



## PEMANFAATAN LIMBAH KAIN KHAS SUMATERA SELATAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN

Masnunah, Dian Neta Lestari, Riswan Aradea

Universitas PGRI Palembang. e-mail : [neta\\_obyta@yahoo.com](mailto:neta_obyta@yahoo.com)

naskah diterima : 11/08/2020, direvisi : 10/11/2020, disetujui : 18/11/2020

### **Abstract**

*The problem of this research is how to use songket cloth waste and typical South Sumatra jumputan as a media for entrepreneurship learning. The purpose of this research is to find out motivation and to foster an entrepreneurial spirit in students, in the use of Songket and Jumputan cloth waste typical of South Sumatra as Entrepreneurship Learning Media for Semester IV students at PGRI Palembang University for the 2019/2020 Academic Year. Descriptive research method, this method is carried out in various steps, namely from planning, processing, marketing, evaluation to plow up. The results of the research on the use of songket and jumputan fabric waste as a medium for learning entrepreneurship, showed that there was motivation and the growth of an entrepreneurial spirit in students, it was seen from the average response of students to the questionnaire that was given was classified as very high, which was 79.44%. Based on the student question indicator which consists of 5 indicators; designing products for 79.36% in the very high category. The indicator for processing products is 77.49%, the indicator for marketing the product is 78.67%, the indicator for developing a product is 79.87% and the indicator for preserving, maintaining the product or enthusiasm is 81.82% in the very high category.*

**Keywords:** Cloth Waste, Songket Jumputan, Entrepreneurship.

### **Abstrak**

Permasalahan dari penelitian ini bagaimana Pemanfaatan Limbah Kain Songket dan Jumputan Khas Sumatera Selatan Sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan. Tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mengetahui Motivasi dan menumbuhkan jiwa berwirausaha kepada mahasiswa, dalam pemanfaatan Limbah Kain Songket dan Jumputan khas Sumatera Selatan Sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan mahasiswa Semester IV di Universitas PGRI Palembang Tahun Akademik 2019/2020. Metode penelitian deskriptif, metode ini dijalankan dengan berbagai langkah yaitu dari perencanaan, pemrosesan, pemasaran, evaluasi sampai plow up. Hasil penelitian pemanfaatan limbah kain songket dan jumputan sebagai media pembelajaran kewirausahaan, menunjukkan adanya motivasi dan tumbuhnya jiwa berwirausaha kepada siswa, hal tersebut terlihat dari rata-rata respon mahasiswa terhadap angket yang di berikan tergolong sangat tinggi yaitu sebesar 79.44%. Berdasarkan indikator pertanyaan mahasiswa yang terdiri dari 5 indikator; merancang produk sebesar 79.36% pada kategori sangat tinggi. Indikator memproses produk sebesar 77.49%, Indikator memasarkan produk sebesar 78.67%, Indikator mengembangkan produk sebesar 79.87% dan indikator melestarikan, mempertahankan produk atau semangat sebesar 81.82% pada kategori sangat tinggi.

**Kata-Kata Kunci:** Limbah Kain, Songket Jumputan, Kewirausahaan.

## **PENDAHULUAN**

Suatu negara yang memiliki kepadatan penduduk yang tinggi, memiliki beragam macam masalah dan persoalan, terutama masalah sampah. Pemerintah harus dengan cermat dan sigap menangani masalah sampah, pemerintah daerah adalah garda terdepan yang harus menanggulangi masalah sampah di daerah mereka masing-masing. Menurut Lestari, ND & Toyib, M (2017:228) "Limbah-limbah tersebut dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai produksi kreatif mahasiswa dalam menumbuhkan jiwa berwirausaha yang kuat, tetapi tidak memiliki cukup dana untuk memulai berwirausaha".

Limbah kain songket dan jumputan sebenarnya sangat mudah ditemukan, yaitu ditempat-tempat jasa penjahit, limbah tersebut, penjahit membuangnya tanpa memanfaatkan dengan baik. Pemanfaatan limbah kain, terutama kain songket dan jumputan termaksud dari pelestarian terhadap budaya local, limbah tersebut dapat dimanfaatkan menjadi olahan yang menarik seperti souvenir atau cinderamata seperti gantungan kunci, bros, ikan pinggang, pita, bandana, tempat pensil, tas, dompet, tempat tisu, kalung, anting, gelang dan lain-lain. Limbah kain songket dan jumputan yang begitu banyak tidak dapat dimanfaatkan dengan baik oleh masyarakat, padahal limbah tersebut dapat diinovasi dalam karya yang kreatif dan menarik serta bernilai jual atau memiliki nilai ekonomi.

Peneliti mengarahkan dan bimbingan kepada mahasiswa, khususnya mahasiswa FKIP Universitas PGRI Palembang cara memanfaatkan limbah kain, khususnya kain songket dan jumputan. Menginovasi limbah menjadi produk kreatif yang dapat menimbulkan ketertarikan seseorang untuk membeli produk yang kita buat, sebagai koleksi, oleh-oleh dan kenangan. Oleh karena itu pendidik dan peserta didik harus bersinergi dalam pemanfaatan limbah kain tersebut, sebagai media pembelajaran kewirausahaan.

Guna menimbulkan minat dan motivasi mahasiswa menjadi wirausaha baru semua pihak harus berperan dalam mengujudkan cita-cita anak bangsa. Pada penelitian ini selain memanfaatkan limbah kain peneliti juga memanfaatkan limbah lain seperti, botol plastik, kardus dan kaleng. Selain limbah tersebut jadikan sebagai bahan utama dalam pembuatan cinderamata dan souvenir yang menarik pembuatan produk kreatif membutuhkan sumber daya manusia sebagai pelaku dalam pembuatan tersebut. Sumber daya manusia memiliki peran penting dalam memproduksi limbah kain songket dan jumputan tersebut menjadi produk kreatif bernilai ekonomi. Mahasiswa dilatih untuk menghargai setiap karya orang lain, karena membuat karya tersebut amatlah susah. Oleh karena itu mahasiswa harus memiliki ide kreatif dalam mengolah limbah kain agar karya mereka di hargai orang lain. Mahasiswa harus di bekali Ilmu kewirausahaan, pengetahuan akan berwirausaha tersebutlah yang nantinya akan jadi modal mereka dalam berwirausaha.

Ide kreatif mahasiswa dari pemanfaatan limbah kain songket dan jumputan yaitu dengan membuat produk yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, seperti Asesoris, gantungan kunci, wadah serbaguna dan produk lain sesuai dengan imajinasi dan inovasi dari mahasiswa. "Berwirausaha kebanyakan berawal dari keinginan seseorang untuk menjadi orang kaya tanpa pendidikan yang tinggi, wirausaha harus banyak menerapkan latihan berwirausaha, gagal adalah hal biasa dalam berwirausaha. Wirausaha dapat menerapkannya dan disajikan sebagai latihan terhadap kewirausahaan yang lebih besar" (Lestari, ND & Toyib, M. 2017: 228-229).

Seorang wirausaha jangan merasa memiliki keahlian dalam menjalankan usahanya semua diawali dan dimulai dengan melatih diri. Melatih kepribadian mahasiswa dalam berwirausaha khususnya membentuk jiwa dan kepribadian seseorang untuk mengali keahlian masing-masing individu mahasiswa. Keseuaian terhadap minat dan bakat yang di inginkan setiap mahasiswa harus

secara sadar membangun jiwa-jiwa mahasiswa dalam mengembangkan ide kreatif dan inovatif. Keilmuan yang didapat pada jenjang pendidikan merupakan penerapan ilmu tersebut harus dimanfaatkan dengan baik, karena pengalaman merupakan bekal seorang wirausaha. Oleh karena itu mahasiswa perlu dilatih dan didik Ilmu kewirausaha nya dan bagai mana memompa motivasi mahasiswa agar memiliki jiwa wirausaha. Hasil terdahulu yang relefan yaitu Berdasarkan penelitian Janah, M. (2017:98) “Pemanfaatan Kain Perca Batik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi Doro Kecamatan Doro Kabupaten Pekalongan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak setelah diberikannya strategi pengembangan kreativitas 4P (pribadi, pendorong, proses dan produk) dengan menggunakan media kain perca batik dengan nilai sig (2- tailed)  $0.000 < 0.05$  yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest”.

Berdasarkan hal diatas tujuan dari penelitian ini adalah untuk memotivasi dan membimbing mahasiswa dalam berkreatifitas mengolah limbah kain menjdai produk kreatif sehingga mahasiswa memiliki jiwa berwirausaha. Motivasi wirausaha sangatlah diperlukan bagi mahasiswa, pemanfaatan limbah tersebut dapat menghasilkan nilai ekonomi sehingga dapat membantu ekonomi mahasiswa. Oleh karena pemanfaatan limbah kain songket dan jumputan khas sumatera selatan dapat menjadi solusi mengembangkan ide kreatif dalam pembelajaran kewirausahaan. Pemanfaatan limbah kain songket dan jumputan sebagai media pembelajaran kewirausahaan merupakan penelitian hibah dana dari kementerian pendidikan dan kebudayaan, diharapkan dengan penelitian ini muncul wirausaha baru dari kalangan mahasisiwa.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **1. Limbah Lingkungan**

Limbah lingkungan merupakan sesuatu yang sebenarnya tidak digunakan lagi limbah merupakan sisa dari berbagai bahan-bahan produksi baik organik maupun non organik. Limbah sebenarnya dapat di manfaatkan dengan inovasi dan kreatifitas dari Sumber Daya Manusia, pemanfaatan limbah tersebut sungguhlah memiliki dampak yang baik, baik dari segi pelestarian lingkungan maupun dari segi ekonomi. Menurut Marliani, N (2015:125) “Limbah adalah benda padat atau lebih dikenal sebagai sampah, yang sering kali tidak dikehendaki kehadirannya karena tidak memiliki nilai ekonomis”. Sampah sejenis sampah rumah tangga adalah sampah rumah tangga yang berasal dari kawasan komersial, kawasan industri, kawasan khusus, fasilitas sosial, fasilitas umum dan/atau fasilitas lainnya (Permen LHK N.P70. 2016:3).

Pengelolaan sampah adalah kegiatan yang sistematis, menyeluruh, dan berkesinambungan yang meliputi pengurangan dan penanganan sampah (PP N.81. 2012:2). (setiap hari dipermasalahkan oleh limbah yang semakin menggunung seolah limbah ini menjadi masalah utama yang dihadapi oleh pemerintah dan masyarakat Lestari, N. D., & Febrianti, A. 2018:13).

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa limbah/sampah adalah benda bekas atau sisa yang tak terpakai, namun dapat diolah atau didaur ulang sesuai dengan kreatifitas seseorang.

### **2. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat pendidik untuk mempermudah dalam proses pembelajaran, alat tersebut haruslah berguna bagi peserta didik. Menggunakan media pembelajaran harus tepat dengan materi pembelajaran yang akan digunakan, agar kegunaan dari alat tersebut tepat sasaran. Arsyad (2014:15) “Bahwasannya pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan mengajar, bahkan membawa

pengaruh pengaruh psikologis terhadap siswa”. Sedangkan menurut Sedangkan menurut Criticos dalam Daryanto (2014:4) “Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan minat yang baru bagi siswa untuk belajar dengan baik. “Selain dapat motivasi belajar peserta didik, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran” (Sari dan Lestari N.D, 2018:73). Jadi media pembelajaran adalah sarana untuk memproses motivasi peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai, media pembelajaran juga alat yang dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran agar aktifitas di dalam kelas tidak monoton, tentunya dengan media pembelajaran yang perfariasi.

Media pembelajaran adalah sarana untuk memproses motivasi peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai, media pembelajaran juga alat yang dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran agar aktifitas di dalam kelas tidak monoton, tentunya dengan media pembelajaran yang perfariasi.

### **3. Kain Songket dan Jumputan**

Kain songket tercatat dalam sejarah, karena kehasan dan keunikannya. Pada adat Palembang wanita baru diberikan izin menikah bila telah dapat menuenun songket. Walaupun tradisi tersebut sedikit demi sedikit telah ditinggalkan masyarakat, namun dengan budaya yang kuat dari masyarakat keturunan Sriwijaya tradisi tersebut tidak pernah pudar. Sejarah songket telah ada sejak zaman Sriwijaya, kain songket di zaman itu menjadi primadona perdagangan antar Negara dalam bidang sandang yaitu berupa kain. Serta sebagai kain kebanggaan bangsa Indonesia yang tercermin dari masa keemasan Kerajaan Sriwijaya.

Secara garis besar, motif songket Palembang terdiri dari 7 (tujuh) bagian, yaitu secara berurutan dari motif terluar hingga terdalam dikelilingi tretes, umpak ujung, pengapit, tawur, umpak bangkot, ombak, dan kembang tengah atau motif inti. “Songket merupakan jenis kain tenun yang dikenal di seluruh Indonesia, meskipun cara penenunan dan motif berbeda antara daerah yang satu dengan daerah lainnya” (Riztyan, 2013:2). “Sumatera merupakan salah satu pewaris seni tenun tradisional, yang dikenal dengan istilah songket, yang diyakini oleh para ahli sejarah sudah dikenal sejak masa kerajaan Sriwijaya (abad 7-14 Maseha)” (Purwanti, R., & Siregar, S. M. 2016: 97). Jadi Kain Songket Palembang, adalah kain yang ditunen dengan benang satu persatu, proses pembuatannya dapat memakan waktu lama bisa sampai 5 bulan.

Jumputan adalah kain pelangi termasuk dari kerajinan pelestarian tradidi khas nusantare berupa tenun dari kain polos di motif atau dimodifikasi dengan berbagai warna sesuai selera. Kaian jumputan memiliki motif beraneka ragam macam warna atau tajuk tema mulai dari bulat, persegi dan lain-lain. Menurut Ristiani, Suryawati (2016:9) “Tritik jumputan adalah proses pewarnaan rintang pada kain dengan menggunakan bahan perintang seperti tali, benang atau sejenisnya menurut corak-corak tertentu”. “Pada umumnya motif yang dihasilkan dari teknik tritik jumputan adalah bulat-bulat dan garis berupa motif seperti biji mentimun berderet. Jumputan adalah teknik batik yang sederhana yang bisa dilakukan tanpa proses rumit” (Nurchahyanie, Y. D. 2019:34). Berdasarkan pengertian diatas Kain Jumputan adalah Kain yang memprosesnya melalui ikat dan celup memiliki seni dalam corak, motif dan warna yang Indah.

Menjadi wirausaha sesungguhnya sangat menyenangkan, namun tidak semua orang memiliki jiwa sebagai wirausaha, banyak rasa ketakutan akan resiko yang dihadapi, ataupun masalah modal awal yang tidak semua orang memiliki. Kasmir (2011: 20) menyatakan bahwa “Kewirausahaan adalah suatu proses penerapan kreativitas dan inovasi dalam memecahkan persoalan dan menemukan peluang untuk memperbaiki kehidupan (usaha)”. Senada menurut

Suryana, Y, & Kartib (2011:25) mengemukakan bahwa “Kewirausahaan merupakan proses penciptaan sesuatu yang baru (kreasi baru) dan membuat sesuatu yang berbeda dari yang telah 12 ada (inovasi), tujuannya adalah tercapainya kesejahteraan individu dan nilai tambah bagi masyarakat”. Seorang wirausaha merupakan orang yang mampu mengendalikan emosi dan memiliki jiwa berani mengambil resiko untuk membangun usaha pada kesempatan yang ada (Lestari, N. D., & Hayati, S, 2019:115). Pengembangan kewirausahaan di Indonesia saat menjadi kebutuhan yang strategis pada level Nasional dan Internasional dalam meningkatkan kemandirian perekonomian demi mencapai kemakmuran masyarakat. “Berwirausaha itu merupakan pilihan bagi para pencari pekerjaan untuk mendapatkan akses berupa pendapatan dalam memenuhi kebutuhan keluarga” (Saptono. 2017:2).

Berdasarkan hal tersebut seorang wirausaha merupakan seorang yang mampu melihat peluang menjadi uang, dan mampu melihat kedepan. Kewirausahaan tak luput dari tantangan resiko gagal namun seorang wirausaha harus mampu melihat kedepan berpikir cermat dengan penuh perhitungan, dapat mencari pilihan dari berbagai alternatif masalah dan mampu dengan baik pemecahnya, tanpa pantang menyerah.

Motivasi dapat dikatan sebagai serangkaian perilaku yang dapat bermanfaat dalam meningkatkan keinginan yang merupakan sebuah impian dalam mengimplementasikan minatnya (Saputri, D., Ahmad, S., & Lestari, N. D. 2019: 35). Menurut Indrianti, R., Djaja, S., & Suyadi, B. (2018:70) “Motivasi belajar merupakan Kepunyaan yang dimiliki siswa dalam segala kegiatan pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan hasil siswa belajar tentang suatu subjek”. Berdasarkan kedua pendapat tersebut motivasi merupakan serangkaian perilaku yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain, baik dalam kegiatan belajar atau kegiatan dalam pekerjaan.

Menurut Ningrum, M. A. (2017:30) “Jiwa kewirausahaan merupakan semangat kerja, kreativitas, disiplin, kreativitas, ketekunan, tidak mudah putus asa karakteristik tembaga spiritual diperlukan semua aspek”. The spirit of entrepreneurship is needed by students so that the business they run can last a long time, based on this from the percentage of students' statements was stated to be very the importance of having an entrepreneurial spirit is 73.33% (Lestari, N. D., & Yulaini, E. 2018:237). Jadi Jiwa Kewirausahaan merupakan Kunci sukses menjadi pengusaha juga motivasi yang kuat dari individu Keberanian mengambil resiko, ketekunan dan ketahanan dalam mengelola bisnis, Jiwa kewirausahaan bisa dibina sejak kecil, itu akan menjadi kenyataan.

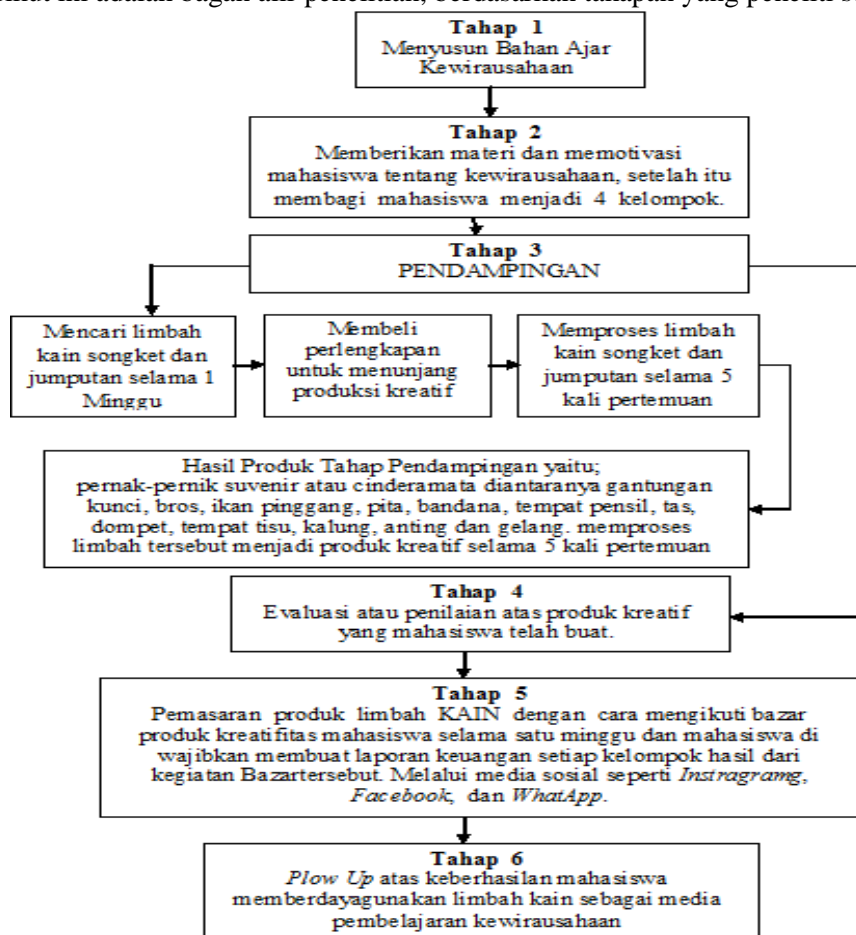
## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dan reliable dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan dari suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengidentifikasi dalam bidang Pendidikan (Sugiyono, 2015:6). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif, Adapun tahapan yang akan dilakukan peneliti dalam penelitian deskriptif ini yaitu;

- 1) Tahap pertama Peneliti menyusun Bahan Ajar Kewirausahaan
- 2) Tahap kedua Peneliti memberikan materi dan memotivasi mahasiswa tentang kewirausahaan, setelah itu membagi mahasiswa menjadi 4 kelompok, jumlah mahasiswa sebanyak 42 orang jadi satu kelompok terdiri dari 10-11 orang. Setelah itu peneliti memberi tugas setiap kelompok dengan media kain songket dan jumputan.
- 3) Tahap ketiga peneliti mendampingi mahasiswa mencari limbah kain songket dan jumputan bahan yang akan dijadikan media pembelajaran kewirausahaan, pendampingan mencari

- bahan ini peneliti lakukan selama 1 minggu.
- 4) Tahap keempat peneliti mendampingi mahasiswa membeli perlengkapan untuk menunjang kegiatan mahasiswa dalam berkeratifitas mengerjakan media pembelajaran kewirausahaan. Seperti lem kertas, lem palstik, lem kayu, gunting, peniti, jarum jahit, jarum pentul, benang, tali, tang, kawat, lem tembak dll.
  - 5) Tahap keenam peneliti memberikan pendampingan pembuatan atau memproses limbah kain songket dan jumputan seperti pernak-pernik souvenir atau cinderamata diantaranya gantungan kunci, bros, ikan pinggang, pita rambut, bandana, tempat pensil, tas, dompet, tempat tisu, sandal, kalung, anting dan gelang. memproses limbah tersebut menjadi produk kreatif selama 5 kali pertemuan.
  - 6) Tahap ketujuh yaitu tahap evaluasi atau penilaian atas produk kreatif yang mahasiswa telah buat.
  - 7) Tahap delapan yaitu tahap pemasaran produk limbah kain dengan cara mengikuti bazar produk kreatifitas mahasiswa selama satu minggu dan mahasiswa diwajibkan membuat laporan keuangan setiap kelompok hasil dari kegiatan Bazar tersebut. Melalui media sosial seperti *Instragramg*, *Facebook*, dan *WhatsApp*.
  - 8) Tahap kedelapan yaitu tahap *Plow Up* atas keberhasilan mahasiswa memberdayakan limbah kain sebagai media pembelajaran kewirausahaan, dengan memberikan angket.

Berikut ini adalah bagan alir penelitian, berdasarkan tahapan yang peneliti susun:



Bagan. 1  
Alir Penelitian

Teknik analisis data pada penelitian ini berupa analisis deskriptif, yang diimplementasikan secara kualitatif dengan menyajikan deskriptif penjelasan tentang tanggapan mahasiswa dalam memanfaatkan limbah kain jumputan dan songket sebagai produk kreatif. Dan pembelajaran kewirausahaan. Metode manajemen data adalah sebagai berikut; (1) Jawaban kuantitatif untuk item pertanyaan positif dengan memberikan tingkat skor untuk setiap jawaban: Skor 4 = tidak kesulitan, Skor 3 = agak kesulit, Skor 4 = kesulitan dan Skor 1 = sangat sulit. Sedangkan untuk pernyataan negatif kebalikannya (2) Menghitung tingkat kesulitan untuk setiap kategori jawaban yang ada pada masing-masing faktor. (3) Hitung skor yang diperoleh dalam bentuk persentase. Teknik ini disebut teknik deskriptif kualitatif dengan persentase.

Rumus untuk analisis deskriptif persentase menurut Azwar Saifuddin (2014) adalah:

$$\% = \frac{n \times 100}{N}$$

Deskripsi:

n = nilai yang diperoleh responden

N = nilai yang harus diperoleh responden

% = persentase

Analisis data penelitian menggunakan analisis persentase. Hasil perhitungan dalam bentuk persentase ditafsirkan dengan table kriteria, kemudian ditafsirkan dengan kalimat kualitatif. Untuk mengetahui Kriteria untuk hasil penelitian dengan tabel bantu.

Peneliti menggunakan interval

Nilai 0% - 25% = Rendah      50% - 75% = Tinggi

25% - 50% = Sedang      75% - 100% = Sangat Tinggi

(Sumber: Azwar Saifuddin, 2014)

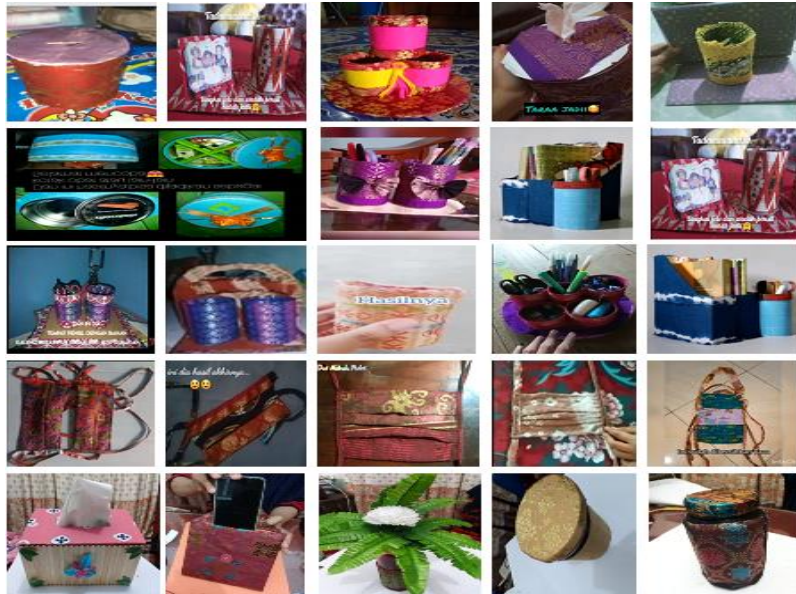
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. HASIL

Motivasi dalam berwirausaha menumbuhkan jiwa berwirausaha kepada mahasiswa, melalui pemanfaatan Limbah Kain Songket dan Jumputan, Hasil penelitian ini telah sesuai dengan harapan yang di inginkan, karena

- a. Motivasi mahasiswa bisa dilihat dari responden melesatrikan dan mempertahankan produk
- b. Jiwa wirausaha apakah ada peningkatan dapat dilihat dari merancang produk, memproses produk, memasarkan produk dan mengembangkan produk
- c. Pemanfaatan limbah kain perca sebagai media berupa produk kretaif yang sudah dihasilkan
- d. Melestarikan kebudayaan lokal dengan memperkenalkan kain khas Sumatera Selatan ke tingkat Nasional atau Internasional

Hasil dari peneltian berupa produk kreatif yang merupakan luaran dari penelitian, berupa produk dari limbah kain songket dan jumputan. Berikut ini adalah luaran produk hasil karya mahasiswa berupa produk kreatif seperti berikut ini



Gambar. 1. Produk Kreatif Hasil Produksi Limbah Kain Songket dan Jumputan

Produk tersebut dapat mahasiswa jual sehingga mereka memperoleh penghasilan sendiri dan dapat membantu perekonomian keluarga.

Pernyataan responden yaitu sebanyak 170 Responden dari mahasiswa FKIP Universitas PGRI Palembang yang merespon angket peneliti, disebarkan ke 12 Program Studi. Berdasarkan indicator yaitu: merancang produk, memproses, memasarkan dan melestarikan serta mempertahankan produk/semangat, peneliti sajikan pada tabel 1 berikut:

**TABEL.1. PERNYATAAN RESPONDEN MERANCANG PRODUK**

No	Item	Frekuensi/Reponden				Total	Frekuensi/ Skor				Total	Frekuensi/ %				Total %	Keterangan
		TK	AK	K	SK		TK	AK	K	SK		TK	AK	K	SK		
<b>Merancang Produk</b>																	
1	Saat mempersiapkan bahan baku	66	77	16	10	170	264	234	32	10	540	38,82	34,41	4,71	1,47	79,41	Sangat Tinggi
2	Saat memilih perlengkapan Produksi	70	75	21	4	170	280	225	42	4	551	41,18	33,09	6,18	1	81,45	Sangat Tinggi
3	Saat menentukan model atau desain produk yang akan dibuat (memiliki ciri khas)	49	84	31	6	170	196	252	62	6	516	28,82	37,06	9,12	1	76	Sangat Tinggi
4	Saat menentukan ukuran produk yang akan dibuat	66	76	27	1	170	264	228	54	10	547	38,82	33,53	7,74	1,5	81,59	Sangat Tinggi
5	Saat menentukan warna produk yang digemari konsumen	69	73	23	5	170	276	219	46	5	546	40,49	32,21	6,76	1	80,46	Sangat Tinggi
6	Menentukan bahan yang baik dan bagus	65	84	15	6	170	260	252	30	6	544	38,24	37,05	4,41	1	80,70	Sangat Tinggi
7	Cara membuat Produk agar tidak mudah rusak	51	80	30	9	170	204	240	60	9	513	30,00	35,29	8,82	1,34	75,54	Tinggi
8	Menjaga kualitas produk	62	83	22	3	170	248	249	44	3	544	36,47	36,62	6,47	0,44	80	Sangat Tinggi
9	Saat pembuatan komponen produk atau perakitan	40	95	28	7	170	160	285	56	7	508	23,53	41,91	8,24	1,03	74,71	Tinggi
10	Menentukan harga jual	81	70	17	2	170	324	210	34	2	570	47,65	30,88	5,00	0,29	83,82	Sangat Tinggi
<b>Merancang Produk</b>											<b>36,40</b>	<b>36,20</b>	<b>6,76</b>	<b>1,01</b>	<b>79,36</b>	<b>Sangat Tinggi</b>	

Berdasarkan data tabel 1 pernyataan responden merancang produk, menunjukkan nilai rata-rata sebesar 79,36%, Sangat Tinggi.

**TABEL.2. PERNYATAAN RESPONDEN MEMPROSES PRODUK**

Memproses Produk	Frekuensi/Responden				Total	Frekuensi/Skor				Total	Frekuensi/%				Total %	Keterangan
	TK	AK	K	SK		TK	AK	K	SK		TK	AK	K	SK		
1 Membuat Produk yang berkualitas	55	81	27	7	170	220	243	54	7	524	32,35	35,74	7,94	1	77,03	Sangat Tinggi
2 Mendaur ulang Produk gagal	33	70	48	19	170	132	252	86	10	480	19,41	37,06	12,65	1,47	70,59	Tinggi
3 Saat memproses setiap hari	33	84	43	10	170	132	252	86	10	480	19,64	37,06	12,65	1,47	70,82	Tinggi
4 Saat memproses seminggu sekali	68	81	17	4	170	272	243	34	4	553	40	35,74	5	1	81,74	Sangat Tinggi
5 Kerjasama tim saat proses produksi	89	70	10	1	170	356	210	20	1	587	52,38	30,88	2,94	0,15	86,35	Sangat Tinggi
6 Saat proses pembuatan produk yang berbeda	41	94	32	3	170	164	282	64	3	513	24,12	41,47	9,41	0,44	75,44	Tinggi
7 Saat Tim Anada mendesain produk yang sesuai dengan harapan konsumen/pemesan	64	81	23	2	170	256	243	46	2	547	37,65	35,74	6,76	0,29	80,44	Sangat Tinggi
8 Menyeleksi Produk baik dan buruk	66	88	14	2	170	264	264	28	2	558	38,82	38,82	4,12	0,29	82,05	Sangat Tinggi
9 Fasilitas dalam proses produksi	50	93	23	4	170	200	279	46	4	529	29,41	41,03	6,76	0,59	77,79	Sangat Tinggi
10 Modal dalam proses produksi	40	87	30	13	170	160	261	60	13	494	23,53	38,38	8,82	1,91	72,64	Tinggi
<b>Memproses Produk</b>											<b>31,73</b>	<b>37,19</b>	<b>7,71</b>	<b>0,86</b>	<b>77,49</b>	<b>Sangat Tinggi</b>

Berdasarkan data tabel 2 pernyataan responden memproses produk, menunjukkan nilai rata-rata sebesar 77,49%, Sangat Tinggi.

**TABEL. 3. PERNYATAAN RESPONDEN MEMASARKAN PRODUK**

Memasarkan Produk	Frekuensi/Responden				Total	Frekuensi/Skor				Total	Frekuensi/%				Total %	Keterangan
	TK	AK	K	SK		TK	AK	K	SK		TK	AK	K	SK		
1 Saat pendistribusian Produk	49	90	27	4	170	196	270	54	4	524	28,82	39,71	7,94	1	77,47	Sangat Tinggi
2 Saat menentukan lokasi, tempat penjualan	60	79	29	2	170	240	237	58	2	537	35,29	34,85	8,53	0,29	78,98	Sangat Tinggi
3 Saat penjualan produk di berbagai tempat	48	79	32	9	170	192	237	64	9	502	28,57	35,27	9,52	1,34	74,70	Tinggi
4 Saat melakukan promosi produk	56	89	24	1	170	224	267	48	1	540	32,94	39,26	7,06	1,5	80,76	Sangat Tinggi
5 Saat menentukan biaya Awal	42	93	32	34	170	168	279	64	3	514	24,71	41,03	9,41	0,44	75,59	Tinggi
6 Saat menentukan biaya Manufaktur	44	95	27	4	170	176	285	54	4	519	25,88	41,91	7,94	1	76,73	Sangat Tinggi
7 Saat menentukan biaya Material	63	82	20	5	170	252	246	40	5	543	37,06	36,18	5,88	1	80,12	Sangat Tinggi
8 Informasi pemasaran produk (Bazar, Pameran, warung, pasar, dan lain-lain) atau membaca peluang	70	85	15	0	170	280	255	30	0	565	41,18	37,50	4,41	0	83,09	Sangat Tinggi
9 Kerjasama Tim saat pemasaran	54	92	19	5	170	216	276	38	5	535	31,76	40,59	5,59	1	78,94	Sangat Tinggi
10 Biaya dalam Pemasaran	59	89	21	1	170	236	267	42	1	546	34,76	39,26	6,17	0,15	80,34	Sangat Tinggi
<b>Memasarkan Produk</b>											<b>32,1</b>	<b>38,56</b>	<b>7,25</b>	<b>0,77</b>	<b>78,67</b>	<b>Sangat Tinggi</b>

Berdasarkan data tabel 3 pernyataan responden memasarkan produk, menunjukkan nilai rata-rata sebesar 78,67%, Sangat Tinggi.

**TABEL. 4. MENGEMBANGKAN PRODUK**

	Mengembangkan Produk	Frekuensi/Reponden				Total	Frekuensi/Skor				Total	Frekuensi/%				Total %	Keterangan
		TK	AK	K	SK		TK	AK	K	SK		TK	AK	K	SK		
1	Saat anda mengidentifikasi Peluang	54	100	16	0	170	216	300	32	0	548	31,76	44,12	4,71	0	80,59	Sangat Tinggi
2	Saat mengevaluasi produk	58	86	25	1	170	232	258	50	1	541	34,12	37,94	7,35	0,15	79,56	Sangat Tinggi
3	Saat melakukan perencanaan dan alokasi sumberdaya ( pembagian kerja tim)	46	98	24	2	170	184	294	48	2	528	27,06	43,24	7,06	0,29	77,65	Sangat Tinggi
4	Saat melakukan finalisasi rencana pengembangan produk	55	81	32	2	170	220	243	64	2	531	32,76	37,50	8,53	0,29	79,08	Sangat Tinggi
5	Saat melakukan identifikasi kebutuhan konsumen	54	83	29	2	170	216	249	58	2	525	32,14	37,05	8,63	0,30	78,12	Sangat Tinggi
6	Saat melakukan pengembangan konsep produk	53	86	27	4	170	212	258	54	4	528	31,18	37,94	7,94	0,59	77,65	Sangat Tinggi
7	Saat merencanakan tampilan produk yang berbeda, berkualitas dan bermutu.	58	89	21	2	170	232	267	42	2	543	34,12	39,26	6,18	0,29	79,85	Sangat Tinggi
8	Bagaimana kerjasama Tim saat mengembangkan produk baru lain	63	89	15	3	170	252	267	30	3	552	37,06	39,26	4,41	0,44	81,17	Sangat Tinggi
9	Saat melakukan pelayanan pemesanan produk dari pelanggan	50	88	23	9	170	200	264	46	9	519	29,41	38,82	6,76	1,32	76,31	Sangat Tinggi
10	Kemampuan keuangan dalam mengembangkan produk	107	51	10	2	170	428	153	20	2	603	62,94	22,50	2,94	0,29	88,67	Sangat Tinggi
<b>Mengembangkan Produk</b>											<b>35,23</b>	<b>37,76</b>	<b>6,45</b>	<b>0,40</b>	<b>79,87</b>	<b>Sangat Tinggi</b>	

Berdasarkan data tabel 4 pernyataan responden menyebarkan produk, menunjukkan nilai rata-rata sebesar 79.87%, Sangat Tinggi.

**TABEL. 5. PERNYATAAN RESPONDEN MELESTARIKAN, MEMPERTAHANKAN PRODUK/SEMANGAT**

	Melestarikan, Mempertahankan produk/ Semangat	Frekuensi/Reponden				Total	Frekuensi/Skor				Total	Frekuensi/%				Total %	Keterangan
		TK	AK	K	SK		TK	AK	K	SK		TK	AK	K	SK		
1	Membiasakan membuang sampah pada tempatnya	77	78	13	2	170	308	234	26	2	570	45,29	34,41	3,82	0,29	83,81	Sangat Tinggi
2	Mengurangi/menghemat penggunaan bahan	67	83	15	5	170	268	249	30	5	552	39,41	36,62	4,41	0,74	81,18	Sangat Tinggi
3	Anda melakukan AMDAL (Analisis Mengenai Dampak Lingkungan) akibat limbah untuk kegiatan Usaha/Pembangunan	73	73	22	2	170	292	219	44	2	557	42,94	32,21	6,47	0,29	81,91	Sangat Tinggi
4	Menjual dan Membuat Produk kreatif yang melestarikan budaya Bangsa.	75	81	14	0	170	300	243	28	0	571	42,12	35,74	4,12	0	83,98	Sangat Tinggi
5	Menggunakan Produk sehari-hari dari hasil olahan buatan sendiri sebagai bahan promosi	78	77	14	1	170	312	231	28	1	572	45,88	33,94	5	0,15	84,97	Sangat Tinggi
6	Melindungi lingkungan sekitar dari pencemaran limbah (air, darat dan udara) dari sampah yang dihasilkan saat pasar atau penjualan.	65	86	17	2	170	260	258	34	2	554	38,24	37,94	5	0,32	81,50	Sangat Tinggi
7	Melanjutkan pembustan produksi dan menjaga kualitas produk	59	84	24	3	170	236	252	48	3	539	34,71	37,06	7,06	0,44	79,27	Sangat Tinggi
8	Mempertahankan Konsumen atau melanjutkan usaha	68	78	18	6	170	272	234	36	6	548	40	34,41	5,29	0,88	80,58	Sangat Tinggi
9	Limbah Kain Jumputan dan Songket di kreasikan menjadi produk kreatif	63	89	15	3	170	252	267	30	3	552	37,06	39,26	4,41	0,44	81,17	Sangat Tinggi
<b>Melestarikan, Mempertahankan produk/ Semangat</b>											<b>40,63</b>	<b>35,73</b>	<b>5,06</b>	<b>0,39</b>	<b>81,82</b>	<b>Sangat Tinggi</b>	

Berdasarkan data tabel 5 pernyataan responden melestarikan, mempertahankan produk/semangat, menunjukkan nilai rata-rata sebesar 81,82%, Sangat Tinggi.

**TABEL 6. KESIMPULAN PERNYATAAN RESPONDEN**

No	Indikator	%	Keterangan/ Kategori
1	Merancang produk	79.36	Sangat Tinggi
2	Memproses Produk	77.49	Sangat Tinggi
3	Memasarkan produk	78.67	Sangat Tinggi
4	Mengembangkan Produk	79.87	Sangat Tinggi
5	Melestarikan, mempertahankan produk/semangat	81.82	Sangat Tinggi
<b>Jumlah Rata-Rata Pernyataan Responden</b>		<b>79.44</b>	<b>Sangat Tinggi</b>

Kesimpulan dari pernyataan responden tentang Pemanfaatan Limbah Kain Songket dan Junputan Khas Sumatera Selatan Sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan di Unoversitas PGRI Palembang adalah sebesar 79,44% dalam kategori Sangat Tinggi.

## 2. Pembahasan

Mata Kuliah Kewirausahaan yang ada di Universitas PGRI Palembang, di pelajari pada semester 4 sebanyak 2 SKS. Berdasarkan Hasil Penelitian di dapatkan bahwa Pemanfaatan Limbah Kain Songket dan Junputan, telah di buat dengan baik oleh Mahasiswa. Hal tersebut tampak pada beraneka ragam produk yang di produksi dan dengan tingkat kerapian yang baik. Indikator angket terdapat 5 indikator, berdasarkan hasil angket pada setiap indikator menunjukkan kategori yaitu Sangat tinggi.

Berikut pembahasan hasil penelitian yang diperoleh pada setiap indicator yaitu; meranvang produk, memproses produk, memasarkan produk, mengembangkan produk memproses produk, memasarkan produk, mengembangkan produk, melestarikan, mempertahankan produk respon mahasiswa dalam pernyataannya tidak mengalami kesulitan, sedangakn pada indikator semangat untuk memotivasi diri dalam mewujudkan jiwa berwirausaha memiliki respon yang sangat tinggi.

### a) Merancang Produk

Setelah kegiatan merancang produk ini, mahasiswa diharapkan mampu: Evaluasi aspek-aspek paling sukses dari sebuah prototipe dan kembangkan hingga pembuatan produk akhir. Mampun menlaskan secara teknik dengan komunikasi yang baik bagai mana caranya merencanakan produk kreatif yang memiliki nilai jual. Mahasiswa di bekali pengetahuan untuk merencanakan sesuatu dengan melihat sesuatu tersebut jauh kedepan agar produk yang dihasilkan anntinya dapat berguna bagi orang lain dan bermanfaat untuk lngkungan disekitarnya dengan pengolahan limbah tersebut.

Merancang Produk dapat dikatakan mendesain yaitu kegiatan menggambarkan proses berpikir, membuat, dan mengulangi produk yang memecahkan masalah pengguna atau memenuhi kebutuhan spesifik di pasar tertentu. Kunci sukses desain produk adalah memahami pelanggan akhir, orang yang menciptakan produk. Desainer produk mencoba memecahkan masalah nyata untuk orang-orang nyata yang menggunakan empati dan pengetahuan tentang kebiasaan, perilaku, frustrasi, kebutuhan, dan preferensi prospek mereka. Desain a yang dilakukan mahasiiswa pada penelitian ini yaitu berupa keterampilan desain membuat produk kreatif dari limbah kain songket dan junputan menjadi produk kreatif yang memilki nilai jual. Dimana dari hasil perencanaan tersebut dapat di gunakan oleh masyarakat dan memiliki nilai jual yang terjangkau.

### b) Memproses Produk

Mahasiswa membuat produk sesuai spesifikasi, hasil dari produk yang dihasilkan oleh mahasiswa dari limbah kain songket dan junputan diharapkan dapat menjadi mata pencarian dan

menambah perekonomian. Pemrosesan dalam membuat produk dapat dilakukan dengan alat dan bahan yang mereka miliki. Berdasarkan kajian terdahulu dalam mendaur ulang ada perbedaan yang signifikan antara serat alami dan sintesis pada kain daur ulang. Pada pelaksanaan penelitian mahasiswa melakukan beberapa langkah dalam mendaur ulang kain songket dan jumputan yaitu;

1. Mahasiswa mencari bahan berupa limbah kain songket dan jumputan dari para penjahit yang ada disekitar rumah atau daerahnya.
2. Setelah kain di dapat kemudian kain tersebut tersebut dipotong sesuai dengan kebutuhan, tergantung pada penggunaan keinginan dalam mengkreasikan produk yang akan di buat
3. Membuat produk yang indah dan permanfaat seperti kalung, sepatu dan dompet, serta produk yang bisa digunakan untuk menghias bola lampu dan produk dekorasi rumah bisa dibuat dari limbah.

**c) Memasarkan Produk**

Mempelajari cara memasarkan produk yang telah diberikan peneliti kepada mahasiswa membantu meningkatkan penjualan dengan cepat. Setelah mulai menguasai cara berjualan online, bisnis mengenal pebisnis sukses mahasiswa termotivasi dalam melakukan pemasaran online di masa pandemi. Untuk memahami beberapa target mahasiswa melakukan beberapa pengujian berbagai ide pemasaran. Dalam pemasaran yang dilakukan mahasiswa adalah;

1. Memanfaatkan Media Sosial, Seperti WhatsApp, Instagram, Youtube dan Facebook.
2. Menitipkan produk mereka ke beberapa tempat penjualan seperti toko fotokopian dan koperasi
3. Memasarkan secara langsung di rumah mereka sendiri dengan memajangkan produk kreatif mereka di halaman rumah

Berdasarkan informasi dari beberapa mahasiswa terdapat pernyataan bahwa ada respon positif dan negatif dari penjualan produk yang mereka buat terutama pada kerapian dalam memproduksi bahan, namun masyarakat yang membeli sangat merespon kegiatan berwirausaha dengan memanfaatkan limbah kain, masyarakat menyatakan bahwa hasil karya mahasiswa sangatlah kreatif dan memiliki motivasi untuk masyarakat dalam mendaur ulang kain menjadi produk yang unik dan menarik. Untuk menjual produk secara online, mahasiswa mendapat respons emosional dari pelanggan terutama masalah pengiriman barang, namun konsumen puas dengan produk kreatif yang mahasiswa hasilkan karena keunikan yang mencari khas kain nusantara yaitu kain songket dan jumputan khas Sumatera Selatan.

**d) Mengembangkan Produk**

Pengembangan Produk harus melihat keinginan dari konsumen, konsumsi tekstil telah meningkat pesat karena perkembangan populasi dunia dan peningkatan standar hidup. Karena pertumbuhan penduduk dunia yang lebih cepat dan perubahan perilaku konsumen di sisi fesyen, produksi dan konsumsi tekstil meningkat secara dramatis dan limbah tekstil meningkat. Pengembangan produk tersebut haruslah bertujuan untuk membuat industri tekstil lebih berkelanjutan dengan memanfaatkan limbah tekstil sebagai bahan bakunya. Limbah yang dihasilkan selama proses produksi telah digunakan untuk mengubah kain bekas menjadi aksesoris fashion yang berguna, karena aksesoris pakaian memegang peranan penting dalam menciptakan kesan visual pada pakaian tersebut. Meningkatkan identitas pengguna. Produksi aksesoris fesyen dari limbah tekstil merupakan awal baru bagi industri fesyen yang berkelanjutan. Mendaur ulang limbah tekstil itu penting, karena membuang pakaian tidak hanya berbahaya bagi limbah, tapi juga bagi masyarakat. Kain bisa didaur ulang. Ini juga membantu mengurangi biaya pembelian material. Membuat aksesoris fesyen dari bagian tekstil dapat mengarah pada langkah-langkah baru

tentang cara menggunakan limbah tekstil yang berbeda beserta dekorasi yang berbeda untuk menghasilkan produk baru, mahasiswa memulai dengan investasi yang sangat kecil.

**e) Melestarikan, mempertahankan produk/semangat**

Melestarikan budaya bangsa adalah karakteristik yang harus dimiliki oleh semua orang sebagai wujud cinta tanah air. Pelestarian budaya bukan hanya pada satu bidang saja namun disegala bidang seperti pelestarian lingkungan, kain tradisional, kuliner nusantara dan lain sebagainya. Mendefinisikan budaya sebagai pola perilaku dan interaksi, perkembangan kognitif, dan persepsi interpersonal. Oleh karena itu, mahasiswa harus ditingkatkan rasa cinta tanah air. Berdasarkan pernyataan dari mahasiswa mahasiswa menyatakan setelah kegiatan penelitian mahasiswa makin cinta dengan keberagaman budaya bangsa yang ada di Indonesia. Jiwa berwirausaha mahasiswa timbul justru dari pengetahuan mereka tentang pentingnya melestarikan kebudayaan bangsa khususnya kan khas daerah.

## **PENUTUP**

### **1. Simpulan**

Simpulan dari penelitian berdasarkan hasil dan pembahasan adalah sebagai berikut:

- a. Pemanfaatan limbah kain songket dan jumputan adalah bentuk kepedulian dan cinta tanah air sebagai perwujudan pelestarian terhadap budaya bangsa.
- b. Pemberian media Pembelajaran dengan memanfaatkan limbah kain songket dan jumputan merupakan pembelajaran yang dirancang peneliti untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan pada mahasiswa.
- c. Penelitian ini sebagai jembatan peluang bagi mahasiswa membuka bisnis baru dalam hal inovasi dan kreatifitas produk olahan dari limbah kain songket dan jumputan.
- d. Pelaksanaan baik dari perencanaan, memproses sampai memasarkan, memiliki hambatan dan tantangan yaitu bagaimana mahasiswa konsisten dengan produk yang dibuat dan meningkatkan kreatifitas dalam pengolahan produk yang inovatif.

### **2. Saran**

Saran peneliti berdasarkan simpulan diatas yaitu;

- a. Bagi Mahasiswa harus percaya diri dengan kemampuan dalam memproduksi produk kreatif dari limbah lingkungan di sekitarnya atau limbah kain songket dan jumputan. Sifat percaya diri perlu ditanamkan untuk menumbuhkan jiwa wirausaha
- b. Bagi pendidik harus dapat secara kreatif memiliki ide dalam pemanfaatan limbah lingkungan, seperti pada penelitian ini produk dari limbah kain songketan dan jumputan, dapat di menginovasi serta di kreasikan menjadi produk yang bernilai ekonomis dari pada terbuang tidak ada harganya.
- c. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya meneliti tentang limbah kain khas daerah masing-masing seperti di daerah pulau Jawa, memanfaatkan limbah kain batik menjadi produk kreatif yang bernilai jual tinggi, agar kain khas Nusantara dapat di kenal dan dilestarikan oleh masyarakat.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.  
Azwar, Saifuddin. 2014. Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Palajar.  
Daryanto. 2014. Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

- Indrianti, R. Djaja, S., & Suyadi, B. (2018). Pengaruh Motivasi dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 11(2), 69-75
- Janah, M. (2017). Pemanfaatan Kain Perca Batik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Dora Kecamatan Dora Kavupaten Pekalongan (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Kasmir. 2011. *Kewirausahaan edisi Revisi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Lestari, N. D., & Toyib, M. (2017). Limbah Lingkungan K5PBB sebagai Media Pembelajaran untuk Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa Universitas PGRI Palembang. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 227-240.  
Url: <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/1795>
- Lestari, N.D., & Hayati, S. (2019). Pengaruh Prakerin Terhadap Minat Berwirausaha Siswa di SMK Muhammadiyah 2 Palembang. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 4(1).  
Url: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/JMKSP/article/view/2482>
- Lestari, N. D., & Febrianti, A. (2018). Analisis Kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa Kewirausahaan (PKM-K) Pemanfaatan Limbah Rumah Tangga (Kaleng, Kaca, Styrofoam, Kardus, Kulit Telur). *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 6(2).  
Url: <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/viewFile/1686/1053>
- Lestari, N. D., & Yulaini, E. (2018) Application Of 30 Icon Cuisines In Soouth Sumatera As A Entrepreneurship Learning Media At Pгри University Of Palembang. *International Journal Of Scientific & Technology Research*, ISSN 2277-8616. 7(12), 234-238.  
<https://www.ijstr.org/final-print/dec2018/Application-Of-30-Icon-Cuisines-In-South-Sumatera-As-A-Entrepreneurship-Learning-Media-At-Pгри-University-Of-Palembang.pdf>
- Marliani, N. (2015). Pemanfaatan Limbah Rumah Tangga (sampah anorganik) sebagai bentuk implementasi dari pendidikan lingkungan hidup. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4(2)  
Url: <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/viewFile/146>
- Ningrum, M. A. (2017). Peran keluarga dalam menumbuhkan jiwa wirausaha sejak usia dini. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 2(1), 39-43.
- Nurchayanie, Y. D. (2019). Pembuatan Batik Jumputan Di Desa Kalikatur. *Jurnal Penamas Adi Buana*, 2(2), 33-38.
- Peraturan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia Nomor: P.70/Menlhk/Setjen/Kum.1/8/2016 Tentang Baku Mutu Emisi Usaha dan/atau Kegiatan Pengolahan Sampah Secara Termal.  
Url: <https://drive.google.com/file/d/0Bwsvlo7c-gOuS1lsQXVwc3JVOfk/view>
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 81 Tahun 2012 Tentang Pengelolaan Sampah Rumah Tangga dan Sampah Sejenis Sampah Rumah Tangga.  
Url: <https://drive.google.com/file/d/0Bwsvlo7c-gOuOXNGMIJ1WTIGSGM/view>
- Purwanti, R., & Siregar, S.M. (2016). Sejarah Songket Berdasarkan Data Arkeologi. *Siddhayatra*, 21(2), 97-106.
- Ristiani, Suryawati. 2016. "Pengembangan Teknik Tritik Jumputan Dengan Sistem Lipat Ikat dan Lipat Jelujur", "Dinamika Kerajinan dan Batik", Vol. 33, No. 1, Juni 2016, 9-24.
- Ristyan, A., & Dariska, R. B. (2013). Analisis Pengenalan Motif Songket Palembang Menggunakan Algoritma Propagai Balik.
- Saptono. 2017. "Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter Wawasan, Strategi, dan Langkah Praktis". Jakarta: Erlangga.
- Saputri, D., Ahmad, S., & Lestari, N. D. (2019). "Hubungan Motivasi Belajar Siswa dan Pendapatan Orang Tua Terhadap Minat Melanjutkan Studi ke Perguruan Tinggi SMK Negeri 1 Palembang". *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 7(2).
- Sari, D., & Lestari, N. D. (2018). "Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa". *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 2(2)
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryana, Yuyus & Kartib Bayu. 2011. *Kewirausahaan Pendekatan Karakteristik Wirausaha Sukses*. Jakarta: Kencana.