



Memberdayakan Siswa SMK melalui Pelatihan Kewirausahaan dan Desain Produk: Pelibatan Masyarakat di SMK Terpadu Husnul Hidayah Mojokerto

Empowering Vocational High School Students through Entrepreneurship and Product Design Training: Community Involvement at Husnul Hidayah Integrated Vocational High School, Mojokerto

Budiyono Santoso ^{1*}

¹ Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Syariah Riyadlul Jannah Mojokerto

Korespondensi penulis: budiyonosantoso77@gmail.com

Article History:

Received: Maret 12, 2024;

Revised: Maret 18, 2024;

Accepted: April 17, 2024;

Online Available: April 30, 2024;

Keywords: *entrepreneurship, product design, training, vocational students, community service*

Abstract: *Entrepreneurship and product design training is a strategic approach to foster creativity, innovation, and independence among vocational students. This community service activity aimed to introduce basic concepts of entrepreneurship, product idea development, and creative thinking to students at SMK Terpadu Husnul Hidayah Gondang Mojokerto. The implementation methods included initial observation, lecture presentations, discussions, and evaluation through pre- and post-training questionnaires. Results indicated that 92% of participants experienced an increase in understanding of entrepreneurship and product design. The training was considered highly beneficial by 84% of participants, while 79% appreciated the interactive learning process. This activity demonstrates that integrating entrepreneurial education into vocational schools can enhance student readiness for the challenges of the business world.*

Abstrak

Pelatihan kewirausahaan dan desain produk merupakan salah satu pendekatan strategis untuk menumbuhkan jiwa kreatif, inovatif, dan mandiri pada siswa SMK. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan konsep dasar kewirausahaan, ide pengembangan produk, serta memperkuat kemampuan berpikir kreatif siswa SMK Terpadu Husnul Hidayah Gondang Mojokerto. Metode pelaksanaan meliputi observasi awal, pemaparan materi, diskusi, serta evaluasi melalui kuesioner pre dan post kegiatan. Hasil menunjukkan bahwa 92% peserta mengalami peningkatan pemahaman terhadap konsep kewirausahaan dan desain produk. Pelatihan ini dinilai sangat bermanfaat oleh 84% peserta, dan interaksi dalam pelatihan diapresiasi oleh 79% peserta. Kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi pendidikan kewirausahaan dalam pendidikan vokasi dapat meningkatkan kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan dunia kerja dan usaha..

Kata Kunci: kewirausahaan, desain produk, pelatihan, siswa SMK, pengabdian masyarakat.

1. PENDAHULUAN

Era digital dan tantangan dunia kerja yang semakin kompleks di tengah kondisi global yang dikenal dengan istilah VUCA (Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity) menuntut generasi muda, khususnya siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), untuk memiliki keterampilan adaptif dan berorientasi pada inovasi. Dalam konteks ini, technopreneurship atau kewirausahaan berbasis teknologi menjadi pendekatan strategis untuk menyiapkan lulusan yang tidak hanya siap kerja, tetapi juga mampu menciptakan peluang usaha secara mandiri (Simatupang & Suryani, 2020). Technopreneurship mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, serta mengintegrasikan teknologi dalam proses penciptaan produk dan jasa yang

bernilai ekonomi tinggi (Riyanti, 2017).

Namun demikian, berdasarkan temuan lapangan dan hasil wawancara awal dengan pihak sekolah, diketahui bahwa sebagian besar siswa SMK, termasuk di wilayah Mojokerto, masih memiliki pemahaman yang terbatas tentang konsep kewirausahaan, khususnya dalam konteks pengembangan produk dan inovasi berbasis teknologi. Banyak siswa yang masih berorientasi menjadi pekerja daripada pencipta lapangan kerja. Hal ini diperkuat oleh hasil survei internal sekolah yang menunjukkan bahwa hanya 26% siswa memahami dasar-dasar kewirausahaan, dan kurang dari 15% yang mampu mengidentifikasi peluang usaha di sekitarnya.

SMK Terpadu Husnul Hidayah Gondang, yang menjadi lokasi kegiatan pengabdian ini, dipilih sebagai subyek pengabdian karena beberapa alasan strategis. Sekolah ini berada di wilayah semi-perkotaan yang cukup potensial secara sumber daya lokal, namun belum memiliki program sistematis terkait pelatihan kewirausahaan. Selain itu, pihak sekolah menyambut baik inisiatif penguatan kapasitas siswa di bidang pengembangan produk dan ide usaha sebagai bagian dari upaya mewujudkan visi sekolah sebagai pusat pendidikan vokasi berbasis karakter dan kemandirian.

Kegiatan pengabdian ini dirancang untuk memberikan pengenalan tentang kewirausahaan, desain produk, serta keterampilan berpikir kreatif kepada siswa-siswa SMK. Tujuan khusus dari kegiatan ini adalah: (1) meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dasar kewirausahaan dan *technopreneurship*; (2) melatih kemampuan siswa dalam mengembangkan ide produk kreatif; dan (3) menumbuhkan motivasi siswa untuk berwirausaha sejak usia sekolah. Dengan pelatihan ini, diharapkan terjadi perubahan sosial berupa meningkatnya literasi kewirausahaan dan tumbuhnya sikap kemandirian di kalangan siswa SMK, sebagai langkah awal menuju generasi muda yang inovatif, produktif, dan berdaya saing tinggi.

2. METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif edukatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahapan pelatihan. Pendekatan ini dipilih karena terbukti efektif dalam membangun pemahaman konseptual sekaligus keterampilan praktis pada kelompok sasaran, khususnya di bidang kewirausahaan dan pengembangan produk (Kamil, 2010). Pelaksanaan kegiatan terbagi dalam tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tahap persiapan diawali dengan observasi langsung dan wawancara informal dengan

guru pembimbing di SMK Terpadu Husnul Hidayah Gondang Mojokerto. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan dan menyesuaikan materi dengan kondisi siswa. Tim pelaksana juga menyusun modul pelatihan berbasis active learning, yang mencakup tiga topik utama: pengantar kewirausahaan, pengembangan ide produk, dan dasar-dasar desain produk sederhana.

Pada tahap pelaksanaan, pelatihan dilakukan secara tatap muka selama satu hari penuh dalam dua sesi. Sesi pertama berupa penyampaian materi menggunakan metode ceramah interaktif dan diskusi kelompok, yang membahas konsep dasar kewirausahaan dan pentingnya inovasi dalam dunia usaha. Sesi kedua difokuskan pada praktik berpikir kreatif dan eksplorasi ide produk. Peserta diberikan studi kasus dan tugas untuk mendesain produk sederhana berbasis kebutuhan lokal, dengan mempertimbangkan nilai tambah dan keberlanjutan. Metode ini mengadopsi model experiential learning yang menekankan pada siklus belajar dari pengalaman langsung (Kolb, 1984).

Selama pelatihan berlangsung, tim pengabdian melakukan pengamatan langsung terhadap respons dan partisipasi siswa. Selain itu, untuk mengukur efektivitas kegiatan, tim menggunakan instrumen evaluasi berupa kuesioner pra dan pasca pelatihan yang mengukur tiga aspek: pemahaman konsep kewirausahaan, minat berwirausaha, dan kepuasan terhadap metode pelatihan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan yang terjadi setelah kegiatan.

Pendekatan evaluasi ini penting untuk mengukur keberhasilan program PkM berbasis hasil langsung (output) sekaligus perubahan sikap peserta (outcome), sebagaimana disarankan oleh Sudjana (2005) dalam evaluasi program pendidikan nonformal. Dengan demikian, metode pelaksanaan kegiatan ini tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mengukur dampak terhadap pemahaman dan kesiapan siswa dalam mengembangkan potensi kewirausahaan mereka.

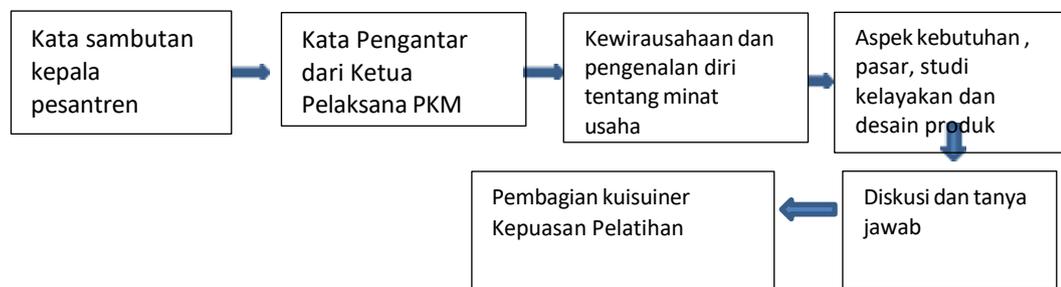
Materi yang diberikan berupa penjelasan yang berkaitan dengan kewirausahaan dan konsep desain produk. Kegiatan pelatihan ini akan di buka dengan sambutan kepala pesantren, lalu kemudian di lanjutkan dengan pemaparan materi-materi. Materi pertama berkaitan dengan tema mengenal potensi diri, motivasi dan nilai-nilai kewirausahaan yang harus di miliki. Selain itu bagaimana menangkap ide usaha dari peluang-peluang atau keluhan konsumen termasuk berkaitan dengan riset pasar dan marketing dengan berbagai kasus-kasus nyata. Diberikan juga pemaparan yang berkaitan dengan design thinking tentang perlunya konsep desain thinking di era industri 4.0, proses desain thinking dalam membangun kewirausahaan. Bagian selanjutnya diberikan materi pengenalan teknologi dan konsep desain produk dalam mengembangkan

inovasi produk. Setelah materi selesai dipaparkan, dilanjutkan dengan diskusi berupa tanya jawab antara pemateri dengan peserta. Diskusi dilakukan agar peserta lebih memahami materi yang telah disampaikan. Melalui diskusi, tidak hanya sekedar

transfer knowledge saja melainkan dapat sharing pengalaman maupun permasalahan yang sedang dihadapi mitra

Pada tahap evaluasi dilakukan dengan membandingkan kondisi mitra sebelum dan sesudah pelaksanaan program. Indikator keberhasilan program dengan adanya perubahan positif dari mitra setelah pelaksanaan program dan sebelumnya dengan cara memberikan lembaran kuisuiner sebelum acara dan sesudah tanya jawab dengan para siswa.

Alur Pelaksanaan kegiatan PKM sebagai berikut :



Gambar 1 Alur Pelaksanaan kegiatan PKM

3. HASIL

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan kewirausahaan dan desain produk ini diikuti dari jurusan Tata Busana dan Multimedia SMK Terpadu Husnul Hidayah, Gondang, Mojokerto. Kegiatan dilaksanakan dalam dua sesi utama: sesi pemahaman teori kewirausahaan dan sesi praktik pengembangan ide produk melalui diskusi dan kerja kelompok.

Selama sesi teori, pemateri menyampaikan materi mengenai konsep dasar kewirausahaan, jenis-jenis usaha, technopreneurship, dan pentingnya inovasi berbasis lokal. Respons siswa sangat antusias, ditunjukkan dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan dan diskusi yang aktif. Di sesi kedua, siswa dikelompokkan ke dalam tim kecil untuk mendiskusikan dan mempresentasikan ide produk sederhana yang memiliki potensi pasar dan nilai tambah berbasis lingkungan sekitar mereka.

Kegiatan dimulai dengan pengenalan awal tujuan dari pelatihan PKM. Dan mengenalkan materi-materi apa saja yang akan disampaikan agar tujuan utama PKM tersampaikan dengan baik. Pelatihan diselenggarakan dengan ruang komputer. Ruangan dilengkapi peralatan seperti laptop, proyektor, serta Mik sebagai pendukung berjalannya proses pelatihan. Selama pelatihan berlangsung disampaikan beberapa materi yang disampaikan melalui proyektor.



Gambar 2. Foto bersama sebelum presentasi

Pada gambar 2 dijelaskan bahwa potensi bahan baku untuk pengembangan usaha/bisnis sangat melimpah seperti kelapa sawit, kopi, karet, hasil pertanian dan lain-lain. Sehingga dengan mengetahui informasi ini akan membuka wawasan santri dan memiliki keinginan untuk membuka usaha.



Gambar 3. Penjelasan VUCA era dan solusinya

Pada gambar 3, dijelaskan berbagai tantangan-tantangan tentang kehidupan yang penuh gejolak, penuh ketidakpastian, kompleks dan membingungkan. Untuk itu diperlukan visi yang kuat, karakter yang tangguh, memiliki ketrampilan, kreatif dan inovatif.



Gambar 4, penjelasan tentang pengembangan produk

Gambar 4. Foto kegiatan pemberian materi pengenalan aspek rancangan konsep produk. peserta memperhatikan materi tentang bagaimana menangkap ide usaha, menangkap kebutuhan konsumen, aspek-aspek apa yang diperlukan dalam merancang konsep produk serta penjelasan singkat bagaimana survey konsumen dan pasar. peserta juga memperhatikan arahan bagaimana

Kegiatan evaluasi dilakukan setelah selesai kegiatan. Kendala yang dihadapi agak sulitnya alokasi waktu apalagi masih berlakunya ijin Sekolah. Sedangkan hasil kuisuiner terhadap 19 peserta dapat dilihat pada Tabel 1 Pada tabel 1 ditunjukkan pada rekapitulasi kuesioner pelatihan, seluruh peserta minimal 96 menyatakan bahwa kegiatan ini bermanfaat sekali bagi peserta pelatihan. Hasil dari pre-test dan post-test yang dilakukan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi kewirausahaan dan desain produk, sebagaimana dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre dan Post-Test Pemahaman Siswa

Aspek yang Dinilai	Pre-Test (%)	Post-Test (%)	Peningkatan (%)
Pemahaman konsep kewirausahaan	32%	86%	+54%
Pengembangan ide produk dan kreativitas	29%	81%	+52%
Kesadaran terhadap peluang usaha lokal	37%	83%	+46%
Minat untuk memulai usaha mandiri	41%	79%	+38%

4. DISKUSI

Hasil pelatihan kewirausahaan dan desain produk menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan minat siswa terhadap konsep technopreneurship. Kenaikan signifikan antara pre-test dan post-test pada aspek pemahaman kewirausahaan (+54%) dan pengembangan ide produk (+52%) mencerminkan bahwa pendekatan pelatihan yang diterapkan memiliki

efektivitas tinggi dalam mendorong penguasaan konsep sekaligus penerapannya dalam konteks nyata.

Fenomena ini memperkuat konsep experiential learning yang dikemukakan oleh Kolb (1984), di mana proses pembelajaran menjadi lebih bermakna saat siswa berinteraksi langsung dengan materi, mengalami proses eksplorasi, dan terlibat aktif dalam praktiknya. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam diskusi, simulasi ide produk, dan presentasi, yang mengintegrasikan unsur kognitif, afektif, dan psikomotor secara bersamaan.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Simatupang dan Suryani (2020), yang menekankan pentingnya pendekatan praktik dalam pengembangan technopreneurship di pendidikan vokasi. Mereka menyimpulkan bahwa siswa SMK lebih cepat memahami konsep wirausaha jika dibarengi dengan pendekatan berbasis proyek dan eksplorasi ide yang relevan dengan kehidupan mereka. Dalam kegiatan ini, siswa mampu menggagas ide usaha sederhana seperti totebag berbahan kain perca dan stiker desain lokal, yang menunjukkan bahwa potensi inovasi dapat tumbuh dari eksplorasi pengalaman dan diskusi kontekstual.

Selain itu, tingginya tingkat kepuasan siswa (84% menyatakan pelatihan sangat bermanfaat) juga mengindikasikan keberhasilan aspek pedagogis dan psikososial dari kegiatan. Menurut Riyanti (2017), motivasi dan rasa percaya diri merupakan fondasi penting dalam membangun jiwa wirausaha sejak usia sekolah. Pelatihan ini menciptakan suasana belajar yang terbuka dan suportif, di mana siswa merasa aman untuk menyampaikan ide dan berani mencoba hal baru. Proses ini berdampak positif terhadap motivasi intrinsik siswa untuk mencoba menjadi pelaku usaha mandiri, sebagaimana terlihat dalam meningkatnya minat wirausaha dari 41% menjadi 79%.

Keterlibatan siswa dalam kelompok lintas jurusan juga memfasilitasi terjadinya kolaborasi ide dan memperkuat nilai sosial dari pendidikan kewirausahaan. Hal ini konsisten dengan model pembelajaran kolaboratif berbasis proyek (project-based learning) yang terbukti efektif dalam pengembangan soft skills seperti kerja tim, komunikasi, dan kepemimpinan (Thomas, 2000). Model ini tidak hanya membangun kompetensi teknis, tetapi juga kesiapan mental siswa menghadapi tantangan dunia usaha yang menuntut kemampuan berjejaring dan berpikir adaptif.

Namun demikian, tantangan masih terlihat dalam aspek keberlanjutan pasca pelatihan. Sebagian siswa menyampaikan perlunya pendampingan lanjutan untuk mewujudkan ide usaha

yang telah digagas. Ini menunjukkan pentingnya sinergi antara pihak sekolah, pelaku industri lokal, dan lembaga pengabdian untuk mengembangkan ekosistem kewirausahaan berkelanjutan di tingkat sekolah menengah.

Secara keseluruhan, hasil dan refleksi pelatihan ini menegaskan bahwa kegiatan PkM berbasis kewirausahaan dan desain produk memiliki potensi besar dalam mendorong transformasi sosial di kalangan siswa SMK. Intervensi kecil yang bersifat edukatif, partisipatif, dan kontekstual dapat menjadi katalisator perubahan cara berpikir dan pola tindakan generasi muda terhadap masa depan mereka di tengah dunia yang semakin tidak pasti

5. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan kewirausahaan dan desain produk bagi siswa SMK Terpadu Husnul Hidayah Gondang Mojokerto berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan pemahaman, minat, dan keterampilan dasar siswa dalam bidang kewirausahaan berbasis kreativitas dan potensi lokal. Data evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek pemahaman konsep kewirausahaan, kesadaran terhadap peluang usaha di sekitar, serta keberanian siswa dalam menyampaikan dan mempresentasikan ide usaha.

Melalui pendekatan pembelajaran partisipatif dan praktik langsung, siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan dunia kerja masa depan. Penerapan experiential learning dan kerja kelompok lintas jurusan juga terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, kolaboratif, dan komunikatif—kompetensi kunci dalam menghadapi tantangan dunia kerja di era digital dan VUCA.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar sekolah dapat mengembangkan program pendampingan wirausaha berkelanjutan serta memperkuat kolaborasi dengan dunia usaha dan perguruan tinggi guna menciptakan ekosistem kewirausahaan yang produktif di lingkungan SMK.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMK Terpadu Husnul Hidayah Gondang Mojokerto atas sambutan hangat dan partisipasi aktif seluruh siswa serta guru dalam kegiatan pelatihan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada STIES Riyadlul Jannah Mojokerto atas dukungan moral dan logistik yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan lancar. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat berkelanjutan bagi peserta didik dan menjadi bagian dari kontribusi nyata dalam membangun generasi muda yang mandiri, kreatif, dan berjiwa wirausaha.

DAFTAR REFERENSI

- Kamil, M. (2010). *Pendidikan Nonformal: Pengembangan melalui pendekatan partisipatif dan pemberdayaan masyarakat*. Bandung: Alfabeta.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Riyanti, B. P. D. (2017). *Kewirausahaan: Dari sudut pandang psikologi kepribadian*. Jakarta: Grasindo.
- Riyanti, B. P. D. (2017). *Kewirausahaan: Dari sudut pandang psikologi kepribadian*. Jakarta: Grasindo.
- Simatupang, T. M., & Suryani, T. (2020). Developing future technopreneurs through vocational education: A framework for Indonesia. *International Journal of Entrepreneurship and Small Business*, 40(3), 391–410.
- Simatupang, T. M., & Suryani, T. (2020). Developing future technopreneurs through vocational education: A framework for Indonesia. *International Journal of Entrepreneurship and Small Business*, 40(3), 391–410
- Sudjana, D. (2005). *Evaluasi program pendidikan nonformal*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation