



PELATIHAN PEMBUATAN SNACK TOWER DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN WIRAUSAHA PESERTA DIDIK SMAN 16 SAMARINDA

Anisa¹✉, Salda Yanti¹, Aloysius Hardoko²

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

²Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Mulawarman

✉email: anisaulfa672@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Dalam konteks pendidikan di abad 21, siswa diharapkan mampu memiliki keterampilan yang kreatif dan dapat bersaing di pasar. Tujuan pelatihan pembuatan *snack tower* ini untuk meningkatkan kreativitas dan kewirausahaan peserta didik. Pelatihan ini dilaksanakan oleh mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan Rumpun Sosial, Universitas Mulawarman pada tanggal 8 Mei 2024 dengan menggunakan metode Dessler, yaitu menganalisis kebutuhan pelatihan, merancang keseluruhan program pelatihan, mengembangkan, menyusun, dan membuat materi pelatihan, menimplementasikan atau menerapkan program pelatihan, dan menilai atau mengevaluasi efektivitas materi. Pelatihan ini diikuti oleh 30 peserta didik kelas X SMAN 16 Samarinda. Terdapat kendala pada saat pelaksanaan kegiatan ini, namun berdasarkan hasil wawancara bahwa kegiatan pelatihan membuat *snack tower* ini terlaksana dengan baik dan efektif. Hal ini terlihat dari respon positif dari siswa serta kehadiran siswa yang mencapai 100% dari target, serta peningkatan keterampilan siswa dalam membuat snack tower tampak signifikan, terlihat dari hasil karya yang mereka buat.

Kata Kunci: Kreativitas; Snack Tower; Wirausaha

Abstract: In the context of education in the 21st century, students are expected to have creative skills and be able to compete in the market. This snack tower-making training aims to improve students' creativity and entrepreneurship. This training was carried out by students of the Social Cluster Pre-Service Teacher Professional Education (PPG), Mulawarman University on May 8, 2024, using the Dessler method, namely analyzing training needs, designing the entire training program, developing, compiling, and creating training materials, implementing or implementing training programs, and assessing or evaluating the effectiveness of the material. This training was attended by 30 class X students of SMAN 16 Samarinda. There were obstacles during the implementation of this activity, but based on the interview results, the snack tower-making training activity was carried out well and effectively. This can be seen from the positive response from students and the attendance of students who reached 100% of the target, as well as the significant increase in students' skills in making snack towers, as seen from the results of the work they made.

Keywords: Creativity; Snack Tower; Entrepreneurship



Article History:

Received: 05-06-2024

Revised : 15-07-2024

Accepted: 23-07-2024

Online : 30-12-2024



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. PENDAHULUAN

Pendidikan di abad ke-21 tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan akademis semata, tetapi juga menekankan pada pengembangan keterampilan dan kompetensi yang diperlukan untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas tinggi (Hasibuan & Prastowo, 2019). Menurut Mardhiyah et al., (2021) pembelajaran abad ke 21 diharapkan dapat membuka lebih besar kesempatan kerja dan memperluas lapangan kerja bagi masyarakat Indonesia sebagai sumber daya manusia yang berkualitas dan unggul. Dimana pada abad ini pengetahuan saja tidaklah cukup tanpa disertai adanya keterampilan didalamnya pada pembelajaran. Keterampilan ini adalah sebuah hal yang krusial dalam berbagai bidang kehidupan kita.

Dalam konteks pendidikan abad 21, peserta didik diharapkan mampu memiliki keterampilan yang kreatif dan dapat bersaing di pasar. Lanjunya pertumbuhan ekonomi serta perubahan dinamis di pasar mengharuskan untuk adanya inovasi dan kreativitas dalam dunia kewirausahaan. Inovasi ini dapat tercapai dengan tingkat kreativitas yang lebih tinggi. Menurut (Wiyono, 2020) kreativitas adalah kemampuan untuk memperkenalkan hal-hal baru ke dalam kehidupan kita. Sejalan dengan hal ini, menurut (Porwani, 2016) bahwa kreativitas merupakan sebuah proses yang dapat berkembang dan meningkat seiring waktu. Proses ini tidak terjadi secara instan, namun melalui upaya dan usaha yang berkelanjutan. Meningkatnya kreativitas di masyarakat dapat dilihat dari kemampuan individu-individu dalam menciptakan berbagai macam inovasi yang bermanfaat. Individu yang mampu menghasilkan ide-ide baru dan solusi kreatif berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi dan pembangunan sosial.

Lebih lanjut, daya saing yang tinggi dalam ekonomi yang berkelanjutan ini sangat bergantung pada keberadaan individu yang memiliki modal kreatif. Modal kreatif ini mencakup berbagai kemampuan, seperti berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berinovasi. Individu yang memiliki modal kreatif ini mampu memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan mereka untuk menciptakan inovasi yang tidak hanya baru, tetapi juga relevan dan aplikatif (Pramesti & Purwanto, 2023). Oleh karena itu, pengembangan kreativitas tidak hanya penting bagi kemajuan pribadi seseorang, tetapi juga untuk kemajuan kolektif dalam masyarakat. Adanya individu-individu yang kreatif dan inovatif, daya saing ekonomi dapat ditingkatkan, dan pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan dapat dicapai. Kreativitas dan inovasi menjadi faktor kunci yang mendukung perkembangan ekonomi yang tangguh dan berkelanjutan di masa depan (Supandi & Burhanudin, 2024).

Pentingnya berwirausaha bagi siswa adalah untuk menambah peluang kerja dan mengembangkan kemampuan mereka dalam menciptakan lapangan kerja baru. Di dalam perekonomian sebuah negara, kewirausahaan memainkan peran penting yaitu dengan membuka lapangan kerja dan menampung tenaga kerja, yang pada akhirnya mampu mengurangi tingkat pengangguran yang ada (Oktapiani et al., 2022). Melalui kewirausahaan ini, siswa tidak hanya

mendapatkan keterampilan praktis dan pengalaman bisnis saja, tetapi juga berkontribusi pada stabilitas dan pertumbuhan ekonomi negara. Salah satu bidang yang mendapatkan perhatian yakni ekonomi kreatif, terutama produk kerajinan seperti *snack tower*. Bisnis pembuatan *snack tower* memberikan peluang kewirausahaan yang menjanjikan. *Snack tower* adalah inovasi menarik yang dimana *snack tower* ini terdiri dari berbagai jenis camilan yang disusun menyerupai kue tart atau kue ulang tahun ataupun bentuk lainnya yang diinginkan. Produk ini menyediakan pilihan menarik bagi konsumen untuk dijadikan hadiah maupun kado pada momen-momen spesial (Ikhtiari et al., 2024). Dimana acara dan momen spesial ini selalu berkaitan dengankali memberi hadiah satu sama lain. Berbagai kalangan di masyarakat melakukan perayaan seperti ulang tahun, acara wisuda, maupun momen setelah seminar dan sidang, hingga momen-momen lainnya (Tusino et al., 2023). Dengan demikian, bisnis *snack tower* dapat menjadi pilihan yang menarik dan relevan bagi konsumen yang mencari hadiah unik dan berkesan. Inovasi ini tidak hanya menawarkan produk yang kreatif dan estetis, tetapi juga memberikan kesempatan bagi pengusaha untuk memenuhi kebutuhan pasar yang terus berkembang. *Snack tower* dapat menjadi simbol penghargaan dan kebahagiaan yang cocok untuk berbagai perayaan, menjadikannya produk yang memiliki potensi pasar yang luas dan beragam. Selain itu, dengan meningkatnya tren pemberian hadiah yang unik dan personal, *snack tower* menawarkan solusi yang sesuai dengan permintaan konsumen modern. Hal ini menunjukkan bahwa bisnis *snack tower* tidak hanya memenuhi kebutuhan estetika dan praktis, tetapi juga memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang dalam industri kreatif dan hadiah.

Disisi lain, untuk mencapai kesuksesan dalam berwirausaha di bidang industri kreatif ini, seseorang perlu memiliki keterampilan dan pengetahuan yang cukup tentang cara membuat *Snack Tower* yang unik dan menarik perhatian pelanggan. Namun, banyak sekali calon wirausahayang tertarik di bidang ini tidak memiliki aksesibilitas maupaun pemahaman yang mendalam tentang teknik dan strategi pembuatan *Snack Tower*. Oleh karena itu, perlu adanya suatu kegiatan pelatihan yang menyeluruh sehingga dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam menghasilkan dan mengelola usaha *Snack Tower* ini. Lebih lanjut, adanya kegiatan pelatihan ini akan meningkatkan kreativitas peserta didik, memungkinkan mereka untuk terus berinovasi dan memenuhi kebutuhan pasar yang dinamis (Bukhari & Saleh, 2024). Dengan demikian, program pelatihan yang komprehensif ini akan memberikan bekal yang diperlukan bagi para calon wirausaha untuk sukses dalam industri kreatif *snack tower*.

Disamping itu, pelatihan ini dapat membantu siswa dalam merumuskan peluang pasar, serta meningkatkan kreativitas dalam merancang produk. Strategi bisnis, sebagai alat organisasi untuk mencapai tujuannya (Wahyuningsih et al., 2021). Menurut Ridwan et al. (2020), hal ini memungkinkan terciptanya peluang kerja, terutama dalam persaingan yang semakin kompetitif saat ini. Sejalan dengan itu, pelatihan *snack tower* sangat relevan di era digital

ini, di mana strategi pemasaran digital berperan penting dalam kesuksesan wirausaha (Sono et al., 2023). *Snack tower* bisa menjadi peluang usaha yang menarik dan menjadi hadiah unik yang digemari oleh banyak kalangan. Pelatihan pembuatan *snack tower* ini memiliki tujuan untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan wirausaha peserta didik SMAN 16 Samarinda.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kami mengadakan "Pelatihan pembuatan *snack tower*" yang bertujuan meningkatkan kreativitas dan wirausaha peserta didik di SMAN 16 Samarinda. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dan wirausaha pada peserta didik sehingga mereka dapat menjadi sumber daya manusia yang memiliki kreativitas dan revolusioner sehingga mampu mendorong pertumbuhan ekonomi (Rusmana, 2020). Kegiatan ini dilaksanakan dengan berkoordinasi dengan pihak sekolah, yaitu Waka Kurikulum untuk mendiskusikan tentang proyek kepemimpinan yang akan diselenggarakan, yaitu pelatihan membuat *snack tower*. Kegiatan ini diselenggarakan pada 8 Mei 2024 pada pukul 13.00 – 15.00 WITA di perpustakaan SMAN 16 Samarinda. Kegiatan ini diikuti oleh 30 peserta yang merupakan perwakilan kelas 10 SMAN 16 Samarinda. Adapun alat dan bahan utama yang diperlukan dalam membuat *snack tower* adalah *snack*, kardus, pita warna, lidi, *topper*, tatakan kue, gunting, lem tembak, *cutter*, dan *double tip*. Pada tahapan awal kegiatan pelatihan membuat *snack tower* ini, panitia menjelaskan terlebih dahulu teknis kegiatan ini. Peserta dibagi menjadi kelompok kecil dengan jumlah 10 anggota tiap kelompok. Setiap kelompok didampingi oleh pemateri dan 1 mentor, yang mana mentor tersebut merupakan panitia penyelenggara, yakni mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan gelombang 1 tahun 2023 Universitas Mulawarman. Pada tahap ini, pemateri menjelaskan terlebih dahulu cara, alat dan bahan yang diperlukan serta cara membuat *snack tower*. Kemudian setiap kelompok langsung mempraktekkan pembuatan *Snack Tower* dengan didampingi oleh mentor.

Sementara itu, hasil yang diharapkan dari kegiatan pelatihan membuat *snack tower* adalah : a) Keterampilan kewirausahaan: Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan yang lebih mendalam mengenai dunia bisnis dan kewirausahaan kepada peserta didik. Dengan demikian, diharapkan dapat membantu mengembangkan minat mereka dalam berwirausaha. b) Kreativitas: Pelatihan membuat *Snack Tower* ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Pada tahap pelaksanaan pelatihan, peserta diberi kebebasan untuk merancang dan membuat *Snack Tower* sesuai dengan keinginan dan kreativitas masing-masing.

B. METODE PELAKSANAAN

Proyek ini berjudul "Pelatihan pembuatan *Snack Tower* di SMAN 16 Samarinda" yang dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2024. Pelatihan ini dilaksanakan oleh mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan Rumpun Sosial, Universitas Mulawarman. Metode yang digunakan dalam

pelatihan membuat *snack tower* ini menggunakan metode Dessler. Adapun tahapan metode Dessler adalah (Yatimah et al., 2021):

1. Menganalisis kebutuhan pelatihan.
 - a. Mengobservasi kegiatan ekstrakurikuler dan P5 di Sekolah.
 - b. Mengidentifikasi pelatihan yang dibutuhkan.
 - c. Berkoordinasi dengan pihak sekolah.
2. Merancang keseluruhan program pelatihan.
 - a. Merancang kegiatan pelatihan.
 - b. Menyusun anggaran dan kebutuhan pelatihan.
 - c. Mencari pemateri yang ahli dalam bidangnya.
3. Mengembangkan, menyusun dan membuat materi pelatihan.
Berkoordinasi dengan pemateri terkait materi presentasi terkait pembuatan *snack tower*.
4. Mengimplementasikan atau menerapkan program pelatihan.
 - a. Melaksanakan pelatihan pembuatan *snack tower* kepada peserta pelatihan yaitu 30 perwakilan siswa dari kelas 10.
 - b. Praktik membuat *snack tower* setiap kelompok dengan didampingi oleh mentor.
5. Menilai atau mengevaluasi efektivitas materi.
 - a. Melakukan pengukuran kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan yang dilakukan melalui wawancara.
 - b. Mengevaluasi kegiatan pelatihan yang telah dilakukan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan *snack tower* yang dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2024 ini di ikuti oleh 30 orang peserta yang merupakan perwakilan kelas 10. Pelatihan ini merupakan upaya mahasiswa untuk dapat berkontribusi di sekolah dan mendukung kemajuan pendidikan yang ada di SMAN 16 Samarinda serta memperkuat kerja sama antara universitas dan sekolah dalam bidang pengembangan profesional guru. Beberapa tahapan dalam kegiatan pelatihan ini antara lain:

1. Menganalisis kebutuhan pelatihan.
Pada tahap ini mahasiswa melakukan observasi pada kegiatan ekstrakurikuler dan Projek Penguatan Pelajar Pancasila (P5) di Sekolah. Dari observasi tersebut didapat informasi bahwa siswa aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler dan Projek Penguatan Pelajar Pancasila (P5) pelatihan membuat *paperbag*, membuat busana dari bahan bekas, dan membuat pupuk kompos dari daun kering di lingkungan sekolah. Dari hasil observasi tersebut mahasiswa menyimpulkan perlu adanya suatu inovasi pelatihan yang dapat melatih kreativitas dan wirausaha peserta didik. Oleh karena itu, dirancang sebuah program pelatihan bagi peserta didik untuk membuat *snack tower* yang dapat mengembangkan keterampilan dan bernilai jual. Selanjutnya mahasiswa berkoordinasi dengan pihak sekolah yaitu waka kurikulum terkait dengan proyek *snack tower* dan disetujui oleh pihak sekolah.

2. Merancang keseluruhan program pelatihan.

Dalam tahap ini, mahasiswa merancang pelatihan dengan menentukan lokasi, anggaran, dan sasaran kegiatan serta menentukan pemateri kegiatan. Mahasiswa juga menyusun proposal untuk disampaikan kepada pihak SMAN 16 Samarinda. Proposal ini berisi detail terkait tujuan, sasaran, anggaran, jadwal, alat dan bahan yang diperlukan pada saat pelatihan. Selain itu mahasiswa juga menyiapkan hal-hal teknis seperti, laptop, LCD proyektor untuk mendukung kelancaran pelatihan.

3. Mengembangkan, menyusun dan membuat materi pelatihan.

Mahasiswa pada tahap ini berkoordinasi dan konfirmasi dengan pemateri terkait dengan materi yang akan dipresentasikan kepada peserta pelatihan.

4. Mengimplementasikan atau menerapkan program pelatihan.

Kegiatan dilaksanakan pada hari Rabu, 08 Mei 2024 di perpustakaan SMAN 16 Samarinda. Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan Gelombang 1 tahun 2023 Universitas Mulawarman selaku panitia pelaksana terlebih dahulu hadir di sekolah pada pukul 07.00 WITA untuk memberikan arahan serta menyiapkan pelatihan. Selanjutnya panitia langsung menuju ke tempat pelaksanaan acara yaitu di perpustakaan dan disambut oleh peserta yang ada disana tepat pada pukul 12.00 WITA. Panitia pelaksana langsung melakukan persiapan, seperti mempersiapkan tempat pelatihan, memasang banner.



Gambar 1. Pembukaan oleh panitia pelaksana

Berdasarkan gambar 1, panitia membuka kegiatan pelatihan *snack tower* yang disampaikan oleh Anisa, S.Pd Selanjutnya, acara dilanjutkan dengan kata sambutan dari Ketua Panitia. Kemudian kegiatan dimulai dengan pania menjelaskan teknis pelaksanaan pelatihan membuat *Snack Tower*. Peserta dibagi menjadi tiga kelompok, masing-masing kelompok memiliki 10 orang anggota. Setiap kelompok ini akan didampingi oleh satu mentor, yang merupakan panitia penyelenggara, yaitu mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan. Para mentor tersebut akan memberikan penjelasan serta mendampingi peserta dalam pembuatan *snack tower*.



Gambar 2. Penyampaian materi oleh pemateri

Berdasarkan gambar 2, pemateri yaitu ibu Zintia Tarukallo melakukan kegiatan pelatihan membuat *snack tower* penyampaian materi tersebut terdiri dari keperluan alat dan bahan, langkah-langkah pembuatan dan menampilkan contoh *snack tower* yang sudah jadi dan tanya jawab dengan peserta pelatihan.



Gambar 3. Kegiatan praktik pembuatan buket *snack*

Selanjutnya pada gambar 3, peserta melakukan praktik membuat *snack tower* bersama dengan kelompok yang telah dibagi dengan didampingi oleh mentor dengan waktu yang diberikan. Pada tahap ini peserta dapat mengkreasikan *snack tower* sesuai dengan kreatifitas mereka. Setiap kelompok bekerja sama dalam memilih berbagai jenis camilan, menyusunnya dengan cara yang unik, dan menciptakan desain yang menarik. Dengan bimbingan mentor, peserta dapat belajar teknik penyusunan yang tepat, mengembangkan ide-ide kreatif, dan mengekspresikan bakat mereka dalam menciptakan *Snack Tower* yang estetik dan inovatif. Setelah pendampingan dan monitoring, peserta pelatihan mengumpulkan hasil *snack tower* yang telah di praktikkan. Gambar 4 adalah hasil *snack tower* yang telah dibuat oleh setiap kelompok.



Gambar 4. Hasil *snack tower* peserta pelatihan

5. Mengevaluasi efektivitas materi.

Pada tahap ini, panitia melakukan wawancara dengan perwakilan setiap kelompok dari untuk mengetahui keefektifan kegiatan pelatihan pembuatan *snack tower*, berikut adalah kutipan wawancara yang telah dilakukan,

P : *Bagaimana pesan dan kesan peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan membuat snack tower?*

A : *Setelah melakukan kegiatan pelatihan membuat snack tower ini saya sangat senang dan puas karena saya bisa belajar membuat snack tower dan dapat melatih kreatifitas saya. Saya harap kegiatan seperti ini dapat terus dilakukan di SMA Negeri 16 Samarinda.*

W : *Kesan dan pesan saya terkait kegiatan ini adalah saya senang dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan ini karena saya memang menyukai kegiatan membuat kerajinan tangan dan ini menjadi ide bagi saya dan teman teman untuk bisa berwirausaha kreatif seperti snack tower karena proses nya mudah dan menyenangkan alat dan bahannya juga mudah didapatkan.*

D : *saya puas dengan adanya Pelatihan membuat snack tower ini karena saya mendapatkan banyak pelajaran dari sini seperti membuat snack tower, dan mengkreasikannya menjadi snack tower yang unik dan menarik dan menurut saya ini merupakan ide yang bagus untuk berwirausaha bagi saya dan teman teman karena ini bisa menjadi hadiah-hadiah untuk banyak kegiatan seperti ulangtahun dan lainnya.*

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan diperoleh secara umum bahwa kegiatan pelatihan membuat *snack tower* terlaksana dengan baik dan efektif. Hal ini terlihat dari respon positif dari siswa serta kehadiran siswa yang mencapai 100% dari target, dan antusiasme mereka yang tinggi selama kegiatan berlangsung dari awal hingga akhir. Selain itu pula pemahaman dan keterampilan peserta terhadap materi yang disampaikan juga tampak meningkat. Peserta juga menyadari bahwa kerajinan tangan adalah bagian dari

industri kreatif dan produk akhirnya memiliki nilai yang signifikan. Di akhir acara, hasil Snack Tower yang telah dibuat oleh setiap kelompok akan dinilai. Penilaian tersebut mencakup aspek kerapian serta keserasian perpaduan warna.

Dalam proses pelaksanaan kegiatan tentunya terdapat hal-hal yang perlu di perbaiki dan ditingkatkan. Berikut ini hal-hal yang perlu ditingkatkan bagi panitia dan pemateri guna memperbaiki efektifitas dan mengetahui sejauh mana tujuan kegiatan ini tercapai. Berikut ini beberapa hal yang menjadi kendala dan perlu diperbaiki dan ditingkatkan:

1. Bagi panitia

Adapun kendala yang dihadapi pada saat pelaksanaan pelatihan yaitu alat dan bahan yang ternyata diluar prediksi estimasi dana yang kami buat, contohnya pada saat pelaksanaan isi dari lem tembak ternyata kurang. Adapun solusinya kami meminta lem tembak tambahan kepada TU SMAN 16 Samarinda.

2. Bagi pemateri

Materi yang disampaikan akan lebih menarik dan mudah dipahami jika disertai dengan video tutorial, sehingga tidak monoton dan dapat tersampaikan dengan lebih baik.

Kendala-kendala di atas merupakan refleksi dan evaluasi bagi panitia dan pemateri, serta menjadi bahan pembelajaran yang bermakna untuk penyelenggaraan kegiatan di masa yang akan datang. Untuk keberlanjutan pelatihan kreativitas dan wirausaha ini, beberapa langkah dapat dilakukan, seperti dukungan dari pihak sekolah, pemberian penghargaan kepada peserta yang mengikuti pelatihan untuk memotivasi mereka, serta monitoring dan evaluasi yang berkelanjutan. Semua langkah ini akan memastikan keberlanjutan dan kesuksesan pelatihan membuat snack tower di SMAN 16 Samarinda.

D. SIMPULAN

Peningkatan keterampilan siswa dalam membuat *snack tower* tampak signifikan, terlihat dari hasil karya yang mereka buat. Sektor pelatihan ini penting di era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, terutama bagi kalangan muda. Secara umum peserta pelatihan berpendapat bahwa pelatihan ini berhasil menumbuhkan peluang berwirausaha mereka. Pelatihan pembuatan snack tower dinilai efektif dalam mengembangkan kreativitas dan jiwa wirausaha siswa, menunjukkan bahwa program ini layak diteruskan dan dikembangkan lebih lanjut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak dapat tim penulis lakukan sendiri, namun adanya berbagai pihak terkait yang terlibat dalam proses pelaksanaannya. Pada kesempatan ini tim penulis mengucapkan terimakasih kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Mulawarman, Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) FKIP Universitas Mulawarman, SMA Negeri 16 Samarinda, dan Noor Ellyawati., S.Pd., M.M selaku

dosen pembimbing lapangan atas dukungan yang telah diberikan guna terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini.

REFERENSI

- Bukhari, A., & Saleh, K. (2024). Pengembangan Minat Wirausaha Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 4 Kota Serang. *Jurnal Penyuluhan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 24-30. <https://doi.org/10.59066/jppm.v3i1.645>
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia SD/MI. *Magistra: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman*, 10(1), 26-50. <https://doi.org/10.31942/mgs.v10i1.2714>
- Ikhtiari, K., Nurfadila, N., Ibrahim, F. N., Syam, H., & Shaleh, M. (2024). Snack Tower as A Contemporary Business Opportunity to Increase Village Income. *Advances in Community Services Research*, 2(1), 1-7. <https://doi.org/10.60079/acsr.v2i1.160>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. 71(1), 63–71.
- Oktapiani, S., Andriani, S., Hartini, Sari, P. R. K., & Fietroh, M. N. (2022). Meningkatkan Young Enterprenership Dan Creative Enterprenership di SMKN 2 Sumbawa Besar. *Mafaza: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 83-92. <https://doi.org/10.32665/mafaza.v2i1.445>
- Porwani, S. (2016). *Kreativitas Dan Inovasi Wirausaha Terhadap Kualitas*. 2(2), 1–23.
- Pramesti, R. A. A., & Purwanto, E. (2023). Pengembangan Kreativitas Masyarakat Melalui Workshop Buket Snack di Desa Jaan sebagai Alternatif Peningkatan Pendapatan Keluarga. *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 367–373.
- Ridwan, M. I., Asfar, A. M. I. T., Erwing, & Jamaluddin. (2020). Pelatihan Pembuatan Buket Bunga dan Snack Sebagai Kado Wisuda di Perpustakaan Bone. *SNPKM: Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2, 51–58.
- Rusmana, D. (2020). Pengaruh Keterampilan Digital Abad 21 Pada Pendidikan Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Kompetensi Kewirausahaan Peserta Didik SMK. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.26740/jepk.v8n1.p17-32>
- Sono, M. G., Erwin, E., & Muhtadi, M. A. (2023). Strategi Pemasaran Digital dalam Mendorong Keberhasilan Wirausaha di Era Digital. *Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan West Science*, 1(4), 312-324. <https://doi.org/10.58812/jekws.v1i04.712>
- Supandi, A. & Burhanudin. (2024). Peran Pendidikan Kewirausahaan Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Inovasi Berwirausaha Pada Siswa SMK. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 89–92.
- Tusino, T., Rinawati, A., Wijaya, A., Yuliaputri, A., Aji, E. S., Rahmawati, L., Azhar, M. F., Prakoso, P., Hanifah, R., & Anjelina, R. D. (2023). Penguatan

Ekonomi Masyarakat melalui Pelatihan Pembuatan Buket Snack bagi Ibu-Ibu PKK. *Surya Abdimas*, 7(3), 422-427. <https://doi.org/10.37729/abdimas.v7i3.2884>

Wahyuningsih, R., Anggraini, P. N., Vebyanti, S. E., & Susanti, A. (2021). *Pelatihan Pembuatan Bucket Bunga Dan Snack Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Jombang Jawa Timur*. 1(3), 523–531.

Wiyono, H. D. (2020). Kreativitas Dan Inovasi Dalam Berwirausaha. *Jurnal USAHA*, 1(2), 19–25. <https://doi.org/10.30998/juuk.v1i2.503>

Yatimah, D., Sari, E., Karnadi, Irvansyah, A., Adman, & Solihin. (2021). Pelatihan Keterampilan Limpad Menjadi Hantaran Pengantin Untuk Meningkatkan Ekonomi Ibu-Ibu PKK di Sukabumi. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm/article/view/2552>