SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan
Volume 9, Nomor 3, Mei 2025, hal. 1675 – 1685
ISSN : 2614-5251 (print) | ISSN : 2614-526X (elektronik)

Pengembangan potensi siswa SMK Pandawa Bali Global sebagai *technopreneur* muda dengan pendekatan *Business Model Canvas* (BMC)

Jauzaa Maylia Suhendro[1], Ni Wayan Nanik Suaryani Taro Putri[2], Ni Putu Noviyanti Kusuma[3]

[1]Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Universitas Primakara, Indonesia
[2]Program Studi Sistem Manajemen, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Universitas Primakara, Indonesia
[3]Program Studi Sistem Informasi Akuntansi, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Universitas Primakara, Indonesia

Penulis korespondensi : Jauzaa Maylia Suhendro
E-mail : jauzaams@primakara.ac.id

Diterima: 25 April 2025| Disetujui: 17 Mei 2025 | Online: 22 Mei 2025
© Penulis 2025

Abstrak
Era Revolusi Industri 4.0 telah mendorong pentingnya penguatan kompetensi *technopreneurship* di kalangan generasi muda, khususnya siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa SMK Pandawa Bali Global dalam menyusun model bisnis berbasis *Business Model Canvas* (BMC) sebagai alat bantu visual yang efektif dalam merancang dan mengembangkan ide usaha. Metode pelaksanaan terdiri dari tujuh tahapan, yakni *Pre-test*, pemaparan materi *technopreneurship* dan BMC, praktik penyusunan ide bisnis, presentasi ide bisnis kelompok, diskusi dan tanya jawab, *Post-test*, serta sesi penutupan. Kegiatan ini diikuti oleh 50 siswa dari berbagai jurusan dan dilaksanakan di Aula SMK Pandawa Bali Global. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman siswa, dengan rata-rata nilai *Pre-test* dan *Post-test* masing-masing meningkat sebesar 52 poin untuk kategori *technopreneurship* dan 60 poin untuk kategori BMC. Selain itu, seluruh kelompok peserta berhasil menyusun dan mempresentasikan model bisnis secara sistematis dan inovatif. Kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran visual dan aplikatif seperti BMC dapat menjadi strategi efektif dalam menanamkan mindset kewirausahaan yang kreatif, sistematis, dan adaptif di lingkungan pendidikan vokasi.

Kata kunci: *business model canvas*; SMK; *technopreneurship*.

Abstract
The Fourth Industrial Revolution has emphasized the importance of strengthening *technopreneurship* competencies among the younger generation, particularly students in Vocational High Schools (SMK). This Community Service Program (PKM) aimed to enhance the understanding and skills of students at SMK Pandawa Bali Global in developing business models using the *Business Model Canvas* (BMC), a visual tool effective for designing and structuring entrepreneurial ideas. The program was implemented through seven stages: *Pre-test*, delivery of *technopreneurship* and BMC materials, business idea development practice, group business idea presentations, discussions and Q&A sessions, *Post-test*, and a closing session. The activity involved 50 students from various majors and was conducted in the main hall of SMK Pandawa Bali Global. Evaluation results demonstrated a significant improvement in student comprehension, with average *Pre-test* and *Post-test* scores increasing by 52 points in the *technopreneurship* category and 60 points in the BMC category. Furthermore, all student groups successfully developed and presented their business models in a structured and innovative manner. This program indicates that visual and applicative learning approaches such as BMC are effective strategies for instilling an entrepreneurial mindset that is creative, systematic, and adaptive within vocational education settings.

Keywords: business model canvas; technopreneurship, vocational high school.

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 telah membawa dampak signifikan terhadap seluruh aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan dan kewirausahaan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat menciptakan berbagai peluang baru, terutama bagi generasi muda untuk berinovasi dan menciptakan lapangan kerja melalui wirausaha berbasis teknologi atau yang dikenal dengan istilah *technopreneurship* (Kertarajasa & Annisa, 2022; Munthe & Nawawi, 2024). Dalam konteks globalisasi, kompetensi technopreneur menjadi salah satu elemen penting dalam membangun daya saing bangsa, mengingat semakin tingginya tuntutan terhadap sumber daya manusia yang kreatif, adaptif, dan mampu menciptakan solusi berbasis teknologi. Pemerintah Indonesia sendiri melalui berbagai kebijakan strategis, seperti Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dan Gerakan Nasional 1000 Startup Digital, terus mendorong pengembangan kewirausahaan digital sebagai bagian dari upaya menumbuhkan ekosistem ekonomi digital nasional(Rusfa, 2022; Siagian & SIK, 2024). Selain itu, sektor pendidikan vokasi, termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), diarahkan untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya siap kerja, tetapi juga siap menciptakan lapangan kerja melalui inovasi dan *technopreneurship*(Rojaki, Fitria, & Martha, 2021). SMK sebagai institusi pendidikan kejuruan memiliki peran strategis dalam mencetak technopreneur muda yang memahami kebutuhan pasar, mampu mengidentifikasi peluang bisnis, dan mengembangkan ide bisnis melalui pendekatan terstruktur(Wijaya, Ainun, & Arfiyanto, 2023).

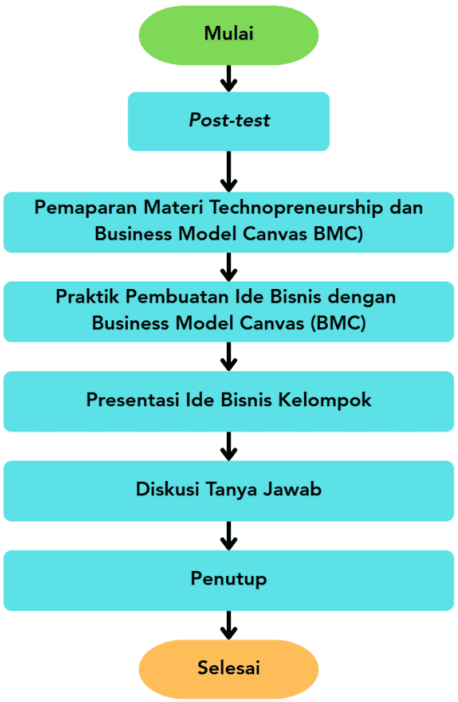
Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMK masih menghadapi keterbatasan dalam hal pemahaman konsep kewirausahaan berbasis teknologi serta kemampuan dalam menyusun rencana bisnis yang sistematis(Atmaja dkk., 2025; Ausat, Suparwata, & Risdwiyanto, 2025). Banyak ide kreatif yang muncul di kalangan siswa belum terwadahi dalam suatu kerangka bisnis yang komprehensif. Permasalahan ini bukan hanya disebabkan oleh minimnya wawasan mengenai konsep *technopreneurship*, tetapi juga oleh kurangnya pelatihan praktis yang dapat membantu siswa mengembangkan dan memvalidasi ide bisnis mereka secara nyata (Alam, Artani, & Sudama, 2024). Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang aplikatif dan mudah dipahami oleh siswa SMK untuk membekali mereka dengan kemampuan dasar dalam menyusun dan mengembangkan model bisnis. Salah satu pendekatan yang efektif dalam pengembangan ide bisnis secara terstruktur adalah *Business Model Canvas* (BMC). BMC merupakan alat bantu visual yang digunakan untuk merancang, menggambarkan, dan memvalidasi model bisnis secara sederhana namun menyeluruh. Dengan sembilan elemen utamanya yaitu *customer segments, value propositions, channels, customer relationships, revenue streams, key resources, key activities, key partnerships, dan cost structure* (Braun, Schöllhammer, & Rosenkranz, 2021). BMC membantu pelaku usaha pemula untuk melihat gambaran menyeluruh dari bisnis yang akan dijalankan. Dalam konteks pendidikan, BMC juga terbukti efektif sebagai metode pembelajaran untuk mengenalkan siswa terhadap dunia kewirausahaan secara sistematis dan praktis (Becker & Bröcker, 2021). Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas pendekatan BMC dalam dunia pendidikan vokasi. Studi oleh Suhendro & Putri (2025) dan Komara menyatakan bahwa penggunaan BMC dalam pelatihan kewirausahaan di SMK dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun rencana bisnis yang terarah dan realistis. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Sholahuddin, Effendy, Wajdi, & Surono (2023) menunjukkan bahwa integrasi BMC dalam kurikulum kewirausahaan mampu meningkatkan minat berwirausaha dan pemahaman siswa terhadap struktur bisnis secara signifikan. Selain itu, penelitian oleh (Dahmiri & Setiawan, 2023) menekankan bahwa pendekatan visual seperti BMC mampu menjembatani keterbatasan kognitif siswa dalam memahami konsep bisnis yang abstrak. Bukti-bukti ini menunjukkan bahwa pendekatan BMC bukan hanya relevan secara teoritis, tetapi juga memiliki dampak praktis yang nyata dalam peningkatan kompetensi *technopreneurship* di kalangan siswa SMK.

Berdasarkan observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, diketahui bahwa SMK Pandawa Bali Global memiliki potensi besar dalam pengembangan *technopreneurship* siswa. Sekolah memiliki

berbagai jurusan seperti Akuntansi, Tata Boga, Perhotelan, Desain Komunikasi Visual, Pengembangan Perangkat Lunak dan GIM, Teknik dan Bisnis Sepeda Motor serta Teknik Kendaraan Ringan dan Otomotif yang relevan dengan industri kreatif dan teknologi (Devi, 2023). Belum adanya program pelatihan khusus dalam menyusun model bisnis menjadi salah satu kendala yang perlu diatasi. Sebagian besar siswa masih belum familiar dengan pendekatan BMC, dan belum memiliki kesempatan untuk mengembangkan ide usaha mereka ke dalam bentuk yang konkret dan layak secara bisnis. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan penyusunan model bisnis berbasis *Business Model Canvas* kepada siswa SMK Pandawa Bali Global. Program ini akan dilaksanakan dalam beberapa tahapan, mulai dari melaksanakan *Pre-test* untuk mengukur pengetahuan awal, pemaparan materi terkait *Technopreneurship* BMC untuk penggalian potensi siswa, praktik intensif tentang konsep dan elemen BMC dan penyusunan model bisnis oleh siswa secara berkelompok, presentasi ide bisnis oleh siswa, *Post-test* untuk evaluasi kegiatan dan penutup. Pendekatan ini tidak hanya membekali siswa dengan keterampilan teknis dalam menyusun model bisnis, tetapi juga menanamkan mindset wirausaha yang kreatif dan adaptif Kegiatan ini diikuti oleh 50 siswa SMK Pandawa Bali Global dari berbagai jurusan. Melalui pelaksanaan kegiatan ini, diharapkan siswa SMK Pandawa Bali Global mampu memahami konsep dasar *technopreneurship* dan mengembangkan potensi kewirausahaan mereka secara terstruktur. Selain itu, kegiatan ini diharapkan mampu menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam mengemukakan dan mengelola ide bisnis berbasis teknologi. Dengan terbentuknya model bisnis yang terstruktur melalui pendekatan BMC, siswa diharapkan tidak hanya mampu mempersiapkan diri untuk dunia kerja, tetapi juga menjadi pelaku usaha muda yang inovatif dan kontributif terhadap pembangunan ekonomi lokal dan nasional.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di Aula SMK Pandawa Bali Global dengan melalui beberapa tahapan sistematis yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi *technopreneurship* siswa. Sebanyak 50 siswa SMK Pandawa Bali Global dari berbagai jurusan mengikuti kegiatan ini. Tahapan dirancang untuk memberikan pemahaman teoretis sekaligus keterampilan praktis dalam menyusun model bisnis berbasis *Business Model Canvas* (BMC). Tahapan divisualisaikan pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Kegiatan PKM

Pengembangan potensi siswa SMK Pandawa Bali Global sebagai *technopreneur* muda dengan pendekatan *Business Model Canvas* (BMC)

Adapun penjelasan pada tahapan-tahapan kegiatan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

Pre-test

Pada tahap awal, dilakukan *Pre-test* untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa terkait konsep *technopreneurship* dan elemen-elemen *Business Model Canvas*. *Pre-test* berupa soal pilihan ganda sebanyak 4 soal yang mencakup pengenalan dasar *technopreneurship* dan BMC. Hasil *Pre-test* ini akan menjadi tolok ukur dalam mengevaluasi efektivitas program setelah kegiatan selesai.

Pemaparan Materi *Technopreneurship* dan *Business Model Canvas*

Setelah *Pre-test*, kegiatan dilanjutkan dengan sesi pemaparan materi. Materi pertama memperkenalkan konsep *technopreneurship*, pentingnya peran technopreneur muda dalam era ekonomi digital, serta keterkaitannya dengan peluang bisnis berbasis teknologi. Selanjutnya, peserta diperkenalkan dengan konsep *Business Model Canvas* secara komprehensif, meliputi penjelasan sembilan elemen utama BMC beserta contoh aplikatif dalam dunia nyata. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif menggunakan media presentasi, video pembelajaran, dan studi kasus sederhana.

Praktik Pembuatan Ide Bisnis dengan *Business Model Canvas*

Setelah memahami teori, peserta diarahkan untuk membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4–5 orang. Setiap kelompok diberikan tugas untuk menggali ide bisnis potensial yang relevan dengan bidang keahlian mereka. Ide bisnis tersebut kemudian dituangkan ke dalam format *Business Model Canvas*, dengan panduan dari tim fasilitator. Pada tahap ini, peserta belajar secara langsung bagaimana mengidentifikasi segmentasi pelanggan, merumuskan nilai tawar (value proposition), memilih saluran distribusi, menentukan sumber pendapatan, serta mengelola sumber daya, aktivitas utama, mitra utama, dan struktur biaya bisnis mereka.

Presentasi Ide Bisnis

Masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil *Business Model Canvas* yang telah disusun. Presentasi dilakukan secara bergiliran di hadapan peserta lain dan tim fasilitator. Dalam sesi ini, siswa dilatih untuk mengemukakan ide secara runtut, argumentatif, dan meyakinkan, sekaligus membangun kepercayaan diri dalam berkomunikasi mengenai konsep bisnis mereka.

Diskusi dan Tanya Jawab

Setelah setiap presentasi, sesi diskusi dan tanya jawab dibuka untuk memberikan ruang umpan balik yang konstruktif. Tim fasilitator dan peserta lain dapat memberikan pertanyaan, tanggapan, ataupun saran perbaikan terhadap ide bisnis yang dipresentasikan. Sesi ini bertujuan untuk melatih siswa berpikir kritis, mempertahankan ide bisnis, serta memperbaiki kekurangan berdasarkan masukan yang diterima.

Post-test

Setelah seluruh rangkaian pelatihan dan praktik selesai, *Post-test* diberikan kepada seluruh peserta. *Post-test* memiliki struktur soal yang sejenis dengan *Pre-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep *technopreneurship* dan kemampuan penyusunan *Business Model Canvas*. Analisis perbandingan hasil *Pre-test* dan *Post-test* akan digunakan untuk mengevaluasi efektivitas kegiatan PKM ini.

Penutupan (Closing)

Kegiatan diakhiri dengan sesi penutupan yang mencakup refleksi singkat terhadap seluruh rangkaian kegiatan, pengisian kesan dan pesan kegiatan menggunakan form online, penyampaian apresiasi kepada peserta, dan pemberian motivasi agar peserta terus mengembangkan ide bisnis mereka secara mandiri. Selain itu, dilakukan pemberian sertifikat online kepada peserta sebagai bentuk penghargaan atas partisipasi aktif dalam kegiatan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SMK Pandawa Bali Global telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang direncanakan. Pelatihan yang mengusung tema "Pengembangan Potensi Siswa SMK Pandawa Bali Global sebagai Technopreneur Muda dengan Pendekatan *Business Model Canvas* (BMC)" menunjukkan hasil yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam bidang *technopreneurship*.

Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Evaluasi pemahaman peserta terhadap materi *technopreneurship* dan *Business Model Canvas* dilakukan melalui *Pre-test* dan *Post-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum penyampaian materi, sementara *Post-test* dilaksanakan setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai. Soal evaluasi terdiri dari empat butir pilihan ganda, masing-masing dua soal untuk topik *technopreneurship* dan dua soal untuk topik BMC. Soal *Pre-test* dan *Post-test* dapat dilihat pada Tabel 1 untuk kategori *technopreneurship* dan Tabel 2 untuk kategori BMC

Tabel 1. Soal *Pre-test* dan *Post-test Technopreneurship*

Pertanyaan	Jawaban A	Jawaban B	Jawaban C	Jawaban D	Jawaban Benar
Apa itu definisi *Technopreneurship*?	Proses jual beli barang melalui media internet	Kegiatan kewirausahaan yang hanya fokus pada produk teknologi	Gabungan antara kewirausahaan dan pemanfaatan teknologi untuk menciptakan inovasi	Usaha dagang konvensional yang memanfaatkan lokasi strategis	C
Kapan seseorang bisa dikatakan sebagai *Technopreneur*?	Ketika ia menjadi pemilik toko elektronik di pusat perbelanjaan	Saat seseorang menciptakan solusi bisnis inovatif berbasis teknologi	Jika ia bekerja sebagai teknisi komputer di perusahaan IT	Setelah lulus dari jurusan teknik informatika	B

Tabel 2. Soal *Pre-test* dan *Post-test Technopreneurship*

Pertanyaan	Jawaban A	Jawaban B	Jawaban C	Jawaban D	Jawaban Benar
Apa itu BMC?	Business Management Criteria, alat untuk merancang transaksi bisnis	*Business Model Canvas*, alat visual untuk merancang model bisnis	Business Marketing Component, alat untuk membuat strategi marketing	Business Maintenance Concept, visual untuk melakukan perbaikan bisnis	B

Pengembangan potensi siswa SMK Pandawa Bali Global sebagai *technopreneur* muda dengan pendekatan *Business Model Canvas* (BMC)

Pertanyaan	Jawaban A	Jawaban B	Jawaban C	Jawaban D	Jawaban Benar
Kapan seseorang bisa dikatakan sebagai *Technopreneur*?	Transaction, Personel, Salary, Customer, Value Propositions, Channels, Value Propositions, Channels, Price, Strategy	Customer, Partners, Distribution, Transaction, Personel, Salary, Distribution, Price, Strategy	Product, Price, Marketing, Distribution, Transaction, Personel, Salary, Customer	Customer Segments, Value Propositions, Channels, Customer Relationships, Revenue Streams, Key Resources, Key Activities, Key Partnerships, Cost Structure	D

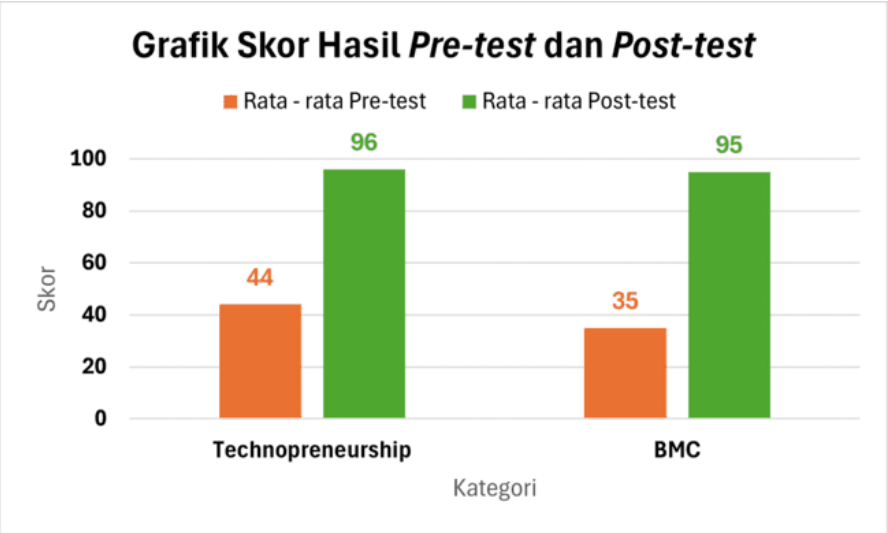
Soal pilihan ganda di atas disebarkan secara online menggunakan Google Form kepada 50 siswa dari berbagai jurusan, yaitu Akuntansi, Tata Boga, Perhotelan, Desain Komunikasi Visual, Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim, Teknik dan Bisnis Sepeda Motor, serta Teknik Kendaraan Ringan dan Otomotif. Pelaksanaan dilakukan secara serentak dengan durasi waktu pengerjaan selama 5 menit. Tujuan dari penyebaran soal ini adalah untuk mengukur pemahaman awal siswa terkait konsep dasar *Technopreneurship* dan elemen penting dalam *Business Model Canvas* (BMC) sebagai bagian dari kegiatan pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi.

Setelah melaksanakan *Pre-test* dan *Post-test*, dilakukan analisis terhadap hasil yang diperoleh untuk melihat sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi *technopreneurship* dan BMC. Hasil ini memberikan gambaran tentang efektivitas kegiatan pelatihan serta kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan konsep BMC dalam menyusun ide bisnis secara terstruktur. Hasil Skor dapat dilihat pada tabel 3 dan divisualisasikan dengan grafik pada gambar 2

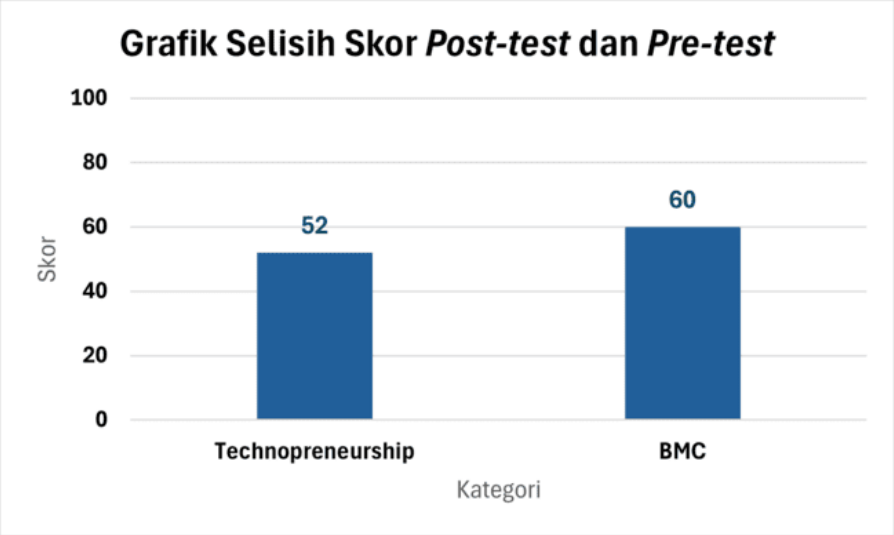
Tabel 3. Hasil Skor *Pre-test* dan *Post-test*

Kategori	Rata - rata ***Pre-test***	Rata - rata ***Post-test***	Kenaikkan Skor
Technopreneurship	44	96	52
BMC	35	95	60

Berdasarkan hasil tabel 3 dan Gambar 2, diperoleh rata-rata nilai *Pre-test* untuk kategori *Technopreneurship* sebesar 44, dan meningkat secara signifikan menjadi 96 pada *Post-test*. Sementara itu, pada kategori BMC, rata-rata nilai *Pre-test* adalah 35, yang kemudian meningkat menjadi 95 pada *Post-test*. Rata-rata peningkatan skor untuk kategori *Technopreneurship* adalah 52 poin. Sedangkan peningkatan pada kategori BMC mencapai 60 poin. Grafik Selisih Skor dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 2. Grafik Skor Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test*



Gambar 3. Grafik Selisih Skor *Post-test* dan *Pre-test*

Gambar 4. Kegiatan Pemaparan Materi *Technopreneurship* dan BMC

Pengembangan potensi siswa SMK Pandawa Bali Global sebagai *technopreneur* muda dengan pendekatan *Business Model Canvas* (BMC)

Peningkatan nilai pada gambar 3 menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan tidak hanya berhasil meningkatkan pengetahuan kognitif siswa terkait konsep *technopreneurship*, tetapi juga secara signifikan memperkuat pemahaman siswa terhadap struktur penyusunan model bisnis berbasis *Business Model Canvas*. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan, yakni penyampaian materi interaktif disertai praktik langsung dan diskusi, telah efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan pemaparan materi dapat dilihat pada gambar 4.

Hasil Praktik Penyusunan Ide Bisnis

Dalam sesi praktik, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan diminta untuk menggali ide bisnis berdasarkan potensi lokal serta minat masing-masing anggota kelompok. Selanjutnya, mereka menyusun rancangan model bisnis menggunakan template *Business Model Canvas*. Selama proses praktik ini, setiap kelompok mendapat pendampingan langsung dari para fasilitator yang merupakan mahasiswa Universitas Primakara. Kehadiran fasilitator bertujuan untuk membantu siswa memahami setiap elemen dalam BMC secara lebih mendalam, memberikan masukan terhadap ide yang dikembangkan, serta memastikan bahwa setiap kelompok mampu menuangkan gagasan bisnis mereka secara sistematis dan aplikatif. Ide-ide yang dikembangkan oleh siswa pun beragam, mulai dari layanan digital kreatif, usaha kuliner inovatif berbasis kearifan lokal, hingga jasa berbasis teknologi seperti perbaikan perangkat dan produk edukatif digital. Dengan adanya pendampingan dari fasilitator mahasiswa, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan terbimbing, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menuangkan ide-ide bisnis mereka ke dalam format model bisnis yang layak. Proses penyusunan BMC dapat dilihat pada gambar 5.

Gambar 5. Proses Penyusunan BMC oleh Siswa SMK Pandawa Bali Global

Proses selanjutnya yaitu tahap presentasi ide bisnis oleh siswa. Setiap kelompok berhasil menyusun dan mempresentasikan rancangan bisnis mereka secara terstruktur, mencakup sembilan elemen utama BMC. Beberapa kelompok bahkan menunjukkan kreativitas tinggi dalam menyampaikan value proposition serta strategi distribusi dan relasi pelanggan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan visual dan aplikatif seperti BMC mampu mendorong siswa untuk berpikir sistematis, kolaboratif, dan inovatif. Proses kegiatan presentasi ide bisnis dapat dilihat pada gambar 6.

Gambar 6. Proses Kegiatan Presentasi Ide Bisnis dengan BMC oleh Siswa SMK Pandawa Bali Global

Hasil Kegiatan Diskusi Tanya Jawab

Sesi presentasi yang dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab menjadi momen penting dalam kegiatan ini. Peserta secara aktif mempresentasikan hasil kerja kelompok dan menerima umpan balik dari fasilitator, narasumber maupun kelompok lain. Diskusi berjalan dinamis dan terbuka, mencerminkan antusiasme siswa dalam mengembangkan dan mempertahankan ide bisnis mereka. Selain itu, kegiatan ini menjadi wadah untuk melatih kemampuan komunikasi dan berpikir kritis yang sangat penting dalam dunia wirausaha. Proses Kegiatan tanya jawab diviasualisasikan pada gambar 7.

Gambar 7. Proses Kegiatan Diskusi Tanya Jawab oleh Siswa dan Narasumber

Hasil Kegiatan Penutup

Pada akhir kegiatan, dilakukan pengisian form kesan pesan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Mayoritas peserta menyatakan bahwa kegiatan pelatihan ini sangat menyenangkan, bermanfaat, memberikan pemahaman baru terkait dunia kewirausahaan & digital. Mereka juga merasa lebih percaya diri untuk memulai ide bisnis sendiri dan lebih memahami bagaimana menyusun rencana bisnis yang matang menggunakan *Business Model Canvas*. Kegiatan penutup dapat dilihat pada gambar 8.

Gambar 8. Proses Kegiatan Penutup

SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di SMK Pandawa Bali Global telah berhasil mencapai target yang ditetapkan, yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan *technopreneurship* siswa melalui pendekatan *Business Model Canvas* (BMC). Secara kuantitatif, terjadi peningkatan signifikan pada nilai *Pre-test* dan *Post-test*, dengan rata-rata kenaikan skor sebesar 52 poin untuk kategori *Technopreneurship* dan 60 poin untuk kategori BMC. Secara kualitatif, seluruh siswa peserta mampu menyusun dan mempresentasikan ide bisnis secara terstruktur, mencakup sembilan elemen utama BMC. Kegiatan praktik dan presentasi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep bisnis secara konseptual, tetapi juga mampu menerapkannya secara kreatif dan aplikatif. Tingginya antusiasme, keaktifan dalam diskusi, serta keberhasilan siswa dalam mengembangkan berbagai ide bisnis inovatif menjadi indikator keberhasilan pendekatan ini dalam membekali siswa dengan mindset wirausaha yang kreatif, sistematis, dan adaptif. Pencapaian ini memperkuat bukti bahwa metode pembelajaran berbasis praktik langsung menggunakan BMC efektif untuk membangun kompetensi *technopreneurship* di tingkat pendidikan vokasi. Kegiatan ini juga memperlihatkan potensi besar siswa SMK untuk berkontribusi dalam membangun ekosistem kewirausahaan berbasis teknologi di masa depan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, kegiatan serupa sangat disarankan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas, seperti pengembangan prototipe produk, pemasaran digital, dan manajemen keuangan bisnis sederhana. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) dapat menjadi metode lanjutan untuk memperdalam pemahaman dan penerapan konsep bisnis secara nyata. Selain itu, perlu dilakukan pendampingan lanjutan terhadap ide bisnis yang sudah dirancang agar dapat dikembangkan hingga tahap validasi pasar atau bahkan inkubasi usaha. Hambatan yang dapat mempengaruhi hasil pengabdian ke depan antara lain adalah keterbatasan waktu praktik intensif serta perbedaan latar belakang keahlian siswa yang cukup beragam, sehingga dibutuhkan perencanaan waktu yang lebih panjang dan strategi pendampingan yang lebih personal. Untuk itu, kerja sama yang lebih erat dengan pihak sekolah dan industri terkait menjadi penting agar program pengembangan *technopreneurship* siswa dapat terus berlanjut dan berkontribusi pada peningkatan kapasitas sumber daya manusia di era ekonomi digital.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DRPM) Primakara University atas dukungan dan fasilitasi yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada SMK Pandawa Bali Global

atas kepercayaan dan kerja samanya, serta kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat berkelanjutan bagi pengembangan technopreneur muda di lingkungan sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

Alam, H. S., Artani, K. T. B., & Sudama, I. M. (2024). Penguatan Proyek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) Pelajar Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Sukawati. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *7*(03), 292–302.

Atmaja, D. M. U., Hakim, A. R., Kurniawan, M. A., Haryadi, D., Dwiandra, R., & Wendra, N. D. (2025). PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA SMK BINAMITRA DALAM MEMBUAT APLIKASI ANDROID SEDERHANA BERBASIS BLOCK PROGRAMMING. *PROFICIO*, *6*(1), 693–700.

Ausat, A. M. A., Suparwata, D. O., & Risdwiyanto, A. (2025). Optimalisasi Digital Competence sebagai Strategi Adaptasi Dinamis Wirausahawan dalam Menghadapi Disrupsi Pasar di Era Digital. *Jurnal Minfo Polgan*, *14*(1), 173–182.

Becker, M., & Bröcker, J.-O. (2021). *Business Model Canvas-Overview of the main advantages and disadvantages*.

Braun, A.-T., Schöllhammer, O., & Rosenkranz, B. (2021). Adaptation of the business model canvas template to develop business models for the circular economy. *Procedia Cirp*, *99*, 698–702.

Dahmiri, D., & Setiawan, W. J. (2023). Pemanfaatan media business model canvas (BMC) dalam meningkatkan hasil belajar perencanaan usaha pada mata kuliah kewirausahaan. *Indonesian Educational Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, *5*(2), 1–13.

Devi, P. K. C. (2023). *PENGEMBANGAN E-LEARNING GAMIFIKASI MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK PANDAWA BALI GLOBAL*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Kertarajasa, A. Y., & Annisa, M. L. (2022). Pelatihan Technopreneurship Melalui Penyusunan Proposal Business Plan Bagi Siswa SMK Negeri 1 Palembang. *Media Abdimas*, *1*(3), 22–28.

Komara, E., Rukhaida, I., Wardani, D., & Yogaswara, S. P. (2024). Analisis Psikologi Implementasi Program Kewirausahaan di SMK untuk Membangun Jiwa Entrepreneurship. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *13*(1), 1267–1276.

Munthe, Y. U., & Nawawi, Z. M. (2024). Peran Kewirausahaan Berbasis Digital Dalam Mengurangi Tingkat Pengangguran. *ManBiz: Journal of Management and Business*, *3*(1), 12–17.

Rojaki, M., Fitria, H., & Martha, A. (2021). Manajemen kerja sama sekolah menengah kejuruan dengan dunia usaha dan dunia industri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(3), 6337–6349.

Rusfa, D. A. (2022). *PENGOPTIMALAN KUALITAS PELAYANAN PADA APLIKASI TUMBASIN*. UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG.

Sholahuddin, M., Effendy, M., Wajdi, M. F., & Surono, A. (2023). Meningkatkan kompetensi wirausaha siswa SMK melalui pelatihan BMC. *AJAD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, *3*(3), 413–418.

Siagian, J. R. P., & SIK, M. H. (2024). Meningkatkan Sumber Daya Manusia Yang Berdaya Saing Di Era Teknologi Digital Guna Mendukung Transformasi Digital Nasional. *Lemhannas RI*.

Suhendro, J. M., & Putri, N. W. N. S. T. (2025). Peningkatan Kompetensi Technopreneurship Melalui Penerapan Business Model Canvas pada Siswa SMK Negeri 1 Mengwi. *NUSANTARA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(2), 61–73.

Wijaya, N. Q., Ainun, M. B., & Arfiyanto, D. (2023). Peningkatan kesadaran generasi muda akan pentingnya bisnis digital di era digital. *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, *7*(1), 196–207.