

PENERAPAN EDUPRENEURSHIP DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK AL-KHOERiyAH TASIKMALAYA

Mia Sumiarsih*, Ilman Ansori, Sri Maulida Apriani
Universitas Mayasari Bakti, Tasikmalaya, Indonesia

Corresponding author: sumiarsih27@gmail.com

Abstrak:

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SMK Al Khoeriyah Tasikmalaya dengan tujuan meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan konsep edupreneurship dalam pembelajaran kewirausahaan. Latar belakang kegiatan didasarkan pada masih terbatasnya kemampuan siswa dalam mengembangkan ide kreatif dan inovatif meskipun telah memiliki keterampilan teknis yang cukup baik, khususnya pada program keahlian Bisnis Digital dan Pemasaran. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui workshop interaktif berbasis *experiential learning* dan *design thinking* yang meliputi tahap persiapan, penyusunan materi, pelaksanaan sosialisasi dan workshop, serta evaluasi dan refleksi. Kegiatan diikuti oleh 20 siswa kelas XI dan XII dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, diskusi, dokumentasi, dan kuesioner. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan pemahaman mengenai konsep edupreneurship, mampu mengidentifikasi masalah nyata di lingkungan sekitar, serta menghasilkan ide-ide usaha kreatif seperti produk daur ulang, jasa editing konten digital, dan makanan ringan inovatif. Selain itu, kegiatan juga meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan berpikir kritis, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penerapan edupreneurship terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran yang relevan untuk memperkuat kreativitas, inovasi, dan kesiapan berwirausaha siswa SMK.

Kata kunci: *Edupreneurship, Kreativitas Siswa, SMK, Design Thinking, Kewirausahaan*

Abstract:

This community service activity was conducted at SMK Al Khoeriyah Tasikmalaya to improve students' creativity through the application of edupreneurship concepts in entrepreneurship learning. The program was motivated by the limited ability of students to develop creative and innovative ideas despite having adequate technical skills, particularly in the Digital Business and Marketing program. The implementation method employed a descriptive qualitative approach through interactive workshops based on experiential learning and design thinking, covering preparation, material development, workshop implementation, as well as evaluation and reflection. The activity involved 20 students from grades XI and XII, with data collected through observation, discussion, documentation, and questionnaires. The results showed that students demonstrated improved understanding of edupreneurship concepts, were able to identify real-life problems in their surroundings, and generated creative business ideas such as recycled products, digital content editing services, and innovative snacks. In addition, the program enhanced students' self-confidence, critical thinking skills, and active participation in learning. Therefore, the implementation of edupreneurship proved to be an effective learning strategy to strengthen creativity, innovation, and entrepreneurial readiness among vocational high school students.

Keywords: *Edupreneurship, Student Creativity, Vocational School, Design Thinking, Entrepreneurship*

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan vokasi pada era globalisasi dan transformasi digital menuntut adanya perubahan paradigma pembelajaran yang lebih adaptif dan kontekstual. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan yang menyiapkan lulusan siap kerja memiliki tanggung jawab strategis dalam membekali peserta didik dengan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri (DUDI). Selain penguasaan keterampilan teknis (*hard skills*), lulusan SMK juga dituntut memiliki *soft skills*, seperti kreativitas, inovasi, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta jiwa kewirausahaan. Kreativitas menjadi aspek fundamental karena berperan sebagai sumber lahirnya ide-ide baru yang bernilai ekonomis dan sosial (Susanti & Wahyudi, 2024).

Hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak SMK Al Khoeriyah Tasikmalaya menunjukkan bahwa siswa, khususnya pada program keahlian Bisnis Digital dan Pemasaran, telah memiliki keterampilan teknis yang cukup baik. Namun demikian, siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide kreatif dan inovatif, terutama ketika diminta untuk mengaitkan kompetensi yang dimiliki dengan peluang usaha yang ada di lingkungan sekitar. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran kewirausahaan yang berlangsung masih cenderung bersifat teoritis dan belum sepenuhnya memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan berkreasi secara mandiri.

Edupreneurship merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kewirausahaan ke dalam sistem pendidikan dengan tujuan membentuk pola pikir kreatif, inovatif, dan mandiri pada peserta didik. Pendekatan ini menekankan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), kolaborasi, dan pemecahan masalah nyata (*problem solving*), sehingga siswa tidak hanya memahami konsep kewirausahaan, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks kehidupan sehari-hari (Kolb, 2020). Penelitian Hidayat dan Lestari (2021) serta Amalia dan Rahmawati (2022) menunjukkan bahwa penerapan *edupreneurship* dalam pendidikan vokasi mampu meningkatkan kreativitas, keberanian mengambil risiko, dan minat berwirausaha siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) disusun untuk menerapkan *edupreneurship* melalui *workshop* interaktif dan pendampingan kreatif bagi siswa SMK Al Khoeriyah Tasikmalaya. Program ini dirancang untuk menjembatani kesenjangan antara keterampilan teknis dan kemampuan kreatif siswa, sekaligus memperkuat peran SMK sebagai lembaga pencetak lulusan yang kreatif, inovatif, dan berjiwa wirausaha.

Secara umum, kegiatan PKM ini bertujuan meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir inovatif siswa SMK Al Khoeriyah Tasikmalaya melalui penerapan konsep *edupreneurship* dalam pembelajaran kewirausahaan. Secara lebih spesifik, kegiatan diarahkan untuk memperkuat pemahaman mengenai urgensi *edupreneurship*, melatih kemampuan siswa mengidentifikasi masalah nyata sebagai dasar pengembangan ide bisnis, meningkatkan kreativitas melalui metode *brainstorming*, *problem solving*, dan *design thinking*, serta menumbuhkan *mindset* kewirausahaan sebagai bekal dalam menghadapi dunia kerja maupun menciptakan usaha mandiri setelah lulus. Pencapaian tujuan ini diharapkan memberi dampak jangka pendek berupa peningkatan pemahaman dan kreativitas siswa, serta dampak jangka panjang dalam pembentukan karakter wirausaha yang adaptif dan inovatif sesuai tuntutan DUDI (Fauzan & Yuliani, 2023).

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan tersebut dipilih karena mampu menggambarkan proses pelaksanaan program secara nyata mulai dari identifikasi kebutuhan, pelaksanaan *workshop*, sampai evaluasi hasilnya. Fokus utama kegiatan bukan pada angka atau pengukuran statistik, melainkan pada pemahaman mendalam mengenai perkembangan kreativitas dan pola pikir kewirausahaan siswa selama mengikuti pelatihan.

Jenis penelitian yang digunakan mendekati studi tindakan lapangan, karena kegiatan dilakukan langsung bersama peserta didik melalui serangkaian aktivitas pelatihan dan praktik (*learning by doing*). Dengan pendekatan ini, tim dapat melihat perubahan kemampuan serta antusiasme siswa secara langsung dari waktu ke waktu selama program berlangsung. Kegiatan ini menekankan proses, dinamika pembelajaran, dan pengalaman siswa dalam menerapkan konsep *edupreneurship* di lingkungan sekolah.

Subjek dan Partisipan Kegiatan

Partisipan berasal dari SMK Al Khoeriyah Tasikmalaya, khususnya siswa jurusan Bisnis Digital dan Pemasaran.

Peserta terdiri dari:

1. Siswa kelas XI dan XII, yang mengikuti seluruh rangkaian sosialisasi dan *workshop*.
2. Guru pendamping jurusan, yang terlibat dalam koordinasi pembelajaran dan pemantauan siswa.

3. Pihak sekolah, khususnya wakil kepala sekolah bidang kurikulum, yang membantu proses persetujuan kegiatan dan penyediaan fasilitas.

Pemilihan peserta dilakukan secara bertahap dan terarah, bukan acak karena siswa yang dipilih merupakan individu yang mengikuti mata pelajaran kewirausahaan dan dinilai siap berpartisipasi aktif dalam kegiatan. Jumlah peserta sekitar 20 siswa, sesuai dengan kapasitas ruang, efektivitas pendampingan, dan kesiapan sarana yang tersedia.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa cara yang saling melengkapi, yaitu:

1. Observasi langsung, dilakukan selama kegiatan sosialisasi dan *workshop* berlangsung untuk melihat interaksi siswa, partisipasi dalam diskusi, dan kemampuan mereka dalam menyusun ide usaha.
2. Diskusi dan tanya jawab, baik secara kelompok maupun personal, guna menggali pemahaman siswa mengenai konsep *edupreneurship* serta pandangan mereka terhadap peluang usaha yang mungkin dikembangkan.
3. Dokumentasi, yang meliputi foto kegiatan, daftar hadir, hasil lembar kerja ide siswa, serta catatan proses pembelajaran yang muncul selama diskusi.

Teknik ini dipilih agar pelaksanaan program dapat diamati secara menyeluruh dari awal hingga akhir dan memberikan gambaran nyata mengenai perkembangan peserta.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara kualitatif tematik.

Langkah analisis meliputi:

1. Mengumpulkan dan membaca seluruh hasil observasi, catatan lapangan, dan dokumen siswa.
2. Mengelompokkan informasi penting, seperti bentuk partisipasi siswa, ide kreatif yang muncul, serta respon terhadap metode pembelajaran.
3. Menafsirkan makna temuan, sehingga dapat diketahui sejauh mana kegiatan meningkatkan kreativitas, minat berwirausaha, dan kemampuan berpikir inovatif.

Prosedur Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan berlangsung dalam beberapa tahap utama, yaitu:

1. Persiapan, berupa koordinasi sekolah, permintaan izin, dan identifikasi kebutuhan siswa.
2. Penyusunan materi dan perangkat *workshop*, menyesuaikan dengan kompetensi siswa dan alur kegiatan.

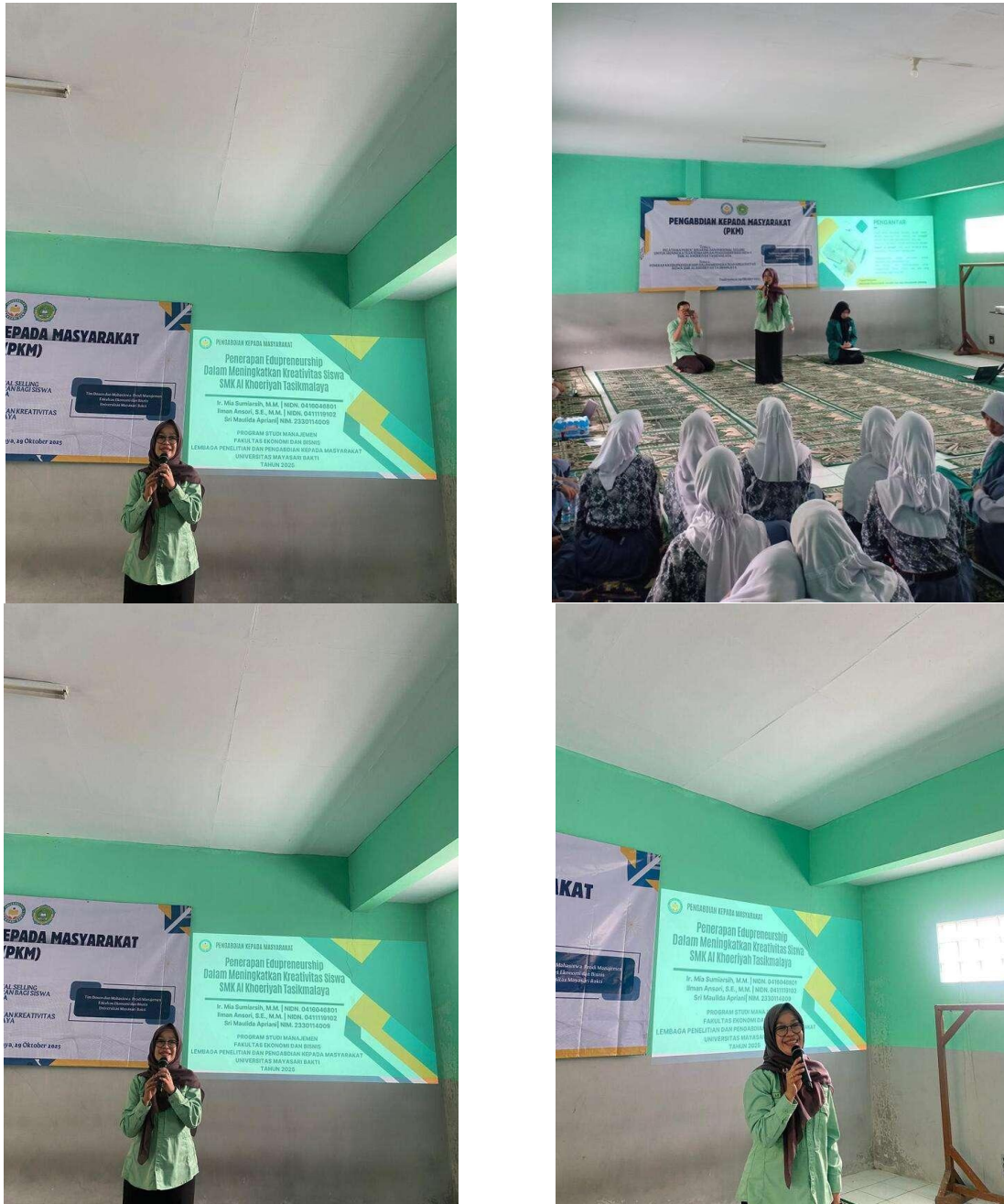
3. Pelaksanaan sosialisasi dan *workshop*, berisi pengenalan *edupreneurship*, diskusi kelompok, serta pengembangan ide usaha sederhana.
4. Evaluasi dan refleksi, dilakukan melalui observasi, diskusi penutup, dan pengumpulan respon siswa terkait manfaat kegiatan.
5. Penyusunan laporan akhir, untuk merangkum hasil, kendala, dan rekomendasi dari pelaksanaan program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hasil peningkatan kreativitas siswa mendapatkan temuan utama dari pelaksanaan program sosialisasi dan *workshop edupreneurship* yang ditujukan kepada siswa jurusan Bisnis Digital dan Pemasaran. Analisis difokuskan pada perubahan pemahaman peserta terhadap konsep *edupreneurship*, munculnya ide-ide kreatif berbasis masalah nyata, peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan berpikir kritis, serta respon peserta terhadap efektivitas metode pembelajaran yang digunakan. Seluruh temuan tersebut kemudian dibahas secara deskriptif dan dikaitkan dengan teori maupun hasil penelitian terdahulu untuk menunjukkan relevansi program dalam mendukung pembelajaran kewirausahaan yang lebih kontekstual, partisipatif, dan aplikatif.

Peningkatan Pemahaman Konsep *Edupreneurship*

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan pemberian sosialisasi yang memperkenalkan konsep *edupreneurship* kepada siswa jurusan Bisnis Digital dan Pemasaran. Pada tahap awal, sebagian besar peserta belum memahami secara menyeluruh apa yang dimaksud dengan kewirausahaan berbasis pendidikan dan bagaimana konsep tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, setelah materi disampaikan melalui pendekatan sederhana dan dekat dengan keseharian peserta, terlihat adanya perubahan pemahaman yang cukup signifikan. Siswa mulai mengenali bahwa kewirausahaan tidak sekadar kegiatan jual beli, tetapi lebih pada kemampuan melihat peluang dan menciptakan solusi kreatif dari permasalahan di sekitar (Kolb, 2020). Proses interaksi dan tanya jawab menunjukkan bahwa siswa mulai tertarik dan dapat menghubungkan konsep yang dipaparkan dengan pengalaman pribadi mereka.



Gambar 1. Penyampaian materi sosialisasi *edupreneurship* kepada siswa jurusan Bisnis Digital dan Pemasaran.

Munculnya Ide Kreatif Melalui *Workshop* Praktis

Tahapan *workshop* memberikan kesempatan bagi siswa untuk langsung menerapkan konsep *edupreneurship* melalui kerja kelompok dan diskusi terbimbing. Kegiatan ini memfasilitasi munculnya ide-ide kreatif berbasis masalah nyata di lingkungan mereka. Ide tersebut mencakup produk kerajinan daur ulang, jasa editing dan desain konten, hingga olahan makanan ringan dengan kemasan dan branding sederhana. Hasil ini menunjukkan bahwa ketika

diberikan ruang bereksperimen, siswa mampu mengembangkan gagasan yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan sekitar, sejalan dengan temuan Hidayat & Lestari (2021) serta Amalia & Rahmawati (2022) mengenai manfaat pendekatan edupreneurship dalam pendidikan vokasi. Kegiatan tidak hanya menghasilkan ide, tetapi juga membantu siswa memahami langkah berpikir untuk mengubah persoalan menjadi peluang usaha.



Gambar 2. Kegiatan diskusi kelompok dalam merancang ide usaha kreatif.

Penguatan Kepercayaan Diri dan Kemampuan Berpikir Kritis

Program pendampingan juga berdampak pada penguatan kepercayaan diri siswa. Pada awal kegiatan, terlihat bahwa banyak siswa merasa kurang yakin menyampaikan gagasan atau berbicara di depan kelompok. Seiring berjalannya *workshop*, keberanian tersebut tumbuh ketika mereka diminta mempresentasikan ide dan memberikan masukan terhadap gagasan kelompok lain. Proses ini melatih pola berpikir kritis, kemampuan menilai peluang, serta keterampilan komunikasi. Pendekatan yang digunakan mendorong siswa belajar melalui pengalaman (*experiential learning*), sehingga pembelajaran terasa lebih hidup dan bermakna bagi mereka (Kolb, 2020).



Gambar 3. Presentasi ide usaha oleh siswa sebagai bentuk penguatan komunikasi dan berpikir kritis.

Respon Peserta dan Efektivitas Metode Pembelajaran

Hasil evaluasi melalui observasi dan kuesioner *Google Form* menunjukkan respon positif dari peserta. Siswa menilai kegiatan ini bermanfaat, mudah dipahami, dan berbeda dari pembelajaran teori kewirausahaan yang mereka temui di kelas. Guru pendamping pun melihat peningkatan keterlibatan siswa dan menilai metode *workshop* lebih efektif mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dibandingkan metode ceramah biasa (Oktivera & Wirawan, 2020). Pembelajaran berbasis praktik menjadikan siswa lebih antusias, mampu mengembangkan ide kolaboratif, dan berani mengambil keputusan sederhana dalam konteks simulasi usaha.



Gambar 4. Peserta mengisi evaluasi kegiatan melalui *Google Form* setelah *workshop* berlangsung.

Dampak Program dan Implikasi Pembelajaran

Berdasarkan rangkaian kegiatan, dapat disimpulkan bahwa program ini menghasilkan dampak jangka pendek berupa peningkatan kreativitas, keberanian, dan rasa ingin tahu siswa terhadap dunia usaha. Sementara dalam jangka panjang, kegiatan ini diharapkan menjadi titik awal penerapan *edupreneurship* secara lebih berkelanjutan di sekolah, misalnya melalui kelas proyek bisnis, mentoring lanjutan, atau pembukaan ruang bagi siswa untuk mengembangkan ide usaha secara mandiri. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi dalam mempersiapkan lulusan yang tidak hanya kompeten secara teknis, tetapi juga siap bersaing, beradaptasi, dan menciptakan peluang dalam lingkungan kerja dan industri modern (Fauzan & Yuliani, 2023).

Secara keseluruhan, hasil pelaksanaan program menunjukkan bahwa pendekatan *edupreneurship* yang dikemas melalui sosialisasi interaktif dan workshop praktis mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Program ini tidak hanya memperluas pemahaman konseptual peserta mengenai kewirausahaan berbasis pendidikan, tetapi juga mendorong lahirnya kreativitas, keberanian berpendapat, serta keterampilan berpikir kritis yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan dunia kerja dan usaha. Dengan demikian, temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran kewirausahaan yang berbasis pengalaman dan berorientasi pada pemecahan masalah nyata memiliki potensi besar untuk dikembangkan secara berkelanjutan sebagai bagian dari strategi penguatan kompetensi siswa di lingkungan sekolah menengah kejuruan.





Gambar 5. Foto bersama peserta dan tim pelaksana setelah kegiatan sosialisasi dan workshop *edupreneurship*.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMK Al Khoeriyah Tasikmalaya menegaskan bahwa penerapan *edupreneurship* merupakan strategi pembelajaran yang relevan bagi pendidikan vokasi di era digital. Kegiatan ini berhasil menutup kesenjangan antara penguasaan keterampilan teknis siswa dan kemampuan berpikir kreatif yang masih terbatas. Melalui pendekatan berbasis pengalaman, siswa diperkenalkan pada konsep kewirausahaan yang lebih nyata dan kontekstual, sehingga mereka mampu memahami peran kreativitas, inovasi, dan pemecahan masalah dalam menciptakan peluang usaha yang dekat dengan kehidupan mereka.

Temuan program menunjukkan adanya peningkatan sikap, pemahaman, dan kemampuan praktis di kalangan siswa. Mereka tidak hanya mulai memahami konsep *edupreneurship*, tetapi juga mampu menghasilkan ide-ide usaha sederhana dari persoalan di lingkungan sekitar. Perubahan perilaku siswa terlihat dari meningkatnya keberanian berpendapat, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Hasil ini membuktikan bahwa pembelajaran yang memberi ruang eksplorasi, diskusi, dan praktik langsung dapat menumbuhkan karakter kewirausahaan serta memperkuat kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan dunia usaha dan dunia industri.

Secara keseluruhan, program PKM ini memberikan kontribusi berarti terhadap perkembangan pembelajaran kewirausahaan di SMK Al Khoeriyah Tasikmalaya. Dampak jangka pendek berupa peningkatan kreativitas, keterlibatan aktif, dan kepercayaan diri siswa telah terlihat dengan jelas sepanjang kegiatan berlangsung. Dalam jangka panjang, kegiatan ini berpotensi menjadi dasar pengembangan inisiatif lanjutan seperti proyek usaha siswa, pendampingan bisnis, ataupun pameran produk kreatif. Dengan demikian, *edupreneurship*

layak dijadikan model pembelajaran berkelanjutan dalam pendidikan vokasi guna mencetak lulusan yang tidak hanya kompeten secara teknis, tetapi juga inovatif, mandiri, dan siap menghadapi dinamika perubahan industri.

REFERENSI

- Amalia, S., & Rahmawati, D. (2022). *Integrating Edupreneurship in Vocational Education to Enhance Students' Creativity and Innovation*. *Journal of Vocational Studies*, 15(2), 75–84.
- Fauzan, M., & Yuliani, R. (2023). *Design Thinking in Entrepreneurship Education: Building Creative Mindset among Students*. *International Journal of Educational Innovation*, 8(1), 45–58.
- Hidayat, R., & Lestari, S. (2021). *Penerapan Edupreneurship untuk Meningkatkan Jiwa Wirausaha Siswa SMK*. *Jurnal Pendidikan Vokasional Indonesia*, 9(3), 189–197.
- Kolb, D. A. (2020). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Pearson Education.
- Oktivera, W., & Wirawan, H. (2020). *Evaluasi pembelajaran berbasis partisipatif di sekolah kejuruan*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(3), 201–210.
- Saraswati, N. D., & Prasetyo, A. (2020). *The Role of Creative Problem Solving in Entrepreneurship Learning*. *Journal of Business Education*, 5(2), 120–130.
- Susanti, M., & Wahyudi, T. (2024). *Entrepreneurship-Based Learning to Foster Innovation and Creativity in Vocational Education*. *Educational Research Journal*, 12(1), 22–34.