

Pelatihan Pemanfaatan Gawai dan Perhitungan Keuangan Usaha dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan pada Siswa SMK

Irmeilyana^{1*}, Ngudiantoro¹, Sri Indra Maiyanti¹, Arum Setiawan¹, Zubaidah²

¹Universitas Sriwijaya, Indralaya, Indonesia

²SMK Negeri 1 Tanjung Batu, Ogan Ilir, Indonesia

*Corresponding Author: irmeilyana@unsri.ac.id

Info Artikel

Diterima: 04/12/2024

Direvisi: 07/02/2025

Disetujui: 16/02/2025

Abstract. *The entrepreneurial spirit is one of the basics for forming the competencies of vocational school graduates. The lack or absence of ideas and enthusiasm (mental) for vocational school students to become entrepreneurs can be due to their mindset and skills (competencies) which are still lacking. The area of activity carried out is increasing the knowledge, skills and entrepreneurial spirit of students at SMK Negeri 1 Tanjung Batu, Ogan Ilir Regency, South Sumatra, through training in using gadgets, mastering digital literacy and using social media in digital marketing, as well as improving management skills. finance (including administration) through the use of Excel. This community service activity (PPM) also introduced several examples of business ideas and provides practical simulations of business simulations carried out by students participating in the Mathematics Entrepreneurship Course I in the current semester at the same time as PPM activity. Methods for implementing activities include presentations (material transfer), questions and answers and discussions, demonstrations/practices, simulations, and implementation assistance. Training on using smartphones to create creative content on social media can increase the enthusiasm of vocational school students majoring in TKJ (Department of Computer and Network Engineering) in getting to know the world of business, so that they can also develop their entrepreneurial spirit and become more familiar with business ideas. Apart from that, students become more familiar with using Microsoft Excel for simple calculations on business financial bookkeeping problems, so that it can motivate them to further improve their competency in using devices. The involvement of students as assistants in implementing the PPM activities of the Village Lecture Scheme is a field practice from the Mathematics Entrepreneurship Course I (in the MBKM curriculum), so that they can gain experience, information and contribute to the community outside the campus, as well as business experience.*

Keywords: *Entrepreneurial spirit, Entrepreneurship, Finance, Use of gadgets, Vocational school students.*

Abstrak. Jiwa kewirausahaan merupakan salah satu dasar bagi terbentuknya kompetensi lulusan SMK. Kurang atau belum adanya ide dan semangat (mental) siswa SMK untuk berwirausaha dapat dikarenakan mindset, dan ilmu keterampilan (kompetensi) yang masih kurang. Area kegiatan yang dilakukan adalah peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan jiwa kewirausahaan siswa-siswa SMK Negeri 1 Tanjung Batu, Kabupaten Ogan Ilir, Sumsel, melalui pelatihan penggunaan gawai, penguasaan literasi digital, dan pemanfaatan media sosial dalam pemasaran digital, serta peningkatan keterampilan pengelolaan manajemen keuangan (termasuk administrasi) melalui penggunaan Excel. Kegiatan PPM ini juga mengenalkan beberapa contoh ide usaha serta memberi simulasi praktek kegiatan usaha (simulasi bisnis) yang dilakukan mahasiswa peserta MK Kewirausahaan Matematika I pada semester berjalan yang bersamaan dengan kegiatan PPM. Metode pelaksanaan kegiatan berupa presentasi (transfer materi), tanya jawab dan diskusi, peragaan/praktek, simulasi, dan pendampingan implementasi. Pelatihan penggunaan smartphone untuk membuat konten-konten kreatif pada media sosial dapat meningkatkan semangat siswa SMK Jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) dalam mengenal dunia usaha, sehingga dapat juga mengembangkan jiwa kewirausahaan mereka dan lebih mengenal ide-ide usaha. Selain itu, siswa menjadi lebih paham menggunakan Microsoft Excel untuk perhitungan sederhana pada masalah pembukuan keuangan usaha, sehingga dapat memotivasi mereka dalam meningkatkan kompetensi penggunaan gawai lebih lanjut. Keterlibatan mahasiswa sebagai pembantu pelaksana kegiatan PPM Skema Perkuliahan Desa ini merupakan praktek lapangan dari MK Kewirausahaan Matematika I (pada kurikulum MBKM), sehingga dapat menambah pengalaman, informasi, dan berkontribusi di masyarakat luar kampus, serta pengalaman berbisnis.

Kata Kunci: Jiwa kewirausahaan, Kewirausahaan, Keuangan, Pemanfaatan gawai, Siswa SMK.

How to Cite: Irmeilyana, I., Ngudiantoro, N., Maiyanti, S. I., Setiawan, A., & Zubaidah, Z. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Gawai dan Perhitungan Keuangan Usaha dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan pada Siswa SMK. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 121-132. <https://doi.org/10.37478/abdika.v5i1.5052>



Copyright (c) 2025 Irmeilyana, Ngudiantoro, Sri Indra Maiyanti, Arum Setiawan, Zubaidah. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Jiwa kewirausahaan merupakan salah satu dasar bagi terbentuknya kompetensi lulusan SMK. Kurang atau belum adanya ide dan semangat (mental) siswa SMK untuk berwirausaha dapat dikarenakan *mindset* dan ilmu keterampilan (kompetensi) yang masih kurang. Kurangnya kesiapan mental siswa memasuki dunia kerja dapat berhubungan juga dengan sarana dan prasarana pendidikan, kuantitas dan kualitas guru yang produktif, serta

masih kurangnya *link* dan kerjasama sinergis dengan dunia usaha dan industri, lembaga pemerintahan, serta perguruan tinggi. Kesiapan mental ini juga mencakup jiwa untuk berwirausaha.

Berdasarkan Perpres No. 2 tahun 2022 tentang Pengembangan Kewirausahaan Nasional tahun 2021-2024, satuan Pendidikan vokasi dengan model pembelajaran *teaching factory* akan mendorong siswa SMK untuk terjun langsung memproduksi produk dan jasa sesuai standar industri (www.kemdikbud.go.id). Melalui implementasi Kurikulum Merdeka di SMK dan MBKM di perguruan tinggi, maka siswa dan mahasiswa mempunyai peluang dan jam pembelajaran yang cukup untuk mengembangkan potensi diri sebagai calon wirausaha. Sehingga, yang menjadi permasalahan adalah ada tidaknya (tinggi rendahnya) minat dan motivasi pada diri mereka.

Entrepreneur adalah seseorang yang mempunyai ide kreatif dan inovatif yang mampu mengembangkan suatu bisnis untuk mencapai kesuksesan. (<https://www.liputan6.com>; <https://bfi.co.id>). Kesadaran siswa untuk mewujudkan karakter wirausaha dalam dirinya mencakup adanya pengakuan keyakinan diri dan motivasi yang kuat untuk dapat membangun usaha di bidang sosial *entrepreneurship* (Darnilawati & Giatman, 2024). Salah satu strategi yang dapat dilakukan sekolah khususnya di SMK adalah mengefektifkan kewirausahaan melalui kegiatan ekstrakurikuler dan pengembangan diri (Roskina, 2014).

Beberapa usaha untuk meningkatkan jiwa berwirausaha, diantaranya: menumbuhkan motivasi, sikap, dan kesiapan berwirausaha pada siswa Kelas XI di SMKN 2 Kota Jambi melalui *Business Center* yang merupakan bentuk *Teaching Factory* (Utami dan Denmar, 2020) dan SMK 2 Muhammadiyah (Lukman, H. S., 2015). Pengembangan potensi wirausaha siswa SMK NU Kedungtuban dapat melalui penerapan aplikasi *inventory* (Mege, et al., 2023). Selanjutnya, pada siswa SMK juga diperlukan pelatihan strategi *digital marketing* untuk meningkatkan kemampuan *softskill* dan *hardskill* (Islami & Fitria, 2019). Pelatihan penyusunan bisnis model CANVAS berbasis digital di SMKN 1 Baso sangat bermanfaat dan memberikan motivasi kepada siswa untuk menjadi wirausaha muda (Rahmi, et al., 2022). Dukungan kepala sekolah dalam mentransformasikan nilai-nilai kewirausahaan dapat mengembangkan jiwa dan watak kewirausahaan siswa (Mas & Sumo, 2017). Pelaksanaan pelatihan jiwa kewirausahaan dapat pengetahuan kemampuan literasi tentang konsep dasar dan hakikat kewirausahaan (Rakib, et al., 2022).

Media sosial memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat siswa SMK untuk berwirausaha (Hanifah, et al., 2024). Pemasaran online sangat membantu dalam penjualan produk siswa SMK (Winarsih & Widodo, 2021). Menurut (Hastuti, et al., 2020), melalui cara penjualan *online* ini memang diperlukan adanya pendampingan serta sosialisasi dan upaya secara terus menerus melalui kegiatan *digital revolution*. *Packing* dan *branding* yang baik pada *digital marketing* merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan penjualan (Irmeilyana, et al., 2022; 2023), merupakan sebuah proses perencanaan dan pelaksanaan, yang berasal dari ide, konsep, harga, promosi hingga distribusinya (Kurniasih, 2024).

Pratama (2021), pengembangan produk merupakan strategi pemasaran yang memerlukan penciptaan produk baru yang dapat dipasarkan, proses merubah aplikasi untuk teknologi baru ke dalam produk yang dapat dipasarkan. Pengembangan produk meliputi riset pemasaran, rekayasa, dan desain. Beberapa kelebihan dari *digital marketing*, diantaranya adalah hemat biaya, tidak memerlukan banyak SDM penjualan, tim pemasaran tidak terjun

ke lapangan, proses *branding* produk atau jasa lebih mudah, potensi pertumbuhan yang bagus, penyebaran cepat, mudah melakukan evaluasi.

Kecamatan Tanjung Batu merupakan satu diantara 16 kecamatan yang ada di Kabupaten Ogan Ilir, yang terdiri dari 19 desa dan 2 kelurahan (BPS, 2023). Kecamatan Tanjung Batu dikenal sebagai penghasil produk pertanian, seperti buah nenas dan sayuran, produk perkebunan karet, wilayah perkebunan tebu PTPN, dan produk-produk kerajinan industri mikro seperti kerajinan emas dan perak, alat-alat masak dari aluminium, kerajinan pandai besi, kerajinan anyaman, kerajinan sulaman, kerajinan rias pengantin, kerajinan tenun songket, dan kerajinan rumah *knockdown* (rumah bongkar pasang).

Adanya industri-industri mikro dalam mendukung perekonomian rakyat ini tentunya harus berkelanjutan dan harus diteruskan oleh generasi muda termasuk siswa SMK, dengan didukung inovasi kreatif. Pada era industry 5.0 sekarang, siswa SMK dituntut lebih mengasah kompetensi dan jiwa *entrepreneurship* (kewirausahaan) guna dapat bersaing di dunia kerja dan industri. Menurut Rakib, et al. (2022), minat berwirausaha merupakan prediktor terbaik yang mempengaruhi perilaku berwirausaha. Jika minat berwirausaha rendah maka perilaku berwirausaha akan rendah, sehingga tidak akan tercipta wirausaha dan lapangan kerja baru. Salah satu upaya untuk menciptakan *entrepreneur* baru pada lulusan SMK, yaitu dengan menumbuhkan intensi dan kesadaran lulusan SMK untuk berwirausaha.

SMK Negeri 1 Tanjung Batu, yang terletak di Desa Bangun Jaya adalah 1 diantara 4 SMK yang ada di Kecamatan Tanjung Batu dan merupakan satu-satunya SMK negeri. Jurusan di SMK ini lebih menekankan pada bidang komputer dan jaringan. Jarak SMK dengan Kampus Universitas Sriwijaya $\pm$ 30 km, dengan waktu tempuh sekitar 40 menit sampai 1 jam. Sebagian lahan di SMK dimanfaatkan sebagai tempat praktek bertani untuk berkebun sayur, tetapi secara ekonomis belum dimanfaatkan optimal untuk bisnis/usaha produksi. Kewirausahaan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMK pada Kelas XI. Supaya mata pelajaran ini dapat berdampak nyata pada perkembangan jiwa wirausaha siswa, maka salah satunya siswa harus mempunyai ambisi dan siap mental untuk berwirausaha.

Berdasarkan pengamatan dan respon tim pelaksana ketika survei ke lokasi, siswa SMK masih sangat membutuhkan pelatihan untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaannya. Mereka perlu dilatih *mindset*-nya untuk berwirausaha. Mayoritas siswa mempunyai *gadget* (gawai) dan ber-media sosial yang biasanya hanya digunakan untuk komunikasi dan hiburan. Mereka belum berpikir untuk memanfaatkan gawai untuk media berbisnis. Salah satu faktor yang berperan adalah belum adanya ide dan jiwa untuk berkreasi dan berinovasi menghasilkan produk yang dapat menjadi media transaksi usaha (jual beli).

Lingkup permasalahan khalayak sasaran yang akan diselesaikan adalah bagaimana peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan jiwa kewirausahaan siswa-siswa SMK Negeri 1 Tanjung Batu, melalui pelatihan berwirausaha dengan pemanfaatan gawai (*smartphone*) dalam *digital marketing* dan pelatihan pembuatan pembukuan keuangan (termasuk administrasi) dengan aplikasi komputer, seperti Excel. Tujuan kegiatan PPM ini adalah untuk memberi pelatihan kepada khalayak sasaran tentang *mindset* bisnis (berwirausaha) guna menumbuhkan jiwa kewirausahaan mereka; memberi pelatihan penggunaan gawai (*smartphone*) dalam pemasaran

digital (*digital marketing*) serta pelatihan pembuatan pembukuan keuangan (termasuk administrasi) dengan aplikasi komputer, seperti Excel; dan mengenalkan beberapa contoh ide usaha, serta melakukan pendampingan kepada khalayak untuk mempraktekkannya dengan melibatkan mahasiswa peserta MK Kewirausahaan Matematika I dalam usaha (simulasi bisnis) tersebut.

Metode Pelaksanaan

Metode dan tahapan dalam kegiatan pendampingan kepada khalayak sasaran (mitra) diawali dengan mengidentifikasi profil dan karakteristik dari siswa SMK sebagai khalayak. Pada tahap ini, tim pelaksana dapat menilai kecenderungan minat dan *passion* siswa. Selanjutnya, khalayak diminta membuat *dream board* sebagai orientasi, *plan*, dan minat masa depan khalayak.

Tahap pemaparan (ceramah), meliputi pelatihan *mindset* bisnis, literasi menyangkut konsep dasar dan hakikat kewirausahaan, karakteristik kewirausahaan, sumber-sumber peluang usaha, dan kisah sukses beberapa wirausahawan. Tahap berikutnya adalah pelatihan pembuatan rencana bisnis berupa BMC (*Business Model Canvas*), desain *branding* dan *packing*, pemanfaatan gawai untuk *digital marketing* berupa pelatihan menggunakan media sosial dan desain pembuatan konten promosi, dan pelatihan perhitungan keuangan usaha dengan menggunakan Excel.

Secara umum, metode pelaksanaan kegiatan berupa presentasi (transfer materi), tanya jawab dan diskusi, peragaan/praktek, dan pendampingan implementasi. Penggunaan gawai untuk *digital marketing*, dimulai dari bentuk yang paling sederhana, dengan WhatsApp, facebook, dan instagram.

Prosedur kerja untuk mendukung realisasi metode yang ditawarkan pada setiap tahapan kegiatan dilakukan evaluasi, baik berupa evaluasi respon atau umpan balik (menyangkut penyerapan materi, antusiasme, motivasi, dan keterampilan) dari khalayak sasaran, maupun keberhasilan teknis pelaksanaan pelatihan. Pada pelaksanaan kegiatan PPM, tim pelaksana mahasiswa sebagai peserta MK Kewirausahaan Matematika I untuk dapat menjalankan usaha dengan *sharing* kepada siswa SMK tentang kegiatan pemasaran secara *online* dan laporan keuangan.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan PPM Skema Perkuliahan Desa ini selama rentang waktu lebih kurang 3 bulan, yaitu dari pertengahan bulan Agustus sampai bulan November 2024. Tahannya terdiri dari persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tahap pelaporan. Persiapan berupa penyiapan bahan dan materi. Kegiatan PPM dimulai dengan pelaksanaan sosialisasi ke sekolah. Selanjutnya penetapan jadwal pelaksanaan. Tim mahasiswa yang sudah belajar Mata Kuliah (MK) Kewirausahaan Matematika I pada minggu ketiga juga membantu mempersiapkan materi yang akan disampaikan, termasuk menyiapkan BMC (*Business Model Canvas*).

Pelaksanaan formal yang pertama dilakukan pada tanggal 11 September 2024, tim pelaksana melakukan kegiatan PPM di SMK Negeri 1 Tanjung Batu, dihadiri beberapa orang guru dan sekitar 42 orang siswa, baik Jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) maupun Jurusan Pertanian. Foto kegiatan penyampaian materi awal tentang *dream board* dan kewirausahaan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Penyampaian materi pada pertemuan formal tanggal 11 September 2024

Setelah acara pembukaan rangkaian pelaksanaan PPM, terlebih dahulu dilakukan pengenalan diri dari tim pelaksana kegiatan. Selanjutnya penyampaian tujuan dari PPM yang disampaikan oleh Ketua Pelaksana PPM. Tujuan dari kegiatan PPM ini yaitu untuk memberi pelatihan mengenai pemanfaatan gawai dan perhitungan keuangan usaha dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada siswa SMK. Pelatihan ini dimulai dengan memperkenalkan pada siswa tentang apa itu impian atau cita-cita serta wirausaha yang merupakan langkah awal dalam membangun sebuah usaha.

Setelah menjelaskan dan memperkenalkan *dream board*, kegiatan selanjutnya yaitu memberikan siswa sebuah kuesioner guna mengetahui apakah siswa-siswa tersebut telah mempunyai ide atau impian serta apakah siswa tersebut telah memahami apa itu kewirausahaan serta impian-impian untuk kedepannya dari tahun ke tahun setelah lulus hingga 15 tahun yang akan datang. Rencana apa yang ingin dicapai dalam periode waktu tersebut. Adapun hasil kuesioner yang diisi 41 siswa pada awal pertemuan formal pertama dapat dilihat pada Tabel 1.

Secara umum, siswa SMK belum memahami makna “cita-cita” dan impian yang ditargetkan dalam jangka waktu tertentu, konsep wirausaha, kewirausahaan, pemanfaatan gawai (terkhusus *handphone*), dan penguasaan Excel yang masih sangat kurang. Siswa yang bercita-cita sebagai pengusaha sebanyak 39% dan bekerja profesi sebagai guru dan pegawai/karyawan sebanyak 41%. Dalam hal ini, ide atau impian sebagai pengusaha pada sebagian siswa telah ada, tetapi kompetensi yang dimiliki belum cukup, sehingga menurut Rohmah, et al., (2024) perlu ditingkatkan dengan pelatihan *hard skill* (pengetahuan teknis) maupun *soft skill*, seperti kemampuan komunikasi, kepemimpinan, kerja tim, kreativitas, dan kemampuan menyelesaikan masalah. Pengembangan *soft skill* dapat dilakukan dengan pendidikan karakter agar individu mampu bersaing, beretika, dan sukses dalam dunia profesional (Amanda, et al., 2020). Menurut Wiwi & Giatman (2024), pendidikan kewirausahaan di SMK harus bersifat komprehensif, mencakup teori, praktik, serta dukungan lingkungan. Pembelajaran kewirausahaan harus mencakup pembelajaran teori (untuk memahami konsep dasar kewirausahaan) dan pembelajaran praktik (sebagai implementasi nyata dari teori tersebut) (Minarsih, et al., 2022). Sehingga pelaksanaan PPM melalui pelatihan dan pemberian contoh realisasi sangat penting dilakukan.

Sharing tentang ide atau impian untuk mengembangkan diri berjiwa kewirausahaan dengan menampilkan beberapa contoh *dream board*

yang telah dibuat oleh mahasiswa peserta Mata Kuliah Kewirausahaan Matematika I Jurusan Matematika FMIPA pada semester ganjil 2024/2025 sebagai gambaran untuk membuka ide para siswa dalam menentukan cita-cita dan impiannya. Kemudian siswa diberi tugas untuk membuat *dream board* dengan menata impian-impian mereka sehingga lebih terencana dan membuatnya secara kreatif dan menarik untuk dipajang sebagai motivasi bagi yang bersangkutan.

Tabel 1. *Rekapitulasi jawaban siswa pada kuesioner*

No.	Pertanyaan dan rekapitulasi jawaban
1.	Cita-cita “profesi” yang diinginkan: 39% sebagai pengusaha, 20% sebagai atlet sepak bola/futsal, dan selainnya sebagai polisi/polwan, TNI, pegawai tambang, MUA, guru, dan pegawai tambang.
2.	Impian (keinginan) dalam waktu dekat setelah lulus SMK: ada yang menjawab bekerja, menjadi bos, pengusaha, berbisnis, menikmati masa muda, melanjutkan kuliah, orang sukses, mengejar cita-cita, memperbaiki diri, liburan, dan menggunakan komputer.
3.	Impian setelah lulus SMK (dalam waktu 5 tahun dan 10 tahun ke depan). Jawaban: mirip seperti pertanyaan nomor 2.
4.	Apakah ada perbedaan antara pedagang dengan pengusaha? (*Berbeda / Tidak berbeda): hampir semua menjawab berbeda. Pedagang: jawabannya “sangat beragam” dan beberapa tidak menjawab pertanyaan. Pengusaha (“entrepreneur”): jawabannya “sangat beragam” dan beberapa tidak menjawab pertanyaan.
5.	Susunlah urutan nomornya, mana intensitas penggunaan HP bagi adik-adik dari yang paling sering digunakan sampai yang jarang digunakan: untuk komunikasi WhatsApp/telpon, 2) baca info pelajaran untuk tugas sekolah, 3) menggunakan media sosial (facebook dan sejenisnya), 4) melihat jualan online di Shopee/tokopedia dan sejenisnya, 5) Main game dan hiburan lainnya, 6) browsing info di luar kepentingan untuk belajar di sekolah. Jawaban: “sangat beragam”, tetapi mayoritas menjawab pertama adalah WhatsApp/telpon (ada 66%).
8.	Media sosial yang digunakan (facebook, tiktok, Instagram, dll.)..... Jawaban: sebagian besar menggunakan media sosial, dan sebagian lagi hanya menjawab WhatsApp.
9.	Pemanfaatan media sosial selain untuk komunikasi, dimanfaatkan untuk apa saja? Jawaban: untuk belajar, berdagang, menjual barang, bisnis, dan mendapatkan informasi.
10.	Apakah Adik-adik “mengenal” Microsoft Excel? (*Tidak / Ya) Jawaban: semua menjawab ya.
11.	Apakah sudah dapat menggunakan Excel? (* Belum bisa / Bisa sedikit / Lumayan bisa) Jawaban: sebagian besar menjawab “bisa sedikit”
12.	Apakah tertarik belajar Excel? (*Tidak / Ya) Jawaban: sebagian besar menjawab “ya”

Materi selanjutnya yang diberikan pada pertemuan formal pertama, tim mahasiswa juga berdiskusi dengan siswa mengenai penggunaan gawai, terutama *handphone*, dan juga penggunaan media sosial. Sebagian siswa sudah menggunakan media sosial, termasuk *facebook* dan *Instagram*, serta mengenal *platform marketplace* seperti tiktok, Tokopedia dan Shopee. Siswa-siswi sebagian langsung meng-*add* dan mem-*follow* akun tim mahasiswa, begitu juga sebaliknya. Tim mahasiswa juga memberikan nomor WhatsApp

mereka, sehingga siswa dapat berkomunikasi dan dapat saling berdiskusi secara *online* di luar pertemuan formal.

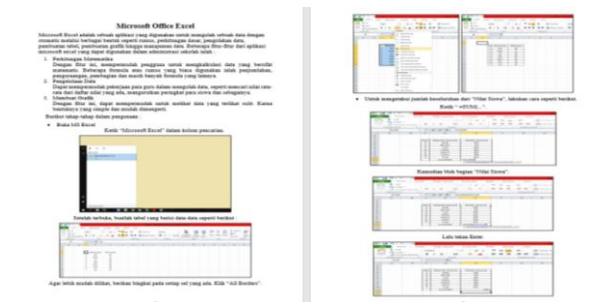
Sejalan dengan materi perkuliahan di kampus, tim mahasiswa pelaksana juga membantu mempersiapkan materi yang akan disampaikan pada pertemuan formal kedua. Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 2 Oktober 2024. Siswa yang terlibat pada pertemuan kedua adalah siswa kelas XI Jurusan TKJ, yang jadwal pelajaran Kewirausahaan dilaksanakan pada hari Rabu. Pertemuan kedua ini dihadiri oleh 22 orang siswa dan beberapa orang guru. Foto-foto pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada Gambar 2.



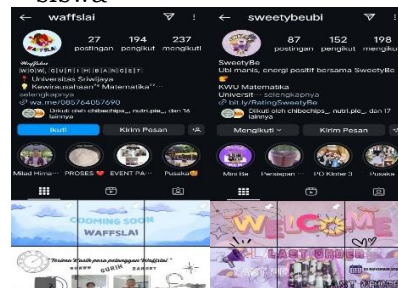
(a) Penyampaian materi



(b) Tim mahasiswa mendampingi siswa



(c) Modul pemanfaatan Excel



(d) Pemanfaatan Instagram



(e) Contoh dream board yang dibuat siswa



(f) Tim mahasiswa memberi materi

Gambar 2. Beberapa foto kegiatan pada pertemuan formal tanggal 2 Oktober 2024

Kegiatan dilanjutkan dengan sesi pengumpulan *dream board* yang sebelumnya telah ditugaskan kepada siswa. *Dream board* ini berisi impian dan cita-cita para siswa, khususnya dalam hal kewirausahaan, sebagai cara untuk membantu mereka lebih terfokus dan termotivasi dalam mengembangkan ide bisnis. Tim pelaksana mahasiswa kembali memberikan contoh-contoh *dream board* yang telah mereka buat, yang semakin

menginspirasi siswa untuk mengekspresikan impian mereka dalam bentuk visual yang menarik.

Pelatihan sesi pertama yang diberikan adalah pelatihan Excel tentang laporan keuangan usaha. Dalam sesi ini, para siswa diajarkan cara menggunakan Excel untuk mencatat dan menghitung pemasukan, pengeluaran, serta profit usaha dengan lebih efisien. Para siswa diajarkan dari muji dasar Excel berupa pembuatan tabel sampai penggunaan rumus untuk menghitung profit usaha. Para peserta tampak sangat antusias dan aktif bertanya, terutama dalam mengaplikasikan rumus-rumus dasar untuk mengelola keuangan usaha mereka. Pemahaman mereka mengenai pentingnya pencatatan keuangan yang baik dalam menjalankan bisnis semakin meningkat setelah sesi ini.

Setelah istirahat singkat, kegiatan berlanjut dengan pelatihan desain brosur kewirausahaan di Canva. Para siswa diajarkan cara membuat brosur bisnis yang menarik, mulai dari memilih desain, warna, hingga pemilihan kata-kata yang tepat untuk menarik perhatian konsumen. Dengan panduan dari tim, para siswa mulai membuat brosur usaha mereka sendiri, memanfaatkan berbagai fitur Canva yang mudah digunakan namun mampu menghasilkan desain yang profesional. Semangat kreatif mereka terlihat jelas saat mencoba mengaplikasikan ide-ide kreatif yang telah dipelajari.

Sesi berikutnya berfokus pada pelatihan konten dan pemanfaatan media sosial untuk kewirausahaan. Para siswa diperkenalkan tentang pentingnya pemanfaatan media sosial dalam menjalankan bisnis. Mereka belajar cara memanfaatkan *platform* seperti Instagram untuk mempromosikan produk, berinteraksi dengan pelanggan, serta membangun *brand awareness*. Pada sesi ini ditunjukkan pemanfaatan Instagram dari usaha tim PPM sendiri kepada para peserta. Dalam sesi ini, para siswa sangat bersemangat karena mereka dapat langsung melihat potensi media sosial sebagai alat yang efektif untuk mengembangkan usaha mereka di masa depan.

Pada sesi penutupan, setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai, perwakilan dari siswa diminta untuk merangkum pembelajaran yang mereka peroleh selama kegiatan PPM. Dua orang perwakilan dari siswa menyampaikan poin-poin penting yang mereka pelajari, mulai dari cara membuat laporan keuangan usaha dengan Excel, merancang brosur menarik di Canva, hingga strategi memanfaatkan media sosial sebagai alat promosi bisnis. Rangkuman ini diharapkan menjadi refleksi yang akan membantu mereka lebih memahami dan mengaplikasikan materi yang telah diajarkan dalam dunia nyata. Setelah sesi perangkuman, pembagian hadiah dilakukan sebagai bentuk apresiasi kepada siswa yang *dream board*-nya dinilai paling kreatif dan inspiratif. Hadiah ini diberikan sebagai motivasi agar siswa terus bersemangat mengejar impian kewirausahaan mereka. Para siswa tampak antusias dan senang menerima penghargaan tersebut, menambah kesan positif selama kegiatan berlangsung.

Jika dibandingkan dengan lain peningkatan jiwa kewirausahaan bagi siswa sekolah menengah, maka kegiatan ini juga berdampak baik seperti yang dilakukan (Sihwadi, et al., 2023). Penerapan model pembelajaran berbasis produk dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan siswa SMK secara signifikan. Akbar, et al. (2024) melakukan pelatihan berbasis gamifikasi melalui simulasi bisnis virtual bagi SMA/SMK dalam menumbuhkan semangat wirausaha. Pada kegiatan PPM yang dilakukan tim di SMK Negeri Tanjung Batu ini, peranan mahasiswa dalam mendemonstrasikan kegiatan mereka berbisnis di kampus merupakan contoh

riil yang dapat mensimulasikan suka, duka, kelebihan, dan kekurangan pemasaran yang dilakukan.

Sejalan kegiatan dengan tim mahasiswa sebagai peserta MK Kewirausahaan Matematika I dapat dirangkum seperti pada Gambar 3. Ada 2 produk yang dihasilkan dari tim mahasiswa, yaitu *waffle* dengan aneka *topping* dan minuman yang berbahan ubi ungu. Implementasi konsep yang didapat di perkuliahan, mereka bagikan ke siswa-siswi SMK. Menurut Iswan & Wicaksono (2020), melalui pendekatan teori dan praktek, mahasiswa dapat mengubah pola pikir yang berkaitan dalam mengelola bisnis yang potensial di era global.



(a) Tim "Sweety Bee"



(b) Tim "Waffslai"

Gambar 3. Deskripsi tahapan kegiatan tim mahasiswa

Keikutsertaan mahasiswa pada PPM Perkuliahan Desa ini dimulai dengan tahapan pengenalan dan sosialisasi kewirausahaan, penyampaian materi kewirausahaan dan pembuatan *dream board*, penyampaian materi:

penggunaan gawai, memanfaatkan aplikasi canva dan *capcut* untuk pembuatan poster dan konten pemasaran produk di sosial media, penyampaian materi: pembuatan neraca keuangan sederhana menggunakan Microsoft Excel dalam membantu perhitungan pembukuan, pembagian tester produk untuk mendapatkan kritik dan saran produk, kegiatan pembuatan produksi dan penjualan produk, penyerahan sertifikat dan hadiah kepada siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan PPM, serta foto bersama guru, siswa, dan Tim Pelaksana PPM.

Simpulan dan Tindak Lanjut

Siswa SMK perlu ditumbuhkan jiwa kewirausahaannya dengan salah satunya melatih kemampuan memanfaatkan gawai baik untuk pembelajaran, bersosialisasi, maupun mempelajari *figure* pengusaha dan perkembangan *trend* pemasaran. Pertama kali yang dilakukan adalah memberi motivasi dan memantapkan mindset positif tentang impian dan cita-cita ke depan, sehingga mereka dapat mempersiapkan dan memantaskan diri untuk menyongsong masa depan tersebut.

Pelatihan penggunaan *smartphone* untuk membuat konten-konten kreatif pada media sosial yang merupakan salah satu bagian dalam *digital marketing*, dapat meningkatkan semangat siswa SMK jurusan TKJ dalam mengenal dunia wirausaha/bisnis, sehingga dapat juga mengembangkan jiwa kewirausahaan mereka dan lebih mengenal ide-ide usaha. Selain itu, melalui kegiatan PPM ini, siswa menjadi lebih paham menggunakan Microsoft Excel untuk perhitungan sederhana pada masalah pembukuan keuangan usaha, sehingga dapat memotivasi mereka dalam meningkatkan kompetensi penggunaan gawai (komputer) lebih lanjut.

Hasil yang diperoleh dari program PPM skema perkuliahan desa ini berupa implementasi praktek dari konsep wirausaha dan pemanfaatan gawai untuk *marketing digital* dan pembukuan keuangan, dimana tim pelaksana dapat terjun ke lapangan untuk *sharing*, memberi pelatihan, dan memotivasi siswa SMK, sehingga menambah pengalaman juga bagi mahasiswa sebagai tim pembantu pelaksana.

Kegiatan PPM sangat membantu siswa-siswa SMK Negeri 1 Tanjung Batu dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, serta mengembangkan *mindset* wirausaha. Selain itu, kegiatan mahasiswa dalam MK Kewirausahaan I juga mendapatkan edukasi, informasi, dan berkontribusi di masyarakat luar kampus. Untuk itu, kegiatan PPM ini perlu dilakukan juga di SMK yang lain, khususnya di Kabupaten Ogan Ilir.

Daftar Pustaka

- Akbar, M., Diamastuti, E., & Firdausi, S. (2024). Simulasi Bisnis Virtual: Menumbuhkan Semangat Kewirausahaan Siswa SMA/SMK di Kabupaten Gresik. *Sustainability and Social Impact*, 1(2), 1–5.
- Amanda, F. A., Rizati, Y. D., Anas, A., & Harfianto, D. (2020). Pengelolaan Pendidikan Karakter Dalam Pengembangan Soft Skill. *Jurnal Promis*, 1(2), 95–112.
- BFI. (2023). *Entrepreneur Adalah: Pengertian, Karakteristik, dan Jenis-Jenisnya*. <https://www.bfi.co.id/id/blog/entrepreneur-adalah-pengertian-karakteristik-dan-jenis-jenisnya>
- BPS. (2023). *Kecamatan Tanjung Batu dalam Angka 2023*. BPS Kabupaten Ogan Ilir.

- Darnilawati, D., & Giatman, M. (2024). Menumbuhkan Minat Wirausaha Siswa SMKN 1 Sarolangun Melalui Pendidikan Kewirausahaan. *Innovative*, 4(1), 7879–7887.
- Hanifah, I. H., Hidayati, D., Santoso, A. B., & Widodo, W. (2024). Pengelolaan dan Pemanfaatan Media Sosial untuk Membangun Jiwa Kewirausahaan Siswa SMK. *JMP-DMT*, 5(1), 1–7.
- Hastuti, P., Nurofik, A., Purnomo, A., Hasibuan, A., Aribowo, H., Faried, A. I., Tasnim, Sudarso, A., Soetijono, I. K., Saputra, D. H., & Simarmata, J. (2020). *Kewirausahaan dan UMKM*. Yayasan Kita Menulis.
- Irmeilyana, Ngudiantoro, Maiyanti, S. I., Setiawan, A., & Affandi, A. K. (2023). Penyuluhan Desain Packing Produk dan Pemanfaatan Digital Marketing pada Usaha Kerupuk di Desa Tanjung Pering Kecamatan Indralaya Utara Kabupaten OI. *Vokasi*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30811/vokasi.v7i1.3308>
- Irmeilyana, Ngudiantoro, N., & Maiyanti, S. I. (2024). Pemanfaatan Digital Marketing pada Packing Produk Inovasi Varian Rasa Kekinian Usaha Kue Semprong Desa Tanjung Gelam Kecamatan Indralaya Kabupaten Ogan Ilir. *Vokasi*, 8(2), 294–303. <https://doi.org/Prefix 10.30811/vokasi>
- Islami, N., Fitria, F. (2019). Pelatihan Strategi Digital Marketing Untuk Meningkatkan Kemampuan Softskill dan hardskill Bidang Keahlian Pemasaran Pada Siswa Jurusan Pemasaran SMK Nuris Hidayat Desa Curahnongko, Kec. Tempurejo, Kab. Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 13(2), 34-40.
- Iswan, I., & Wicaksono, D. (2020). *Teacherpreneurship dalam Merdeka Belajar* (Monalisa (ed.)). Rajawali Pers.
- Kemdikbud. (2023). *Pendidikan Vokasi Siapkan Generasi Muda Sebagai Wirausaha Berdaya Saing Global*. Kemdikbud. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/08/pendidikan-vokasi-siapkan-generasi-muda-sebagai-wirausaha-berdaya-saing-global>
- Kurniasih, W. (n.d.). *Pengertian Digital Marketing dan 7 Kelebihannya*. Retrieved April 17, 2022, from <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-digital-marketing/>
- Lukman, H. S. (2015). Mengembangkan Potensi Wirausaha Siswa SMK 2 Muhammadiyah Melalui Pengelolaan Business Center. *Jurnal Surya*, 1(1).
- Mas, S. R., & Sumo, A. (2017). Transformasi Nilai-nilai Kewirausahaan pada Siswa SMK. *Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 1(2), 115–121.
- Mege, S. R., Windriya, A., & Subari, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Wirausaha Siswa SMK NU Kedungtuban melalui Pelatihan Produksi, Pengemasan dan Penerapan Aplikasi Inventory. *Gotava*, 1(2), 34–41. <https://doi.org/10.59891/jpmgotava.v1i2.8>
- Minarsih, M., Sagala, S. V. P., & Maysaroh, M. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Syntax Idea*, 4(2), 390–397. <https://doi.org/https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v4i2.1769>
- Pratama, P. D., & Nudin, B. (2021). Strategi Pengembangan Produk Kerupuk Kemplang dengan Metode SWOT di UMKM Dua Putri Bumi Waras Kota Bandar Lampung. *Industrika: Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, 5(1), 18–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.37090/indstrk.v5i1.362>
- Rahmi, E., Cerya, E., & Friyatmi, F. (2022). Upgrading Skill Kewirausahaan Siswa SMK Melalui Pelatihan Penyusunan Business Model Canvass Berbasis Digital. *Manaruko*, 1(1).

- Rakib, M., Najib, M., & Taufik, M. (2022). Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Community*, 2(2), 50–58.
- Rohmah, D. F., Yusuf, A., Ningrum, D. C. C., & Marsanti, A. P. N. (2024). Urgensi Peningkatan Softskill pada Mahasiswa dalam Upaya Mempersiapkan Masa Depan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(2), 145–155.
- Roskina M. (2014). The Implementation of The School Principal's Entrepreneurship Competence in The Management of Educational Hotel in SMKN 3 Malang. *International Journal of Applied Business and Economic Research*, 12 (4), 1331-1342.
- Sihwadi, S., Santoso, B., Kuat, T., & Mahmudah, F. N. (2023). Meningkatkan Jiwa Wirausaha Melalui Pengembangan Pembelajaran Berbasis Produk pada Siswa SMK. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 982–1000. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.320>.
- Utami, R. D., Denmar, D. (2020). Pengaruh Business Center, Sikap Kewirausahaan, Motivasi Berwirausaha Terhadap Kesiapan Berwirausaha Siswa Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMKN 2 Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 1(2), 466-480.
- Winarsih, T., & Widodo, Y. D. (2021). Melatih Karakter Kewirausahaan Siswa SMK Melalui Pemasaran Online. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi Kewirausahaan*, 1(1), 14–23.
- Wiwi, Y. N., & Muhammad Giatman. (2024). Membangun Jiwa Entrepreneurship pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 7801–7808.

Ucapan Terima Kasih

Publikasi artikel ini dibiayai oleh Anggaran DIPA Badan Layanan Umum Universitas Sriwijaya Tahun Anggaran 2024; SP DIPA-023.17.2.677515/2024, tanggal 24 November 2023, sesuai dengan SK Rektor Nomor: 0008/UN9/SK.LP2M.PM/2024 tanggal 20 Juli 2024.