

## E-KAMPUNG WAILEY: ORKESTRASI DIGITAL UNTUK AKSELERASI KEWIRAUSAHAAN GENERASI MUDA DI DUSUN WAILEY KABUPATEN SERAM BAGIAN BARAT

Hamdani Kubangun<sup>1)</sup>, Nis Wahyuni Pattimura<sup>2)</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Maluku, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

<sup>1</sup>d4n1koe@gmail.com, <sup>2</sup>nishakoe03@gmail.com

Diterima 13 Agustus 2025, Direvisi 26 September 2025, Disetujui 8 Oktober 2025

### ABSTRAK

Era digitalisasi telah mengubah paradigma ekonomi global, termasuk sektor usaha kecil dan menengah (UMKM) di Indonesia. Namun, kesenjangan digital antara perkotaan dan pedesaan masih menjadi tantangan utama dalam pengembangan kewirausahaan digital di daerah rural. Kegiatan pengabdian masyarakat "E-Kampung Wailey: Orkestrasi Digital untuk Akselerasi Kewirausahaan Generasi Muda di Dusun Wailey bertujuan untuk meningkatkan kapasitas generasi muda dalam berwirausaha melalui pemanfaatan teknologi digital yang diikuti oleh pemuda di dusun wailey. Tahapan kegiatan mulai dari persiapan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, monitoring dan evaluasi. Untuk Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif dengan pendekatan andragogi kepada 15 peserta (12 laki-laki dan 3 perempuan) berusia 18-25 tahun. Evaluasi dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pengetahuan kewirausahaan digital, pemahaman e-commerce, kemampuan pemasaran digital. Hasil menunjukkan Rata-rata pre-test: 44,6 dan rata-rata post-test: 48,6 sedangkan rata-rata peningkatan 4,0 poin, peningkatan persentase rata-rata: 9,0%, target peningkatan 25%, pencapaian target 36% dari target yang ditetapkan. Faktor penghambat utama meliputi keterbatasan infrastruktur digital, rendahnya literasi digital, dan minimnya motivasi kewirausahaan. Program ini memberikan pelajaran penting tentang pentingnya pendekatan holistik dalam pengembangan kewirausahaan digital di pedesaan.

**Kata kunci:** *Kewirausahaan Digital; Generasi Muda; Desa Digital; Literasi Digital.*

### ABSTRACT

The era of digitalization has changed the paradigm of the global economy, including the small and medium enterprises (MSMEs) sector in Indonesia. However, the digital divide between urban and rural areas is still a major challenge in the development of digital entrepreneurship in rural areas. Community service activities "E-Kampung Wailey: Digital orchestration for the acceleration of entrepreneurship of the younger generation in Wailey Hamlet aims to increase the capacity of the younger generation in entrepreneurship through the use of digital technology followed by youth in wailey Hamlet. Stages of activities ranging from the preparation of activities, implementation of activities, monitoring and evaluation. For the method used is participatory training with andragogy approach to 15 participants (12 men and 3 women) aged 18-25 years. The evaluation was conducted through pretest and posttest to measure the improvement of digital entrepreneurship knowledge, e-commerce understanding, digital marketing capabilities. The results showed the average pre-test: 44.6 and the average post-test: 48.6 while the average increase of 4.0 points, the average percentage increase: 9.0%, the target increase of 25%, the target achievement of 36% of the target set. The main inhibiting factors include limited digital infrastructure, low digital literacy, and lack of entrepreneurial motivation. This Program provides important lessons on the importance of a holistic approach in the development of digital entrepreneurship in rural areas.

**Keywords:** *Digital Entrepreneurship; Young Generation; Digital Village; Digital Literacy.*

### PENDAHULUAN

Transformasi digital telah menjadi kekuatan utama yang mengubah lanskap ekonomi global pada dekade terakhir. Di Indonesia,

perkembangan teknologi digital telah membuka peluang besar bagi pertumbuhan sektor Usaha Kecil Dan Menengah (UMKM), yang berkontribusi signifikan terhadap perekonomian nasional

(Muditomo & Setyawati, 2022). Tantangan utama dalam pengembangan kewirausahaan digital di daerah rural adalah rendahnya motivasi dan mindset kewirausahaan di kalangan generasi muda (Kamil et al., 2019). Kewirausahaan digital telah terbukti menjadi solusi efektif untuk mengatasi keterbatasan geografis dan menciptakan nilai tambah produk local (Hamid & Khalid, 2016).

Program pengabdian masyarakat "E-Kampung Wailey" merupakan inisiatif yang dirancang untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam ekosistem kewirausahaan pemuda di Dusun Wailey, Kabupaten Seram Bagian Barat, Provinsi Maluku. Program ini bertujuan untuk mempercepat pertumbuhan ekonomi lokal melalui pemberdayaan generasi muda dalam mengadopsi teknologi digital untuk mengembangkan usaha mereka. Kegiatan ini merupakan respons terhadap ketimpangan digital yang terjadi di daerah perdesaan Indonesia, khususnya di Maluku, serta upaya untuk memaksimalkan potensi sumber daya lokal melalui digitalisasi.

Pengangguran merupakan masalah besar yang dihadapi oleh setiap negara berkembang, termasuk Indonesia. Salah satu cara untuk mengatasi masalah pengangguran adalah dengan program kewirausahaan, yang dapat menciptakan banyak wirausahawan baru dan menciptakan lapangan kerja, sehingga mengurangi pengangguran dan berdampak positif terhadap perekonomian (Hasanah & Setiaji, 2019). Minat kewirausahaan dalam bisnis startup adalah minat untuk terlibat dalam bisnis yang baru berdiri yang masih dalam tahap pengembangan dan penelitian (Litbang) untuk menemukan potensi pasar dan menggunakan teknologi informasi sebagai instrumen pendukung dalam proses, sistem, produk yang dihasilkan, dan pihak-pihak yang terlibat (Hidayat et al., 2020). Salah satu minat kewirausahaan di sektor startup dibentuk oleh literasi kewirausahaan (Feni et al., 2020; Firman et al., 2020; Oetomo & Santoso, 2020).

Literasi kewirausahaan merupakan suatu intelektual yang diperoleh dan dimiliki seseorang melalui pendidikan kewirausahaan yang dapat membantu orang tersebut untuk berinovasi dan menjadi wirausaha (Hendrawan & Sirine, 2017). Keaksaraan berwirausaha merupakan pemahaman seseorang tentang berwirausaha yang berkarakter positif, kreatif, dan inovatif dalam mengambil peluang bisnis yang menguntungkan bagi dirinya dan masyarakat (Khatami, 2021). Literasi kewirausahaan adalah pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang yang sangat diperlukan, terutama dalam menghasilkan produk atau jasa baru, menghasilkan nilai tambah baru, memulai bisnis baru, dan mengembangkan organisasi baru (Feni et al., 2020). Berdasarkan definisi yang dikemukakan,

disimpulkan bahwa keaksaraan berwirausaha adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru melalui pemikiran kreatif dan tindakan inovatif untuk menciptakan ide atau peluang bisnis yang dapat dimanfaatkan oleh diri sendiri dan orang lain. Indikator literasi kewirausahaan (Purwanto et al., 2022). Indikator-indikator tersebut adalah : 1) Pengetahuan dasar berwirausaha dan minat berwirausaha perlu diwujudkan dengan adanya informasi untuk menemukan atau menciptakan peluang bisnis untuk membantu mewujudkan bisnisnya; 2) Pengetahuan tentang ide dan peluang bisnis, membentuk minat berwirausaha dalam menghasilkan sebuah bisnis membutuhkan pemikiran atau hal-hal yang terstruktur; 3) Pengetahuan tentang aspek bisnis dan informasi yang ada akan menciptakan suatu proses melalui berbagai kendala dan risiko yang akan dilalui untuk mewujudkan bisnisnya. Minat berwirausaha juga dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan dan pemahaman seseorang yang menggunakan perangkat digital untuk berkomunikasi dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari yang disebut literasi digital.

Transformasi digital telah menjadi kekuatan utama yang mengubah lanskap ekonomi global pada dekade terakhir. Pemanfaatan internet dan teknologi Internet of Things (IoT) telah menjadi bagian integral dari bagian kehidupan modern. Di era di mana informasi dan konektivitas digital semakin penting, memahami dan menggunakan teknologi ini telah menjadi keterampilan yang sangat berharga (Sudrajat et al., 2024). Di Indonesia, perkembangan teknologi digital telah membuka peluang besar bagi pertumbuhan sektor Usaha Kecil dan Menengah (UMKM), yang berkontribusi signifikan terhadap perekonomian nasional. Tantangan utama dalam pengembangan kewirausahaan digital di daerah rural adalah rendahnya motivasi dan mindset kewirausahaan di kalangan generasi muda. Kewirausahaan digital telah terbukti menjadi solusi efektif untuk mengatasi keterbatasan geografis dan menciptakan nilai tambah produk local.

Pendekatan andragogi yang menekankan pada pembelajaran berbasis pengalaman dan pemecahan masalah terbukti lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Jing & Tong, 2018). Pendekatan andragogi yang menekankan pada pembelajaran berbasis pengalaman dan pemecahan masalah terbukti lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Faktor-faktor seperti budaya lokal, tingkat pendidikan, akses infrastruktur, dan karakteristik sosial ekonomi masyarakat harus menjadi pertimbangan utama dalam perancangan program. Karakteristik generasi milenial dan Gen Z

yang lebih adaptif terhadap teknologi memberikan peluang strategis untuk mengembangkan kewirausahaan digital di daerah rural. Generasi muda di pedesaan menghadapi tantangan kompleks dalam mengembangkan potensi kewirausahaan mereka. Keterbatasan akses terhadap informasi, modal, teknologi, dan pasar menjadi hambatan utama yang perlu diatasi.

Faktor-faktor seperti budaya lokal, tingkat pendidikan, akses infrastruktur, dan karakteristik sosial ekonomi masyarakat harus menjadi pertimbangan utama dalam perancangan program (Cumbula et al., 2017). Karakteristik generasi milenial dan Gen Z yang lebih adaptif terhadap teknologi memberikan peluang strategis untuk mengembangkan kewirausahaan digital di daerah rural (Kusuma et al., 2020). Generasi muda di pedesaan menghadapi tantangan kompleks dalam mengembangkan potensi kewirausahaan mereka. Keterbatasan akses terhadap informasi, modal, teknologi, dan pasar menjadi hambatan utama yang perlu diatasi (Lose, 2023).

Dusun Wailey merupakan bagian integral dari Kabupaten Seram Bagian Barat, Provinsi Maluku, yang terletak di kawasan Indonesia Timur. Provinsi Maluku, dengan luas wilayah 581.376 km<sup>2</sup>, terdiri dari 1.340 pulau yang tersebar di Laut Banda, Laut Seram, dan Laut Arafura. Kabupaten Seram Bagian Barat sendiri memiliki luas wilayah 5.033,38 km<sup>2</sup> dan populasi sekitar 181.105 jiwa pada tahun 2020 (*Kabupaten Seram Bagian Barat Dalam Angka 2021*, n.d.). Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang sebagai respons terhadap kebutuhan pengembangan kewirausahaan digital di Dusun Wailey. Melalui pendekatan "E-Kampung Wailey", program ini bertujuan untuk menciptakan orkestrasi digital yang mampu mengakselerasi pengembangan kewirausahaan generasi muda. Konsep orkestrasi digital mengacu pada pengintegrasian berbagai elemen teknologi digital dalam ekosistem kewirausahaan yang harmonis dan saling mendukung.



Gambar 1. Dusun Wailey, Seram Bagian Barat

Dusun Wailey merupakan salah satu dusun yang terletak di Kabupaten Seram Bagian Barat, Provinsi Maluku. Dusun Wailey memiliki jumlah penduduk 1125 jiwa dengan mata pencarian masyarakat dari berkebun dan nelayan. Seperti banyak daerah pedesaan di Indonesia, Dusun Wailey menghadapi tantangan dalam pengembangan ekonomi dan pemberdayaan generasi muda. Kurangnya akses terhadap teknologi digital dan peluang kewirausahaan menjadi hambatan utama bagi pemuda setempat untuk mengembangkan potensi mereka.



Gambar 2. Suasana Aktifitas Masyarakat Dusun Wailey

Kegiatan ini bertujuan untuk memberdayakan generasi muda di Dusun Wailey melalui transformasi digital untuk mengembangkan

ekosistem kewirausahaan yang berkelanjutan dan meningkatkan kesejahteraan ekonomi masyarakat lokal.

## METODE

### Lokasi dan Waktu Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan di Dusun Wailey, Kecamatan Amalatu, Kabupaten Seram Bagian Barat. Pemilihan lokasi berdasarkan kriteria karena memiliki potensi sumber daya manusia generasi muda dan potensi ekonomi yang dapat dikembangkan, gambar 3. Waktu pelaksanaan kegiatan selama 2 hari dari tanggal 28 April sampai dengan 29 April 2025.



Gambar 3. Pemetaan Potensi Unggulan

### Pendekatan Pelaksanaan

#### 1. Pendekatan partisipatif

Kegiatan E-Kampung Wailey menggunakan pendekatan partisipatif yang melibatkan masyarakat secara aktif dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan bahwa program sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lokal masyarakat Dusun Wailey.

#### 2. Pendekatan pembelajaran orang dewasa (Andragogi)

Metode pembelajaran yang digunakan mengacu pada prinsip-prinsip andragogi, yaitu pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta dewasa yang memiliki pengalaman hidup, motivasi internal, dan orientasi pada pemecahan masalah.

#### 3. Pendekatan teknologi tepat guna

Penggunaan teknologi digital disesuaikan dengan kemampuan dan akses masyarakat setempat, dengan mempertimbangkan keterbatasan

infrastruktur dan tingkat literasi digital yang ada.

### Profil Peserta Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema "E-Kampung Wailey : Orkestrasi Digital untuk Akselerasi Kewirausahaan Generasi Muda di Dusun Wailey telah diikuti oleh 15 peserta yang merupakan generasi muda setempat. Komposisi peserta terdiri dari 3 orang perempuan (20%) dan 12 orang laki-laki (80%), menunjukkan dominasi partisipasi kaum muda laki-laki dalam kegiatan ini.

### Tahapan Pelaksanaan Kegiatan :

Tahap Persiapan:

- Survei potensi ekonomi lokal dan pemetaan UMKM eksisting.
- Rekrutment dan seleksi peserta sesuai kriteria.
- Persiapan infrastruktur digital dan materi pelatihan.
- Koordinasi dengan perangkat dusun dan tokoh masyarakat.
- Penyusunan modul pelatihan yang disesuaikan dengan kondisi lokal.

Output Persiapan:

- Database peserta dan profil usaha lokal.
- Modul pelatihan kewirausahaan digital.

### Tahap Kegiatan :

1. Penguatan Kapasitas :
  - Workshop literasi digital dan media sosial untuk bisnis.
  - Pengenalan e-commerce dan marketplace digital.
  - Dasar-dasar digital marketing.
2. Pengembangan Bisnis Digital :
  - Pendampingan pembuatan business plan digital.
  - Pengembangan website/toko online sederhana.
  - Pelatihan manajemen keuangan digital dan aplikasi pencatat keuangan.
  - Simulasi strategi pemasaran online.
3. Implementasi dan Kolaborasi:
  - Praktik langsung membuat konten pemasaran.
  - Peluncuran soft launching produk digital
  - Pembentukan komunitas entrepreneur muda digital.
  - Networking session dengan pelaku usaha sukses.

### Tahap Evaluasi/Monitoring:

1. Instrumen evaluasi

Evaluasi dilakukan menggunakan :

- a) Kuesioner pretest dan posttest (20 soal pilihan ganda).
- b) Lembar observasi keterampilan praktis.
- c) Formulir evaluasi kegiatan.

2. Kegiatan Evaluasi:

- Penilaian kemajuan bisnis digital peserta.
- Survey kepuasan dan dampak program.

- Dokumentasi best practices dan lessons learned.
- Rencana keberlanjutan program.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Persiapan Kegiatan

Koordinasi dengan Pemerintah Dusun: Tim pengabdian melakukan koordinasi intensif dengan Kepala Desa Wailey, dan perangkat dusun untuk memastikan dukungan penuh terhadap program. Koordinasi mencakup:

- Koordinasi dengan Kepala Dusun dan perangkat dusun Wailey
- Pengurusan surat izin kegiatan
- Sosialisasi program kepada tokoh masyarakat dan pemuda
- Pemetaan lokasi strategis untuk pelaksanaan kegiatan
- Dukungan logistik dan konsumsi lokal
- Mobilisasi peserta melalui RT/RW setempat.

### Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan yang digunakan adalah :

1. Ceramah interaktif
  - a) Penyampaian materi dasar tentang teknologi informasi
  - b) Penjelasan tentang manfaat dan fungsi perangkat digital
  - c) Diskusi tanya jawab dengan peserta
2. Demonstrasi.
  - a) Peragaan penggunaan smartphone dan aplikasi dasar
  - b) Demonstrasi browsing internet dan pencarian informasi
  - c) Contoh penggunaan media sosial untuk promosi produk
3. Praktek langsung
  - a) Pendampingan penggunaan perangkat digital
  - b) Latihan membuat akun email dan media sosial
  - c) Simulasi transaksi digital dan e-commerce
4. Evaluasi dan monitoring
  - a) Pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pengetahuan
  - b) Observasi keterampilan praktis peserta
  - c) Feedback dan evaluasi kegiatan

### Evaluasi dan Monitoring Kegiatan.

Hasil instrumentasi evaluasi untuk mengukur kepaahaman peserta dalam mengikuti pelatihan sehingga bias mendapatkan hasil dan keberlanjutan program dan hasil terlihat sebagai berikut :



Gambar 4. Proses Pelatihan

1. Hasil evaluasi pre-test dan post-test.

Evaluasi pemahaman peserta terhadap materi kewirausahaan digital dilakukan melalui pre-test dan post-test dengan menggunakan instrumen yang sama. Target capaian yang ditetapkan adalah peningkatan minimal 25% dari skor pre-test. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test

N o	Nama Peserta	Jenis Kelamin	Pre test	Pos test	Se lis ih	Peni ngk atan
1	Iqra Kiliolan	G. Laki-laki	45	52	+7	15,6 %
2	Fitra Mussa	Laki-laki	38	41	+3	7,9 %
3	Abitalib Mussa	Laki-laki	52	58	+6	11,5 %
4	Fikri Patty	Laki-laki	41	46	+5	12,2 %
5	Rizwar Almasyah	Laki-laki	49	51	+2	4,1 %
6	Anto Riring	Laki-laki	43	45	+2	4,7 %
7	Pohon Patti	Laki-laki	37	40	+3	8,1 %
8	M. Hikam	Laki-laki	54	62	+8	14,8 %
9	M. Yusuf	Laki-laki	46	48	+2	4,3 %
10	Arif Almadhani	Laki-laki	39	44	+5	12,8 %

1	Azwan	Laki-	48	53	+5	10,4			12/1		10/			
1	Maghrib	laki				%			2		11			
1	Indra	K Laki-	42	44	+2	4,8	7	Poho	9/10	6/7	8/9	7/8 →	5/6	7.4/
2	Ukratallo	laki				%		n	→	→	→	8/9	→	8.0
1	Githa	Perem	51	56	+5	9,8		Patti	10/1	7/8	8/1		6/7	
3	Ayudha	puan				%			1		0			
	Wakano						8	M..	15/1	10/1	13/	11/12	8/9	10.
1	Naura Diva	Perem	40	42	+2	5,0		Hika	6 →	1 →	14	→	→	8/1
4		puan				%		m	16/1	11/1	→	12/13	9/10	2.4
1	Dahlia	Perem	44	47	+3	6,8			7	2	14/			
5	Ukratallo	puan				%					15			

Rata-rata pre-test: 44,6 dan rata-rata post-test: 48,6 sedangkan rata-rata peningkatan 4,0 poin, peningkatan persentase rata-rata: 9,0%, target peningkatan: 25%, pencapaian target 36% dari target yang ditetapkan.

2. Hasil evaluasi per materi

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih detail tentang efektivitas program, dilakukan analisis per materi yang diberikan selama kegiatan. Evaluasi dibagi menjadi 5 komponen materi utama .

**Tabel 2.** Hasil Evaluasi Per Materi (Skala 1-20)

N	Nam	Liter	E-	Dig	Manaj	Tek	Rat
o	a	asi	Com	ital	emen	nolo	a-
	Pese	Digit	merc	Mar	Bisnis	gi	rata
	rta	al	e	keti		Digi	
	rt			ng		tal	
1	Iqra	12/1	8/10	10/	9/11	6/8	9.0/
	G.	5 →	→	12	→	→	10.
	Kilio	14/1	9/11	→	10/12	8/10	4
	lan	6		11/			
				13			
2	Fitra	10/1	6/7	8/9	8/9 →	8/9	7.6/
	Mus	1 →	→	→	9/10	→	8.2
	sa	11/1	7/8	9/1		9/10	
		2		0			
3	Abit	13/1	9/10	11/	10/12	7/8	10.
	alib	5 →	→	13	→	→	4/1
	Mus	14/1	10/1	→	11/13	8/9	1.6
	sa	6	2	12/			
				14			
4	Fikri	11/1	7/8	9/1	8/9 →	6/7	8.2/
	Patty	2 →	→	0	9/10	→	9.2
		12/1	8/9	→		7/8	
		3		10/			
				11			
5	Riz	14/1	9/10	12/	10/11	8/9	9.8/
	war	5 →	→	13	→	→	10.
	Alm	15/1	10/1	→	11/12	8/10	2
	asya	5	0	12/			
	h			14			
6	Anto	11/1	8/9	9/1	8/9 →	6/7	8.6/
	Ririn	2 →	→	0	9/10	→	9.0
	g		8/9	→		6/8	

9	M.	12/1	8/9	10/	9/10	7/8	9.2/
	Yus	3 →	→	11	→	→	9.6
	uf	13/1	9/10	→	10/11	8/8	
		3		11/			
				12			
10	Arif	10/1	7/8	8/9	7/8 →	5/6	7.8/
	Alm	1 →	→	→	8/9	→	8.8
	adha	11/1	8/9	9/1		7/8	
	ni	2		0			
11	Azw	13/1	9/10	11/	10/11	7/8	9.6/
	an	4 →	→	12	→	→	10.
	Mag	14/1	10/1	→	11/12	8/9	6
	hrib	5	1	12/			
				13			
12	Indr	11/1	8/9	9/1	8/9 →	6/7	8.4/
	a.K.	2 →	→	0	9/10	→	8.8
	Ukra	12/1	8/9	→		7/8	
	tallo	2		10/			
				11			
13	Gith	14/1	9/10	12/	12/13	8/9	10.
	a .A.	5 →	→	13	→	→	2/1
	Wak	15/1	10/1	→	13/14	9/10	1.2
	ano	6	1	13/			
				14			
14	Naur	10/1	7/8	8/9	7/8 →	5/6	8.0/
	a	1 →	→	→	8/9	→	8.4
	Div	11/1	8/9	9/1		6/7	
	sa	2		0			
15	Dahl	12/1	8/9	10/	9/10	6/7	8.8/
	ia	3 →	→	11	→	→	9.4
	Ukra	13/1	9/10	→	10/11	7/8	
	tallo	4		11/			
				12			

Keterangan: Nilai sebelum ( → ) dan sesudah pelatihan

**Tabel 3.** Ringkasan Peningkatan Per Materi

Materi	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Peningkatan	Persentase
Literasi Digital	11.8/20	12.7/20	+0.9	7.6%

E-Commer ce	8.1/2 0	9.0/2 0	+0.9	11.1%
Digital Marketi ng	9.9/2 0	10.7/ 20	+0.8	8.1%
Manaje men Bisnis	8.8/2 0	9.6/2 0	+0.8	9.1%
Teknolo gi Digital	6.5/2 0	7.4/2 0	+0.9	13.8%

Analisis per materi menyatkan Teknologi Digital menunjukkan peningkatan persentase tertinggi (13,8%) meskipun dengan skor absolut terendah, E- Commerce menempati posisi kedua dengan peningkatan 11,1%, Literasi Digital memiliki skor absolut tertinggi namun peningkatan relatif rendah (7,6%), Digital Marketing dan Manajemen Bisnis menunjukkan peningkatan yang moderate (8,1% dan 9,1%)

### 3. Partisipasi dan antusiasme peserta

Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap sesi pelatihan. Tingkat kehadiran mencapai 100% untuk seluruh rangkaian kegiatan, menunjukkan komitmen peserta terhadap program yang diselenggarakan.

## Pembahasan

### Analisis Hasil Pre-Test dan Post-Test

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa program belum mencapai target yang diharapkan. Dengan peningkatan rata-rata hanya 9,0%, program ini hanya mencapai 36% dari target peningkatan minimal 25% yang telah ditetapkan. Meskipun terjadi peningkatan pengetahuan dari pre-test ke post-test pada seluruh peserta, peningkatan tersebut tidak signifikan dan belum memenuhi standar efektivitas program yang diharapkan.

Variasi hasil antar peserta menunjukkan disparitas yang cukup besar dalam tingkat penyerapan materi. Peserta No 1 menunjukkan peningkatan tertinggi dengan 15,6%, sementara beberapa peserta lain seperti No 5, No 6, dan No 9 hanya mengalami peningkatan di bawah 5%. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan kemampuan dan kesiapan peserta dalam menerima materi kewirausahaan digital.

Analisis ketercapaian target menunjukkan peserta yang mencapai target peningkatan  $\geq 25\%$ : 0 orang (0%), peserta dengan peningkatan 10-24%: 6 orang (40%), peserta dengan peningkatan  $< 10\%$ : 9 orang (60%). Data ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta (60%) masih berada di kategori

peningkatan yang sangat rendah, yang mengindikasikan kurangnya efektivitas program dalam mentransfer pengetahuan kewirausahaan digital.

### Analisis Capaian Per Materi

Analisis per materi menunjukkan variasi tingkat keberhasilan yang berbeda untuk setiap komponen :

#### a. Materi dengan peningkatan tertinggi :

Teknologi Digital (13,8%) : Meskipun memiliki skor absolut terendah, materi ini menunjukkan peningkatan persentase tertinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta lebih mudah memahami aspek teknis dasar dibandingkan konsep bisnis yang lebih kompleks.

E-Commerce (11,1%) : Peningkatan yang relatif baik menunjukkan antusiasme peserta terhadap platform jual-beli online, namun masih jauh dari target yang diharapkan.

#### b. Materi dengan peningkatan rendah :

Literasi Digital (7,6%) : Paradoksnya, meskipun memiliki skor absolut tertinggi, peningkatan relatifnya paling rendah. Ini menunjukkan bahwa peserta sudah memiliki dasar literasi digital yang cukup, namun pelatihan tidak berhasil mengembangkannya secara signifikan.

Digital Marketing (8,1%) dan Manajemen Bisnis (9,1%) : kedua materi ini menunjukkan peningkatan yang hampir sama dan masih dalam kategori rendah, mengindikasikan kesulitan peserta dalam memahami konsep bisnis yang lebih strategis.

#### Implikasi hasil per materi :

- Peserta lebih mudah memahami aspek teknis dibandingkan konsep bisnis strategis.
- Terdapat gap antara kemampuan literasi digital dasar dengan aplikasi bisnis digital.
- Materi yang bersifat konkret (teknologi, e-commerce) lebih mudah diserap dibandingkan materi abstrak (manajemen, marketing).

### Faktor-Faktor Penghambat Efektivitas Program

Rendahnya capaian program dipengaruhi oleh berbagai faktor penghambat yang saling berinteraksi:

- Keterbatasan infrastruktur digital kondisi infrastruktur digital di daerah rural yang masih terbatas menjadi kendala utama. Akses internet yang tidak stabil, keterbatasan perangkat digital, dan kualitas jaringan yang rendah menghambat peserta dalam memahami aplikasi praktis dari materi yang diberikan. Hal ini berdampak pada ketidakmampuan peserta untuk mengeksplorasi platform digital secara langsung selama pelatihan.

- Rendahnya literasi digital hasil pre-test menunjukkan tingkat literasi digital peserta yang masih rendah (rata-rata 44,6 dari skala 100). Sebagian besar peserta belum familiar dengan

penggunaan teknologi digital untuk keperluan bisnis, sehingga memerlukan waktu lebih lama untuk memahami konsep-konsep dasar sebelum dapat mengaplikasikan strategi kewirausahaan digital.

c. Kurangnya motivasi kewirausahaan observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa sebagian peserta masih memiliki mindset konvensional dalam bekerja dan belum memiliki motivasi kuat untuk memulai usaha sendiri. Kurangnya role model entrepreneur sukses di lingkungan sekitar turut mempengaruhi rendahnya aspirasi kewirausahaan peserta.

d. Durasi pelatihan yang terbatas program yang dilaksanakan dalam waktu relatif singkat tidak memberikan kesempatan yang cukup bagi peserta untuk mengasimilasi dan mengakomodasi konsep-konsep kompleks kewirausahaan digital. Materi yang padat dan waktu yang terbatas mengakibatkan proses pembelajaran menjadi superficial dan kurang mendalam.

e. Ketidaksesuaian metode pembelajaran pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif tidak sesuai dengan karakteristik generasi muda yang lebih responsif terhadap pembelajaran experiential dan hands-on practice.

#### **Analisis Implementasi Program**

Selain rendahnya peningkatan skor evaluasi, program ini juga tidak diikuti dengan implementasi yang memadai. Observasi pasca-kegiatan menunjukkan bahwa tidak ada peserta yang secara langsung mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh dalam bentuk inisiatif bisnis digital konkret. Hal ini mengindikasikan adanya gap antara pengetahuan teoritis yang diberikan dengan kemampuan aplikatif peserta.

Indikator kurangnya implementasi:

- Tidak ada peserta yang membuat akun media sosial bisnis
- Tidak ada inisiatif pembuatan konten digital untuk promosi produk lokal
- Tidak ada upaya pengembangan platform e-commerce sederhana
- Rendahnya follow-up komunikasi peserta terkait rencana bisnis digital

#### **4. Implikasi gender dan partisipasi**

Komposisi peserta yang didominasi oleh laki-laki (80%) menunjukkan adanya kesenjangan gender dalam partisipasi kegiatan kewirausahaan digital. Hal ini dapat mengindikasikan :

- Masih adanya stereotip gender terkait teknologi dan kewirausahaan
- Keterbatasan akses atau kesempatan bagi perempuan untuk berpartisipasi dalam kegiatan sejenis
- Perlunya strategi khusus untuk meningkatkan partisipasi perempuan dalam program serupa di

masa mendatang

#### **5. Evaluasi kritis terhadap pendekatan program**

Hasil yang kurang optimal ini menunjukkan perlunya evaluasi menyeluruh terhadap pendekatan program. Beberapa aspek yang perlu dikritisi:

- a) Kurangnya analisis kebutuhan program mungkin dirancang tanpa melakukan analisis mendalam terhadap kondisi dan kebutuhan spesifik masyarakat lokal, sehingga materi dan metode yang digunakan kurang relevan dengan konteks setempat.
- b) Pendekatan top-down pendekatan yang bersifat top-down tanpa melibatkan partisipasi aktif masyarakat dalam perencanaan program mengakibatkan kurangnya sense of ownership dan komitmen peserta.
- c) Keterbatasan sumber daya alokasi sumber daya yang terbatas, baik dari segi waktu, tenaga ahli, maupun fasilitas pendukung, berdampak pada kualitas pelaksanaan program.

#### **Rekomendasi perbaikan program**

Berdasarkan hasil evaluasi yang menunjukkan ketidaktercapaian target, diperlukan pendekatan yang lebih komprehensif, berkelanjutan, dan sesuai dengan kondisi lokal :

- a) Pendekatan komprehensif dan holistik
  - Mengintegrasikan pengembangan infrastruktur digital dengan program pelatihan
  - Melibatkan stakeholder multi-sektor (pemerintah, swasta, akademisi, masyarakat)
  - Mengembangkan ekosistem pendukung kewirausahaan digital yang berkelanjutan
- b) Program berkelanjutan dengan tahapan bertingkat.
  - Mengimplementasikan program jangka panjang (minimal 6-12 bulan)
  - Membagi program dalam tahapan mulai dari literasi digital dasar, kewirausahaan sampai implementasi
  - Menyediakan mentoring dan pendampingan berkelanjutan
- c) Adaptasi dengan kondisi lokal
  - Melakukan community mapping dan analisis kebutuhan mendalam
  - Menggunakan pendekatan participatory action research
  - Mengintegrasikan potensi lokal dengan teknologi digital
  - Menggunakan bahasa dan contoh yang familiar dengan konteks setempat
- d) Perbaikan metode pembelajaran
  - Menerapkan pembelajaran experiential dan praktik langsung
  - Menggunakan teknologi pembelajaran yang interaktif
  - Menyediakan simulasi bisnis digital yang

- realistis
- Menghadirkan success story dari entrepreneur lokal
- e) Penguatan infrastruktur dan literasi digital
- Berkolaborasi dengan provider telekomunikasi untuk perbaikan jaringan
- Menyediakan akses perangkat digital selama program
- Mengintegrasikan program literasi digital dasar sebagai prasyarat

#### SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan e-Kampung Wailey : Orkestrasi Digital untuk akselerasi kewirausahaan generasi muda di Dusun Wailey belum mencapai target yang diharapkan. Meskipun terjadi peningkatan pengetahuan dari pretest ke posttest, peningkatan tersebut tidak signifikan dan tidak diikuti dengan implementasi yang memadai. Faktor-faktor seperti keterbatasan infrastruktur digital, rendahnya literasi digital, kurangnya motivasi kewirausahaan, dan durasi pelatihan yang terbatas menjadi kendala utama sehingga tujuan untuk mengembangkan ekosistem kewirausahaan yang berkelanjutan dan meningkatkan kesejahteraan ekonomi masyarakat lokal belum tercapai. Ke depan, diperlukan pendekatan yang lebih komprehensif, berkelanjutan, dan sesuai dengan kondisi lokal untuk meningkatkan efektivitas program pengembangan kewirausahaan digital di daerah rural.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Risetmu PP Muhammadiyah yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini dengan nomor kontrak 0258.096/I.3/D/2025.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Cumbula, S. D., Sabiescu, A. G., & Cantoni, L. (2017). Community design: a collaborative approach for social integration. *The Journal of Community Informatics*, 13(1), 177–192. <https://doi.org/10.15353/JOCI.V13I1.3299>
- Feni, A., Hasan, M., Dinar, M., Nurdiana, N., & Thamrin, T. (2020). Pengaruh Literasi Kewirausahaan Terhadap Perilaku Berwirausaha Mahasiswa Pelaku Usaha Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar. <https://ojs.unm.ac.id/ijses/article/view/18150>
- Firman, A., View, A. P.-P. O., & 2020, undefined. (2020). The Effect of Social Media Utilization, Campus Environment and Entrepreneurship Knowledge on Student Entrepreneurial Interest. *journal.accountingpointofview.id*, 1(4), 131–143.

<http://www.journal.accountingpointofview.id/index.php/POVREMA/article/view/101>

- Hamid, N., & Khalid, F. (2016). Entrepreneurship and Innovation in the Digital Economy. *The Lahore Journal of Economics*, 21(special edition), 273–312. <https://nja.pastic.gov.pk/LJE/index.php/LJE/article/view/1116>
- Hasanah, U. U., & Setiaji, K. (2019). Pengaruh literasi digital, efikasi diri, lingkungan terhadap intensi berwirausaha mahasiswa dalam e-business. *Economic Education Analysis Journal*, 8(3), 1198–1215.
- Hendrawan, J. S., & Sirine, H. (2017). Pengaruh sikap mandiri, motivasi, pengetahuan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha (Studi kasus pada mahasiswa FEB UKSW Konsentrasi Kewirausahaan. *Asian Journal Of Innovation And Entrepreneurship*, 2(3), 291–314. <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/8971>
- Hidayat, T., Sari, D. Y., & Azzery, Y. (2020). Analisa Prediksi Pertumbuhan Start-Up di Era Industri 4.0 Menggunakan Metode Markov Chain. *Teknokom*, 3(2), 1–7. <https://doi.org/10.31943/TEKNOKOM.V3I2.45>
- Jing, R., & Tong, L. (2018). On exploring the problem-based learning method of general education course. *In DEStech Transactions on Social Science, Education and Human Science, 2nd International Conference on Advanced Education and Management Science*. <https://scholar.archive.org/work/iywqo53mingdjlf7ej44jh4q/access/wayback/http://dpi-proceedings.com/index.php/dtssehs/article/download/27974/27365>
- Kabupaten Seram Bagian Barat Dalam Angka 2021*. (n.d.). Diambil 8 Oktober 2025, dari <https://sbbkab.bps.go.id/id/publication/2021/02/26/9cca4b5df09e328c85451d64/kabupaten-seram-bagian-barat-dalam-angka-2021.html>
- Kamil, M., Lutfiansyach, D. Y., & Sukmana, C. (2019). Rural Youth Entrepreneurship Training Based on Local Potential. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 7(6), 126–129. <https://doi.org/10.2991/ICES-18.2019.30>
- Khatami, A. (2021). Pengaruh Pengetahuan Kewirausahaan, Self Efficacy, dan Karakter Wirausaha Terhadap Minat Berwirausaha pada Siswa/i Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta Nila Harahap. <https://repositori.uma.ac.id/handle/123456789/16479>
- Kusuma, A., Tutiasri, R. P., Romadhona, M. R., & Khasanah, U. U. (2020). Rural Women

- Entrepreneur in Digital Era. *In 2nd International Media Conference 2019*, 1–10. <https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.200325.001>
- Lose, T. (2023). Youth entrepreneurship in a rural context: the motivational impact of community and family factors. *cberuk.com The business & management review, 2023*•*cberuk.com*, 14(1), 69–76. [https://cberuk.com/cdn/conference\\_proceedings/2023-05-23-23-04-18-PM.pdf](https://cberuk.com/cdn/conference_proceedings/2023-05-23-23-04-18-PM.pdf)
- Muditomo, A., & Setyawati, N. (2022). Digital Transformation of Small Medium Enterprises: A Descriptive Analysis of Quick Response Indonesia Standard Data. *Jambura Equilibrium Journal*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.37479/jej.v4i2.13918>
- Oetomo, B. S. D., & Santoso, S. (2020). The Effect of Entrepreneurship Literacy and University Support on Entrepreneurial Interest to Run Start-Up Business among Students. *theijbmt.com*, 4(3), 57–62. <https://www.theijbmt.com/archive/0933/1534383934.pdf>
- Purwanto, A., Novitasari, D., & Asbari, M. (2022). The Role of Leadership, Teaching Factory (TEFA) Program, Competence of Creative Products and Entrepreneurship On Entrepreneurial Interest of the Vocational School Students. *International Journal of Social and Management Studies*, 3(5), 58–64. <https://doi.org/10.5555/IJOSMAS.V3I5.185>
- Sudrajat, B., Doni, F. R., Asymar, H. H., & Darrusalam, M. (2024). Edukasi Pemanfaatan Internet dan IoT Untuk Meningkatkan Pengetahuan Bagi Pekerja Sosial Masyarakat Kelurahan Sukasari Tangerang. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 59–66. <https://doi.org/10.52072/ABDINE.V4I1.829>