PENGARUH PROGRAM KOKURIKULER KEWIRAUSAHAAN TERHADAP KREATIVITAS DAN MINAT BERWIRAUSAHA SISWA SMA NEGERI 2 PEKANBARU

Tahi Pardamean Sitorus[1], Gusnardi[2], Maharani[3]
[1]Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi
[2,3] Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi
Alamat e-mail: [1]tahi.pardamean4093@student.unri.ac.id ,

ABSTRACT

*This study aims to determine the influence of the entrepreneurship co-curricular program on the creativity and entrepreneurial interest of Grade X students at SMA Negeri 2 Pekanbaru. The study employs a quantitative approach with an associative research design. The population consists of 445 Grade X students at SMA Negeri 2 Pekanbaru who participated in the entrepreneurship co-curricular program (known as *Gelar Karya*). A sample of 82 students was determined using Slovin's formula and selected via proportional random sampling, ensuring that each class contributed a proportional number of students and had an equal chance of being selected as respondents. Data were collected using a Likert-scale questionnaire and analyzed through classical assumption tests and simple linear regression using SPSS software. The results indicate that the entrepreneurship co-curricular program has a positive and significant influence on student creativity, with a regression coefficient of 0.541 and a coefficient of determination (R-squared) of 0.517, representing a 51.7% contribution. The program also has a positive and significant influence on student entrepreneurial interest, with a regression coefficient of 0.410 and a coefficient of determination (R-squared) of 0.251, representing a 25.1% contribution. The findings reveal that the entrepreneurship co-curricular program exerts a greater influence on creativity than on entrepreneurial interest. Thus, a project-based entrepreneurship co-curricular program can serve as an effective learning strategy for developing students' creativity and entrepreneurial interest.*

Keywords: Co-curricular activities, creativity, entrepreneurial interest

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh program kokurikuler kewirausahaan terhadap kreativitas dan minat berwirausaha siswa kelas X SMA Negeri 2 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Populasi penelitian berjumlah 445 siswa kelas X SMA Negeri 2 Pekanbaru yang mengikuti program kokurikuler kewirausahaan (Gelar Karya). Sampel penelitian sebanyak 82 siswa ditentukan menggunakan rumus Slovin dan dipilih menggunakan teknik proportional random sampling sehingga setiap kelas memperoleh jumlah sampel yang proporsional dan memiliki

kesempatan yang sama untuk menjadi responden. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner berskala Likert dan dianalisis menggunakan uji asumsi klasik serta analisis regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program kokurikuler kewirausahaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa dengan koefisien regresi sebesar 0,541 dan nilai koefisien determinasi *(R Square)* sebesar 0,517, yang menunjukkan kontribusi sebesar 51,7%. Program kokurikuler kewirausahaan juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berwirausaha siswa dengan koefisien regresi sebesar 0,410 dan nilai koefisien determinasi *(R Square)* sebesar 0,251, yang menunjukkan kontribusi sebesar 25,1%. Temuan penelitian menunjukkan bahwa program kokurikuler kewirausahaan memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap kreativitas dibandingkan terhadap minat berwirausaha siswa. Dengan demikian, program kokurikuler kewirausahaan berbasis proyek dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas dan minat berwirausaha siswa.

Kata Kunci: *Kokurikuler, kreativitas, minat berwirausaha*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan instrumen utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, kreatif, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan sosial maupun ekonomi. Di era transformasi digital dan persaingan global, lulusan sekolah menengah tidak hanya dituntut memiliki kompetensi akademik, tetapi juga kreativitas, kemandirian, serta jiwa kewirausahaan sebagai bekal menghadapi perubahan dunia kerja (Tjahjono *et al.,* 2025). Sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Melalui Kurikulum Merdeka, pemerintah juga menekankan penguatan karakter dan kompetensi abad ke-21 melalui pembelajaran berbasis proyek yang mendukung terbentuknya Profil Pelajar Pancasila (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).

Secara empiris, pengembangan jiwa kewirausahaan pada generasi muda masih menjadi tantangan. Badan Pusat Statistik (2025) mencatat bahwa Tingkat pengangguran terbuka lulusan SMA mencapai 6,35% dan lulusan SMK sebesar 8,00%, sementara rasio

kewirausahaan nasional baru mencapai 3,29%, masih berada di bawah negara-negara maju. Selain itu, persentase pemuda Indonesia yang berwirausaha sebesar 19,49% menunjukkan bahwa minat masyarakat, khususnya generasi muda, untuk memilih kewirausahaan sebagai pilihan karier masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas sekaligus meningkatkan minat berwirausaha sejak di lingkungan sekolah.

Kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan gagasan yang orisinal, bernilai, dan dapat diterapkan untuk memecahkan permasalahan, sedangkan minat berwirausaha merupakan kecenderungan seseorang untuk memilih aktivitas kewirausahaan sebagai pilihan karier di masa depan. Kedua aspek tersebut dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses perencanaan, produksi, hingga pemasaran suatu produk. Salah satu bentuk pembelajaran yang mendukung proses tersebut adalah kegiatan kokurikuler berbasis proyek, yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman nyata sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, rasa percaya diri, serta ketertarikan terhadap dunia usaha (Sari & Wahyudi, 2021; Hidayat & Nurjanah, 2023; Rahmawati & Setiawan, 2024).

SMA Negeri 2 Pekanbaru merupakan salah satu sekolah yang mengimplementasikan program kokurikuler kewirausahaan melalui kegiatan Gelar Karya. Program ini dilaksanakan secara wajib bagi seluruh siswa kelas X melalui tahapan pemberian materi kewirausahaan, praktik pembuatan produk, dan pemasaran produk dalam kegiatan bazar. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan pihak sekolah, masih ditemukan beberapa permasalahan. Pada aspek kreativitas, sebagian siswa masih mengalami kesulitan mengembangkan ide yang orisinal, cenderung meniru desain yang telah ada, serta belum mampu mengembangkan produk secara lebih inovatif. Sementara itu, pada aspek minat berwirausaha, sebagian siswa masih lebih berorientasi menjadi

pencari kerja daripada menciptakan usaha sendiri, belum memiliki perencanaan usaha yang jelas, dan masih kurang percaya diri dalam menghadapi risiko berwirausaha.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan mampu meningkatkan kreativitas maupun minat berwirausaha peserta didik. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pembelajaran kewirausahaan secara umum atau hanya mengkaji salah satu variabel, sehingga belum banyak penelitian yang secara khusus menguji pengaruh program kokurikuler kewirausahaan yang bersifat wajib, terstruktur, dan berbasis proyek terhadap kreativitas dan minat berwirausaha siswa sekolah menengah atas secara bersamaan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada pengkajian program kokurikuler kewirausahaan dalam implementasi Kurikulum Merdeka melalui kegiatan Gelar Karya dengan mengukur pengaruhnya terhadap dua variabel sekaligus, yaitu kreativitas dan minat berwirausaha siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh program kokurikuler kewirausahaan terhadap kreativitas dan minat berwirausaha siswa kelas X SMA Negeri 2 Pekanbaru.

B. Kajian Teori

Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan ide, gagasan, atau produk yang baru, berbeda, dan memiliki nilai guna dalam memecahkan suatu permasalahan (OECD, 2022; Runco & Jaeger, 2020). Dalam penelitian ini, kreativitas mengacu pada teori berpikir divergen yang dikemukakan oleh Guilford (1950; 1967), yang terdiri atas empat dimensi, yaitu *fluency* (kelancaran berpikir), *flexibility* (keluwesan berpikir), *originality* (keaslian ide), dan *elaboration* (kemampuan mengembangkan ide). Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teori kreativitas 4P dari Rhodes (1961) yang menjelaskan bahwa kreativitas dipengaruhi oleh empat komponen, yaitu person, process, product, dan press. Dalam konteks penelitian ini, program kokurikuler kewirausahaan berperan sebagai press (lingkungan belajar) yang mendorong berkembangnya proses berpikir

kreatif siswa hingga menghasilkan produk yang inovatif.

Minat berwirausaha merupakan kecenderungan individu untuk memilih aktivitas kewirausahaan sebagai pilihan karier di masa depan. Penelitian ini menggunakan *Theory of Planned Behavior* (Ajzen, 1991) sebagai landasan teori, yang menjelaskan bahwa minat berwirausaha dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu *attitude toward behavior* (sikap terhadap perilaku), *subjective norms* (norma subjektif), dan *perceived behavioral control* (kontrol perilaku persepsian). Melalui program kokurikuler kewirausahaan, siswa memperoleh pengalaman langsung dalam merencanakan, memproduksi, dan memasarkan produk sehingga mampu membentuk sikap positif terhadap kewirausahaan, memperoleh dukungan sosial dari lingkungan sekolah, serta meningkatkan kepercayaan diri untuk memulai usaha.

Program kokurikuler merupakan kegiatan pembelajaran di luar jam intrakurikuler yang bertujuan memperkuat, memperdalam, dan memperkaya kompetensi peserta didik serta mendukung penguatan karakter sesuai Profil Lulusan. Pelaksanaan program kokurikuler kewirausahaan dalam penelitian ini didasarkan pada *Experiential Learning Theory* yang dikemukakan oleh Kolb (2015), yang menjelaskan bahwa pembelajaran berlangsung melalui empat tahapan, yaitu *concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization,* dan *active experimentation.* Melalui kegiatan Gelar Karya, siswa memperoleh pengalaman langsung dalam proses perencanaan usaha, produksi, inovasi produk, pemasaran, hingga evaluasi hasil usaha sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Berdasarkan landasan teori tersebut, penelitian ini mengajukan dua hipotesis, yaitu: (1) Program Kokurikuler Kewirausahaan berpengaruh positif terhadap kreativitas siswa SMA Negeri 2 Pekanbaru; dan (2) Program Kokurikuler Kewirausahaan berpengaruh positif terhadap minat berwirausaha siswa SMA Negeri 2 Pekanbaru.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis

penelitian asosiatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Program Kokurikuler Kewirausahaan terhadap kreativitas dan minat berwirausaha siswa. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Pekanbaru pada bulan Mei 2026.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 2 Pekanbaru yang mengikuti Program Kokurikuler Kewirausahaan (Gelar Karya) sebanyak 445 siswa yang tersebar pada sembilan kelas. Jumlah sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%, sehingga diperoleh 82 responden. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik proportional random sampling, sehingga setiap kelas memperoleh jumlah sampel yang proporsional sesuai dengan jumlah siswanya dan setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai responden.

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner (angket) dengan skala Likert lima tingkat, yaitu Sangat Setuju (5), Setuju (4), Kurang Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Penelitian ini terdiri atas satu variabel bebas, yaitu Program Kokurikuler Kewirausahaan (X), serta dua variabel terikat, yaitu Kreativitas (Y_1) dan Minat Berwirausaha (Y_2). Variabel Program Kokurikuler Kewirausahaan diukur melalui lima indikator, yaitu perencanaan kegiatan usaha, pelaksanaan produksi produk, inovasi dalam desain dan produk, pengemasan dan strategi pemasaran, serta evaluasi hasil usaha. Variabel Kreativitas diukur melalui empat indikator, yaitu *fluency, flexibility, originality, dan elaboration.* Variabel Minat Berwirausaha diukur melalui empat indikator, yaitu ketertarikan terhadap kegiatan usaha, keinginan membuka usaha sendiri, perencanaan usaha di masa depan, dan kesiapan mengambil risiko usaha.

Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson dan diuji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha.* Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan valid dan reliabel sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan

karakteristik masing-masing variabel. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov–Smirnov* Test dan uji linearitas menggunakan *Test for Linearity*. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh Program Kokurikuler Kewirausahaan terhadap Kreativitas ($X \rightarrow Y_1$) dan Minat Berwirausaha ($X \rightarrow Y_2$). Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS *Statistics.*

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap 82 responden menunjukkan gambaran umum data untuk masing-masing variabel sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Variabel	N	Minimun	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Kokurikuler Kewirausahaan (X)	82	34	80	68,40	7,93	62,89
Kreativitas (Y_1)	82	37	60	49,66	5,97	35,66
Minat Berwirausaha (Y_2)	82	35	60	49,38	6,49	42,09

Sumber: Data olahan SPSS, 2026

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap 82 responden menunjukkan bahwa variabel Program Kokurikuler Kewirausahaan memperoleh nilai rata-rata sebesar 68,40 dengan standar deviasi 7,93, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Variabel Kreativitas memperoleh nilai rata-rata sebesar 49,66 dengan standar deviasi 5,97 sehingga berada pada kategori tinggi. Sementara itu, variabel Minat Berwirausaha memiliki nilai rata-rata sebesar 49,38 dengan standar deviasi 6,49 dan juga berada pada kategori tinggi.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan Program Kokurikuler Kewirausahaan di SMA Negeri 2 Pekanbaru telah berjalan dengan sangat baik dan diikuti oleh tingkat kreativitas serta minat berwirausaha siswa yang relatif tinggi. Nilai rata-rata kreativitas yang sedikit lebih tinggi dibandingkan minat berwirausaha menunjukkan bahwa pengalaman belajar melalui kegiatan Gelar Karya lebih cepat membentuk kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan

memengaruhi minat mereka untuk berwirausaha. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas lebih mudah berkembang melalui pengalaman belajar secara langsung, sedangkan minat berwirausaha dipengaruhi pula oleh berbagai faktor lain, seperti lingkungan keluarga, pengalaman pribadi, kondisi ekonomi, serta orientasi karier siswa.

Uji Asumsi Klasik

Hasil uji normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov–Smirnov Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,200 pada model pengaruh Program Kokurikuler Kewirausahaan terhadap Kreativitas dan sebesar 0,053 pada model pengaruh Program Kokurikuler Kewirausahaan terhadap Minat Berwirausaha. Kedua nilai signifikansi 7 tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data residual berdistribusi normal.

Selanjutnya, hasil uji linearitas menunjukkan bahwa hubungan antara Program Kokurikuler Kewirausahaan dengan Kreativitas maupun Minat Berwirausaha memiliki nilai signifikansi Deviation from Linearity lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat linear sehingga memenuhi salah satu asumsi dalam analisis regresi linear sederhana.

Pengujian Hipotesis

Pengaruh Program Kokurikuler Kewirausahaan terhadap Kreativitas

Tabel 2. Hasil Regresi Linear Sederhana Pengaruh Program Kokurikuler Kewirausahaan terhadap Kreativitas

Keterangan	*Nilai*
Konstanta (a)	*12,62*
Koefisien Regresi (b)	*0,541*
R	*0,719*
R Square	*0,517*
Adjusted R Square	*0,511*
F hitung	*85,537*
t hitung	*9,249*
Signifikansi	*0,000*

Sumber: Data olahan SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa Program Kokurikuler Kewirausahaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa. Nilai koefisien regresi sebesar 0,541 menunjukkan bahwa setiap peningkatan Program Kokurikuler Kewirausahaan akan meningkatkan kreativitas siswa sebesar 0,541 satuan. Selain itu, nilai signifikansi sebesar 0,000 (<0,05) menunjukkan bahwa hipotesis pertama diterima.

Nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,517 menunjukkan bahwa Program Kokurikuler Kewirausahaan mampu menjelaskan 51,7% variasi kreativitas siswa, sedangkan 48,3% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Nilai tersebut menunjukkan bahwa Program Kokurikuler Kewirausahaan memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap perkembangan kreativitas siswa.

Temuan ini sejalan dengan Experiential Learning Theory yang dikemukakan oleh Kolb (2015), yang menjelaskan bahwa pengalaman belajar secara langsung mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Melalui kegiatan Gelar Karya, siswa memperoleh pengalaman mulai dari merencanakan usaha, memproduksi produk, melakukan inovasi, hingga memasarkan hasil karya sehingga memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Hasil penelitian ini juga mendukung teori kreativitas Guilford yang menekankan pentingnya kemampuan berpikir divergen melalui aspek *fluency, flexibility, originality, dan elaboration*. Selama mengikuti Program Kokurikuler Kewirausahaan, siswa didorong untuk menghasilkan berbagai ide, mengembangkan desain produk yang inovatif, menyelesaikan permasalahan produksi, serta menyempurnakan produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, program tersebut mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan.

Pengaruh Program Kokurikuler Kewirausahaan terhadap Minat Berwirausaha

Tabel 3. Hasil Regresi Linear Sederhana Pengaruh Program Kokurikuler Kewirausahaan terhadap Minat Berwirausaha

Keterangan	*Nilai*
Konstanta (a)	*21.318*
Koefisien Regresi (b)	*0,410*
R	*0,501*
R Square	*0,251*
Adjusted R Square	*0,242*
F hitung	*26.869*
t hitung	*5.184*
Signifikansi	*0,000*

Sumber: Data olahan SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 3. diperoleh Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa Program Kokurikuler Kewirausahaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berwirausaha siswa.

Nilai koefisien regresi sebesar 0,410 dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05) menunjukkan bahwa

hipotesis kedua diterima. Nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,251 menunjukkan bahwa Program Kokurikuler Kewirausahaan memberikan kontribusi sebesar 25,1% terhadap minat berwirausaha siswa, sedangkan 74,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian, seperti lingkungan keluarga, pengalaman pribadi, kondisi ekonomi, dukungan sosial, serta karakteristik individu.

Hasil penelitian ini sesuai dengan *Theory of Planned Behavior* (Ajzen, 1991), yang menjelaskan bahwa minat seseorang untuk berwirausaha dipengaruhi oleh sikap terhadap perilaku, norma subjektif, dan persepsi terhadap kemampuan dirinya. Program Kokurikuler Kewirausahaan memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menjalankan aktivitas usaha sehingga mampu membentuk sikap positif terhadap kewirausahaan serta meningkatkan keyakinan diri dalam menjalankan usaha.

Meskipun demikian, besarnya pengaruh Program Kokurikuler Kewirausahaan terhadap minat berwirausaha masih lebih rendah dibandingkan terhadap kreativitas. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat berwirausaha merupakan konstruk psikologis yang dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal sehingga memerlukan proses pembentukan yang lebih panjang dibandingkan kreativitas. Oleh karena itu, pelaksanaan program kokurikuler perlu didukung oleh kegiatan lanjutan, seperti pendampingan kewirausahaan, kolaborasi dengan pelaku usaha, dan pemberian pengalaman bisnis yang berkelanjutan agar minat berwirausaha siswa dapat berkembang secara lebih optimal.

Pembahasan

Pengaruh Program Kokurikuler Kewirausahaan terhadap Kreativitas

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Program Kokurikuler Kewirausahaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa kelas X SMA Negeri 2 Pekanbaru. Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai koefisien regresi sebesar 0,541 dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05), sehingga hipotesis pertama diterima. Nilai koefisien determinasi *(R Square)* sebesar 0,517 menunjukkan bahwa Program Kokurikuler Kewirausahaan

memberikan kontribusi sebesar 51,7% terhadap kreativitas siswa, sedangkan 48,3% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Besarnya kontribusi tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan Program Kokurikuler Kewirausahaan melalui kegiatan Gelar Karya mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendorong berkembangnya kreativitas siswa. Melalui kegiatan perencanaan usaha, pembuatan produk, inovasi desain, pengemasan, hingga pemasaran produk, siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan ide-ide baru, memecahkan permasalahan yang muncul selama proses produksi, serta menghasilkan produk yang memiliki nilai tambah. Pengalaman belajar tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kreatif sekaligus mengembangkan kemampuan dalam menghasilkan solusi yang inovatif.

Temuan penelitian ini sejalan dengan *Experiential Learning Theory* yang dikemukakan oleh Kolb (2015), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik memperoleh pengalaman secara langsung melalui tahapan *concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization,* dan *active experimentation.* Seluruh tahapan tersebut tercermin dalam pelaksanaan Program Kokurikuler Kewirausahaan di SMA Negeri 2 Pekanbaru, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai kewirausahaan, tetapi juga pengalaman nyata dalam menjalankan suatu kegiatan usaha.

Hasil penelitian ini juga mendukung teori kreativitas Guilford (1950; 1967) yang menjelaskan bahwa kreativitas berkembang melalui kemampuan berpikir divergen yang meliputi *fluency, flexibility, originality, dan elaboration.* Selama mengikuti Program Kokurikuler Kewirausahaan, siswa didorong untuk menghasilkan berbagai alternatif ide, mengembangkan desain produk yang lebih menarik, menyelesaikan berbagai kendala dalam proses produksi, serta menyempurnakan produk yang dihasilkan. Selain itu, teori kreativitas 4P dari Rhodes (1961) juga menjelaskan bahwa lingkungan (press) memiliki peran penting dalam mendorong berkembangnya kreativitas individu. Dalam penelitian

ini, Program Kokurikuler Kewirausahaan berfungsi sebagai lingkungan belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan kreativitasnya melalui aktivitas kewirausahaan yang berbasis proyek.

Dengan demikian, Program Kokurikuler Kewirausahaan tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan pendukung pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa melalui pengalaman belajar yang nyata dan berpusat pada peserta didik.

Pengaruh Program Kokurikuler Kewirausahaan terhadap Minat Berwirausaha

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Program Kokurikuler Kewirausahaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berwirausaha siswa kelas X SMA Negeri 2 Pekanbaru. Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai koefisien regresi sebesar 0,410 dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05), sehingga hipotesis kedua diterima. Nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,251 menunjukkan bahwa Program Kokurikuler Kewirausahaan memberikan kontribusi sebesar 25,1% terhadap minat berwirausaha siswa, sedangkan 74,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengalaman yang diperoleh siswa selama mengikuti Program Kokurikuler Kewirausahaan mampu menumbuhkan ketertarikan terhadap kegiatan usaha, meningkatkan keberanian untuk mencoba berwirausaha, serta memberikan pengalaman langsung mengenai proses menjalankan usaha. Melalui kegiatan Gelar Karya, siswa tidak hanya belajar membuat produk, tetapi juga mempelajari cara menentukan harga, mempromosikan produk, berinteraksi dengan konsumen, serta melakukan evaluasi terhadap hasil penjualan. Pengalaman tersebut memberikan gambaran nyata mengenai proses kewirausahaan sehingga mampu meningkatkan minat siswa untuk berwirausaha.

Temuan penelitian ini sesuai dengan *Theory of Planned Behavior* yang dikemukakan oleh Ajzen (1991), yang menjelaskan bahwa minat berwirausaha dipengaruhi oleh sikap terhadap perilaku *(attitude toward behavior),* norma *subjektif (subjective*

norms), dan kontrol perilaku persepsian *(perceived behavioral control).* Program Kokurikuler Kewirausahaan memberikan pengalaman belajar yang mampu membentuk sikap positif terhadap kewirausahaan, meningkatkan dukungan dari lingkungan sekolah melalui kerja kelompok dan bimbingan guru, serta memperkuat keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya dalam menjalankan usaha.

Meskipun demikian, kontribusi Program Kokurikuler Kewirausahaan terhadap minat berwirausaha masih lebih kecil dibandingkan terhadap kreativitas. Hal ini menunjukkan bahwa minat berwirausaha merupakan aspek psikologis yang tidak hanya dipengaruhi oleh pengalaman belajar di sekolah, tetapi juga oleh lingkungan keluarga, kondisi ekonomi, pengalaman pribadi, pengaruh teman sebaya, serta tujuan karier yang dimiliki siswa. Oleh karena itu, pengembangan minat berwirausaha memerlukan dukungan yang berkelanjutan melalui kegiatan pendampingan, kolaborasi dengan pelaku usaha, serta pemberian pengalaman kewirausahaan yang lebih intensif agar minat tersebut dapat berkembang secara optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Program Kokurikuler Kewirausahaan merupakan salah satu bentuk implementasi Kurikulum Merdeka yang efektif dalam mengembangkan kreativitas dan minat berwirausaha siswa. Namun, pengaruh program terhadap kreativitas lebih besar dibandingkan terhadap minat berwirausaha, sehingga diperlukan penguatan program yang berkelanjutan agar tidak hanya mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, tetapi juga mendorong terbentuknya orientasi berwirausaha sebagai pilihan karier di masa depan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, Program Kokurikuler Kewirausahaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas dan minat berwirausaha siswa kelas X SMA Negeri 2 Pekanbaru. Pengaruh program lebih besar terhadap kreativitas dibandingkan terhadap minat berwirausaha. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan Program Kokurikuler Kewirausahaan melalui kegiatan Gelar Karya efektif

dalam mengembangkan kreativitas siswa sekaligus meningkatkan minat berwirausaha sebagai bagian dari implementasi pembelajaran berbasis proyek di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. Organizational Behavior and Human Decision Processes, 50(2), 179–211.

Annisa, O., Rachmadina, N., Ramawati, D. B., & Verdaningsih, Y. (2025). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Kokurikuler Pada Pembelajaran Ekonomi Kurikulum Merdeka Berbasis Deep Learning Di SMA Al Islam 1 Surakarta. Jurnal Media Akademik (JMA), 3(12), 3031–5220.

Arikunto, S. (2021). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Edisi revisi). Rineka Cipta.

Badan Pusat Statistik. (2025). Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Februari 2025. Jakarta: BPS.

Badan Standar Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). Kokurikuler.

Beghetto, R. A. (2021). Creativity in the classroom. Cambridge Journal of Education, 51(2), 135–148. https://doi.org/10.1080/10400419.2020.1764592

Fitri, L. (2020). Pengaruh kegiatan kokurikuler PAI terhadap pembentukan sikap sosial siswa MTs Jam'iyyatul Khair. Jurnal Pendidikan Islam, 5(1), 45–56.

Guilford, J. P. (1950). Creativity. American Psychologist, 5(9), 444–454. https://doi.org/10.1037/h006348713

Guilford, J. P. (1967). The nature of human intelligence. McGraw-Hill.

Hidayat, T., & Nurjanah, S. (2023). Implementasi project-based learning dalam meningkatkan kompetensi kewirausahaan siswa SMA. Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan, 11(1), 55–68.

Hutomo, E. J., Isanawikrama, & Nurina. (2025). Hubungan Self-Efficacy dan Kreativitas terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa. IKRAITH-Ekonomika, 8(3), 11951198.

Jamiatul, M., Ciputat, K., Diajukan, S., Tarbiyah, F. I., Gelar, M., & Pendidikan, S. (2020). Pengaruh kegiatan ko-kurikuler PAI di sekolah terhadap pembentukan sikap sosial siswa. Kementerian Pendidikan,

Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan. Jakarta: Kemendikbudristek.

Kolb, D. A. (2015). Experiential learning: Experience as the source of

learning and development (2nd ed.). Pearson Education.

Mukhtar, S., Wardana, L. W., Wibowo, A., & Shandy, B. (2021). Does entrepreneurship education and culture promote students' entrepreneurial intention? The mediating role of entrepreneurial mindset. Cogent https://doi.org/10.1080/2331186X.2021.1918849

OECD. (2022). PISA 2022 Creative Thinking Framework. Education, 8(1).

Pratama, R., & Suhartini, T. (2022). Faktor-faktor yang memengaruhi minat berwirausaha siswa SMA. Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan, 10(1), 45–58.

Pratama, Y. A., & Dewi, L. (2023). Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila sebagai Program Kokurikuler: Studi Analisis Persepsi Guru. DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik, 7, 135–142.

Rahman, F., & Suryani, L. (2023). Pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa dalam kegiatan kewirausahaan sekolah. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ekonomi, 15(1), 45–57.

Rahmawati, A., & Setiawan, B. (2024). Pembelajaran berbasis proyek dan peningkatan minat berwirausaha siswa sekolah menengah. Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi, 12(1), 33–46.

Rhodes, M. (1961). An analysis of creativity. The Phi Delta Kappan, 42(7), 305–310.

Rumengan, H. A., Dotulong, L., & Mintardjo, C. M. O. M. (2024). Analisis Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Lingkungan Keluarga dan Motivasi Diri Terhadap 14 Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa FEB UNSRAT. Jurnal EMBA, 12(4), 267277.

Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2020). The standard definition of creativity. Creativity Research Journal, 32(2), 1–8.

Sari, M., & Wahyudi, A. (2021). Model project-based learning dalam pengembangan kreativitas peserta didik. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 28(3), 189–198.

Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Alfabeta.

Suryana. (2020). Kewirausahaan: Kiat dan proses menuju sukses. Salemba Empat.

Tjahjono, B., Hermawan, D., Millah, S., & Evans, R. (2025). Bridging the Skills Gap Curriculum Transformation for Automation Industries and the Role of Digital Technopreneurship. APTISI Transactions on Technopreneurship, 7(2), 650–662. https://doi.org/10.34306/att.v7i2.620

Wang, J., Murad, M., Fu, B., Tufail, M. S., Mirza, F., & Rafiq, M. (2021). Impact of entrepreneurial education, mindset, and creativity on

entrepreneurial intention: Mediating role of entrepreneurial self-efficacy. Frontiers in Psychology, 12, 724440. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.724440

Wardana, L. W., Narmaditya, B. S., Wibowo, A., Mahendra, A. M., Wibowo, N. A., Harwida, G., & Rohman, A. N. (2020). The impact of entrepreneurship education and students' entrepreneurial mindset: The mediating role of attitude and selfefficacy. Heliyon, 6(9), e04922. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04922

Wulandari, D., & Kurniawan, R. (2021). Analisis kreativitas siswa dalam pembelajaran kewirausahaan. Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan, 9(1), 21–33.