

Pengembangan Produk Wall Decor Interaktif dengan Pendekatan Edusociopreneurship: Studi Kasus Madrasah Aliyah (MA) Ibadurrochman

Analysis of Market Potential and Development of Interactive Wall Decor Products with an Edusociopreneurship Approach: Case Study of MA Ibadurohman

Abdul Rahman Prasetyo¹, Joko Sayono¹, Ahmad Mursyidun Nidhom¹, Ilham Fatkhu Romadho¹, Nila Rahmawati¹, Mohamad Firzon Ainur Roziqin¹, Alby Aruna¹, Eka Putri Surya¹

¹ Universitas Negeri Malang, Malang
Corresponding author: prasetyo.fs@um.ac.id

Abstrak

Kegiatan ini mempunyai tujuan dalam pengembangan produk wall decor interaktif. Prosesnya, dilakukan di Madrasah Aliyah (MA) Ibadurrochman. Pengabdian ini bertujuan untuk menganalisis potensi pasar serta strategi pengembangan produk yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan partisipasi siswa. Melalui pendekatan berbasis aset (*aset based community development*). Kegiatan ini mengimplementasikan pendekatan edusociopreneurship dalam membantu mengidentifikasi peluang pasar, menciptakan model pengembangan produk wall decor interaktif, dan mengembangkan sistem pemasaran yang inovatif. Hasilnya, sinergi antara pendidikan, inovasi, dan kewirausahaan dalam konteks pengabdian kepada masyarakat berbasis melakukan pengembangan produk edukatif yang berkelanjutan dan inovatif melalui produk unggulan wall decor interaktif.

Kata Kunci: Pengembangan, Walldecor, Interaktif, MA Ibadurrochman

Abstract

This activity aims to develop interactive wall decor products. The process is carried out at Madrasah Aliyah (MA) Ibadurrochman. This service aims to analyze market potential and product development strategies that can improve the quality of learning and student participation. Through an asset-based approach (asset-based community development). This activity implements an edusociopreneurship approach to help identify market opportunities, create interactive wall decor product development models, and develop innovative marketing systems. As a result, the synergy between education, innovation and entrepreneurship in the context of community service is based on developing sustainable and innovative educational products through superior interactive wall decor products.

Keywords: Development, Walldecor, Interactive, MA Ibadurrochman.

PENDAHULUAN

Pendidikan pesantren yang inovatif sangat penting untuk menghasilkan generasi yang inovatif, berpengetahuan luas, dan siap menghadapi tantangan masa depan (Rahmawati & Nurachadija, 2023). Interaktif wall decor adalah jenis teknologi baru yang menggabungkan dinding dengan interaksi dan pembelajaran produk interaktif wall decor memiliki prospek pasar yang sangat menjanjikan. Pendekatan edusociopreneurship menggabungkan pendidikan, sosial, dan kewirausahaan untuk membuat solusi yang bermanfaat bagi masyarakat (Hananto & Murtafiah, 2022).

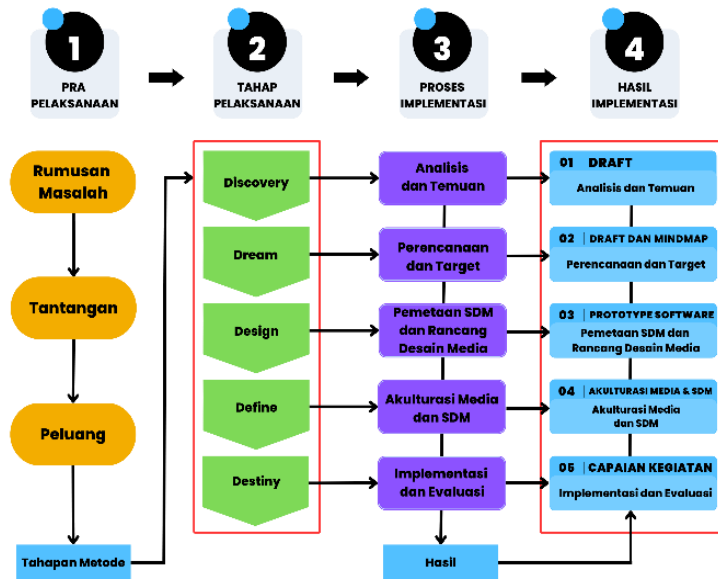
Pengembangan produk interaktif Wall Decor menggunakan pendekatan edusociopreneurship akan memberikan dampak positif pada pendidikan secara keseluruhan selain keuntungan ekonomi dan social (Batoebara, 2021). Produk ini akan menjadi salah satu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang inovatif dan efektif, sesuai dengan MA Ibadurohman. Hal ini menjadi langkah inovatif dalam pengembangan kedua pendidikan dan bisnis di sektor pendidikan (My et al., 2022).

Produk ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Pengembangan produk ini juga akan mencerminkan nilai-nilai dan tanggung jawab sosial dengan menerapkan pendekatan edusociopreneurship yang sangat unik dan mempunyai pasar menarik dalam ruang lingkup produk unggulan Madrasah Aliyah.

Kegiatan ini akan melibatkan kolaborasi antara sekolah, pengembang produk, dan komunitas pendidikan untuk mengembangkan produk wall decor interaktif dengan pendekatan edusociopreneurship di MA Ibadurohman. Ini akan memastikan bahwa produk yang dihasilkan akan relevan, berkelanjutan, dan memenuhi kebutuhan yang sebenarnya. Melalui hasil dan proses pelaksanaan secara holistik dan menyeluruh, MA Ibadurohman diharapkan dapat mengambil keputusan strategis yang tepat untuk mengembangkan produk ini, yang akan meningkatkan kualitas pendidikan dan memiliki efek positif yang signifikan bagi siswa, sekolah, dan masyarakat secara keseluruhan (Gunawan et al., 2022). Produk ini dapat menyesuaikan pengalaman belajar dengan kebutuhan dan gaya belajar individu dengan fitur interaktifnya yang dapat disesuaikan (Iriaji et al., 2023; Marcelliantika et al., 2022). Hal ini akan membantu siswa dengan kebutuhan khusus untuk berpartisipasi secara aktif dalam kelas, meningkatkan keinginan mereka untuk belajar, dan mencapai hasil yang lebih baik.

METODE

Metode ABCD ini berfokus pada pendekatan berbasis komunitas sebagai aset penting dalam pengembangan proyek (Al-Kautsari, 2019). Melalui proses pelaksanaan ini, MA Ibadurohman dan sebagai mitra dianggap memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan. Pendekatan ABCD, (Harrison et al., 2019) memandang komunitas sebagai sumber daya yang kaya akan keterampilan, pengetahuan, dan sumber daya manusia yang dapat berkontribusi pada pengembangan produk wall decor interaktif.



Gambar 1. Metode ABCD

Pengumpulan Data

Analisis pasar dilakukan untuk membuat produk Wall Decor Interaktif memenuhi kebutuhan pelanggan. Analisis ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan survei. Setelah itu, pelatihan melalui sistem partisipasi aktif tentang desain produk, strategi pemasaran, manajemen produksi, dan teknologi interaktif. Produk dipromosikan melalui kerja sama dengan toko seni serta platform e-commerce, situs web, dan media sosial. Tahap selanjutnya, dilakukan evaluasi untuk mengetahui reaksi pelanggan, penjualan, dan umpan balik dari pelatihan. Produk interaktif wall decor dirancang untuk meningkatkan kesadaran budaya, menciptakan nilai edusosial, dan memberikan pengalaman unik. Untuk mengevaluasi efektivitas, data tentang produk, pelatihan, dan pemasaran sangat penting. Selain itu, evaluasi dampak sosial, pembinaan lanjutan, pengembangan jejaring, dan diseminasi hasil dilakukan. Langkah ini diharapkan meningkatkan komunitas wirausaha dan berdampak positif pada masyarakat.

Analisis Data

Uji Validasi Media dan Uji Validasi Materi

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Persentase skor validasi

$\sum x$ = Jumlah skor indikator disetiap kategori

$\sum xi$ = Jumlah skor total skor

100% = Konstanta

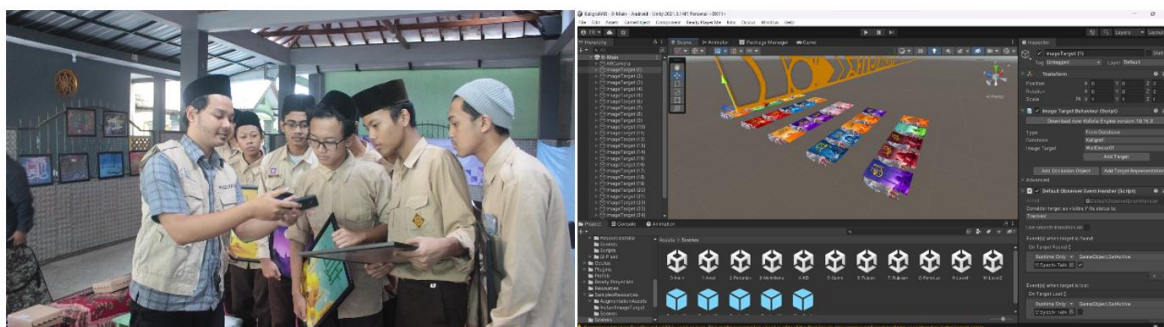
Setelah melakukan analisis uji validasi maka untuk mengetahui kesimpulan yang telah dicapai, berikut adalah tabel kriteria kelayakan media:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Tingkat Pencapaian (%)	Klasifikasi
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Kurang Layak
0	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pelaksanaan



Gambar 2. Proses Pengembangan Walldcor Interaktif

Proses pembuatan dekorasi dinding interaktif dimulai dengan melakukan pengembangan produk yang mendalam. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa produk dekorasi dinding yang interaktif sangat diminati, terutama di bidang pendidikan. Hal ini menjadi dasar untuk membuat produk yang disesuaikan dengan kebutuhan pelanggan. Selama proses pengembangan produk, tim berkonsentrasi pada desain inovatif dan teknologi interaktif augmented reality yang akan digunakan (Senoprabowo et al., 2019). Mereka mempertimbangkan berbagai aspek pendidikan, fungsionalitas, dan estetika (Darwoto & Amirudin, 2020). Salah satu keunggulan utama produk wall decor interaktif ini adalah kemampuannya untuk menggabungkan elemen dekoratif dengan pembelajaran, membuat lingkungan belajar yang menarik dan interaktif (Napitupulu et al., 2022).

Melalui proses pengembangan produk ini, pendekatan edusociopreneurship memberikan nilai tambahan. Sebagai upaya memastikan bahwa produk ini benar mendukung pembelajaran yang efektif, tim bekerja sama dengan institusi pendidikan, guru, dan pakar pendidikan (Bariroh, 2022). Selain itu, mereka mempertimbangkan faktor sosial seperti dampak positif terhadap lingkungan dan komunitas lokal. Berkaitan dengan hal ini, produk ini tidak hanya menguntungkan secara ekonomi tetapi juga membawa dampak sosial yang positif. Secara keseluruhan, proses pengembangan wall decor interaktif menggunakan pendekatan edusociopreneurship di MA Ibadurohman menunjukkan bagaimana penerapan pendekatan holistik dalam pengembangan produk dapat menghasilkan solusi yang tidak hanya inovatif dari segi desain dan teknologi, tetapi

juga mempertimbangkan aspek sosial dan pendidikan (Adam, 2021). Oleh karena itu, produk ini memiliki potensi besar untuk sukses di pasar dan memberikan manfaat besar bagi pengguna dan masyarakat secara keseluruhan.



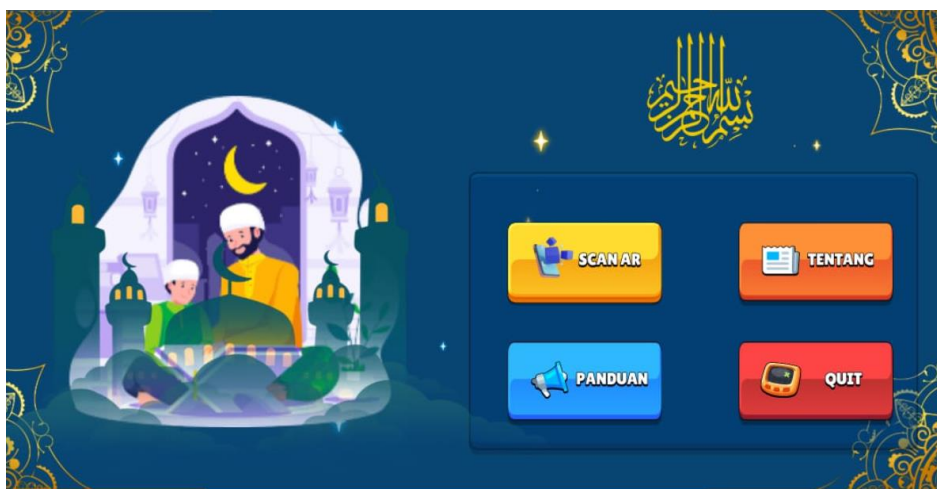
Gambar 3. Desiminasi Media Kepada Peserta Pelatihan

Berkaitan proses hal ini, desiminasi media mengacu pada penyebaran informasi dan temuan pengembangan kepada peserta pelatihan. Pendidikan, elemen sosial, dan kewirausahaan dapat diintegrasikan melalui pendekatan edusociopreneurship yang digunakan dalam pelaksanaan ini (Arifin, 2020). Kegiatan desiminasi media ini memiliki beberapa manfaat yang patut diperhatikan. Pertama, desiminasi media ini menggabungkan elemen pendidikan dan bisnis secara efektif. Melalui proses pendampingan ini, peserta pelatihan yang merupakan bagian dari lingkungan pendidikan MA Ibadurohman, dapat secara langsung aktif terlibat. Mereka tidak hanya menerima hasil teknologi tepat guna, tetapi mereka juga memperoleh pengetahuan tentang metode pengembangan, cara pengembangan, analisis pasar, dan konsep bisnis yang relevan (Yanto et al., 2023). Hal ini memberikan kesempatan berharga bagi peserta pelatihan untuk memperluas pemahaman mereka tentang hubungan antara dunia bisnis dan pendidikan (Pajarianto et al., 2021).

Desiminasi media ini memungkinkan pembelajaran yang efektif melalui proses pelatihan memiliki kemampuan untuk menerapkan hasil pelaksanaan secara praktis. Hal ini dapat membantu mereka menjadi lebih baik dalam membuat produk wall decor interaktif (Hariyanto et al., 2023). Peserta pelatihan termotivasi untuk berinovasi dan berwirausaha melalui desiminasi media ini. Menyampaikan ide tentang edusociopreneurship dan temuan pelaksanaan yang relevan, peserta pelatihan dapat meningkatkan kemampuan kreatif mereka untuk menemukan peluang pasar dan membuat produk baru (Rukmana et al., 2021).

Hal ini memungkinkan peserta pelatihan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep edusociopreneurship, meningkatkan transfer pengetahuan, dan meningkatkan kemampuan inovatif mereka. Oleh karena itu, kegiatan desiminasi media ini dapat dianggap sebagai langkah penting untuk mendukung pengembangan

kewirausahaan dan produk mural interaktif di MA Ibadurohman. Kegiatan ini juga memberikan manfaat jangka panjang bagi peserta pelatihan (Rukmana et al., 2021).



Gambar 4. User Interface Media Pemindai Objek

Pengembangan antarmuka pengguna (User Interface/UI) yang memiliki beberapa manfaat penting adalah hasil dari kegiatan ini (Aruna et al., 2022). Pertama, UI media pemindai objek ini dirancang untuk menjadi mudah digunakan dan terjangkau. Media pemindai objek ini mudah digunakan oleh siswa dan guru MA Ibadurohman karena tampilannya yang mudah dipahami. Keunggulan ini sangat penting untuk pendidikan karena memungkinkan pengguna untuk berkonsentrasi pada proses pembelajaran tanpa hambatan teknis yang signifikan. Antarmuka pengguna ini memungkinkan pengguna memindai item yang relevan dengan pelajaran, yang menghasilkan pengalaman belajar yang lebih berguna di mana siswa dapat mengaitkan teori dengan item dunia nyata.

Selain itu, UI media pemindai objek ini memiliki komponen interaktif yang memungkinkan pengguna terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Alby Aruna Ulya Aziza Fitriya & Arimbawa, 2021). Melalui konsep edusociopreneurship, antarmuka pengguna (UI) juga membantu konsep pengembangan produk yang berkelanjutan. Melalui proses interaksi langsung dengan materi pelajaran, partisipasi aktif, keterjangkauan, dan dukungan untuk pendekatan edusociopreneurship, antarmuka antarmuka ini memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan peluang pengembangan produk yang berkelanjutan dalam lingkungan pendidikan.



Gambar 5. Evaluasi dan Desiminasi Produk

Proses ini penting untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan untuk mencapai tujuan pendidikan, sosial, dan kewirausahaan yang telah ditetapkan adalah evaluasi. Sebaliknya, diseminasi adalah proses menyampaikan produk kepada masyarakat umum dan pihak-pihak yang berkepentingan. Salah satu keuntungan dari evaluasi dan diseminasi produk ini adalah kemampuan untuk memastikan bahwa wall decor interaktif ini benar-benar efektif dalam mencapai tujuan pendidikan (Cahyaningtias & Ridwan, 2022). Melalui proses evaluasi yang cermat, kelemahan, dan perbaikan dapat ditemukan untuk meningkatkan kualitas produk. Aspek kewirausahaan proyek juga didukung oleh evaluasi dan diseminasi produk (Nurfaqih & Fahmi, 2018).

Evaluasi dan diseminasi produk dalam pendidikan juga membantu menciptakan siklus umpan balik yang konstruktif antara pengembang produk, guru, dan siswa. Ini memungkinkan pengembang untuk terus meningkatkan produk mereka berdasarkan pendapat pengguna akhir, sehingga produk tersebut tetap relevan dan bermanfaat bagi pendidikan. Secara keseluruhan, pengembangan produk Wall Decor Interaktif dengan pendekatan edusociopreneurship. Proyek ini dapat memastikan bahwa produknya benar-benar mendukung tujuan pendidikan, sosial, dan kewirausahaan yang diinginkan dengan menggunakan pendekatan ilmiah yang cermat (Sudarko & Tjitropranoto, 2018).

Hasil Analisis Data

1. Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil analisis data validasi ahli media pada aspek desain dan tampilan diperoleh persentase skor sebesar 89,3%, aspek operasional memperoleh persentase skor 90,6%, dan aspek kualitas interaktivitas memperoleh persentase skor 88%. Rata – rata persentase keseluruhan hasil validasi ahli media yaitu sebesar 89,3% sehingga skor tingkat pencapaian tersebut dapat diklasifikasikan sangat layak. Dimana media sangat layak diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian validasi media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Validasi Media

No	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	%	Kriteria
1	Desain dan Tampilan	67	75	89,3	Sangat Layak
2	Operasional	68	75	90,6	Sangat Layak
3	Kualitas Teknis	88	100	88	Sangat Layak
X		223	250	89,3	Sangat Layak

2. Validasi Materi

Berdasarkan hasil analisis data validasi ahli materi pada aspek kesesuaian isi dan tujuan diperoleh persentase skor sebesar 93,3%, aspek keterbacaan memperoleh persentase skor 89,3%, dan aspek relevansi materi memperoleh persentase skor 90%. Rata – rata persentase keseluruhan hasil validasi ahli materi yaitu sebesar 90,8% sehingga skor tingkat pencapaian tersebut dapat diklasifikasikan sangat layak. Dimana media sangat layak diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. penilaian validasi materi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Analisis Validasi Materi

No	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	%	Kriteria
1	Kesesuaian isi dan tujuan	70	75	93,3	Sangat Layak
2	Keterbacaan	67	75	89,3	Sangat Layak
3	Relevansi materi	90	100	90	Sangat Layak
X		227	250	90,8	Sangat Layak

KESIMPULAN

Produk ini mendorong kreativitas, meningkatkan kemampuan soft skill pengembangan media interaktif, dan meningkatkan kemandirian Madrasah Aliyah (MA) Ibadurrochman. Melalui proses pengembangan ini, tim pelaksana berhasil meningkatkan dan merancang kualitas produk untuk memberikan kontribusi berkelanjutan melalui produk unggulan wall décor interaktif Madrasah Aliyah (MA) Ibadurrochman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Seluruh pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini mempunyai sumber dana tunggal Non APBN Universitas Negeri Malang Tahun 2023.



DAFTAR PUSTAKA

- Adam, B. (2021). PERANAN MANAJEMEN STRATEGI DAN MANAJEMEN OPERASIONAL DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN. *Jurnal Tahdzibi : Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.24853/tahdzibi.3.2.57-66>
- Alby Aruna Ulya Aziza Fitriya, N. F. P. I., & Arimbawa, A. G. R. (2021). SCULPTURE AND CARVING ART VIRTUAL MODULE BASED ON 3D AUGMENTED REALITY. *ISoLEC Proceedings*, 5(1), 1–6.
- Al-Kautsari, M. M. (2019). ASSET-BASED COMMUNITY DEVELOPMENT: STRATEGI PENGEMBANGAN MASYARAKAT. *Jurnal Empower : Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 4(2), 259–278. <https://doi.org/10.24235/empower.v4i2.4572>
- Arifin, S. (2020). MARKETING PENDIDIKAN: *Tadris : Jurnal Penelitian dan Pemikiran Pendidikan Islam*, 14(1), Article 1. <https://doi.org/10.51675/jt.v14i1.75>
- Aruna, A., Iriaji, I., & Rini, D. R. (2022). DIGITAL LEARNING MEDIA FOR CULTURAL ARTS CLASS-VII PROTOTYPE CURRICULUM INTEGRATED 6C AND TPCK. *International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies (ICADECS)*, 4(1). <http://conference.um.ac.id/index.php/icadecs/article/view/7921>
- Bariroh, Z. (2022). Manajemen Pemasaran Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Qita Kota Malang Sebagai Lembaga Pendidikan Baru. *Ar-Rosikhun: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.18860/rosikhun.v1i3.16317>
- Batoebara, M. U. (2021). INOVASI DAN KOLABORASI DALAM ERA KOMUNIKASI DIGITAL. *PUBLIK REFORM: JURNAL ADMINISTRASI PUBLIK*, 8(1), Article 1.
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), Article 2.
- Darwoto, & Amirudin, M. F. (2020). Program Peningkatkan Kreativitas Santri di Pesantren Darussalam Sumbersari Melalui Pelatihan Desain Grafis. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Desa (JPMD)*, 1(1), Article 1.
- Gunawan, H. I., Hamda, N., & Tasia, F. E. (2022). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Proses Pembelajaran di Pondok Pesantren Ar Rosyidiyah Cikupa. *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), Article 3.



- Hananto, S., & Murtafiah, N. H. (2022). STRATEGI MANAJEMEN PEMASARAN PENDIDIKAN MADRASAH. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 8(02), Article 02. <https://www.journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/553>
- Hariyanto, Iriaji, Prasetyo, A. R., Vega, B. L. A., Marcelliantika, A., Aruna, A., Surya, E. P., & Taufani, A. R. (2023). Pagelaran Smartland: Using Virtual Reality Media to Increase Hybrid Tourist Visits for the Pottery Industry. *KnE Social Sciences*, 277–284. <https://doi.org/10.18502/kss.v8i15.13942>
- Harrison, R., Blickem, C., Lamb, J., Kirk, S., & Vassilev, I. (2019). Asset-Based Community Development: Narratives, Practice, and Conditions of Possibility—A Qualitative Study With Community Practitioners. *SAGE Open*, 9(1), 2158244018823081. <https://doi.org/10.1177/2158244018823081>
- Iriaji, I., Prasetyo, A. R., Aruna, A., Surya, E. P., Vega, B. L. A., & Marcelliantika, A. (2023). Virtual Reality Trimatra and Dwimatra Laboratory Visual Art Materials for Higher Education. *KnE Social Sciences*, 154–160. <https://doi.org/10.18502/kss.v8i15.13922>
- Marcelliantika, A., Surya, E. P., Vega, B. L. A., Aruna, A., Rini, D. R., Iriaji, I., & Prasetyo, A. R. (2022). DESIGN OF GAME-BASED LEARNING MEDIA THE HISTORY OF GENERAL SOEDIRMAN'S JOURNEY IN THE PACITAN REGENCY GERILYA WAR. *International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies (ICADECS)*, 4(1). <http://conference.um.ac.id/index.php/icadecs/article/view/7915>
- My, M., Hayat, N., Chaniago, F., & Erlianto, M. (2022). STRATEGI PEMASARAN JASA PENDIDIKAN DALAM MENINGKATKAN CITRA SEKOLAH. *PARAMUROBI: JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v5i1.2717>
- Napitupulu, R. H. M., Yanti, E. R., Aulawi, H., Anggraeny, P. N., & Kurniawan, D. (2022). Pelatihan Pembelajaran Sejarah Islam Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Karya untuk Masyarakat (JKuM)*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.36914/jkum.v3i1.658>
- Nurfaqih, M. I., & Fahmi, R. A. (2018). *Social Entrepreneurship (Kewirausahaan Sosial) dalam Perspektif Ekonomi Islam* [Working Paper]. Program Studi Ekonomi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/9780>
- Pajarianto, H., Ukas, I., & Pribadi, I. (2021). KEBERLANJUTAN PROGRAM PENGEMBANGAN KEWIRAUSAHAAN DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALOPO. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 250–257. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.4910>



- Rahmawati, S., & Nurachadija, K. (2023). Inovasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Strategi Mutu Pendidikan. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(5), 01–12. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i5.303>
- Rukmana, A. Y., Harto, B., & Gunawan, H. (2021). Analisis Analisis Urgensi Kewirausahaan Berbasis Teknologi (Technopreneurship) dan Peranan Society 5.0 dalam Perspektif Ilmu Pendidikan Kewirausahaan. *JSMA (Jurnal Sains Manajemen Dan Akuntansi)*, 13(1), Article 1. <https://doi.org/10.37151/jsma.v13i1.65>
- Senoprabowo, A., Muqoddas, A., & Hasyim, N. (2019). Desain Grafis untuk Meningkatkan Nilai Kaligrafi pada Santri dan Pengurus Pondok Pesantren Al-Hadi Kabupaten Demak. *International Journal of Community Service Learning*, 3(4), Article 4. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v3i4.21792>
- Sudarko, S., & Tjitropranoto, P. (2018). Telaah Perubahan Paradigma Kewirausahaan dari Perspektif Inovasi Ekonomi dan Sosial. *Jurnal Ilmiah Respati*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.52643/jir.v9i2.298>
- Yanto, A., Wanto, D., & Murniyanto, M. (2023). Marketing Dalam Manajemen Pendidikan Islam: Strategi Peningkatan Minat Masyarakat Terhadap Madrasah diMA Darussalam Kepahiang. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(1), 122–133. <https://doi.org/10.19109/elidare.v9i1.14218>