

PENGUATAN LITERASI DIGITAL DALAM MENGEDUKASI DAN MENUMBUHKEMBANGKAN JIWA KEWIRAUSAHAAN SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Sugianta Ovinus Ginting^{1*}, Sudarto², Roni Yunis³

¹Program Studi Manajemen, Fakultas Bisnis Universitas Mikroskil, Indonesia

^{2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Informatika Universitas Mikroskil, Indonesia

sugianta.ginting@mikroskil.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Pembelajaran kewirausahaan dapat menjadi sarana bagi siswa/i untuk mengembangkan ide usaha dan keterampilan serta menumbuhkembangkan minat dalam berwirausaha. SMK Negeri mengalami kendala dalam mengedukasi dan menumbuhkembangkan jiwa kewirausahaan siswa/i karena minimnya pemahaman, pengalaman dan bimbingan terhadap siswa/i tentang praktek kewirausahaan yang tepat serta tidak memiliki akses yang memadai terhadap teknologi informasi dalam melakukan praktek kewirausahaan. Sasaran kegiatan Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) dengan satu mitra SMK Negeri diikuti 30 orang siswa/i yang bertujuan dalam memperkuat implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dengan melakukan pengembangan *softskill* dan karakter untuk penguatan profil pelajar pancasila melalui penguatan keterampilan literasi digital kewirausahaan dan teknologi informasi bagi siswa. Kegiatan ini terdiri dari tahapan persiapan dengan melakukan observasi dan wawancara, tahapan pelaksanaan mencakup workshop *Entrepreneurial Self-Efficacy* (ESE), pelatihan kewirausahaan berbasis TIK dan tahapan evaluasi meliputi *outcome monitoring* melalui kuisioner *pre-test* dan *post-test*. Hasil dari kegiatan PKM yang telah dilakukan dapat mengedukasi dan menumbuhkembangkan minat kewirausahaan siswa SMK Negeri berdasarkan aspek prediksi diri sebesar 0,62%, niat perilaku sebesar 5,07%, pengambilan resiko sebesar 6,57% dan inovasi sebesar 3,6%. Praktek kewirausahaan berbasis TIK dengan membuat draft *business plan* menggunakan aplikasi *Visme AI Business Plan* mampu meningkatkan 21% kemampuan pengetahuan dan pemahaman siswa SMK Negeri tentang *business plan*.

Kata Kunci: Entrepreneurial Self-Efficacy; Softskill; Outcome Monitoring; Kewirausahaan; Business Plan.

Abstract: *Entrepreneurship learning can be a means for students to develop business ideas and skills and foster an interest in entrepreneurship. State Vocational High Schools experience obstacles in educating and developing students' entrepreneurial spirit due to the lack of understanding, experience and guidance for students about appropriate entrepreneurial practices and inadequate access to information technology in carrying out entrepreneurial practices. The target of the Community Partnership Empowerment (PKM) activity with one State Vocational High School partner was attended by 30 students which aimed to strengthen the implementation of the Merdeka Curriculum in schools by developing soft skills and character to strengthen the profile of Pancasila students through strengthening digital literacy skills in entrepreneurship and information technology for students. This activity consists of preparation stages by conducting observations and interviews, implementation stages include Entrepreneurial Self-Efficacy (ESE) workshops, ICT-based entrepreneurship training and evaluation stages include outcome monitoring through pre-test and post-test questionnaires. The results of the PKM activities that have been carried out can educate and develop the entrepreneurial interests of SMK Negeri students based on aspects of self-prediction of 0.62%, behavioral intentions of 5.07%, risk taking of 6.57% and innovation of 3.6%. ICT-based entrepreneurial practices by creating a draft business plan using the Visme AI Business Plan application can increase 21% of the knowledge and understanding of SMK Negeri students about business plans.*

Keywords: *Entrepreneurial Self-Efficacy; Softskill; Outcome Monitoring; Entrepreneurship; Business Plan.*



Article History:

Received: 30-10-2024

Revised : 23-11-2024

Accepted: 26-11-2024

Online : 14-12-2024



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Dalam dunia pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) saat ini, mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan telah menjadi bagian dalam kurikulum pembelajaran, tujuannya yaitu melahirkan Siswa yang siap untuk berwirausaha dan dapat hidup mandiri. Hal ini terdapat pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.4 Tahun 2022 tentang Standar Pendidikan Nasional, bahwa dari pendidikan diharapkan mampu mencapai terbentuknya aspek kognitif (intelektual) aspek afektif (mental atau moral) serta fisik motorik (ketrampilan) untuk peningkatan potensi, kecerdasan dan minat peserta didik (Peraturan Pemerintah (PP), 2022). Dalam konteks pendidikan formal, seringkali aspek pengembangan jiwa dan minat berwirausaha belum menjadi perhatian utama. Sistem pendidikan yang hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan teoritis dan persiapan akademik seringkali tidak memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan kewirausahaan yang praktis. Problem utama dalam membangun jiwa kewirausahaan yaitu kurangnya kesadaran akan arti penting dan urgensinya menjadi pribadi yang mandiri dan berwirausaha (Munawaroh et al., 2021). Pengaruh peranan pembelajaran dan pendidikan dalam membentuk jiwa kewirausahaan dikalangan siswa masih sebesar 10,9 % (Irwansyah & Tripalupi, 2018) . Untuk itu perlu adanya dukungan khusus dari pihak pendidik serta peran pihak lain untuk menumbuhkembangkan semangat dan jiwa entrepreneur bagi siswa (Yanti & Mauliza, 2021).

Literasi digital merupakan salah satu aspek dalam memunculkan jiwa dan minat kewirausahaan seseorang. Literasi digital berarti tidak hanya sekedar mampu mencari dan mengelola informasi digital, tetapi juga harus mampu mengamati dan mengintegrasikan informasi digital tersebut. Sebelum menjalankan suatu usaha agar nantinya bisnis ataupun usaha yang dijalankan terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan maka kemampuan literasi harus ditingkatkan (M. Hasan et al., 2021). Literasi digital terhadap kesiapan berwirausahaan digital mempunyai pengaruh positif dan signifikan. Hal menunjukkan bahwa apabila literasi digital siswa semakin tinggi, maka dimasa depan siswa semakin siap dalam menghadapi tantangan berwirausaha digital (Ulfa & Suharsono, 2023).

Kewirausahaan saat ini membutuhkan ketrampilan dan kreativitas dalam teknologi informasi salah satunya adalah website. Dengan adanya website dapat mempermudah dalam berkomunikasi, menyediakan database pengguna dan *share* pengalaman (Sudarto et al., 2024). Beberapa siswa memiliki kecenderungan kesiapan teknologi informasi pada kategori netral yang menunjukkan bahwa perlu adanya peningkatan kapasitas siswa agar memiliki tingkat kesiapan teknologi informasi yang lebih tinggi. Hal ini menjadi perlu karena sebagian besar siswa mempunyai minat berwirausaha. Industri kreatif memerlukan kesiapan dan keterampilan teknologi informasi. Sehingga perlu adanya intervensi pihak sekolah untuk menambah dan

memperbaiki materi kesiapan teknologi informasi, agar pihak sekolah dapat mempersiapkan siswanya dalam berwirausaha setelah lulus sekolah (Harding et al., 2020). Untuk itu, Penekanan proses mentoring dalam pembelajaran kewirausahaan berbasis pada teknologi informasi akan meningkatkan *Entrepreneurial Self-Efficacy* (ESE) (Santosa et al., 2015). Selain itu, dengan pengembangan pendekatan kreatif maka peningkatan jiwa dan minat kewirausahaan siswa akan semakin efektif (Rahmawati & Nugrahani, 2019).

SMK Negeri 13 Medan didirikan sejak tahun 2010 yang berada dilokasi kecamatan Medan Labuhan. Hingga saat ini, SMK Negeri 13 Medan telah memiliki 8 program keahlian yang salah satunya adalah program keahlian Bisnis dan Pemasaran yang bertujuan untuk menghasilkan peserta didik menjadi tenaga pemasaran, wirausaha dan pebisnis yang handal, unggul, berdaya saing dan berakhlak mulia. Berdasarkan analisis situasi yang dilakukan, terdapat berbagai kendala dan kesulitan yang dihadapi SMK Negeri 13 Medan dalam mengedukasi dan menumbuhkembangkan jiwa kewirausahaan siswa/i yang ada. Salah satu kendalanya yaitu terkait dengan model pembelajaran mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan lebih didominasi dengan pembelajaran teori-teori dan guru belum menentukan model pembelajaran praktik yang tepat untuk memunculkan dan menanamkan jiwa kewirausahaan. Sehingga model pembelajaran tidak mendukung untuk menciptakan kondisi yang menumbuhkembangkan jiwa kewirausahaan serta pola pikir siswa/i hanya sekedar mencari lulus atau nilai yang baik. Hal ini tentunya berdampak rendahnya minat siswa/i berwirausaha setelah lulus dari sekolah, sebagian besar lulusan mencari pekerjaan seadanya atau meneruskan kuliah bagi keluarga yang mampu, padahal lapangan pekerjaan sangat terbatas. Untuk mengatasi ketimpangan tersebut perlu menumbuhkembangkan minat kewirausahaan siswa/i dan seharusnya pembelajaran kewirausahaan dapat menjadi sarana bagi siswa/i untuk mengembangkan ide usaha dan keterampilan mereka dalam berwirausaha. Kendala lainnya terkait dengan penyerapan pengetahuan teknologi melalui literasi digital yang belum diajarkan secara terintegrasi dengan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Sehingga siswa/i belum dapat mempraktekkan penggunaan teknologi digital secara produktif dan bernilai ekonomi dalam praktek kewirausahaan. Begitu pula dengan kontribusi sekolah terhadap peningkatan literasi digital yang masih minim dilakukan. Hal ini sangat kontradiksi dengan upaya dalam meningkatkan intensi atau niat siswa/i untuk berwirausaha di lingkungan sekolah. Melihat permasalahan Mitra yang sudah dijelaskan sebelumnya, dan berdasarkan kesepakatan dengan Mitra, maka tim Pengabdian mengusulkan kepada Mitra program yang akan dilaksanakan mencakup dua aspek utama. Pertama, mendefinisikan lingkup program pengembangan jiwa dan ketrampilan kewirausahaan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Kedua, penguatan literasi digital

termasuk penggunaan platform digital, pengembangan modul digital, pelatihan, diskusi dan aksesibilitas.

Pada penelitian sebelumnya bahwa literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensi berwirausaha artinya meningkatnya intensi berwirausaha siswa jika siswa meningkatkan kemampuan literasi digital. hal ini dapat terjadi karena kemudahan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan di internet, begitu juga motivasi yang dapat siswa temukan melalui media digital untuk meningkatkan intensi berwirausaha mereka (Maudina, 2022). Secara simultan juga dinyatakan bahwa *financial literacy*, berpengaruh positif dan signifikan terhadap *financial behavior* siswa Kota Medan (Ginting et al., 2024). Hasil penelitian lainnya juga menyatakan bahwa efikasi diri (*self efficacy*) yang sangat tinggi membuat siswa cenderung mampu membuat perencanaan usaha, memiliki semangat, berinisiatif mencari sumber-sumber informasi tentang kewirausahaan, memiliki kepercayaan diri dan tidak mudah putus asa ketika menghadapi kesulitan (Wulandari, 2013). Begitu juga Pendidikan tentang kewirausahaan untuk generasi Z berhasil menambah pemahaman dan wawasan serta kapabilitas dalam bidang kewirausahaan dan tools yang mendukung kegiatan berwirausaha (Lubis et al., 2022). Model pembelajaran berbasis produk juga mampu memunculkan jiwa pantang menyerah, sifat mandiri kerja sama yang lebih baik, peningkatan kreativitas, keberanian siswa dalam mengambil resiko, dan perkembangan jiwa kepemimpinan (Sihwadi et al., 2023). Maka dapat dikatakan bahwa siswa perlu memperoleh tambahan ilmu tentang cara mengelola suatu usaha/bisnis dan mengetahui cara mengembangkan suatu usaha (Ginting et al., 2022).

Tujuan dan fokus utama dari program ini dan kaitannya dengan Merdeka Belajar Kurikulum Merdeka (MBKM) serta Indikator Kinerja Utama (IKU) 2 dan IKU 5 adalah memperkuat implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dengan melakukan pengembangan *softskill* dan karakter untuk penguatan profil pelajar pancasila melalui penguatan keterampilan literasi digital kewirausahaan dan teknologi informasi bagi guru dan siswa, sehingga guru dan siswa dapat mengembangkan proyek yang lebih mandiri dan kreatif. Program kegiatan ini akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan kompetensi kewirausahaan siswa di era digital saat ini, sekaligus memperkuat implementasi Kurikulum Merdeka dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, dan khususnya pada SMK Negeri 13 Medan.

B. METODE PELAKSANAAN

Mitra dalam kegiatan Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) terdiri dari satu Sekolah Menengah Kejuruan ini yaitu SMK Negeri 13 Medan didirikan sejak tahun 2010 yang berada dilokasi kecamatan Medan Labuhan. Hingga saat ini, SMK Negeri 13 Medan telah memiliki 8 program keahlian yang salah satunya adalah program keahlian Bisnis dan

Pemasaran yang bertujuan untuk menghasilkan peserta didik menjadi tenaga pemasaran, wirausaha dan pebisnis yang handal, unggul, berdaya saing dan berakhlak mulia. Berdasarkan Data Pokok Pendidikan (DAPODIK) Tahun Ajaran 2023-2024, SMK Negeri 13 memiliki jumlah guru dan tendik sebanyak 84 orang dan peserta didik 1447 orang serta memiliki sarana prasarana yang terdiri dari 22 ruang kelas dan fasilitas lainnya. Sasaran peserta kegiatan PKM ini diharapkan ikuti minimal 30 siswa/i dari SMK Negeri 13 Medan.

Untuk mendukung pelaksanaan Program PKM ini, adapun metode yang digunakan dalam tahap persiapan mencakup observasi dan wawancara. Pada tahap pelaksanaan akan dilakukan kegiatan workshop dan pelatihan terhadap para siswa/i. Untuk metode evaluasinya menggunakan *outcome monitoring* melalui kuisioner *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan seperangkat instrumen yang meliputi: tes pengetahuan, tes keterampilan untuk menentukan siswa mengalami kemajuan menuju hasil yang diinginkan. Agar pelaksanaan dapat mencapai tujuan, berikut diuraikan tahapan untuk mendukung pelaksanaan Program PKM ini.

1. Tahapan Persiapan

Tahapan persiapan dimulai dengan melakukan observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan Waka 1 bidang kurikulum untuk identifikasi jumlah pemangku kepentingan yang mendukung program yang akan dilaksanakan, mulai dari guru, staf/tenaga kependidikan, dan siswa. Berikutnya dilakukan perencanaan pertemuan sosialisasi untuk memperkenalkan program penguatan literasi digital dan Program pengembangan jiwa kewirausahaan.

2. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam dua pertemuan yaitu workshop *Entrepreneurial Self-Efficacy* (ESE) dan pelatihan ketrampilan kewirausahaan berbasis TIK. Pertemuan pertama yaitu workshop ESE dimulai dari menyiapkan materi dan merencanakan jadwal workshop yang disesuaikan dengan jadwal kesediaan peserta. Selanjutnya, pertemuan kedua dilaksanakan pelatihan ketrampilan kewirausahaan berbasis TIK yang disesuaikan dengan kebutuhan mitra. Pelatihan ini untuk memberikan pendampingan dalam edukasi kewirausahaan sebagai sarana dalam pembelajaran kewirausahaan yang interaktif dan menyediakan konten – konten tentang literasi digital bagi siswa. Kegiatan pelatihan ketrampilan kewirausahaan berbasis TIK meliputi penggunaan aplikasi *Visme AI Business Plan*.

3. Evaluasi

Evaluasi dari indikator keberhasilan *workshop* ESE akan dilakukan dengan menggunakan seperangkat instrumen yang meliputi: (1) outcome monitoring melalui penyebaran kuisioner *pre-test* dan *post-test* untuk menentukan siswa yang mengalami kemajuan menuju hasil yang diinginkan. Evaluasi dari indikator keberhasilan pelatihan kewirausahaan dengan penggunaan aplikasi *Visme AI Business Plan* dilakukan dengan menggunakan seperangkat instrumen yang meliputi tes pengetahuan, tes keterampilan melalui kuisioner *pre-test* dan *post-test* untuk mendapatkan pemahaman kemampuan kewirausahaan siswa khususnya dalam pembuatan *business plan*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan

Dimana pada tahap awal ini, tim pelaksana melakukan observasi langsung ke lokasi mitra dan melakukan wawancara secara langsung kepada Kepala Sekolah SMK Negeri 13 Medan untuk memahami permasalahan yang ada. Melihat kompleksitas dari permasalahan yang dihadapi mitra, maka berikut ini akan diuraikan beberapa solusi yang telah disepakati dengan mitra dan dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Solusi permasalahan, target luaran dan indikator capaian

No	Solusi /Program yang ditawarkan	Target Luaran dan Indikator Capaian
1.	Melakukan sosialisasi dan pelatihan ketrampilan kewirausahaan. Dengan program pelatihan yang akan diberikan adalah : a. Pelatihan <i>business plan</i> mencakup pelatihan ruang lingkup dan konsep <i>business plan</i> terkait dengan definisi <i>business plan</i> , alasan dilakukannya <i>business plan</i> , tujuan dan manfaat <i>business plan</i> , faktor kegagalan dalam <i>business plan</i> , kriteria <i>business plan</i> , Lay Out <i>business plan</i> b. Pelatihan membuat ringkasan eksekutif dan deskripsi bisnis c. Pelatihan aspek pemasaran dalam <i>business plan</i> mencakup deskripsi produk/ jasa, segmentasi Pasar, targeting pasar, positioning, bauran Pemasaran (Marketing Mix), rencana Pemasaran	Meningkatkan kemampuan pemahaman dari siswa tentang kewirausahaan, dengan indikator keberhasilan : <ul style="list-style-type: none"> • Minimal 60% siswa terampil dalam menguraikan dan menjabarkan ruang lingkup dan konsep serta kriteria maupun layout <i>business plan</i>. • Minimal 60% siswa terampil dalam menguraikan dan menjabarkan berbagai aspek pemasaran dalam <i>business plan</i>. • Minimal 60% siswa terampil dalam menguraikan dan menjabarkan berbagai analisis investasi dalam <i>business plan</i>. Evaluasi dari indikator keberhasilan akan dilakukan dengan menggunakan seperangkat instrumen yang meliputi <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .

<p>d. Pelatihan analisis investasi mencakup <i>Time Value of Money, Pay Back Period, Net Present Value, Internal Rate of Return</i> (IRR)</p>	
---	--

<p>2. Program mentorship dan pembimbingan kewirausahaan.</p> <p>a. Melakukan workshop <i>Entrepreneurial Self-Efficacy</i> (ESE).</p> <p>b. Melakukan review <i>business plan</i></p> <p>c. Melakukan program pendampingan inovasi dan kewirausahaan dengan melibatkan praktisi kewirausahaan berpengalaman yang luas dalam bidang kewirausahaan.</p>	<p>Meningkatkan tingkat <i>Entrepreneurial Self-Efficacy</i> (ESE) dan minat siswa untuk mengejar karier kewirausahaan atau menjadi pengusaha serta ketrampilan kreatif maupun kewirausahaan siswa, dengan indikator keberhasilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Minimal 60 % siswa dapat menyusun rencana bisnis yang komprehensif dan realistis • Minimal 60 % siswa memiliki kemampuan untuk menghadapi resiko dan kegagalan dengan sikap yang positif dan proaktif. • Minimal 60 % siswa menghasilkan ide inovatif yang berkualitas dan memiliki kelayakan ide. • Minimal 60 % siswa yang menyatakan minat mereka untuk mengikuti pelatihan atau program lanjutan di bidang kewirausahaan atau inovasi <p>Evaluasi dari indikator keberhasilan akan dilakukan dengan menggunakan seperangkat instrumen yang meliputi: <i>outcome monitoring</i> melalui <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> untuk menentukan siswa mengalami kemajuan menuju hasil yang diinginkan.</p>
---	---

2. Tahapan Pelaksanaan

a. Pelaksanaan Kegiatan *workshop* ESE

Kegiatan workshop ESE ini dilaksanakan tanggal 24 Agustus 2024 yang berlokasi di SMK Negeri 13 Medan Labuhan serta di diikuti 32 siswa dan 2 orang guru sebagai peserta. Kegiatan *workshop* ini bertujuan untuk meningkatkan tingkat *Entrepreneurial Self-Efficacy* (ESE) dan minat siswa untuk mengejar karier kewirausahaan atau menjadi pengusaha serta ketrampilan kreatif maupun kewirausahaan siswa. ESE merupakan salah satu faktor yang dapat mendukung keberlanjutan usaha mula-mula melalui sifat *entrepreneurial personality* yaitu tidak mudah menyerah dalam menjalankan usaha (Agung et al., 2024). Adapun materi kegiatan workshop ESE yaitu mencakup: (1) Pengenalan konsep ESE; (2) Analisis Diri; (3)

Pengembangan tujuan dan visi; (4) Mentoring dan konseling; (5) Pemberian *feedback*; dan (6) Pengembangan jaringan dan rencana aksi. Kegiatan workshop ESE seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pelaksanaan *workshop* ESE

- b. Pelaksanaan Pelatihan Keterampilan Kewirausahaan berbasis TIK
- Kegiatan pelatihan keterampilan kewirausahaan berbasis TIK dengan menggunakan aplikasi *Visme AI Business Plan* dilaksanakan pada tanggal 14 September 2024 yang berlokasi di SMK Negeri 13 Medan Labuhan serta di diikuti 32 siswa dan 2 orang guru sebagai peserta. Dalam mendukung kegiatan pelatihan keterampilan berbasis TIK untuk membuat draf *business plan*, maka digunakan aplikasi *Visme AI Business Plan* yang dapat diakses melalui link <https://www.visme.co/ai-business-plan-generator/>. Setiap peserta menggunakan aplikasi *Visme AI business plan* secara gratis untuk menghasilkan draf *business plan* yang luar biasa melalui proses penulisan perintah dan *style* serta mengkustomisasi sebagian mana pun dari *business plan* yang dibuat. Sebuah *business plan* dapat menjadi pedoman strategis dalam pengembangan bisnis (S. S. El Hasan et al., 2020). Program pelatihan yang diberikan adalah: (1) Pelatihan *business plan* mencakup pelatihan ruang lingkup dan konsep *business plan* terkait dengan definisi *business plan*, alasan dilakukannya *business plan*, tujuan dan manfaat *business plan*, faktor kegagalan dalam *business plan*, kriteria *business plan*, *Lay Out business plan*; (2) Pelatihan membuat ringkasan eksekutif dan deskripsi bisnis; dan (3) Pelatihan aspek pemasaran dalam *business plan* mencakup deskripsi produk/ jasa, segmentasi Pasar, targeting pasar, *positioning*, bauran Pemasaran (*Marketing Mix*), rencana Pemasaran. Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *visme.co* seperti terlihat pada Gambar 2.

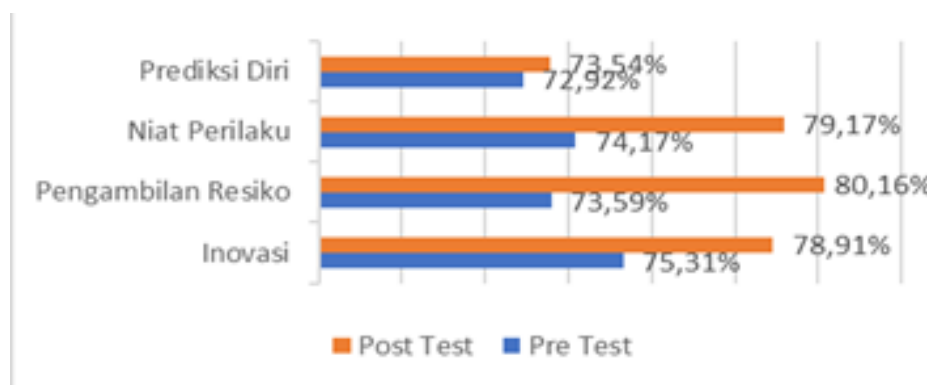


Gambar 2. Pelatihan Aplikasi Visme.co

Pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan oleh tim pelaksana dalam kurun waktu Agustus sampai dengan September 2024 dengan tingkat kehadiran peserta rata-rata di ikuti 100 % dari 32 peserta. Hal ini berarti antusias peserta dalam mengikuti kegiatan dari program pelaksanaan PKM di SMK Negeri 13 sangat tinggi.

3. Evaluasi

Untuk mengevaluasi hasil kegiatan pertama pada tanggal 24 Agustus 2024 yaitu workshop ESE dilakukan penyebaran kuisinoer *pre-test* melalui google form di link <https://forms.gle/VnTfDTRJgr5aHSu76> dan *post-test* di link <https://forms.gle/8EPF4Tsc9cD2KN7E9> terhadap 32 peserta, maka diperoleh evaluasi hasil kegiatan pertama yaitu workshop *Entrepreneurial Self-Efficacy* (ESE) yang dapat dilihat pada Gambar 3.

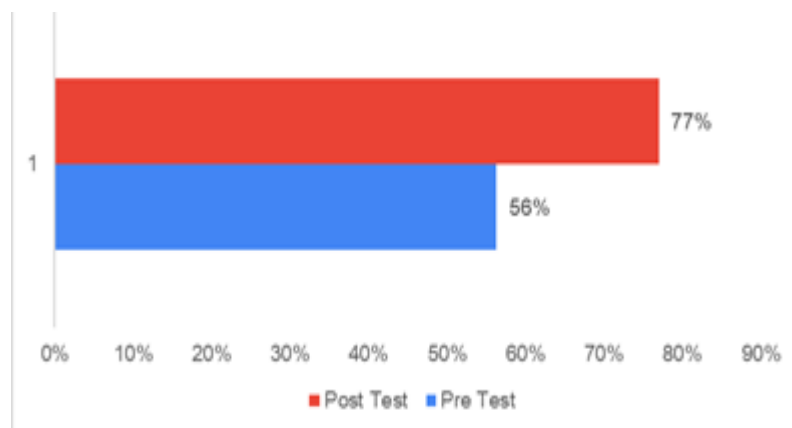


Gambar 3. Hasil Workshop ESE

Pada Gambar 3 menunjukkan bahwa berdasarkan aspek prediksi diri terjadi peningkatan 0,62 % bahwa siswa SMK Negeri 13 Medan Labuhan kemungkinan besar dan cenderung bekerja keras untuk menjadi seorang pengusaha. Dari aspek niat perilaku terjadi peningkatan 5,07 % siswa SMK Negeri 13 Medan Labuhan tertarik dan berniat menjadi seorang pengusaha serta bersiap memulai usaha sendiri. Peningkatan juga terjadi pada aspek pengambilan resiko sebesar 6,57%, bahwa siswa SMK Negeri 13 Medan Labuhan sudah bisa memperhitungkan resiko dan berani mengambil resiko dalam mengelola bisnis dimasa depan. Begitu juga dengan aspek inovasi

terjadi peningkatan sebesar 3,6%, bahwa siswa SMK Negeri 13 Medan Labuhan telah mempunyai ide baru untuk memulai bisnis dan mengetahui cara yang inovatif dalam melakukan pemasaran.

Kegiatan kedua yang berlangsung tanggal 16 September 2024 dilakukan pelatihan ketrampilan wirausahaan berbasis TIK untuk membuat draf *business plan* menggunakan aplikasi *Visme AI business plan*, dimana evaluasi dilakukan dengan melakukan penyebaran kuisioner *pre-test* melalui google form di link <https://forms.gle/yJggT3uDzFGa7JMU8> dan *post-test* di link <https://forms.gle/fP9k2BhLM3rzJDqX6> terhadap 32 peserta. Evaluasi hasil kegiatan dalam membuat *business plan* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Pelatihan kewirausahaan Berbasis TIK

Pada Gambar 4 menunjukkan bahwa hasil pelatihan kewirausahaan berbasis TIK dengan menggunakan aplikasi *Visme AI business plan* mampu meningkatkan 21% kemampuan pengetahuan dan pemahaman siswa SMK Negeri 13 Medan Labuhan dalam membuat *business plan*.

4. Kendala yang dihadapi

Terdapat beberapa kesulitan dan hambatan yang mempengaruhi berjalannya kegiatan pelaksanaan yang direncanakan, diantaranya adalah pada tahap penerapan aplikasi *Visme AI Business Plan* paket premium membutuhkan biaya besar per tahun. Sehingga untuk mengatasi hal tersebut Tim Pelaksana menggunakan paket *basic* yang *free account*.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa kegiatan PKM yang telah dilakukan dapat mengedukasi dan menumbuhkembangkan minat kewirausahaan siswa SMK Negeri 13 Medan Labuhan berdasarkan aspek prediksi diri sebesar 0,62%, niat perilaku sebesar 5,07%, pengambilan resiko sebesar 6,57% dan inovasi sebesar 3,6%. Praktek kewirwausahaan berbasis TIK dengan membuat draft *business plan* menggunakan aplikasi *Visme AI Business Plan* mampu meningkatkan 21%

kemampuan pengetahuan dan pemahaman siswa SMK Negeri 13 Medan tentang *business plan*.

Dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini, Tim Pelaksana merasa belum melakukan hal yang maksimal dan sesuai dengan apa yang direncanakan. Oleh sebab itu, setelah melaksanakan kegiatan PKM ini Tim Pelaksana dapat memberikan saran untuk pelaksanaan PKM selanjutnya agar minat dan kemampuan pengetahuan dan pemahaman kewirausahaan siswa SMK Negeri 13 Medan Labuhan dapat diaktualisasikan dalam praktek nyata seperti melakukan *market week* di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada DRTPM Kemdibudristek Dikti yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini melalui Hibah Pendanaan Pengabdian kepada Masyarakat No.064/E5/PG.02.00/PM.BATCH,2/2024 dan Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Mikroskil Medan sehingga terlaksana dengan baik. Tim penulis juga memberikan apresiasi dan terima kasih kepada mitra SMK Negeri 13 Medan dan tim pengabdian mahasiswa yang telah berperan aktif dalam kegiatan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, C. P., Debby, T., Tiffani, I., & Gomulia, B. (2024). Entrepreneurial Self-Efficacy (ESE) dan Perannya Terhadap Kebertahanan Bisnis. *Jurnal MODUS*, 36(1), 18–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.24002/modus.v36i1.8178>
- El Hasan, S. S., Maden, M., Misa, B., & Wahyudi. (2020). Pelatihan Business Plan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)*, 37–43.
- Harding, D., Padjadjaran, U., Kadiyono, A. L., Hafiar, H., Titin, P., & Ma'mun, N. (2020). Readiness Of Technology Adaptation Toward Digital Based Entrepreneurship. *International Journal of Entrepreneurship*, 24(1), 1–5.
- Hasan, M., Santoso, I., Syahfitri, D., & Karoma, S. (2021). Literasi Kewirausahaan dan Literasi Bisnis Digital Pada Generasi Milenial Pelaku Usaha: Perspektif Kirzerian Entrepreneur. *Journal of Business Management Education* /, 6(1), 28–39.
- Irwansyah, M. R., & Tripalupi, L. E. (2018). Menguji Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan dalam Pembentukan Jiwa Wirausaha di Kalangan Mahasiswa. *International Journal of Social Science and Business*, 2(4), 251–255.
- Iskhakova, L., Hilbert, A., & Joehnk, P. (2021). Cross-cultural Research in Alumni Loyalty: An Empirical Study among Master Students from German and Russian Universities. *Journal of Nonprofit and Public Sector Marketing*, 33(4), 457–492. <https://doi.org/10.1080/10495142.2020.1760995>
- Mariana Ulfa, S., & Suharsono, N. (2023). Pengaruh Literasi Digital & Prakerin (edit). *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 11(3), 263–272.
- Maudina, A. (2022). Pengaruh Belajar Digital Literari dan Entrepreneurial Terhadap Niat Wirausaha. *Indonesian Journal of Economy, Business, Entrepreneurship and Finance*, 2(2), 145–157. <https://doi.org/10.53067/ijebeef.v2i2>

- Munawaroh, M., Lisan Nia, V., Agustina, R., & Rif, D. (2021). Strategi Penanaman Jiwa Kewirausahaan pada Peserta Didik di SDN 02 Gumawang Wiradesa Kabupaten Pekalongan. *Prosiding SEMAI*, 569–585. <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/>
- Ovinus Ginting, S., Efendi, N., & Halomoan Hutasoit, A. (2022). Managerial Capability Training for Village Owned Enterprises (BUMDes) Management. *Abdimas Umtas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 2134–2139. <https://doi.org/https://doi.org/10.35568/abdimas.v5i1.2084>
- Ovinus Ginting, S., Perangin-Angin, N., Tiadoraria br Ginting, L., & Ginting, M. (2024). Transformasi Financial Behavior Mahasiswa Medan: Peran Financial Literacy, Financial Attitude dan Financial Socialization Agents. *OWNER : Riset & Jurnal Akuntansi*, 8(4), 4160–4173. <https://doi.org/10.33395/owner.v8i4.2383>
- Peraturan Pemerintah (PP). (2022). *Standar Pendidikan Nasional*. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/196151/pp-no-4-tahun-2022>
- Rahmawati, S., & Nugrahani, T. S. (2019). Pengembangan Pendekatan Kreatif Inovatif Untuk Meningkatkan Jiwa Kewirausahaan. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 7(2), 129. <https://doi.org/10.26740/jepk.v7n2.p129-144>
- Santosa, M., Com, M., & Natsir, M. (2015). Pengaruh Mentoring Terhadap Efikasi Diri Kewirausahaan. *Seminar Nasional: Strategic Agility: Thrive In Turbulent Environment (Research and Practices)*, 142–156.
- Sihwadi, S., Santoso, B., Kwat, T., & Mahmudah, F. N. (2023). Meningkatkan Jiwa Wirausaha Melalui Pengembangan Pembelajaran Berbasis Produk Pada Siswa SMK. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 986–1000. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.320>
- Sudarto, Yunis, R., & Ovinus Ginting, S. (2024). Penerapan Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Keterhubungan Alumni SMA. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 8(3), 3007–3019. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i3.22915>
- W H Lubis, T., Efendi, N., & Ovinus Ginting, S. (2022). Kewirausahaan Untuk Generasi Z Pada Siswa Methodist Tanjung Morawa. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(6), 1536–1542. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i6.11080>
- Wulandari, S. (2013). Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Minat Berwirausaha pada Siswa Kelas XII di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 1, 1–20.
- Yanti, A., & Mauliza, P. (2021). Strategi Mengembangkan Jiwa Entrepreneur kepada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Journal Informatika*, 9(3), 102–108. <http://eprints.dinus.ac.id>