

Pelatihan Kewirausahaan Berbasis E-Learning Bagi Murid SMK

Yuli Kartika Dewi¹⁾ | Fahrul Riza²⁾ | Andreas Jodhinata³⁾ | Syaiful Anam⁴⁾ | Yeshua Austin Harvey Choa⁵⁾ Hannan Azka Tuminem⁶⁾

^{1,2,4,5)}PJJ Manajemen, School of Business and Managemen, Universitas Ciputra Surabaya

^{3, 6)}Informatics, School of Information Technology

yuli.kartika@ciputra.ac.id | fahrul.riza@ciputra.ac.id | andreas.jodhinata@ciputra.ac.id |
syaifulanam01@student.ciputra.ac.id | yaustinharvey@student.ciputra.ac.id |
htuminem@student.ciputra.ac.id

Abstrak

Kemampuan kampus penyelenggara Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) dalam melaksanakan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) secara daring sering kali diragukan, terutama terkait efektivitasnya. Artikel ini bertujuan untuk membuktikan bahwa kegiatan PkM berbasis e-learning yang melibatkan kolaborasi antara mahasiswa PJJ, mahasiswa reguler, dosen, dan mitra dapat memberikan hasil nyata. Pelatihan kewirausahaan berbasis e-learning diberikan kepada 20 siswa SMK yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler entrepreneurship. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan hybrid, di mana mahasiswa PJJ bertindak sebagai pemateri, mahasiswa reguler sebagai mentor di lokasi, dosen merancang kurikulum, dan guru sekolah memonitor perkembangan siswa. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pola pikir kewirausahaan dan kemampuan menemukan ide-ide kreatif yang dapat diterapkan dalam praktik lapangan. Temuan ini memperkuat bahwa program PkM secara daring, jika dirancang dengan baik dan melibatkan berbagai pihak, dapat berhasil diimplementasikan dan memberikan dampak positif pada pengembangan keterampilan siswa.

Kata Kunci: Pengabdian Kepada Masyarakat; E-Learning; Kewirausahaan; PJJ; Kolaborasi

Pendahuluan

Tridarma Perguruan Tinggi mewajibkan setiap penyelenggara pendidikan tinggi, baik reguler maupun Program Pendidikan Jarak Jauh (PJJ), untuk melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). Tantangan utama yang dihadapi kampus penyelenggara PJJ adalah bagaimana mengoptimalkan teknologi untuk melaksanakan PkM secara daring namun tetap memberikan dampak nyata kepada mitra, yaitu Masyarakat (Sadat, 2023). Salah satu kendala terbesar adalah keterbatasan interaksi fisik yang menghambat pembentukan kepercayaan dan keterlibatan, serta kesenjangan teknis di kalangan masyarakat yang belum terbiasa dengan teknologi digital.

Pendekatan kolaboratif dan inovatif diperlukan untuk menjawab tantangan tersebut. Sebagai contoh, integrasi antara mahasiswa PJJ dan reguler, dukungan mentor lokal, serta kerja sama dengan mitra masyarakat dapat menjembatani kesenjangan digital. Kolaborasi ini tidak hanya menciptakan dampak langsung, tetapi juga mendorong penggunaan pendekatan entrepreneurial learning yang mengacu pada teori Effectuation dari Sarasvathy, yang menekankan pada pengembangan keterampilan kewirausahaan melalui eksplorasi sumber daya yang ada dan fleksibilitas dalam menghadapi ketidakpastian.

Studi terbaru menyoroti pentingnya pendidikan kewirausahaan bagi siswa sekolah menengah. Penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung tertarik untuk terjun ke dunia bisnis setelah lulus kuliah, didorong oleh dorongan orang tua dan aspirasi pribadi mereka (Caliat et al., 2024). Namun, kurangnya investasi dan pengalaman menjadi hambatan utama.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah system Pendidikan vokasi yang membekali siswa dengan praktek lapangan yang intensif. Berbeda dengan Sekolah Menengah Atas, SMK dituntut untuk melatih kemandirian siswa menciptakan value bagi dunia kerja secara teknis. Keberadaan SMK Harapan Sejati (SMK HS) yang berlokasi di Surabaya menjadi alternatif solusi bagi siswa dari latar belakang ekonomi yang kurang mampu. Siswa yang dididik pada SMK ini memiliki beberapa problem yang kompleks termasuk di dalamnya berbagai konflik keluarga dan masalah ekonomi yang terkadang menjadi factor penghambat dalam semangat juang untuk belajar lebih baik. Siswa dihadapkan dengan berbagai kondisi keluarga yang terbatas secara sumberdaya, sehingga secara kompetensi kurang memahami pentingnya kewirausahaan dan kurang percaya diri dalam menampilkan potensi terbaik dari dirinya.

International Business Management Universitas Ciputra Online (IBM-UCO) yang berbasis di Surabaya, bekerja sama dengan SMK Kristen Harapan Sejati, menjawab tantangan tersebut dengan program kewirausahaan berbasis e-learning. IBM-UCO, yang telah menerapkan kurikulum berbasis kewirausahaan dengan sukses di kelas tatap muka, memanfaatkan teknologi e-learning untuk memberikan pelatihan kewirausahaan kepada siswa SMK. Dengan profil mahasiswa PJJ yang beragam, termasuk pengusaha dan profesional dari berbagai daerah, pelatihan ini memperkaya pengalaman belajar siswa serta melatih kemampuan siswa untuk mampu beradaptasi terhadap perubahan teknologi dan memiliki value lebih untuk menjadi lulusan SMK yang memiliki entrepreneurial mindset. Diharapkan pelatihan ini juga dapat mengembangkan pola pikir serta memberikan berbagai perspektif pengembangan potensi diri melalui penciptaan value untuk menangkap peluang di sekitar mereka.

Program PkM ini diimplementasikan dalam tiga fase yang memberikan keluaran yang jelas pada setiap tahapnya. Pada fase pertama, para siswa dilatih untuk mengembangkan karakter entrepreneur yang sesuai dengan prinsip entrepreneurial mindset. Fase kedua berfokus pada penyusunan business plan secara berkelompok, dan fase ketiga mengharuskan siswa mengimplementasikan rencana tersebut melalui pameran bisnis di sekolah mitra. Model ini sejalan dengan teori Experiential Learning dari Kolb, yang menekankan pentingnya pembelajaran melalui pengalaman langsung dalam pengembangan keterampilan kewirausahaan.

Pada artikel ini akan mengulas capaian luaran dari fase pertama. Kolaborasi ini membuktikan bahwa program PkM daring dapat memberikan dampak signifikan jika dirancang dengan metode yang tepat dan berbasis teknologi, mengintegrasikan pendidikan kewirausahaan dengan pendekatan praktis yang mendorong inovasi dan kreativitas.

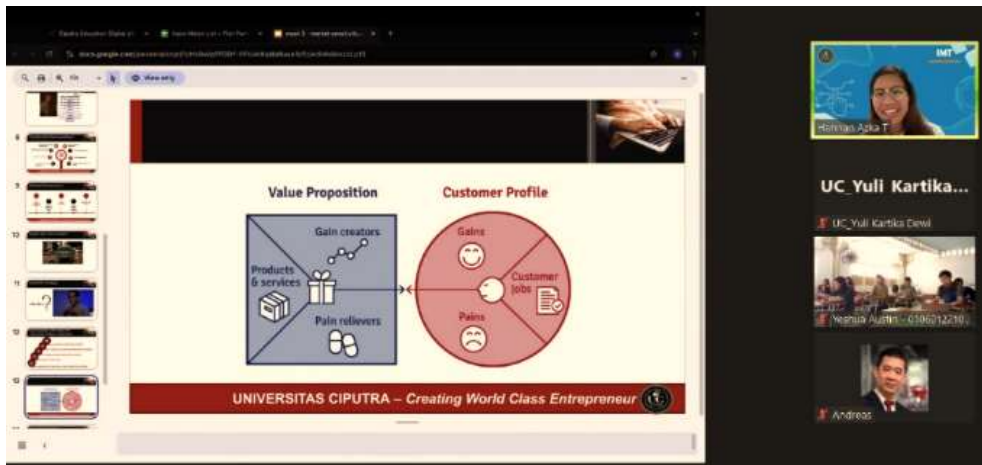
Realisasi Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan secara hybrid, menggabungkan *online* dan *onsite*, menggabungkan sesi daring dan tatap muka. Pelatihan dilaksanakan di SMK Kristen Harapan Sejati yang berlokasi di Puncak Sambisari III no 6-9, Surabaya. Beberapa pihak terlibat dalam pelaksanaan kegiatan ini untuk memastikan efektivitasnya. Mahasiswa PJJ Manajemen berperan sebagai pemateri utama yang memberikan materi pelatihan secara daring, sementara mahasiswa IBM reguler berperan sebagai fasilitator di lokasi, membantu siswa secara langsung dalam memahami dan mengaplikasikan materi yang diberikan. Dosen bertindak sebagai penanggung jawab pelaksana program, mengawasi jalannya kegiatan dan memastikan kurikulum berjalan sesuai rencana. Sementara itu, guru SMK

Doi: <https://doi.org/10.47709/ppi.v2i03.5350>

berperan sebagai evaluator, memantau perkembangan dan keterlibatan peserta selama pelatihan, serta memberikan umpan balik kepada tim pelaksana mengenai hasil yang dicapai oleh siswa.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan setiap hari Sabtu dari pukul 7.30 – 10.30 wib. Para peserta sebanyak 30 orang menyaksikan materi inti yang disampaikan melalui menggunakan Zoom. Para peserta menyaksikan secara bersama melalui layar yang akan menyampaikan materi secara daring menggunakan platform zoom



Gambar 1. Tangkapan Layar Zoom



Gambar 2. Para peserta di kelas

Tabel 1 menyajikan ruang lingkup materi yang disampaikan pada fase pertama. Di fase ini tujuan utamanya adalah membangkitkan pola pikir siswa mengenai pentingnya berpikir seperti wirausahawan, serta mampu mengadopsi pola pikir growth mindset yang dibutuhkan untuk menjadi seorang wirausahawan.

Tabel 1. Pembagian Topik Materi dan Ukuran Pencapaian

Topik	Ukuran pencapaian
Perkenalan dan wawancara	Keberanian menyampaikan ide dengan konsep IKIGAI

Social science 4.0: Top 10 skills	Membuat refleksi tentang pembelajaran hari ini (apa yang saya dapat, kesan pesan). Menulis komentar di Edmodo.
Market sensitivity	Mengisi formulir profesi 3M. Menceritakan 3M masing-masing dengan ragam ekspresi yang dipilih oleh siswa dan diunggah di Instagram video post. Menulis surat kepada orang tua dengan tema “Bimbingan dan dukungan apa yang aku butuhkan dari orangtua untuk menentukan karir masa depan”.
Mencari ide bisnis dari lingkungan terdekat	Mewawancara suka dan duka dari pelaku usaha kantin Mewawancara suka dan duka pedagang kantin Menganalisis kelebihan dan kekurangan dari kantin tersebut. Mengusulkan 10 ide bisnis
Komunikasi dan berpikir kritis	Membuat video “Kenapa Frateran makin keren?” Meminta orang tua memberikan feedback positif (bisa berupa chat atau video balasan apabila orang tua di luar kota)

Metode evaluasi keberhasilan pelatihan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Evaluasi kuantitatif dilakukan melalui pre-test dan post-test pada setiap sesi untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa secara langsung. Sementara itu, evaluasi kualitatif akan dilakukan oleh guru-guru sekolah melalui observasi perkembangan siswa, termasuk perubahan dalam pola pikir dan sikap kewirausahaan. Namun, karena metode kuantitatif membutuhkan waktu yang lebih panjang untuk memberikan hasil yang signifikan, laporan kegiatan ini hanya menyajikan deskriptif kegiatan secara kualitatif. Analisis kuantitatif akan dilakukan setelah masa kegiatan selesai. Analisis kuantitatif menggunakan teknik deskriptif, uji beda dan analisis kesenjangan harapan dan kenyataan.

Hasil

Sebagian besar siswa SMK Harapan Sejati yang mengikuti kegiatan Ekstrakurikuler Kewirausahaan mengisi waktu luang mereka dengan aktivitas santai seperti tidur, mendengarkan musik, membaca novel, atau bermain HP. Beberapa dari mereka juga menunjukkan ketertarikan pada kegiatan fisik seperti bermain olahraga (badminton, futsal) dan aktivitas kreatif seperti menggambar dan memasak. Selain itu, ada siswa yang memilih kegiatan produktif seperti belajar, coding, atau membereskan rumah. Kebiasaan ini mencerminkan beragamnya cara siswa menghabiskan waktu, dengan perpaduan antara rekreasi, pengembangan diri, dan tanggung jawab.

Hobi yang paling sering disebutkan adalah memasak, mendengarkan musik, dan membaca. Aktivitas scrolling media sosial juga menjadi salah satu kegiatan yang digemari, terutama di platform seperti Instagram dan TikTok. Di sisi lain, beberapa siswa menunjukkan minat pada hobi kreatif seperti membuat kerajinan, bermain keyboard, hingga menulis cerita fiksi. Beberapa siswa bahkan memiliki hobi unik seperti memancing dan belajar teknik makeup. Variasi hobi ini menunjukkan potensi eksplorasi dalam kegiatan kewirausahaan, di mana kreativitas dapat menjadi aset utama.

Rata-rata siswa SMK yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler kewirausahaan menghabiskan waktu sekitar 8,775 jam per hari untuk mengakses internet, dengan standar deviasi sebesar 1,75. Angka ini menunjukkan bahwa pemanfaatan internet di kalangan siswa sangat tinggi, dengan mayoritas siswa menghabiskan waktu mendekati 9-10 jam setiap harinya. Jumlah ini menggambarkan bahwa internet telah menjadi bagian integral dari kehidupan siswa, baik untuk keperluan belajar, hiburan, maupun interaksi sosial.

Sebagian besar siswa memanfaatkan internet untuk media sosial, seperti Instagram, TikTok, dan WhatsApp, yang menjadi platform utama untuk berkomunikasi dan mencari hiburan. Selain itu, penggunaan aplikasi produktivitas seperti Canva, Google Drive, dan ChatGPT menunjukkan bahwa

siswa juga memanfaatkan internet untuk mendukung kegiatan belajar, menyelesaikan tugas sekolah, serta mengembangkan keterampilan kreatif. Di sisi lain, sebagian kecil siswa yang mengakses internet dalam durasi lebih rendah (5-6 jam per hari) mungkin disebabkan oleh keterbatasan akses internet atau prioritas aktivitas lain seperti olahraga dan interaksi keluarga.

Dalam hal penggunaan aplikasi, Canva menjadi aplikasi yang paling populer di kalangan siswa. Sebagian besar siswa menggunakannya untuk keperluan desain kreatif yang mendukung tugas sekolah atau proyek pribadi. Aplikasi lain seperti Google Form, Google Drive, dan Google Classroom juga sering digunakan untuk mendukung kegiatan belajar. Beberapa siswa memanfaatkan alat komunikasi seperti Zoom dan alat produktivitas seperti Excel. Adanya pemanfaatan aplikasi berbasis teknologi ini menunjukkan kemampuan siswa dalam mengintegrasikan teknologi untuk mendukung kebutuhan sehari-hari, baik untuk pendidikan maupun kegiatan lainnya.

Dari jawaban para siswa mengenai pengertian entrepreneur, terdapat beberapa poin kunci yang bisa disimpulkan terkait dengan konsep kewirausahaan:

1. **Proses Membuat dan Menjual Produk:** Banyak siswa mengidentifikasi kewirausahaan sebagai kegiatan yang melibatkan pembuatan produk dan penjualannya untuk mendapatkan keuntungan. Ini menunjukkan pemahaman dasar mengenai proses bisnis, yaitu menciptakan sesuatu yang bernilai dan memasarkan produk tersebut.
2. **Kegiatan Berisiko dan Berjiwa Petualang:** Beberapa siswa menggambarkan kewirausahaan sebagai sebuah petualangan yang melibatkan risiko. Hal ini mencerminkan pemahaman bahwa kewirausahaan bukan hanya tentang keuntungan, tetapi juga tentang kesiapan menghadapi tantangan dan ketidakpastian dalam menjalankan usaha.
3. **Inovasi dan Kreativitas:** Konsep kewirausahaan juga dihubungkan dengan inovasi dan kreativitas, di mana seorang entrepreneur diharapkan memiliki kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru atau memperbaiki produk yang sudah ada.
4. **Pembelajaran dan Pendidikan:** Beberapa siswa melihat kewirausahaan sebagai sebuah proses pembelajaran atau pendidikan untuk menjadi seorang pebisnis yang sukses. Ini mencerminkan kesadaran bahwa kewirausahaan membutuhkan pengetahuan dan keterampilan yang dapat dipelajari.
5. **Menciptakan Lapangan Kerja:** Kewirausahaan juga dianggap sebagai cara untuk menciptakan peluang bagi orang lain, melalui pembukaan usaha yang dapat memberikan lapangan pekerjaan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memahami peran penting wirausaha dalam perekonomian, tidak hanya sebagai pemilik bisnis, tetapi juga sebagai pencipta lapangan kerja.
6. **Keterkaitan dengan Bisnis dan Jual Beli:** Banyak siswa yang menyebutkan kewirausahaan berhubungan dengan bisnis dan kegiatan jual beli, menyoroti dimensi komersial dari kewirausahaan yang melibatkan transaksi untuk menghasilkan pendapatan.

Beberapa ide bisnis yang paling diminati meliputi:

1. **Content Creation dan Influencer Marketing:** Profesi sebagai pembuat konten dan influencer terus berkembang karena tingginya penggunaan media sosial. Banyak

remaja memanfaatkan platform seperti Instagram, TikTok, dan YouTube untuk berbagi konten dan bekerja sama dengan merek.

2. **Bisnis Produk Kerajinan:** Penjualan barang hasil kerajinan tangan (DIY) juga menarik minat karena fleksibilitas dan kreativitas yang ditawarkan. Produk seperti rajutan, aksesoris, atau seni lukis sering kali dijual melalui platform e-commerce dan media sosial.
3. **E-sports dan Gaming:** Sektor ini mencakup turnamen online, manajemen tim e-sports, hingga produksi konten gaming. Popularitasnya terus meningkat seiring pertumbuhan industri gaming global.
4. **Aplikasi atau Platform Digital:** Beberapa remaja tertarik pada pengembangan aplikasi seperti kesehatan mental, logistik, atau e-commerce berkelanjutan. Ini mencerminkan kesadaran mereka terhadap inovasi teknologi dan isu keberlanjutan.

Temuan dari jawaban para siswa mengenai pengertian kewirausahaan mencerminkan pemahaman dasar dan komprehensif tentang kewirausahaan. Siswa mengaitkan kewirausahaan dengan proses menciptakan dan menjual produk untuk mendapatkan keuntungan, yang sesuai dengan teori Schumpeter tentang inovasi sebagai inti Kewirausahaan (Santoso & Indudewi, 2022). Selain itu, pemahaman mereka tentang kewirausahaan sebagai aktivitas yang melibatkan risiko dan jiwa petualang menggambarkan kesadaran akan ketidakpastian yang dihadapi pengusaha, seperti yang dijelaskan oleh (Mat et al., 2022). Kewirausahaan juga dipandang sebagai wadah untuk pembelajaran dan penciptaan lapangan kerja, yang selaras (Santoso & Indudewi, 2022) tentang kontribusi kewirausahaan terhadap perekonomian. Ide bisnis yang diminati, seperti content creation, e-sports, dan aplikasi digital, menunjukkan bahwa generasi muda kini lebih tertarik pada sektor teknologi dan media sosial, yang mencerminkan tren kewirausahaan modern yang berfokus pada inovasi dan pemanfaatan platform digital (del Toro & Alcaide-Pulido, 2019)

Untuk mendukung hal ini, pendampingan dan edukasi digital sangat diperlukan. Siswa perlu diberikan pemahaman tentang manajemen waktu yang baik dalam menggunakan internet agar tidak berlebihan. Selain itu, pengembangan kegiatan offline dalam ekstrakurikuler, seperti olahraga atau pelatihan kewirausahaan langsung, dapat membantu siswa mengurangi ketergantungan pada internet. Yang lebih penting, siswa dapat diarahkan untuk memanfaatkan internet secara produktif, misalnya dengan belajar keterampilan baru melalui platform digital atau mengelola bisnis online sebagai bagian dari program kewirausahaan.

Kesimpulan

Hasil dari kegiatan ini kegiatan pengabdian ini para siswa memahami kewirausahaan sebagai proses yang melibatkan pembuatan dan penjualan produk untuk keuntungan, serta sebagai petualangan yang berisiko. Mereka juga menghubungkan kewirausahaan dengan inovasi, kreativitas, dan pembelajaran untuk menjadi pebisnis yang sukses. Selain itu, mereka menyadari bahwa kewirausahaan dapat menciptakan lapangan pekerjaan dan terkait erat dengan kegiatan bisnis dan jual beli. Beberapa ide bisnis yang diminati siswa termasuk pembuatan konten dan influencer marketing, bisnis produk kerajinan, e-sports dan gaming, serta pengembangan aplikasi digital yang berfokus pada keberlanjutan dan kesehatan mental.

Rekomendasi untuk kegiatan kewirausahaan meliputi pengintegrasian hobi siswa seperti memasak dan kerajinan dalam proyek bisnis. Selain itu, pelatihan pemasaran digital melalui media

Doi: <https://doi.org/10.47709/ppi.v2i03.5350>

sosial seperti Instagram dan TikTok dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menjangkau pasar. Pelatihan aplikasi berbasis teknologi juga dapat dimaksimalkan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan kewirausahaan berbasis digital. Keseimbangan antara kreativitas dan teknologi ini dapat menjadi landasan yang kuat untuk kesuksesan program.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada pimpinan Universitas Ciputra dan pimpinan serta para guru sekolah SMK Harapan Sejati, Surabaya, yang telah memfasilitasi dan mendukung kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan baik, dan juga kerja sama para guru dosen dan mahasiswa yang telah ikut terlibat memonitor kegiatan siswa.

Daftar Pustaka

- del Toro, A., & Alcaide-Pulido, P. (2019). Digital Altruism. In *The Routledge Handbook of Positive Communication* (pp. 311–318). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315207759-32>
- Mat, N. H. N., Mohamed@jaafar, S., & Mohamad, A. S. (2022). DEALING WITH UNCERTAINTY: AN ANALYSIS OF VRIN RESOURCES FOR SME'S BUSINESS SURVIVAL. *International Journal of Business and Society*, 23(1), 542–559. <https://doi.org/10.33736/ijbs.4629.2022>
- Sadat, F. A. (2023). Tantangan dan Peluang Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Saat Pandemic Covid-19. In *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* (Vol. 5, Issue 2).
- Santoso, D. M., & Indudewi, Y. R. (2022). THE ENTREPRENEURIAL RESILIENCE STUDY ON THE YOUNG NASCENT ENTREPRENEURS. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 24(2), 129–137. <https://doi.org/10.9744/jmk.24.2.129-137>