayaan yang tidak dapat dihindari dalam dinamika perubahan sosial, teknologi, dan kebutuhan generasi pelajar yang terus berkembang. Video animasi mampu menghadirkan dimensi belajar yang baru: materi yang sebelumnya bersifat statis dan abstrak dapat divisualisasikan secara dinamis dan konkret, sehingga membuka peluang pemahaman yang lebih dalam bagi beragam tipe pelajar (Rachmidiana, V., & Saputra, 2024).

1. Pemanfaatan ChatGPT dan Canva

Revolusi digital dalam dunia pendidikan telah melahirkan berbagai platform teknologi yang secara langsung dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Di antara platform platform tersebut, Canva dan chat GPT menempati posisi yang menonjol karena kemudahan akses, fleksibilitas fitur, serta efektivitasnya yang telah dibuktikan melalui berbagai studi empiris. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang menawarkan beragam template visual untuk keperluan pendidikan, seperti infografis, presentasi interaktif, modul ajar digital, hingga video animasi. Sementara ChatGPT adalah model bahasa besar (Large Language Model atau LLM) berbasis AI generatif yang mampu membantu pendidik dalam merumuskan konten pembelajaran, menyusun soal evaluasi, serta menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks (Iqbal, M. W., Bintoro, J., Oktaviani, V., Fahmi, A. N. D. N., & Haryanto, 2025).

Dalam konteks pengembangan video animasi, canva dapat dikombinasikan dengan aplikasi lain untuk menghasilkan produk media yang lebih lengkap. Rachmidiana dan Saputra (2024) dalam penelitiannya mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran ICT berbasis video animasi yang menggabungkan Canva dan iMovie. Tahapan pengembangannya meliputi pembuatan desain visual materi melalui Canva, perekaman audio penjelasan menggunakan aplikasi Voice Memos, penggabungan audio-visual, hingga penambahan backsound melalui iMovie Adapun ChatGPT sebagai platform AI generatif menawarkan dimensi yang berbeda namun saling melengkapi dengan Canva. Jika Canva unggul dalam aspek visualisasi, ChatGPT memberikan dukungan dalam hal produksi konten tekstual dan perencanaan pedagogis (Iqbal, M. W., Bintoro, J., Oktaviani, V., Fahmi, A. N. D. N., & Haryanto, 2025).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Canva dan ChatGPT merupakan dua platform yang saling melengkapi dalam ekosistem pengembangan media pembelajaran digital. Canva memberikan kemudahan dalam visualisasi konten, sementara ChatGPT menyederhanakan proses produksi konten tekstual dan perencanaan instruksional. Kombinasi keduanya memungkinkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga kaya secara pedagogis, dalam waktu yang jauh lebih efisien dibandingkan dengan metode pengembangan konvensional.

2. Media Animasi Sebagai Inovasi Pembelajaran

Sebagai sebuah inovasi, media animasi digital menawarkan karakteristik yang secara fundamental berbeda dari media pembelajaran konvensional. Animasi memanfaatkan perpaduan unsur visual bergerak, teks, dan audio yang terkoordinasi untuk menyampaikan informasi secara multimodal. Dari perspektif inovasi pedagogis, integrasi media animasi digital membawa pergeseran signifikan dalam peran guru di dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi sekadar berfungsi sebagai transmitter pengetahuan, melainkan bergeser menjadi fasilitator dan kurator konten pembelajaran yang kreatif dan adaptif (Amsidi et al., 2025).

Inovasi media animasi juga mendapat legitimasi normatif melalui berbagai kebijakan pendidikan nasional. Kurikulum 2013, sebagaimana dikutip (Rachmidiana, V., & Saputra, 2024) secara eksplisit mengarahkan pembelajaran untuk membentuk manusia yang berkualitas, mampu aktif dan produktif dalam menjawab tantangan zaman. Semangat ini kemudian diteruskan oleh Kurikulum Merdeka yang mendorong guru untuk menjadi fasilitator aktif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Meskipun demikian, keberhasilan media animasi sebagai inovasi pembelajaran tidak terjadi secara otomatis. (Dian purnomo, Rian Vebrianto, Rohani, 2025). Keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan platform digital, ketimpangan

ketersediaan infrastruktur teknologi antardaerah, serta kebutuhan akan koneksi internet yang stabil sebagai prasyarat akses platform berbasis web. Oleh karena itu, pelatihan yang terstruktur, pendampingan yang intensif, serta dukungan kebijakan yang berpihak pada pengembangan kapasitas digital guru menjadi variabel-variabel penentu keberhasilan adopsi media animasi sebagai inovasi pembelajaran yang berkelanjutan.

3. Manfaat Bagi Guru dan Peserta Didik

Adopsi media animasi digital dalam praktik pembelajaran menghasilkan manfaat yang bersifat resiprokal, guru dan peserta didik sama-sama memperoleh keuntungan nyata yang saling memperkuat proses pembelajaran. Pemahaman yang komprehensif mengenai manfaat ini penting tidak hanya untuk memperkuat argumen pentingnya pengembangan media animasi, tetapi juga untuk mengidentifikasi area-area spesifik yang perlu mendapat perhatian dalam upaya optimalisasi pemanfaatannya.

Bagi tenaga pendidik, salah satu manfaat paling signifikan dari media animasi digital adalah peningkatan efisiensi dalam pengembangan dan penyampaian materi pembelajaran. Platform AI seperti ChatGPT dapat membantu guru dalam mempercepat proses pembuatan media dengan kualitas yang terjaga, bahkan dapat dikerjakan dalam waktu yang singkat. Efisiensi ini sangat berarti mengingat beban kerja guru yang pada umumnya sangat tinggi, sehingga waktu yang tersedia untuk pengembangan media seringkali terbatas. Dengan bantuan AI dan platform desain seperti Canva, hambatan waktu dan keterampilan teknis yang selama ini menjadi penghalang dapat diminimalisir secara signifikan (Dian purnomo, Rian Vebrianto, Rohani, 2025). Manfaat bagi guru juga meliputi peningkatan kemampuan dalam mengelola diferensiasi pembelajaran. Media animasi yang dilengkapi dengan visualisasi bertingkat dan contoh-contoh yang beragam memungkinkan guru untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik dalam satu media yang sama.

Di sisi peserta didik, manfaat paling langsung dari media animasi digital adalah peningkatan motivasi dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Animasi yang dirancang dengan baik menghadirkan sajian pembelajaran yang secara visual stimulatif dan menarik, sehingga mampu mempertahankan atensi peserta didik dalam durasi yang lebih lama dibandingkan metode konvensional (Rachmidiana, V., & Saputra, 2024). Media animasi digital juga memberikan manfaat berupa fleksibilitas belajar yang lebih tinggi bagi peserta didik. Kemampuan untuk mengakses konten animasi secara berulang-ulang sesuai dengan ritme belajar masing-masing individu merupakan keunggulan yang tidak dimiliki oleh pembelajaran tatap muka konvensional. Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami suatu konsep dapat memutar ulang bagian-bagian tertentu dari video animasi hingga mereka memperoleh pemahaman yang memuaskan, tanpa harus merasa malu atau khawatir mengganggu teman-temannya. Karakteristik ini sangat mendukung pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*), di mana setiap individu dihormati perbedaan kecepatan dan cara belajarnya.

Manfaat jangka panjang yang tidak kalah penting adalah pengembangan literasi digital peserta didik. Ketika berinteraksi dengan media animasi berbasis teknologi, peserta didik secara tidak langsung turut mengembangkan kemampuan navigasi digital, apresiasi terhadap konten multimedia, serta kepekaan terhadap kualitas informasi yang mereka konsumsi (Dian purnomo, Rian Vebrianto, Rohani, 2025). Dari perspektif afektif, media animasi digital berkontribusi pada penciptaan pengalaman belajar yang lebih positif dan berkesan bagi peserta didik. Ketika belajar menjadi menyenangkan dan bermakna, sikap positif terhadap mata pelajaran maupun terhadap kegiatan belajar itu sendiri akan terbentuk secara bertahap (Amsidi et al., 2025).

D. Integrasi Produk Kreatif dan Media Animasi Digital

1. Keterkaitan Totebag dan Media Animasi dalam Entrepreneur

Entrepreneurship adalah kemampuan untuk mengenali peluang, menciptakan inovasi, dan memberikan nilai tambah dengan menggunakan sumber daya yang ada. Seiring berjalannya waktu, kewirausahaan tidak hanya fokus pada aktivitas bisnis, tetapi juga mencakup aspek kreativitas, inovasi, dan kemampuan beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Menurut (Weng et al., 2022), terdapat hubungan yang kuat antara kreativitas dan entrepreneurship, di mana kreativitas merupakan fondasi untuk menghasilkan produk, layanan, atau solusi yang inovatif dan bernilai secara ekonomi.

Salah satu cara penerapan entrepreneurship adalah dengan mengembangkan produk kreatif yang berbasis daur ulang, seperti totebag yang terbuat dari sisa kain. Produk ini menunjukkan bahwa limbah tekstil yang sebelumnya kurang terpakai dapat dijadikan barang yang fungsional, estetis, dan memiliki harga jual. Selain membantu upaya pelestarian lingkungan, penggunaan kain sisa menjadi totebag juga membuka peluang bisnis yang menjanjikan karena produk ini memiliki keunikan dan menarik bagi masyarakat yang semakin peduli pada isu pendaratan dan gaya hidup ramah lingkungan.

Di zaman digital, pengembangan produk kreatif tidak terlepas dari penggunaan teknologi sebagai alat untuk berkomunikasi dan memasarkan. Salah satu bentuk teknologi yang bisa dimanfaatkan adalah media animasi digital. Media animasi mampu menyampaikan informasi secara visual, menarik, dan mudah dipahami,

sehingga efektif untuk memperkenalkan produk kepada masyarakat. (Rosmiati et al., 2023) menjelaskan bahwa konsep kewirausahaan telah berkembang menuju *technopreneurship* yang menggabungkan kreativitas, inovasi, dan teknologi dalam menciptakan peluang bisnis.

Kaitan antara totebag berbahan kain sisa dan media animasi terletak pada peran keduanya dalam mendukung proses kewirausahaan. Totebag sebagai produk kreatif memiliki nilai ekonomi, sementara media animasi berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan promosi produk. Kombinasi keduanya menciptakan sinergi antara kreativitas produk dan inovasi teknologi, yang dapat meningkatkan daya tarik serta daya saing produk dalam pasar. Selain itu, penggunaan media animasi memungkinkan promosi dilakukan lebih luas melalui berbagai platform digital. Menurut (Khaerani et al., 2024) pendidikan kewirausahaan tidak hanya terfokus pada keterampilan bisnis, tetapi juga membantu mengembangkan kreativitas dan keterampilan inovatif. Di sisi lain, (Amanda et al., 2025) menyatakan bahwa inovasi produk dan pengalaman langsung dalam mengembangkan usaha dapat memperkuat jiwa kewirausahaan dan mendorong terciptanya produk yang bernilai ekonomi.

2. Media Animasi sebagai Sarana Edukasi dan Promosi Produk

Perkembangan teknologi digital telah mendorong penggunaan media animasi sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan informasi dan pesan kepada masyarakat. Media animasi memiliki kelebihan berupa penyajian visual yang menarik, interaktif, serta mampu menggabungkan elemen gambar, teks, suara, dan gerak dalam satu kesatuan. Karakteristiknya menjadikan media animasi tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang dapat menyampaikan informasi dengan lebih jelas dan mudah dipahami. (Srimala et al., 2023) mengungkapkan bahwa media animasi dapat meningkatkan daya tarik dalam representasi informasi karena dapat menarik perhatian audiens dan membantu mereka memahami pesan yang disampaikan dengan lebih baik.

Penyampaian informasi melalui visualisasi animasi memungkinkan audiens untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan hanya menggunakan teks. (Faridah, 2024) menjelaskan bahwa pemanfaatan video animasi dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan audiens karena materi yang disajikan menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, media animasi dapat digunakan untuk memberikan edukasi tentang cara membuat totebag dari kain perca, keuntungan menggunakan produk ramah lingkungan, serta pentingnya mengolah limbah menjadi barang yang memiliki nilai ekonomis.

Selain berfungsi sebagai alat pendidikan, media animasi juga berperan penting dalam promosi produk. Di era digital saat ini, promosi tidak lagi hanya bergantung pada media cetak atau pemasaran langsung, tetapi telah berkembang ke berbagai platform digital yang menuntut penyampaian informasi dengan cara yang kreatif dan menarik. (Prasetya & Laksita, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pemasaran dapat meningkatkan daya tarik produk, menyampaikan pesan promosi dengan lebih sederhana, dan membantu membangun kesadaran merek di antara konsumen. Dengan demikian, media animasi dapat menjadi strategi pemasaran yang efektif untuk mengenalkan produk totebag kepada khalayak.

Pemanfaatan media animasi dalam promosi juga didukung oleh kemampuannya untuk menciptakan komunikasi pemasaran yang lebih menarik. (Faturahman & Abdullah, 2024) menjelaskan bahwa animasi dapat meningkatkan daya tarik visual dan efektivitas komunikasi pemasaran melalui saluran digital dan media sosial. Dengan menggunakan animasi, informasi mengenai keunggulan produk, desain totebag, manfaat dari penggunaan bahan daur ulang, dan cara mendapatkan produk dapat disampaikan secara ringkas namun informatif. Hal ini sangat penting karena persaingan pemasaran di era digital mengharuskan pelaku usaha untuk menyajikan konten yang menarik perhatian konsumen dalam waktu singkat.

Dalam pembuatan media animasi dan konten promosi digital, berbagai platform desain seperti Canva dapat digunakan untuk menghasilkan materi promosi yang kreatif dan inovatif. Menurut (Dewi et al., 2023) Canva merupakan salah satu alat promosi digital yang efektif karena memudahkan pengguna dalam menciptakan desain yang menarik dan memperluas jangkauan promosi melalui berbagai platform digital. Dengan bantuan Canva, proses pembuatan animasi sederhana, poster digital, video promosi, atau konten media sosial dapat dilakukan dengan lebih praktis tanpa perlu keterampilan desain profesional yang rumit.

Berdasarkan penjelasan di atas, animasi memegang peranan penting sebagai alat pendidikan dan pemasaran produk. Dalam konteks pendidikan, animasi dapat menyampaikan informasi dengan cara yang menarik, interaktif, dan mudah dimengerti. Di sisi lain, dalam hal promosi, animasi mampu meningkatkan daya tarik produk, memperkuat komunikasi pemasaran, dan membantu memperluas jangkauan promosi di berbagai platform digital. Oleh karena itu, pemanfaatan animasi dalam mempromosikan totebag yang terbuat dari bahan daur ulang merupakan langkah yang tepat untuk mendukung perkembangan kewirausahaan yang kreatif, inovatif, dan responsif terhadap perubahan teknologi digital.

3. Penguatan Entrepreneurship di Bidang Pendidikan

Penguatan entrepreneurship dalam sektor pendidikan menjadi langkah strategis untuk menghadapi kemajuan teknologi, perubahan kebutuhan pasar, dan tuntutan dunia kerja yang terus berubah. Kewirausahaan dimaknai

bukan hanya sebagai kemampuan menjalankan bisnis, tetapi juga sebagai kemampuan berpikir kreatif, inovatif, mandiri, serta pandai dalam mengenali dan memanfaatkan kesempatan yang ada. Dengan demikian, pembentukan jiwa kewirausahaan harus dikoneksikan dengan berbagai inovasi dan pemanfaatan teknologi agar mampu menghasilkan individu yang dapat beradaptasi dengan kemajuan zaman. Menurut (Satriya et al., 2024), kewirausahaan pendidikan di zaman digital memberikan kontribusi besar dalam membentuk individu yang inovatif, kreatif, dan mandiri sehingga mampu menghadapi tantangan serta memanfaatkan peluang di tengah perkembangan teknologi yang cepat.

Penggabungan produk kreatif yang berbasis daur ulang seperti totebag dari kain sisa dan media animasi digital menjadi salah satu contoh nyata penerapan kewirausahaan yang sesuai dengan kebutuhan di era digital. Pembuatan totebag menunjukkan kemampuan untuk menciptakan nilai tambah dengan menggunakan bahan-bahan yang sebelumnya dianggap limbah, sementara media animasi digital berfungsi sebagai alat pendidikan dan promosi yang memanfaatkan kemajuan teknologi. (Rosmiati et al., 2023) menjelaskan bahwa konsep kewirausahaan saat ini telah berevolusi menjadi *technopreneurship*, yang merupakan bentuk kewirausahaan yang mengintegrasikan kreativitas, inovasi, dan teknologi untuk menciptakan peluang usaha yang berkelanjutan.

Pengembangan kewirausahaan juga berkaitan erat dengan peran kreativitas dan inovasi sebagai unsur dasar dalam membangun usaha. Kreativitas membuka jalan bagi munculnya ide-ide baru yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat, sedangkan inovasi berperan dalam mengubah ide tersebut menjadi produk atau layanan yang memiliki nilai tambah. (Susanti, 2024) menyatakan bahwa kreativitas dan inovasi adalah faktor krusial yang mempengaruhi keberhasilan kewirausahaan karena keduanya mampu meningkatkan daya saing, ketahanan usaha, dan kemampuan beradaptasi terhadap kondisi lingkungan bisnis yang berubah. Dalam konteks ini, totebag yang berbasis daur ulang dan media animasi digital merupakan contoh konkret dari penerapan kreativitas dan inovasi yang dapat membantu memperkuat kewirausahaan.

Tak hanya itu, kemajuan teknologi digital juga menghadirkan peluang lebih luas dalam pengembangan kewirausahaan. Penggunaan platform digital, media sosial, dan berbagai aplikasi berbasis teknologi memungkinkan pemasaran, komunikasi, dan pengembangan usaha dilakukan dengan lebih efisien. (Susanti, 2024) menerangkan bahwa platform digital berperan penting dalam mendukung pertumbuhan *technopreneurship* melalui perluasan akses pasar, peningkatan inovasi, dan penguatan daya saing usaha. Dengan adanya media animasi digital sebagai alat promosi, produk kreatif seperti totebag dapat lebih dikenal oleh masyarakat secara luas dan sekaligus meningkatkan nilai jualnya.

Selanjutnya, pendidikan kewirausahaan yang terhubung dengan teknologi digital dapat memberikan pengalaman yang lebih relevan dan kontekstual dengan perkembangan zaman. (Susanti, 2024) menyatakan bahwa pendidikan kewirausahaan di era digital tidak hanya berfokus pada pembentukan pengetahuan bisnis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan, kreativitas, inovasi, dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan peluang usaha. Oleh karena itu, penggabungan produk kreatif berbasis daur ulang dan media animasi digital dapat menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk memperkuat kewirausahaan di bidang pendidikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, bisa disimpulkan bahwa pengembangan kewirausahaan dalam pendidikan dapat dilakukan melalui integrasi kreativitas, inovasi, dan teknologi digital. Produk kreatif seperti tas jinjing dari kain sisa memberikan nilai ekonomi dan juga mendukung prinsip keinginan lingkungan. Sementara itu, media animasi digital berfungsi sebagai alat pendidikan dan promosi yang memperluas akses informasi kepada masyarakat. Kombinasi kedua elemen ini mencerminkan penerapan kewirausahaan modern yang tidak hanya fokus pada pembuatan produk, tetapi juga pada kemampuan menggunakan teknologi untuk meningkatkan daya saing dan kelangsungan usaha di era digital.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggabungan produk kreatif yang berbasis daur ulang dengan media animasi digital adalah metode yang efektif untuk memperkuat kewirausahaan di sektor pendidikan. Pendidikan kewirausahaan tidak hanya berfungsi untuk menyediakan pengetahuan mengenai bisnis, tetapi juga untuk mendorong kreativitas, inovasi, kemandirian, kemampuan menghadapi masalah, serta keberanian siswa dalam memanfaatkan peluang yang tersedia. Pengembangan karakter ini menjadi aset penting untuk menghadapi berbagai tantangan dan perubahan di era digital. Penggunaan kain perca untuk membuat totebag menunjukkan bahwa limbah yang sebelumnya dianggap tidak berguna dapat diubah menjadi barang yang bermanfaat, memiliki nilai ekonomi, dan ramah lingkungan. Aktivitas ini memberikan pengalaman praktis kepada siswa dalam menciptakan produk kreatif sekaligus meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya pengelolaan sumber daya yang berkelanjutan. Lebih jauh, media animasi digital rupanya sangat efektif dalam menyampaikan informasi, edukasi, dan promosi produk dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga mampu memperluas komunikasi dan meningkatkan daya tarik produk di dunia digital.

Penggabungan produk kreatif yang berasal dari daur ulang dan media animasi digital membentuk model pembelajaran kewirausahaan yang sesuai dengan tuntutan abad ke-21. Metode ini dapat digunakan sebagai

strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk secara bersamaan mengembangkan kemampuan berwirausaha, literasi digital, dan kesadaran lingkungan. Implikasinya, institusi pendidikan dapat memanfaatkan penggabungan ini untuk menciptakan pembelajaran yang lebih sesuai konteks, inovatif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi masa depan. Penelitian di masa mendatang dapat menganalisis keefektifan model penerapan ini melalui eksperimen atau implementasi di berbagai tingkat pendidikan untuk mengumpulkan data empiris yang lebih komprehensif.

Reference

- Akbar, M. I., & Puspitasari, S. W. (2026). Revitalizing The Role Of Non-Formal Education Through PKW Entrepreneurial Innovation At Pkbn Teuku Markam. *EDUKASI : Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 11(1), 67–83.
- Amanda, R., Karmina, F., Yura, S., Lidya, A., Ariq, M., Mariana, M., Firdaus, A., & Hayati, Z. (2025). Penguatan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa Melalui Inovasi Produk Minuman Blue Squash Pada Kegiatan Bisnis Fest 2025. *Jurdimas Alkhidmah*, 1(2), 1–9.
- Amsidi, M., Plaikari, R. P., Peka, M., Akbar, R. N., & Mauring, Y. (2025). *WORKSHOP PEMBUATAN MODUL AJAR DENGAN CANVA DAN*. 4(September).
- Aryati, M. (2025). Sustainable Shopping : Kain Perca Sebagai Tote Bag Untuk Mendukung UMKM Olahan. *ASPIRASI : Publikasi Hasil Pengabdian Dan Kegiatan Masyarakat*, 3(1), 09–17.
- Asmara, A., Rinaldo, R., Afriusnaldi, M., Nadicca, A. E., & Marsela, I. (2025). Pengembangan Ekonomi Kreatif Dari Bahan Limbah (Kain Perca) Melalui Platform Digital. *Kajian Ekonomi Dan Akuntansi Terapan*, 2(3), 64–78. <https://doi.org/10.61132/Keat.V2i3.1523>
- Dewi, K. R. K., Harini, N. N. P., & Yoga, P. A. A. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Promosi Kreatif Dan Inovatif Pada Era Digital. *WEBINAR NASIONAL (Prospek 2) “ Transformasi Pendidikan Melalui Digital Learning Guna Mewujudkan Merdeka Belajar.”* 298–302.
- Dian Purnomo, Rian Vebrianto, Rohani, A. Y. (2025). THE EFFECTIVENESS OF SCIENCE LEARNING IN JUNIOR HIGH SCHOOLS WITH CANVA DIGITAL MEDIA : *EL Midad : Jurnal Jurusan PGMI*, 17(1), 126–141.
- Diantari, N. K. Y., Pradnya Paramita, N. P. D., Pradnyani Utami, N. L. A., Pebryani, N. D., Muda Rahayu, M. T., Sudharsana, T. I. R. C., Sukawati, T. G. A., Sukmadewi, I. A. K. S., Konte Tenaya, A. A. N. A. M., Priatmaka, I. G. B., & Prayatna, I. W. D. (2024). Fabric Slashing Bag: Solusi Kreatif UMKM Fashion Kota Denpasar Mengelola Limbah Tekstil. *Abdi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.59997/Awjpm.V3i1.3601>
- Farahdilla, N., & Putri, S. A. (2024). Eksplorasi Metode Patchwork Untuk Memanfaatkan Limbah Kain Perca Sebagai Material Tas Jinjing. *Visual Heritage : Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 06(03), 385–391.
- Faridah, I. (2024). Tinjauan Literatur : Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Vokasional. *HUMANITIS : Jurnal Humaniora, Sosial Dan Bisnis*, 2(4), 386–392.
- Faturahman, F., & Abdullah, F. (2024). Perancangan Dan Pembuatan Iklan Animasi 3D Sebagai Media Promosi Pada Usaha Santi Collection. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(1), 893–901. <https://doi.org/10.33395/Jmp.V13i1.13832>
- Halim, M. K., Jariah, A., Ardianty, A. E. C., Ronggopuro, B., Indahsari, N. D., & Habiddin, H. (2024). Peningkatan Keterampilan Entrepreneurship Peserta Didik Sekaligus Menyokong Terwujudnya Lingkungan Sekolah Adiwiyata Melalui Program Kreativitas Daur Ulang Sampah. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(9), 5. <https://doi.org/10.17977/Um065.V4.I9.2024.5>
- Harahap, A. S., Siregar, N. S., Nasution, F. R. A., Yulastri, A., Ganefri, & Aditya, Y. (2024). META ANALISIS PENGARUH PENDEKATAN EDUPRENEURSHIP PADA PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 306–312.
- Iqbal, M. W., Bintoro, J., Oktaviani, V., Fahmi, A. N. D. N., & Haryanto, P. P. P. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Untuk Pengembangan Media Pembelajaran Di Desa Singasari, Jonggol. *Jurnal AbdiTek*, 5(2), 41–51. <https://doi.org/10.21009/Abditek.052.04.41-51>
- Isfianti, F. M., & Hasmari, M. I. (2025). Produksi Pembuatan Totebag Taskusuka Dari Pengolahan Limbah Kain Batik. *Determinasi: Jurnal Penelitian Ekonomi Manajemen Dan Akuntansi*, 3(1), 30–40. <https://doi.org/10.23917/Determinasi.V3i1.382>
- Khaerani, K., Wahira, W., Sahabuddin, R., & Hasnawati, H. (2024). STRATEGI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI KEWIRAUSAHAAN PENDIDIKAN: TINJAUAN LITERATUR. *Genius: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 61–72.
- Murtini, W. (2016). Implementasi Model “Gepprak” Dalam Pembelajaran Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Minat Berwirausaha Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(3), 335. <https://doi.org/10.21831/Jpv.V6i3.11176>
- Prasetya, N. K. N. E., & Laksita, I. A. T. (2024). Strategi Pemasaran Produk Menggunakan Media Animasi Di Indonesia. *ANIMA RUPA: JURNAL ANIMASI*, 2(1), 20–25. <https://doi.org/10.59997/Animarupa.V2i1.4536>
- Purnomo, F. F., Khoirunnisa, N., Sylviputri, V. D., Agustin, P. A., Astuti, P. D., Alifah, F., Elyadi, R., Setiawan, F., Dikamuktif, A. T., Adam, I., & Murhadi. (2026). MODEL SIRKULER-MU : Transformasi Limbah Tekstil Menjadi Ecopreneurship Berbasis Estetika Buket Melalui Pemberdayaan Terintegrasi Ibu. *SUBADRANA : Simposium Pemberdayaan Masyarakat Dan Komunitas*, 1(1), 149–155.
- Rachmidiana, V., & Saputra, E. R. (2024). (2024). Pengembangan Media Pembelajaran ICT Berbasis Video Animasi Di SD. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar (JPPD)*, 11(2), 115–127.
- Rahmawati, T., Rajma Nurjanah, D., Robiatul Walidah, I., Oktaviani, M., Tria Febrianti, N., & Ramdani, A. (2024). Pendekatan Inovatif Dan Berkelanjutan: Mengubah Limbah Kain Perca Dari Konveksi Nevergrey Menjadi Totebag Eco-fashion. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(3), 1255–1266.
- Rosmiati, R., Trisnawati, W., Aryanti, P. T., & Anwar, A. (2023). Transformasi Konsep Entrepreneurship Dalam Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 294–304.
- Safitri, C., Pramesti, K. D., Kamal, M. F., & Saputra, Y. M. (2024). Menumbuhkan Jiwa Wirausaha Di Kalangan Muda. *Al-Gafari: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan*, 2(2), 167–175.
- Satriya, R. R., Avivah, A. R., Muttaqin, M. F., Anggraeni, F., Amaliyah, R., & Rahmawati, I. D. (2024). Pendidikan Kewirausahaan Di Era Digital: Menyiapkan Generasi Inovatif Dan Mandiri Di Zaman Modern. *EKLEKTIK: Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 7(2), 191–202.
- Srimala, C., Aueng, J., & Chatwattana, P. (2023). Digital Storytelling With Animation Media In The New Normal Education System. *World Transactions On Engineering And Technology Education*, 21(2), 87–92.
- Susanti, W. F. E. (2024). Pendidikan Kewirausahaan Sebagai Penggerak Niat Berwirausaha Mahasiswa Di Era Digital. *Jebital : Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Digital*, 1(3), 16–24.

Trisnawati, A., Alatas, M. A., & Adriana, I. (2025). Ankafiks: Inovasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Video Animasi Dalam Menulis Karya Fiksi Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Larangan Pamekasan. *Social, Humanities, And Education Studies (Shes): Conference Series*, 6(0), 167–186.

Weng, X., Chiu, T. K. F., & Tsang, C. C. (2022). Promoting Student Creativity And Entrepreneurship Through Real-World Problem-Based Maker Education. *Thinking Skills And Creativity*, 45, 1–16. <https://doi.org/10.1016/J.Tsc.2022.101046>