

PENGENALAN LIFE SKILL DAN DESAIN PRODUK BAGI SISWA SMA UNTUK MENGEMBANGKAN IDE USAHA & KEWIRAUSAHAAN

Ahmad¹, Aifa Raviva Surdadi² & Tharisya Sanrio Putri³

¹Fakultas Teknik Industri, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: Ahmad@ft.untar.ac.id

²Program Studi Sarjana Teknik Industri, Universitas Tarumanagara
Email: aifa.545200031@stu.untar.ac.id

³Program Studi Sarjana Teknik Industri, Universitas Tarumanagara
Email: tharisya.545200035@stu.untar.ac.id

ABSTRACT

This training introduces an introduction to Entrepreneurship, leadership and product design to high school students. From the initial survey, it was known that many of the participants did not understand how to seize existing business opportunities, how to start a business process and lacked the courage to make a decision. This PKM activity uses the lecture method with training material provided accompanied by examples so that it is easy to understand so that the training participants are able to provide solutions to the problems they face, have wisdom and courage in making decisions. In addition, participants were also introduced to knowledge on how to capture consumer desires, aspects that must be considered in product design such as ergonomics and aesthetics which are often needed in designing various products. While the material on life skills relates to what must be possessed in order to have maturity and professionalism such as knowing one's own potential, entrepreneurial spirit values, and motivation that must be possessed. From the results of the evaluation after the training, the training material was considered very good by 80.6% of the students, while the benefits of the training which were considered very good were 35% of the participants. While the explanation of the speaker was assessed by the participants very well too.

Keywords: Entrepreneurship, Life Skills, Product Design

ABSTRAK

Pelatihan ini mengenalkan pengantar Kewirausahaan, kepemimpinan dan desain produk kepada siswa SMA. Dari survey awal diketahui banyak dari peserta belum memahami bagaimana menangkap peluang usaha yang ada, bagaimana mengawali proses usaha dan kurangnya keberanian dalam mengambil sebuah keputusan. Kegiatan PKM ini menggunakan metode ceramah dengan materi pelatihan diberikan disertai contoh-contoh agar mudah dipahami sehingga peserta pelatihan mampu memberikan solusi terhadap masalah yang dihadapi, memiliki kebijaksanaan dan keberanian dalam mengambil keputusan. Selain itu peserta diperkenalkan juga pengetahuan bagaimana menangkap keinginan konsumen, aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam desain produk seperti aspek ergonomi dan estetika yang sering dibutuhkan dalam mendesain berbagai produk. Sedangkan Materi tentang *life skill* berkaitan dengan apa yang harus dimiliki agar memiliki kedewasaan dan profesionalisme seperti mengenal potensi diri, nilai-nilai jiwa kewirausahaan, dan motivasi yang harus dimiliki. Dari hasil evaluasi setelah pelatihan, materi pelatihan dinilai sangat baik oleh 80,6% siswa, sedangkan manfaat pelatihan yang menilai sangat baik adalah 35 % peserta. Sedangkan Penjelasan pembicara dinilai oleh peserta dengan sangat baik juga.

Kata kunci: Kewirausahaan, Life Skill, Desain Produk

1. PENDAHULUAN

Life skill adalah pelatihan mendasar yang dimiliki setiap orang. Mereka memungkinkan mereka untuk mengatasi masalah kehidupan yang sulit secara langsung tanpa merasa tertekan, sementara juga secara aktif dan kreatif memilih untuk menemukan solusi yang secara logis dapat diterima oleh semua pihak. Daftar keterampilan, menurut kerangka tersebut, mencakup beberapa, termasuk *life skill* umum (keterampilan umum), keterampilan yang bermanfaat bagi siapa saja yang mempelajarinya, dan *life skill* khusus, yaitu keterampilan yang berguna bagi seseorang yang ingin mempelajari keterampilan khusus. Setelah lulus, siswa SMAN/SMAS/SMK memiliki berbagai pilihan antara lain bekerja, membuka usaha sendiri, atau melanjutkan studi.

Beberapa lulusan ini akan bijaksana untuk mengambil keputusan untuk memulai bisnis mereka sendiri. Wirausahawan adalah orang yang mengelola dan menghitung peluang dan resiko dari suatu usaha atau bisnis. Dalam bidang bisnis yang ditekuni, ia harus mampu memadukan nalar dengan imajinasi. Pendekatan berbeda untuk menyelesaikan masalah sosial termasuk kemiskinan, kesenjangan sosial, dan meningkatnya angka pengangguran di kalangan usia kerja di era pandemi kontemporer adalah pembentukan wirausahawan (*entrepreneur*). Munculnya *entrepreneur* (wirausahawan) merupakan pendekatan yang berbeda untuk menyelesaikan masalah kemasayakatan termasuk kemiskinan, ketidakadilan sosial, dan maraknya generasi muda yang kehilangan pekerjaan di era pandemi saat ini, yang kesemuanya membutuhkan solusi yang inovatif dan kreatif. Jiwa kewirausahaan tidak hanya mencakup kecerdasan intelektual dan kemampuan menciptakan barang, tetapi juga pola pikir yang fleksibel untuk mengantisipasi hambatan dan risiko di masa depan.

Membangun manusia yang handal, unggul, dan adaptif terhadap perubahan di masa depan merupakan salah satu poin kunci agar cepat keluar dari kesulitan di era ini dan tentunya di masa depan bangsa ini dapat berdaya saing dan mandiri dalam menghadapi persaingan. Era globalisasi dengan kreativitas dan inovasi yang tinggi dalam menangkap ide bisnis dan merancanginya dengan mempertimbangkan berbagai aspek kebutuhan pelanggan.

Persoalan di Mitra berdasarkan survey awal diketahui bahwa banyak dari siswa yang tidak memahami bagaimana menangkap ide usaha, bagaimana memprosesnya, dan bagaimana sikap mengambil keputusan dalam menghadapi tantangan dalam sebuah usaha bisnis. Selain hal tersebut para siswa banyak yang belum paham bagaimana proses mendesain sebuah produk dan hal apa saja yang harus diperhatikan.

Berdasarkan uraian diatas, maka sangat perlu para siswa SMAN/SMAS/SMK diberikan pengetahuan *life skill*, desain produk dan kewirausahaan sehingga dapat ikut serta dapat mengembangkan inovasi produk saat ini dengan memiliki kemampuan dalam menangkap peluang-peluang usaha untuk menjadi wirausahawan yang handal dengan kemampuan leadership yang tinggi dalam dunia usaha dan industri menggunakan ilmu *life skill*.

2. METODE PELAKSANAAN PKM

Tahapan kegiatan PKM dimulai dengan mewawancarai mitra tentang kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh para siswa. Sebuah tim dibentuk sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman yang diperlukan. Selama satu setengah jam acara, pemaparan materi dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi dengan menjawab pertanyaan peserta. Pada tahap evaluasi peserta diminta mengisi kuisuiner yang sudah di siapkan untuk mendapatkan penilaian peserta terhadap pelatihan ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan telah selesai dilaksanakan pada tanggal 10 April 2023 Di SMAN 111 Jakarta. Pada Gambar 1 disajikan materi tentang Kewirausahaan, Ide Usaha, Motivasi dan Desain *Thinking*. Kewirausahaan didefinisikan, beserta fungsinya dalam menciptakan keunggulan kompetitif suatu bangsa. Munculnya wirausahawan (*entrepreneur*) adalah pendekatan yang berbeda untuk menghadapi masalah-masalah sosial seperti kemiskinan, serta ledakan era produktif saat ini, yang semuanya membutuhkan solusi orisinil dan kreatif.

Gambar 1.

Pengenalan Kewirausahaan, Ide Usaha, dan Desain Thinking



Dasar-dasar proses berpikir desain thinking dijelaskan kepada para peserta. Sebagai penyemangat bahwa bahan baku dalam negeri sangat banyak jika ingin memulai usaha kreatif, diinformasikan juga bahwa sumber daya alam di negara ini yang melimpah. Sedangkan Keterampilan hidup yang harus dimiliki untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari dijelaskan pada Gambar 2. Sebuah perusahaan atau organisasi memerlukan *life skill* sebagai elemen penting. Diberikan juga untuk meningkatkan produktivitas tenaga kerja, kecerdasan emosional, keseriusan dan karisma dalam operasi bisnis, kepercayaan diri tim, kemampuan mendengarkan dan komunikasi, serta kesadaran akan perbedaan di tempat kerja.

Gambar 2

Pengantar dasar-dasar Life Skill



Pada Gambar 3 diberikan contoh-contoh desain produk dari beberapa kasus secara garis besar. Pada bagian ini diberikan contoh kuisuiner menangkap ide usaha, mengelolanya untuk mendapatkan informasi tentang keinginan konsumen.

Gambar 3.

Pengantar Materi menangkap ide usaha dan pengelolaannya



Pada kesempatan akhir peserta pelatihan diberi kesempatan untuk bertanya. Dan mereka rata-rata sangat antusias dalam memahami materi yang disampaikan. Dan juga mengisi dengan tanya jawab dan pendapat mereka untuk mendapatkan informasi pemahaman mereka terhadap manfaat serta berjalannya pelatihan.

Untuk perbaikan kegiatan di masa yang akan datang dilakukan evaluasi dimana peserta diminta untuk mengisi kuesioner yang disebarakan secara langsung. Jumlah peserta ada 31 orang. Hasil kuesioner ditunjukkan oleh Tabel 1. Pada tabel tersebut didapatkan hasil evaluasi bahwa penjelasan pembicara, materi yang di berikan, dan interaksi rata-rata mendapat tanggapan sangat baik.

Tabel 1.

Hasil kuesioner peserta pelatihan

No.	Pertanyaan	Respon (%) (1 = tidak baik; 4= sangat baik)			
		1	2	3	4
1.	Relevansi materi pembicara	0	0	29	71
2.	Materi yang di berikan	0	0	19,4	80,6
3.	Penjelasan pembicara	0	0	83,8	16,2
4.	Ketepatan waktu	0	0	0	100
5.	Interaksi	0	0	42	58
6.	manfaat pelatihan	0	0	65	35

Terlihat pada tabel diatas bahwa materi pelatihan dinilai sangat baik oleh 80,6% siswa, manfaat pelatihan yang menilai sangat baik adalah 35 %. Sedangkan aspek disiplin ketepatan waktu dinilai sangat baik 100%. Materi yang diberikan serta penjelasan pembicara dinilai juga oleh para siswa dengan sangat baik juga.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan rata-rata mendapat tanggapan sangat baik dari peserta. Aspek utama manfaat pengetahuan yang diberikan dalam pelatihan dinilai sangat baik oleh 35% peserta, sedangkan 65% manfaat pelatihan di nilai baik oleh peserta. Sebanyak 80,6% Peserta juga menilai bahwa materi disampaikan dengan sangat baik serta dirasakan bermanfaat. Sedangkan interaksi peserta dengan pemberi materi pelatihan dinilai sangat baik oleh 58 % peserta.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Terimakasih diberikan sebesar-besarnya kepada LPPM Universitas Tarumanagara atas hibah internal yang diberikan pada tim kami, Ucapan terimakasih juga diberikan kepada Kepala Sekolah SMAN 111 Jakarta atas terselenggaranya kegiatan PKM ini.

REFERENSI

- Ahmad, Yenita , Kenneth , Dian SF , Dharmawan. Meningkatkan Kreativitas Melalui Pelatihan Kewirausahaan Di sekolah SMK Pelita Harapan, Jurnal Baktimas 2021
- Ahmad, lamto W, Dewi Yuliana, Rio Alfandy. Pelatihan leadership life skill dalam mempersiapkan wirausaha bagi santri pesantren, Jurnal Baktimas 2020
- Ahmad, Lamto Widodo , Wilson K , L Laricha S , Joshua , dan Andrean. Pelatihan Technopreneurship Dan Workshop Fusion 360 Di SMAN 110 Jakarta Dalam Rangka Meningkatkan daya saing bangsa. Jurnal Baktimas 2020
- Kementrian Koperasi UMKM RI, 2005, Peran UKM dalam Pembangunan Ekonomi Nasional, www.google.com, diakses 12 Maret 2012.
- Sarosa, P. (2005). Kiat praktis membuka usaha. *Becoming young entrepreneur: Dream big start small, act now!* Panduan praktis & motivasional bagi kaum muda dan mahasiswa. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Suryana. (2003). *Kewirausahaan Teori dan Praktek*. Jakarta: Salemba Empat
- Suryana. 2003. *Kewirausahaan, Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses*, Edisi Revisi, Jakarta: Salemba Empat.