

# Pelatihan Kewirausahaan Secara Daring untuk Meningkatkan Motivasi Berwirausaha Siswa-Siswi MA Ishlahul Amanah (*Online Entrepreneurship Training to Increase Entrepreneurial Motivation for MA Ishlahul Amanah Students*)

Desri Kristina Silalahi<sup>1\*</sup>, Bandiyah Sri Aprillia<sup>2</sup>, Kharisma Bani Adam<sup>3</sup>

Telkom University, Jawa Barat<sup>1,2,3</sup>

[desrikristina@telkomuniversity.ac.id](mailto:desrikristina@telkomuniversity.ac.id)<sup>1</sup>, [bandiyah@telkomuniversity.ac.id](mailto:bandiyah@telkomuniversity.ac.id)<sup>2</sup>,

[kharismaadam@telkomuniversity.ac.id](mailto:kharismaadam@telkomuniversity.ac.id)<sup>3</sup>



## Riwayat Artikel

Diterima pada 5 April 2023

Revisi 1 pada 18 April 2023

Revisi 2 pada 3 Mei

Disetujui pada 5 Mei 2023

## Abstract

**Purpose:** The students of MA Ishlahul Amanah are the next generation of the nation who must take their steps to reach the future. Most of them have constraints in terms of costs to continue on to higher education. Thus, a motivation or direction is needed for MA Ishlahul Amanah students about entrepreneurship. Entrepreneurship is the right alternative choice to overcome unemployment. This is to encourage them to be more independent after completing their school education. At least they are not a burden to their parents, but can help their family's economy.

**Methodology:** The methods used are: (1) condition survey; (2) team conciliation to discuss the activities carried out; (3) preparation to determine the implementation time and equipment to be prepared; (4) implementing activities by conducting online entrepreneurship training; (5) evaluation of activities to measure the achievement of activities with a questionnaire.

**Results:** Participants receive tips on building start-ups, namely innovating business ideas, creating business models, raising capital, inviting like-minded people to maintain service/product quality and "don't give up". Apart from that, they also gain knowledge and experience related to what the speaker has experienced because the material provided is also based on their own experience. This activity was also well achieved based on the results of the questionnaire which achieved an average percentage of agreeing is 77.33% and the percentage strongly agreeing is 20%.

**Conclusion:** Community Service Activities with activities in the form of entrepreneurship training to increase interest in entrepreneurship for MA Ishlahul Amanah students run smoothly and goals are achieved. This can be seen from the results of the questionnaire, the participants chose to agree and strongly agree with the program being carried out because it met the needs of the participants.

**Keywords:** *Business, Innovation, Interest, Community Service, Entrepreneurship*

**How to Cite:** Silalahi, D.K., Aprillia, B.S., Adam, K.B. (2023). Pelatihan Kewirausahaan Secara Daring untuk Meningkatkan Motivasi Berwirausaha Siswa-Siswi MA Ishlahul Amanah. *Jurnal Nusantara Mengabdi*, 2(3), 157-166

## 1. Pendahuluan

Pengangguran dan kemiskinan merupakan permasalahan pembangunan dan sosial kemasyarakatan dalam suatu negara. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dilaksanakannya pembangunan perekonomian. Selain pertumbuhan ekonomi, kinerja pembangunan dapat dilihat dari

keefektifan dalam menyediakan lapangan kerja untuk menyerap sumber daya manusia yang sedang mencari pekerjaan. Pengangguran dan kemiskinan memiliki korelasi positif yang signifikan dalam kehidupan bermasyarakat (Cutler et al., 1991). Artinya, meningkatnya jumlah pengangguran maka tingkat kemiskinan juga meningkat. Demikian juga sebaliknya, jumlah pengangguran menurun maka tingkat kemiskinan menurun (Ramdhan et al., 2017).

Kemiskinan dapat menyebabkan berbagai macam masalah kehidupan, salah satunya pengangguran (Suripto & Subayil, 2020). Negara manapun pasti mempunyai tujuan untuk meningkatkan kemakmuran masyarakat dan perkembangan ekonomi yang baik dan stabil. Jika tingkat pengangguran relatif tinggi maka dapat menghambat pembangunan ekonomi suatu negara (Arif Novriansyah, 2018). Pengangguran merupakan parameter yang digunakan apabila belum memiliki pekerjaan namun sedang berusaha mencari pekerjaan secara aktif dalam empat minggu terakhir (Kaufman & Hotchkiss, 2003). Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat, jumlah pengangguran di Indonesia mencapai 8,40 juta orang pada Februari 2022. Tingkat pengangguran terbuka secara nasional mengalami penurunan dari 6,26 % pada Februari 2021 menjadi 5,83% pada Februari 2022 (BPS, 2022). Pada tahun sebelumnya, jumlah pengangguran sangat besar yakni mencapai 8,75 juta orang. Kenaikan angka pengangguran ini disebabkan besarnya angka pengangguran dapat diberikan solusi untuk memperkecil yakni dengan cara berwirausaha (Ardiyani & Kusuma, 2016). Wirausaha merupakan alternatif pilihan yang tepat untuk mengatasi pengangguran. Berwirausaha berarti membuka lapangan kerja baru dan berperan serta mengatasi masalah pengangguran (Pinem, 2021). Apalagi dengan keterbatasan ekonomi orang tua siswa, kemungkinan setelah lulus tidak dapat melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. Sebagai langkah konkrit, pelatihan kewirausahaan sangat diperlukan di tingkat Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini memungkinkan mereka untuk membuka wirausaha baik secara mandiri maupun tim jika mereka memiliki kendala untuk melanjutkan Pendidikan ke jenjang pendidikan lebih tinggi ketika sudah menyelesaikan tingkat pendidikan di SMA. Berwirausaha tidak mengenal umur, baik usia muda maupun tua. Dalam artian, usia berapapun selalu memberikan kesempatan untuk berwirausaha. Jenis wirausaha juga sangat beragam baik untuk skala kecil, sedang dan besar. Teknologi yang semakin canggih juga menuntut generasi penerus bangsa agar dapat menguasai media digital yang baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan literasi dan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang telah disampaikan (Septiawan & Nandiyanto, 2022).

Sejak masa pandemi Covid-19 melanda di seluruh belahan dunia, banyak berbagai tuntutan yang muncul untuk melakukan inovasi agar menyesuaikan dengan keadaan. Mobilitas manusia dan ruang gerak yang dibatasi untuk mengurangi penyebaran virus covid, maka banyak inovasi yang muncul dalam bidang kewirausahaan. Banyak para generasi muda menjadi lebih nyaman untuk bekerja dalam wirausaha yang dibangun sendiri. Oleh karena itu, berwirausaha menjadi trend generasi muda saat ini karena mengikuti jaman yang semakin berkembang dan teknologi yang semakin canggih. Bahkan banyak anak muda lebih memilih membuka suatu usaha baru yang lebih sering disebut start-up dibandingkan mencari pekerjaan di perusahaan swasta. Selain membuka usaha, banyak juga anak muda yang berani untuk menjual produk baik buatan sendiri atau diperoleh dari distributor. Bukan hanya generasi muda, bahkan masyarakat harus mengetahui kewirausahaan. Masyarakat mitra pada kegiatan pengabdian masyarakat di Kelompok Masyarakat Adat Tiyuh Tanjung Seneng, Kota Bandar Lampung juga mengalami permasalahan mengenai masih minimnya wawasan masyarakat mitra sasaran mengenai kewirausahaan (Prasetyo et al., 2021). Era saat ini, teknologi yang semakin maju mempermudah jangkauan untuk mempromosikan dagangan baik melalui media sosial maupun marketplace. Saat ini, sudah semakin banyak platform marketplace yang dapat digunakan untuk promosi maupun penjualan produk – produk. Selain itu, melalui media sosial yakni Facebook, Instagram, WhatsApp dan lain sebagainya sudah banyak digunakan untuk promosi dan penjualan produk.

Semakin canggihnya teknologi menjadi mempermudah pelaku wirausaha baru untuk menjalankan usahanya. Dengan melakukan promosi melalui media sosial, maka akan dapat menarik perhatian pengguna media sosial maupun konsumen yang membutuhkan produk yang dipromosikan. Berwirausaha dari nol bukanlah langkah yang mudah bagi pelaku usaha baru. Selain membutuhkan

tekad dan nekat, modal secara dana maupun mental sangat diperlukan. Karena, untuk membuka usaha baru diperlukan modal. Selain itu, ilmu manajemen juga sangat diperlukan untuk dapat memanajemen aliran dana masuk maupun keluar dalam menjalankan wirausaha.

Anak didik yang memiliki jiwa dan karakteristik wirausaha diharapkan dapat menciptakan lapangan pekerjaan dan tentunya mereka didorong untuk bisa menjadi wirausaha, hal ini harus didukung dengan pemahaman kewirausahaan melalui mata pelajaran di sekolah maupun pelatihan yang mendukung kegiatan tersebut. Pengaruh pendidikan kewirausahaan selama ini telah dipertimbangkan sebagai salah satu faktor penting untuk menumbuhkan dan mengembangkan hasrat, jiwa dan perilaku berwirausaha di kalangan generasi muda (Walstad & Kourilsky, 1998). Terkait dengan pengaruh pendidikan kewirausahaan tersebut, diperlukan adanya pemahaman tentang bagaimana mengembangkan dan mendorong lahirnya wirausaha-wirausaha muda yang potensial sementara mereka berada di bangku sekolah.

Sama halnya dengan siswa – siswi MA Ishlahul Amanah merupakan generasi penerus bangsa yang harus melangkahkan kakinya untuk meraih masa depan. Lokasi sekolah ini berada di Kecamatan Pangalengan, Kabupaten Bandung. Masyarakat pada umumnya melakukan pekerjaan sebagai petani untuk memenuhi kehidupannya. Sehingga orangtua siswa – siswi MA Ishlahul Amanah sebagian besar memiliki kendala dari segi biaya untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan perguruan tinggi setelah anak – anak mereka tamat sekolah SMA. Dengan demikian, diperlukan suatu motivasi maupun arahan untuk siswa – siswa MA Ishlahul Amanah tentang wirausaha. Hal ini agar mendorong mereka lebih mandiri setelah menyelesaikan pendidikan sekolahnya. setidaknya mereka tidak menjadi beban orangtua mereka, namun dapat membantu perekonomian keluarganya. Agar tujuan ini tercapai diperlukan suatu kegiatan yang mendukung persiapan mereka dalam memulai wirausaha. Kegiatan pelatihan tentang wirausaha memang sangat diperlukan untuk dapat memulai maupun memberanikan diri untuk berwirausaha. Melalui temuan permasalahan ini, tim dosen Program Studi S1 Teknik Elektro Fakultas Teknik Elektro diberikan kesempatan melakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di MA Ishlahul Amanah. Kegiatan PkM yang dilakukan yakni mengangkat tema pelatihan kewirausahaan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa – siswi MA Ishlahul Amanah. Kegiatan pelatihan dilakukan secara daring melalui platform video conference dikarenakan kondisi covid-19 yang masih tinggi di wilayah Kabupaten Bandung sehingga setiap pertemuan maupun acara jumlah orang dibatasi.

## 2. Metodologi

Mitra sasaran utama kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah siswa – siswi MA Ishlahul Amanah Pengalengan yang berlokasi di Kecamatan Pengalengan Bandung Jawa Barat. Secara teknis kegiatan ini melibatkan Kepala Sekolah, Guru dan siswa – siswi MA Ishlahul Amanah Pengalengan. Adapun metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dideskripsikan pada gambar berikut:



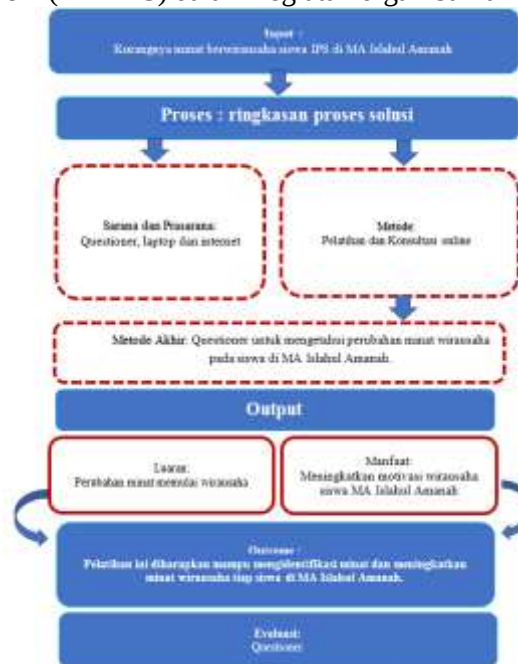
Gambar 1. Diagram alir metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Adapun penjelasan setiap langkah – Langkah yang dilakukan yakni:

- 1) Survei dilakukan oleh panitia kegiatan pengabdian kepada masyarakat meliputi dosen dan mahasiswa. Survei dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pelatihan dalam menambahkan motivasi maupun skill siswa – siswi di MA Ishlahul Amanah
- 2) Setelah dilakukan survei, maka diperoleh bahwa siswa memerlukan pelatihan untuk memotivasi minat kewirausahaan. Kemudian, konsolidasi tim dalam menentukan bentuk pelaksanaan kegiatan

- 3) Persiapan untuk kegiatan dilakukan untuk mempersiapkan bagaimana pelatihan yang akan dilakukan. Karena saat itu kondisi jumlah orang yang terpapar Covid-19 masih sangat tinggi di Kabupaten Bandung maka diputuskan dilakukan pelatihan secara daring. Selanjutnya, panitia mempersiapkan tempat, waktu, rangkaian acara dan juga pembicara yang sesuai dengan bidang.
- 4) Pelaksanaan kegiatan yakni dengan melaksanakan sesuai rangkaian acara dan waktu yang telah ditentukan. Pelatihan dan konsultasi dialokasikan selama 3 jam, instruktur dan konsultan dalam hal ini dari pihak Universitas Telkom yaitu Irham Mulkan Rodiana, S.T., M.T.
- 5) Melakukan evaluasi dari kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kendala dan hambatan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Gambaran ilmu pengetahuan yang ditransfer ke sasaran mitra dimulai dengan kondisi yang terjadi kemudian dilakukan proses mencakup metode solusi, sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Hasil dari setiap proses diharapkan berupa luaran dan manfaat yang dicapai. Secara rinci gambaran Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni (IPTEKS) dalam kegiatan digambarkan pada gambar berikut:



Gambar 2. Gambaran IPTEKS yang akan ditransfer

Berdasarkan Gambar 2, merupakan alur IPTEKS yang akan ditransfer. Alur yang dibuat berdasarkan input yakni kondisi masyarakat sasaran. Setelah ditemukan kondisi maupun kebutuhan masyarakat sasaran, maka dirancang solusi untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat sasaran melalui proses. Prosesnya meliputi metode yang dilakukan, sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Setelah, diterapkan maka akan diperoleh luaran dan manfaat yang dirasakan masyarakat sasaran. Tahapan akhir yakni melakukan evaluasi atas kegiatan yang telah dilakukan.

### 3. Hasil dan pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan sesuai dengan waktu yang telah disepakati oleh tim dan mitra sasaran yakni pihak MA Ishlahul Amanah. Kegiatan dilaksanakan pada hari Sabtu, 2 Oktober 2021 dengan diikuti oleh 19 siswa – siswi MA Ishlahul Amanah dan Kepala Sekolah yang mewakili pihak sekolah. Kegiatan dilaksanakan secara daring melalui media *video conference* yakni *Zoom Meeting*. Kegiatan dilakukan secara daring karena masa pandemic Covid-19 dengan jumlah terpapar masih sangat tinggi di wilayah Kabupaten Bandung. Metode pelaksanaan seperti webinar dengan adanya ceramah, diskusi dan tanya jawab. Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan pembukaan dari moderator kemudian moderator memberikan kesempatan untuk memberikan sambutan oleh salah seorang dosen Program Studi S1 Teknik Elektro FTE Universitas Telkom selaku ketua panitia kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). Selanjutnya, kepala sekolah juga memberikan sambutan

sebagai tanda bahwa kegiatan ini dilakukan sudah memiliki izin dari pihak sekolah. Ketua Panitia juga memberikan rasa ucapan terimakasih karena sudah memberikan waktu dan kesempatan untuk dosen dari Program Studi Teknik Elektro untuk melaksanakan kegiatan PkM. Kepala sekolah juga menyambut dengan hangat untuk melaksanakan kegiatan tersebut

Materi yang diberikan dalam pelatihan ini terkait pemaparan untuk meningkatkan minat berwirausaha dengan pembicara yakni Irham Mulkan Rodiana, S.T., M.T. Pembicara mengangkat tema “*Build your Start-Up with passion.*” Pembicara sudah memiliki pengalaman di bidang kewirausahaan karena beliau juga menjadi perintis suatu start-up yang bergerak dibidang Augmented Reality (AR). Augmented reality adalah pengalaman interaktif yang menggabungkan dunia nyata dan konten yang dihasilkan komputer. Konten dapat menjangkau berbagai modalitas sensorik, termasuk visual, pendengaran, haptik, somatosensori, dan penciuman (Cipresso et al., 2018). AR dapat didefinisikan sebagai sistem yang menggabungkan tiga fitur dasar: kombinasi dunia nyata dan virtual, interaksi waktu nyata, dan bentuk tiga dimensi yang akurat dari objek virtual dan nyata (Wu et al., 2013)(Rosenberg, 2022). Dengan cara ini, augmented reality mengubah persepsi berkelanjutan seseorang tentang lingkungan dunia nyata, sedangkan realitas virtual sepenuhnya menggantikan lingkungan dunia nyata pengguna dengan lingkungan simulasi (Maines et al., 2016). Harapannya pembicara dapat memberikan suatu motivasi yang dialami dalam berwirausaha kepada siswa – siswi MA Ishlahul Amanah sehingga mampu menumbuhkan minat berwirausaha.

Pembicara memulai pandangan seorang pebisnis Gary Vaynerchuk yang mengatakan bahwa “berwirausaha dimulai saat masa – masa gemilang yang merupakan kesempatan emas yakni saat masih usia muda. (Vaynerchuk, 2009)” Selanjutnya, pembicara memulai materi bagaimana cara menemukan passion. Cara menemukan passion yakni dengan elaborasi rasa ingin tahu, cari sosok panutan, eksplorasi kemampuan yang mau dikuasai, tanya ke orang terdekat dan berani mencoba. Pembicara juga menceritakan pengalaman yang dialami saat masa sekolah dan kuliah dalam mencari passion. Bahkan pembicara menyampaikan bahwa seusia tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) sama halnya seperti dirasakan oleh peserta siswa – siswi mengalami kebingungan juga akan melangkah ke mana setelah lulus SMA. Saat memasuki kuliah pembicara menceritakan bahwa selalu mengikuti kegiatan yang dapat dinikmati dan menyenangkan seperti melukis, merakit dan lain sebagainya. Sehingga pernah mengikuti kegiatan lomba – lomba saat kuliah seperti lomba robot. Setelah selesai kuliah, pembicara memberanikan diri membuka suatu start-up yang bergerak dibidang Augmented Reality (AR) yang bernama Arthatronc Studio.

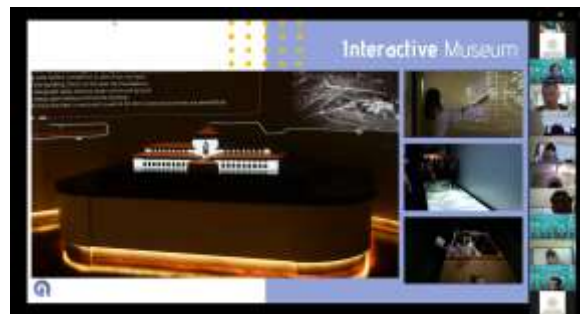
Perjalanan membuka start-up memiliki perjalanan yang panjang dan selalu belajar setiap ada proyek terkait AR yang dikerjakan. Beberapa proyek yang telah dikerjakan terlihat pada Gambar 1 sampai Gambar 4. Gambar 1 merupakan proyek membuat suatu ekosistem berupa patung hewan yang dapat bergerak atau disebut sleeping forest animatronics. Pergerakannya diatur oleh suatu sistem.



Gambar 2. Proyek sleeping forest animatronics

Gambar 2 membuat suatu museum interaktif yang terlihat suatu maket dari Gedung dapat bergerak sehingga dapat membuat orang terlihat kagum. Selain itu, terlihat sangat nyata maket tersebut karena muncul dalam bentuk tiga dimensinya. Pengunjung juga dapat menikmati fitur – fitur unik yang ada di

museum interaktif, salah satunya dengan memakai kacamata virtual reality sehingga seperti berada pada kondisi yang nyata.



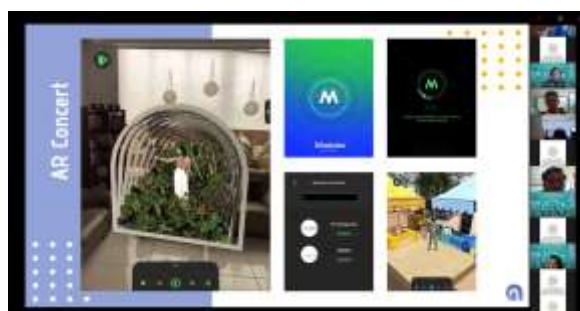
Gambar 2. Museum Interaktif

Gambar 3 membuat suatu kegiatan pameran secara virtual, sehingga orang yang melihat tidak perlu ke lokasi namun dapat mengikuti pameran melalui gadget berupa laptop atau HP. Tampilan pameran virtual yang dibuat sangat menarik sehingga orang yang mengikuti merasakan seolah – olah ada secara nyata pada kegiatan tersebut.



Gambar 3. Pameran secara virtual

Gambar 4 merupakan suatu inovasi yang telah dibuat yakni konser secara Augmented Reality. Hal ini terinspirasi karena masa pandemic Covid-19 yang mengharuskan orang – orang untuk tetap di rumah sehingga banyak kegiatan yang dibatasi bahkan tidak boleh dilakukan. Salah satunya yakni konser langsung yang memang orang banyak berkumpul tidak boleh dilakukan pada masa pandemic Covid-19. Pembicara kemudian menciptakan suatu peluang usaha dengan membuat konser secara Augmented Reality. Orang – orang tidak perlu datang ke lokasi, cukup menonton konser dari gadget baik laptop maupun smartphone. Keadaan konser dibuat seolah – olah penonton berada di konser tersebut.



Gambar 4. Konser secara Augmented Reality

Selain konser, acara pernikahan juga dibatasi, sehingga memberikan peluang usaha yakni membuat suatu pernikahan secara virtual. Undangan tidak perlu datang ke lokasi. Mereka sudah dapat melihat pengantin dan mengikuti rangkaian acara melalui gadgetnya. Kondisi acara pernikahan dapat terlihat seperti Gambar 5.



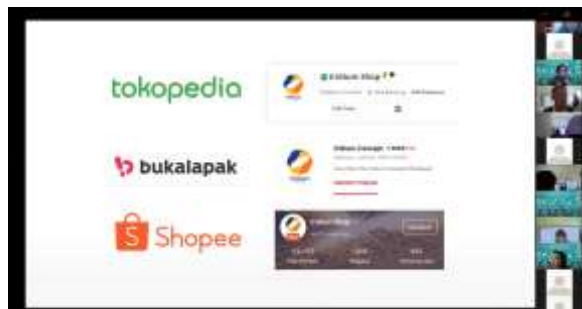
Gambar 5. Acara pernikahan secara virtual menggunakan Augmented Reality

Pembicara juga menyampaikan bahwa dengan semangat dan kegigihan yang dimiliki dapat memberikan kesempatan untuk mencapai cita – cita yang diinginkan. Sama halnya yang dilakukan pembicara, dengan semangatnya dapat membuka peluang bisnisnya dengan merambah berbagai macam bisnis seperti yang terlihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Perkembangan ranah bisnis yang dilakukan

Dalam menjalankan bisnis terkait jasa dan barang perlu ada promosi agar bisnis yang dijalankan berjalan lancar. Promosi bisnis sudah banyak dilakukan baik secara website maupun platform digital market. Pada Gambar 7 berikut tampilan promosi yang dilakukan melalui platform digital market.



Gambar 7. Platform digital market untuk pemasaran bisnis

Kelebihan bisnis online di marketplace yakni memiliki peluang lebih besar untuk mempromosikan bisnis juga untuk melalui komunitas, tidak perlu takut kehilangan konsumen, fitur dan regulasi online marketplace yang baik, tidak perlu modal besar dan dapat memantau perkembangan bisnis dengan mudah. Siswa – siswi lebih diarahkan oleh pembicara dalam menemukan passion mereka, serta mengajak siswa – siswai dalam memulai bisnis lebih mudah dengan bisnis online dengan penjualan melalui marketplace. Namun, kelemahannya yakni kekurangan kepercayaan dari customer. Pertanyaan yang muncul bagi siswa yakni mulai dari mana untuk ingin memulai bisnis, kemudian disarankan untuk mencoba menemukan hobi dan kesenangan di bidang apa agar memulai bisnis serta mengenali kemampuan diri sendiri. Bagaimana jika di tengah menjalankan bisnis ada pesaing atau teman yang pergi, pembicara menjawab bisa melakukan alternatif pindah Haluan. Jawabannya sesuai dengan pengalaman yang dialami. Contohnya kita membuat suatu produk, ternyata banyak pesaing yang mengikuti dan kita kalah modal, kalah pesaing. Kita bisa langsung mencari unik value dan menganalisis

kenapa produk tidak laku, misalnya dapat kasus masalah harga pesaing lebih murah, kualitas produk yang menurun. Untuk itu perlu dilakukan analisis. Misalnya bisnis sudah berjalan, teman satu tim bisnis sakit hati dan keluar dan teman tersebut membocorkan strategi bisnis bagaimana mengatasinya. Sehingga pembicara menjawab bahwa jangan sampai *bisnis plan* bocor keluar, sehingga orang-orang yang berada di level tertinggi dalam bisnis harus dijaga. Sehingga perlu berusaha untuk membawa Kembali nama bisnis tersebut. Kalau memang sudah sangat jatuh, harus ambil Tindakan ubah Haluan dan mencari akal untuk tetap bertahan.

Pembicara juga memberikan tips membangun start-up yakni inovasi ide bisnis, buat model bisnis, kumpulkan modal, mengajak orang yang ‘sepemikiran’, menjaga kualitas layanan/produk dan “don’t give up”. Saat sesi diskusi dan tanya jawab siswa – siswi terlihat sangat antusias menanyakan beberapa pertanyaan ke pembicara. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan, partisipasi oleh mitra untuk mendukung pelatihan secara online ini juga menyediakan tempat dan sarana seperti laptop atau komputer yang dapat digunakan oleh siswa – siswi untuk mengikuti pelatihan. Selain itu, penyelenggaraan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan survei terkait pelaksanaan. Survei yang dilakukan dengan mengisi kuesioner yang berisi pernyataan dengan terdapat 5 butir pernyataan dengan masing – masing pernyataan memiliki 4 kategori pilihan yakni Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Setuju dan Sangat Setuju. Adapun pernyataan yang diberikan yakni:

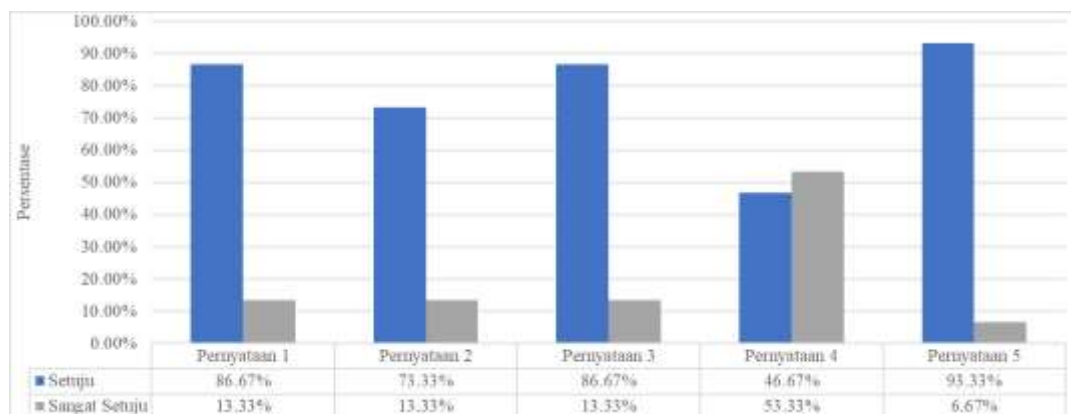
- Pernyataan 1: Program pengabdian masyarakat ini sudah sesuai dengan tujuan kegiatan itu sendiri
- Pernyataan 2: Program Pengabdian Masyarakat ini sudah sesuai dengan kebutuhan masyarakat sasarnya
- Pernyataan 3: Waktu pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini relatif telah mencukupi sesuai kebutuhan.
- Pernyataan 4: Dosen dan mahasiswa Universitas Telkom bersikap ramah, cepat dan tanggap membantu selama kegiatan.
- Pernyataan 5: Masyarakat setempat menerima dan mengharapkan program pengabdian masyarakat Universitas Telkom saat ini dan masa yang akan datang

Jumlah siswa – siswi yang mengisi kuesioner yakni 15 orang dengan data hasil kuesioner seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Data Hasil kuesioner

| Nama Pernyataan     | Jumlah Responden yang Memilih Kategori |              |        |               |
|---------------------|----------------------------------------|--------------|--------|---------------|
|                     | Sangat Tidak Setuju                    | Tidak Setuju | Setuju | Sangat Setuju |
| <b>Pernyataan 1</b> | 0                                      | 0            | 13     | 2             |
| <b>Pernyataan 2</b> | 1                                      | 1            | 11     | 2             |
| <b>Pernyataan 3</b> | 0                                      | 0            | 13     | 2             |
| <b>Pernyataan 4</b> | 0                                      | 0            | 7      | 8             |
| <b>Pernyataan 5</b> | 0                                      | 0            | 14     | 1             |

Berdasarkan Tabel 1, dilakukan pengukuran untuk mengetahui persentase responden yang memilih kategori Setuju dan Sangat Setuju pada setiap pernyataan. Perhitungan persentase yakni hasil pembagian dari jumlah responden yang memilih kategori Setuju atau Sangat Setuju lalu dikali 100%. Adapun hasil perhitungan persentase dideskripsikan pada grafik berikut:



Gambar 8. Persentase Hasil Survei

Gambar 8 merupakan hasil survei pelaksanaan kegiatan PkM yang telah dilakukan. Penilaian survei berdasarkan pernyataan yang diisi oleh peserta kegiatan dalam menilai keterlaksanaan kegiatan PkM. Dari hasil survei yang dilakukan bahwa peserta yakni siswa – siswi MA Ishlahul Amanah sudah setuju dan sangat setuju terhadap pernyataan yang diberikan. Hal ini terlihat dari persentase yang mengisi pilihan setuju dan sangat setuju untuk setiap pernyataan memiliki jumlah 100%, hanya Pernyataan 2 yang memiliki jumlah 86,66%. Hal ini menunjukkan bahwa Program Pengabdian kepada Masyarakat ini sudah sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Siswa – siswi MA Ishlahul juga memiliki motivasi belajar pengalaman yang baru, hal ini ditunjukkan dengan minat mereka untuk berwirausaha. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara motivasi belajar siswa – siswi SMA XYZ Jakarta Barat terhadap minat berwirausaha (Widjaja, 2019). Selain itu terdapat juga hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh motivasi terhadap minat berwirausaha di kalangan mahasiswa (Hendrawan & Sirine, 2017).

Pada Pernyataan 2 ada mahasiswa yang memilih kategori Sangat Tidak Setuju dan Tidak Setuju sebesar 13,34%. Persentase ini menunjukkan masih ada siswa – siswi yang tidak mengetahui manfaat dari materi yang diberikan oleh pembicara. Hal ini memungkinkan siswa tersebut kurang fokus memperhatikan pelatihan secara daring. Pembelajaran daring membuat siswa – siswa tidak fokus karena perhatian siswa – siswi mudah teralihkan oleh keadaan sekitar sehingga mengakibatkan kurang konsentrasi terhadap pembelajaran daring (Farooq et al., 2020). Selain itu, pembelajaran daring juga membuat siswa – siswi memiliki karakteristik kesulitan belajar dikarenakan mudah mengantuk maupun bosan saat belajar sendiri (Putri & Nur, 2022).

#### 4. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan kegiatan berupa pelatihan kewirausahaan untuk meningkat minat berwirausaha siswa – siswi MA Ishlahul Amanah berjalan dengan lancar serta tujuan tercapai. Hal ini terlihat dari hasil kuesioner peserta memilih setuju dan sangat setuju akan program yang dilakukan karena sesuai dengan kebutuhan peserta. Selain itu, melalui pelatihan mereka juga mendapatkan kiat sukses dalam membangun start-up yakni mempunyai inovasi ide bisnis, membuat model bisnis, mengumpulkan modal, mengajak orang yang ‘sepemikiran’, menjaga kualitas layanan/produk dan tidak menyerah. Rekomendasi untuk kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang akan dilakukan di masa mendatang yakni kegiatan pelatihan selanjutnya untuk memberikan workshop membuat suatu prakarya yang dapat dijadikan layak jual untuk memulai kegiatan berwirausaha. Kegiatan ini mungkin akan bekerja sama dengan guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

#### Referensi

- Ardiyani, N., & Kusuma, A. (2016). Pengaruh Sikap, Pendidikan Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Minat Berwirausaha. *E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana*, 5(8).
- Arif Novriansyah, M. (2018). Pengaruh Pengangguran dan Kemiskinan Terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Provinsi Gorontalo. *Gorontalo Development Review*, 1(1). <https://doi.org/10.32662/golder.v1i1.115>

- BPS. (2022). *Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Februari 2022*.
- Cipresso, P., Giglioli, I. A. C., Raya, M. A., & Riva, G. (2018). The past, present, and future of virtual and augmented reality research: A network and cluster analysis of the literature. *Frontiers in Psychology*, 9(NOV). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02086>
- Cutler, D. M., Katz, L. F., Card, D., & Hall, R. E. (1991). Macroeconomic Performance and the Disadvantaged. *Brookings Papers on Economic Activity*, 1991(2). <https://doi.org/10.2307/2534589>
- Farooq, F., Rathore, F. A., & Mansoor, S. N. (2020). Challenges of online medical education in Pakistan during COVID-19 pandemic. In *Journal of the College of Physicians and Surgeons Pakistan* (Vol. 30, Issue 1). <https://doi.org/10.29271/jcpsp.2020.Supp1.S67>
- Hendrawan, J. S., & Sirine, H. (2017). Pengaruh Sikap Mandiri, Motivasi, Pengetahuan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha (Studi Kasus pada Mahasiswa FEB UKSW Konsentrasi Kewirausahaan). In *AJIE-Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship* (Vol. 02, Issue 03).
- Kaufman, B. E., & Hotchkiss, J. L. (2003). *The Economics of Labor Markets*. South-Western College Pub.
- Maines, C. L., Tang, S., & Llewellyn-Jones, D. (2016). VICTour 1.1: Introducing Virtual Learning Environments and Gamification. *Proceedings - 2015 International Conference on Developments in ESystems Engineering, DeSE 2015*. <https://doi.org/10.1109/DeSE.2015.66>
- Pinem, R. J. (2021). Mengembangkan Kreativitas Dan Peluang Usaha Digital Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Sekolah Menengah Atas Di Kota Semarang. *Jurnal Pengabdian Vokasi*, 02.
- Prasetyo, T., Nur Aeny, T., Amelia, Y., Studi Akuntansi, P., Ekonomi dan Bisnis, F., Lampung, U., Lampung, B., Studi Proteksi Tanaman, P., & Pertanian, F. (2021). Pemberdayaan Ekonomi dan Lingkungan Kelompok Masyarakat Adat Tiyuh Tanjung Seneng, Kota Bandar Lampung. *Jurnal Nusantara Mengabdi*, 1(1).
- Putri, R. N., & Nur, S. (2022). Kesulitan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi COVID-19. *Jurnal J-BKPI*, 02(01).
- Ramdhan, D. A., Setyadi, D., & Wijaya, A. (2017). Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pengangguran dan kemiskinan di kota samarinda. *INOVASI*, 13(1), 1–18.
- Rosenberg, L. B. (2022). Augmented Reality: Reflections at Thirty Years. *Lecture Notes in Networks and Systems*, 358 LNNS. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-89906-6\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-030-89906-6_1)
- Septiawan, A., & Nandiyanto, A. B. D. (2022). Learning the Five Senses of Humans in Children aged 11-15 Years through Digital-Based Media in LubukPandan Village. *Jurnal Nusantara Mengabdi*, 1(3 SE-Articles), 183–189. <https://doi.org/10.35912/jnm.v1i3.1322>
- Suripto, & Subayil, L. (2020). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Pengangguran Pertumbuhan Ekonomi dan Indeks Pembangunan Manusia Terhadap Kemiskinan di D.I.Yogyakarta Priode 2010-2017. *GROWTH Jurnal Ilmiah Ekonomi Pembangunan*, 1(2).
- Vaynerchuk, G. (2009). Crush It!: Why NOW Is the Time to Cash In on Your Passion. In *Wired*.
- Walstad, W. B., & Kourilsky, M. L. (1998). Entrepreneurial Attitudes and Knowledge of Black Youth. *Entrepreneurship Theory and Practice*, 23(2). <https://doi.org/10.1177/104225879802300201>
- Widjaja, W. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Minat Berwirausaha Siswa SMA XYJ di Jakarta Barat. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 8(2). <https://doi.org/10.32502/jimn.v8i2.1819>
- Wu, H. K., Lee, S. W. Y., Chang, H. Y., & Liang, J. C. (2013). Current status, opportunities and challenges of augmented reality in education. *Computers and Education*, 62. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.10.024>