

Pengembangan Kewirausahaan di SMKN 1 Abang Karangasem Dengan Metode *Design Thinking*

I Gede Juliana Eka Putra, Nengah Widya Utami

STMIK Primakara, Indonesia

Email korespondensi: gedejep@primakara.ac.id⁽¹⁾ widya@primakara.ac.id⁽²⁾

ABSTRAK

SMKN 1 Abang berdiri dan terletak di ujung timur pulau Bali yaitu kabupaten Karangasem, dan beralamat di Jalan Raya Tista-Singaraja, Tista, Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem Bali. Sekolah yang terletak di Kabupaten Karangasem ini merupakan sekolah yang berada di salah satu kawasan Kabupaten yang memiliki Pendapatan Daerah yang relatif kecil. Sektor pariwisata selama ini masih menjadi andalan di kabupaten Karangasem seperti Candidasa, Tenganan, Taman Ujung, Tirta Gangga, Pura Besakih, dan Amed Tulamben. Dampak Covid-19 yang melumpuhkan sektor pariwisata secara langsung berdampak pada kesejahteraan masyarakat Karangasem, oleh karena itu dibutuhkan suatu terobosan untuk mulai memperkenalkan kewirausahaan sejak bangku sekolah untuk mempercepat proses pemulihan ekonomi di Kabupaten Karangasem. Solusi yang diberikan dalam pengabdian masyarakat oleh STMIK Primakara adalah memberikan pelatihan pengembangan usaha-usaha yang ada di daerah setempat dengan metode design thinking, pada pelatihan diikuti oleh guru pengajar di SMKN 1 Abang, dimana ini bermaksud agar para guru-guru bisa menyalurkan apa yang sudah didapatkan kepada siswa-siswa yang ada di SMKN 1 Abang Karangasem untuk membantu perkembangan kewirausahaan dengan memanfaatkan teknologi informasi.

Kata Kunci : Design Thinking, Kewirausahaan, Pengabdian Masyarakat, SMKN 1 Abang Karangasem, STMIK Primakara

PENDAHULUAN

SMKN 1 Abang adalah salah satu sekolah yang berlokasi di ujung timur pulau Bali yaitu kabupaten Karangasem. Dibandingkan dengan kabupaten yang ada di Bali, Kabupaten Karangasem merupakan salah satu Kabupaten yang memiliki Pendapatan Daerah yang relatif kecil. Sektor pariwisata selama ini masih menjadi andalan di kabupaten Karangasem seperti Candidasa, Tenganan, Taman Ujung, Tirta Gangga, Pura Besakih, dan Amed Tulamben. Dampak Covid-19 yang melumpuhkan sektor pariwisata secara langsung berdampak pada kesejahteraan masyarakat Karangasem, yang dimana ini membuat pendapatan dari masyarakat daerah setempat juga mengalami penurunan.

Peranan generasi muda akan sangat memberikan pengaruh yang luar biasa untuk menjadi penggerak untuk membantu masyarakat, melalui pendidikan yang layak dan pengetahuan yang luas nantinya mampu menjadikan generasi muda lebih maju. Dari tahun ketahun peningkatan kualitas SMKN 1 Abang semakin membaik, hal ini dikarenakan berbagai upaya seperti kerjasama dengan mitra, perbaikan dalam bidang akademik dan juga memberikan pembelajaran yang bermanfaat kepada masyarakat nantinya. Dikarenakan penurunan pendapatan di daerah tersebut maka kita sebagai generasi muda harus memiliki pola pikir yang maju guna mempercepat proses pemulihan ekonomi yang ada di Kabupaten Karangasem.

Permasalahan Mitra

Dampak Covid-19 membuat segala aspek yang ada mengalami penurunan terutama dalam pendapatan daerah yang masih sangat mengandalkan sektor pariwisata, contohnya Kabupaten Karangasem, yang dimana kesejahteraan masyarakatnya juga terganggu akibat dampak dari covid-19 tersebut. Perlunya pengembangan di bidang lain yang nantinya akan membantu daerah Karangasem untuk bangkit dan tidak terlalu berpatokan terhadap sektor pariwisata, hal ini dimulai dengan memperkenalkan kewirausahaan sejak bangku sekolah untuk mempercepat proses pemulihan ekonomi di Kabupaten Karangasem. Karena kewirausahaan dianggap mampu membantu memulihkan ekonomi selain dari pariwisata Oleh karena itu, dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk memberikan pelatihan yang berkaitan di bidang kewirausahaan. Berdasarkan informasi yang diperoleh terkait permasalahan yang ditemukan, tim pengabdian ingin membantu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi di daerah Abang Karangasem, yaitu dengan melakukan pelatihan untuk pengembangan kewirausahaan yang dimana pelatihan ini diikuti oleh guru-guru dari SMKN 1 Abang Karangasem. rangkaian kegiatan ini dimulai dari memberikan materi terkait kewirausahaan dan desain thinking. Karena pemberian pendidikan kewirausahaan sejak dini adalah langkah awal untuk menuntun para generasi muda untuk beralih ke kewirausahaan dan tidak tergantung terhadap pariwisata saja.

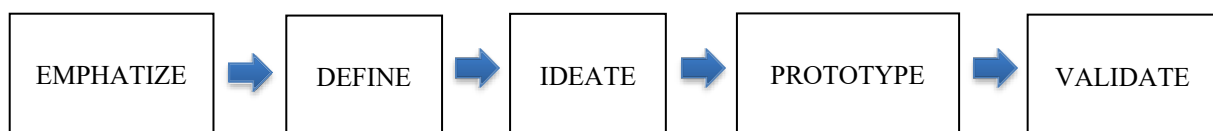
Penerapan materi kewirausahaan adalah sebuah proses untuk menciptakan sesuatu untuk agar bisa mendapatkan nilai tambah dalam ekonomi. Dengan pemberian dan penerapan kewirausahaan ini diharapkan dapat terciptanya para UMKM yang nantinya akan terus berkembang. Dengan adanya lahir UMKM yang baru membantu pemerintah untuk mengurangi jumlah pengangguran. Pemberian materi kewirausahaan ini tidak semata-mata memberikan begitu saja akan tetapi memiliki banyak manfaat dan tujuan yang sangat luas. Adapun Tujuan dari kewirausahaan adalah yaitu :

1. Meningkatkan Jumlah Wirausahawan yang Berkualitas
2. Mensejahterakan Masyarakat

3. Menanamkan Semangat Wirausaha di dalam Masyarakat
4. Menyebarkan Semangat Berinovasi
5. Menumbuhkan Kesadaran Masyarakat akan Kewirausahaan

METODE

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini berupa pelatihan terkait pengembangan kewirausahaan dengan memanfaatkan teknologi informasi, dimana pelatihan ini berikan kepada pada guru yang ada di sekolah. Dalam pelatihan pengembangan kewirausahaan dilaksanakan selama empat minggu, dimana tahapan diawali dengan sosialisasi secara offline di SMKN 1 Abang Karangasem dimana tahapan ini merupakan pengenalan terkait dengan materi untuk pengembangan kewirausahaan SMKN 1 Abang Karangasem, dan dihari yang sama agenda dilanjutkan dengan penandatanganan MoU. Pada pelatihan selanjutnya dilaksanakan secara *online*, dimana dalam pelatihan secara *online*, para peserta diberikan suatu tugas bisnis plan untuk membuat usaha ataupun mengembangkan usaha yang sudah ada, dengan menggunakan metode pendekatan *design thinking*. Dalam tahapan yang ada dalam *desain thinking* diawali dengan membuat pertanyaan terbuka, jawaban dari pertanyaan terbuka, review progres dan hasil jawaban responden, kemudian dilanjutkan membuat *prototype* produk, membuat bisnis plan, dan mempresentasikan bisnis plan yang sudah dibuat.



Gambar 1. Metode Design Thinking

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan secara offline dan online, dimana pengabdian secara offline dilakukan di SMKN 1 Abang Karangasem pada tanggal 1 Februari 2022 dengan jumlah guru yang berpartisipasi dalam kegiatan ini yaitu sebanyak 80 orang. Kegiatan pengabdian pertama yang diawali pembukaan Kepala Sekolah SMKN 1 Abang sebagai tanda pelaksanaan kegiatan pengabdian msayarkat dimulai, seanjutnya dilakukan penandatanganan MoU antara STMIK Primakara dengan SMKN 1 Abang. Setelah dilakukan penandatanganan kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi workshop terkait pengembangan kewirausahaan. Materi yang diberikan terkait dengan pengenalan metode design thinking untuk pengembangan usaha, materi itu saat ini banyak digunakan oleh

para startup founder untuk mengembang startup yang mereka buat. Hal tersebut sangat cocok untuk di kenalkan kepada para guru-guru di SMKN 1 Abang yang selama ini mengajarkan materi kewirausahaan ke para siswanya.

Selain materi terkait pengembangan usaha, pada kesempatan itu pula dikenalkan tools miro untuk memonitor hasil pekerjaan yang telah dilakukan. Tools miro tersebut untuk selanjutnya digunakan pada saat pelatihan secara online.



Gambar 1. Pemaparan Materi Pelatihan Pengembangan Kewirausahaan



Gambar 2. Para Peserta Mencoba Tools yang digunakan



Gambar 3. Penandatanganan MoU dan Foto Bersama

Selama pelaksanaan pelatihan online diberikan beberapa materi yang terkait dengan pengembangan usaha seperti entrepreneur & motivation, bisnis plan, dan

market research. Materi entrepreneur & motivation lebih membahas tentang hal-hal yang wajib dimiliki oleh seorang wirausaha dan bagaimana memupuk motivasi siswa untuk memiliki jiwa wirausaha. Dalam materi bisnis plan, para peserta pelatihan diberikan ketrampilan dalam menyusun perencanaan bisnis yang tepat. Materi tersebut lebih menekankan kepada bagaimana peserta mampu memetakan permasalahan yang ada untuk dicarikan solusinya, selain itu juga diajarkan terkait dengan pembuatan perencanaan keuangan dan pemasaran untuk produk yang mereka buat.

Untuk materi market research menekankan kepada bagaimana cara melakukan riset terhadap produk yang akan dibuat, riset yang dilakukan dapat melalui pengamatan di media sosial, marketplace, dan juga dari konsumen existing. Antusiasme peserta dalam melakukan pelatihan secara online cukup baik hal tersebut dilihat dari keaktifan peserta dalam bertanya maupun mengerjakan tugas melalui tool miro.

Dalam pelaksanaan pelatihan yang dilakukan dibagi kedalam empat tahap/sprint pelatihan dengan mengimplementasikan tahapan design thinking, keempat tahap/sprint tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sprint 1; dalam tahapan ini dilakukan approach phase dan pre-emphatize phase. Tahapan approach phase menekankan kepada pemahaman pola pengembangan usaha, mengetahui kebutuhan dalam membuat usaha, serta mengetahui metode pengembangan usaha. Tahapan pre-emphatize phase yaitu menekankan pada penyampaian ide, menjelaskan permasalahan yang ditemukan, membuat solusi awal pembentukan team, serta penentuan target market dan responden.
2. Sprint 2; dalam tahapan ini dilakukan emphatize phase, define phase, dan pre-ideate phase. Tahapan emphatize phase para peserta diwajibkan memahami permasalahan yang ditemukan dengan pendekatan user-center serta melakukan wawancara dengan pertanyaan terbuka. Tahapan define phase peserta menentukan objective dan pain point permasalahan konsumen. Tahapan pre-ideate phase para peserta membagi ide antar anggota kelompok untuk menggali sudut pandang dari ide yang telah dibuat.
3. Sprint 3; tahapan ini dilakukan ideate phase dan prototype. Tahapan ideate phase para peserta menggambarkan konsep usaha yang akan dibuat serta memilih solusi yang paling tepat untuk permasalahan yang ditemukan. Pada tahapan prototype para peserta melakukan pembuatan purwarupa dari solusi yang dihasilkan untuk menjawab permasalahan konsumen.
4. Sprint 4; tahapan ini dilakukan validate dan pitching. Tahapan validate yaitu melakukan validasi terhadap purwarupa yang telah dibuat dengan tujuan mendapatkan masukan atau tanggapan dari calon konsumen potensial sehingga peserta dapat memperbaiki purwarupa yang mereka telah buat.

siswa di SMKN 1 Abang sehingga proses pelaksanaan belajar mengajar menjadi lebih inovatif dan menarik. Manfaat lain yang diperoleh dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini tentu saja pengetahuan dan pengenalan teknologi informasi yaitu miro yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar yang bersifat kolaboratif, dengan penggunaan tools miro ini diharapkan suasana kelas menjadi lebih atraktif dan inovatif.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih banyak kami sampaikan kepada SMKN 1 Abang atas kesediaannya dalam kolaborasi kegiatan pengabdian masyarakat ini, selain itu ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada LPPM STMIK Primakara yang memberikan dukungan moril dan materiil selama kegiatan berlangsung sehingga pelaksanaan dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Peraturan Pemerintah Nomor: 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan*, Kemdiknas, Jakarta
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. 2010. *Kebijakan Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan*, Kemdiknas, Jakarta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2012. *Rembuk Nasional Pendidikan dan Kebudayaan*, Kemdikbud, Jakarta.
- Pusat Kurikulum: Pendidikan Kewirausahaan dalam web.Google, diunduh 22 Desember 2009 Peraturan Presiden Nomor: 6 Tahun 2009 tentang Ekonomi Kreatif
- Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945