

PELATIHAN LEADERSHIP LIFE SKILL DAN KONSEP DESAIN PRODUK DALAM MEMPERSIAPKAN WIRAUSAHA BAGI SISWA SMA

Ahmad¹, Aifa Raviva² & Tharisya SP³

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

²Program Studi Sarjana Teknik Industri, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: aifaraviva@gmail.com

³Program Studi Teknik Industri, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: tharisya000@gmail.com

ABSTRACT

This activity aims to provide as early an understanding as possible about entrepreneurship and life skills as well as product design by providing examples around you to use as business ideas. Delivery of activities is carried out face to face in the room provided by the partner. The activity is carried out in the form of a lecture, while providing product design examples and analysis is carried out by students as part of the activity presenter team. The participants were very enthusiastic about listening to the lecture materials presented. The results of the activity showed that 89% of the explanations to students were considered very good. Understanding how to capture consumer needs and the design process and entrepreneurship were rated excellent 91%, 67% and 90% respectively by training participants.

Keywords: *Entrepreneurship, life skills, product design.*

ABSTRAK

Kegiatan ini bertujuan memberikan pemahaman sedini mungkin tentang kewirausahaan dan life skill serta desain produk dengan memberi contoh-contoh disekitar untuk di jadikan ide usaha. Penyampaian kegiatan dilakukan dengan tatap muka di ruangan yang disediakan oleh mitra. Kegiatan dilakukan dalam bentuk ceramah, sedangkan pemberian contoh desain produk dan analisa dilakukan oleh mahasiswa sebagai bagian dari tim pemakalah kegiatan. Para peserta sangat antusias mendengarkan ceramah materi-materi yang disampaikan. Hasil kegiatan diketahui bahwa penjelasan kepada siswa 89%.dinilai sangat baik. Pemahaman bagaimana cara menangkap kebutuhan konsumen dan proses desain serta kewirausahaan masing-masing dinilai sangat baik 91%, 67%, dan 90% oleh peserta pelatihan.

Kata Kunci: Kewirausahaan, lifeskill, desain produk.

1. PENDAHULUAN

Sebagai tolok ukur utama jumlah entrepreneur suatu bangsa agar bisa masuk kategori maju jika sudah memiliki entrepreneur minimal 2% dari jumlah penduduk sebuah negara. Jumlah entrepreneur di Indonesia sekarang masih sangat kecil yaitu baru mencapai 0,24 %, padahal kita menghasilkan ratusan ribu siswa SMA dan sarjana setiap tahun yang sebenarnya memiliki kemampuan untuk menambah pertumbuhan ekonomi dan dapat menurunkan angka pengangguran bilamana secara bertahap pemerintah secara konsisten mampu meningkatkan entrepreneur sukses dengan memanfaatkan teknologi yang tumbuh pesat dewasa ini (Ciputra, 2009). Saat ini di era yang penuh persaingan sangat membutuhkan ide-ide kreatifitas dan inovasi serta professional. Dengan demikian sumber daya yang terdidik yang memiliki motivasi tinggi untuk mampu menangkap peluang ide usaha sesuai kebutuhan konsumen sangat diperlukan. Untuk itu siswa SMA juga perlu disiapkan dengan memberikan pengetahuan dasar tentang kewirausahaan, lifeskill dan dasar-dasar konsep desain dalam menghadapi tantangan-tantangan dimasa mendatang.

Permasalahan Mitra

Peranan generasi penerus bangsa dirasakan begitu penting mengingat saat ini porsentase orang muda yang besar dan tahun 2025 Indonesia diprediksi akan mendapatkan bonus demografi. Siswa-siswa SMA diharapkan nantinya dapat menjadi *future leader* yang sanggup memberikan solusi dalam menghadapi masalah-masalah yang akan datang. Namun dari hasil survey awal diketahui belum banyak yang

mengetahui tentang kewirausahaan, leadership life skill untuk menjadi wirausahawan, bagaimana menangkap ide usaha dari masalah-masalah sekitar sesuai kebutuhan konsumen serta bagaimana perancangan konsep produk.

2. METODE PELAKSANAAN PKM

Bentuk kegiatan

Kegiatan PKM ini dilaksanakan dalam bentuk ceramah dengan beberapa sesi materi yang dilaksanakan di kelas dengan peserta 33 orang. Sesi yang pertama adalah perlunya pengenalan tentang potensi diri yang harus ada untuk menjadi seorang wirausahawan. Konsep IPE (Integrity, Professionalism, Entrepreneurship). Pada bagian ini peserta diberi dasar-dasar apa saja yang harus dimiliki dan di latih sejak dini oleh para peserta. Di bagian ini juga peserta diberikan materi mengenalkan potensi-potensi alam di Indonesia yang bahan bakunya masih melimpah. Materi berikutnya yang diberikan dalam sesi pertama ini adalah pengenalan konsep VUCA era agar peserta memahami bahwa dunia ini penuh gejolak ketidakpastian, kompleks dan membingungkan sehingga peserta memiliki upaya-upaya yang positif untuk menghadapi era ini.

Aspek berikut yang juga dikenalkan pada para peserta yaitu aspek desain thinking untuk memahami tahapan-tahapan berpikir dalam mengembangkan produk, desain yang ergonomis serta beberapa konsep menangkap peluang usaha baru. Sesi kedua diisi oleh para mahasiswa yang menjelaskan dasar-dasar desain produk dengan memulai dari survey-survey awal kebutuhan konsumen. contoh produk teknik industri univ tarumanagara juga dijadikan contoh untuk di jelaskan pada para peserta. Bagian terakhir sebelum foto Bersama, para peserta diberikan waktu untuk bertanya dan berdiskusi tentang sebuah konsep produk. Setelah itu dilanjutkan dengan memberikan kuis untuk mengetahui beberapa hal tentang kegiatan ini yang akan dianalisa untuk mendapatkan kesimpulan-kesimpulan dari kegiatan ini.

Tujuan dan Sasaran

Kegiatan PKM ini memiliki tujuan agar dapat memberikan motivasi serta pengetahuan dasar tentang kewirausahaan, lifeskill, kebutuhan konsumen dan dasar-dasar konsep desain produk pada para siswa. Harapannya muncul ide-ide untuk memulai usaha dari masalah-masalah tentang produk yang ada dan dari masalah-masalah sekitar sehingga menjadikannya sebagai peluang bisnis yang bisa membantu perekonomian keluarga dan sekitar. Berikut tujuan dan sasaran kegiatan yang ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1.

Program, tujuan, dan sasaran kegiatan

No.	Program	Tujuan	Sasaran	Materi
1.	Materi Ceramah	Peserta dapat memiliki jiwa sesuai konsep IPE, mampu menangkap peluang untuk menciptakan sebuah usaha, memahami konsep desain produk yang berdasarkan kebutuhan consume. Memahami kelemahan-kelemahan produk yang ada untuk diinovasi sehingga sesuai kebutuhan konsumen. Peserta juga dapat mengetahui sumber daya bahan baku yang melimpah, dan memahami	Para siswa	Potensi diri IPE, Potensi alam indonesia, VUCA era, Desain thinking, aspek-aspek dalam merancang Konsep produk, lifeskill serta bagaimana menangkap ide peluang usaha baru. Contoh-contoh desain produk dengan dasar-dasar survey konsumen.

VUCA era agar memiliki visi,
karakter dan ketrampilan untuk
menghadapinya.

Tujuan Pelatihan

Beberapa solusi yang ditawarkan dalam kegiatan ini antara lain:

- a. Peserta memahami bagaimana mendapatkan peluang ide bisnis baru yang potensial.
- b. Peserta memahami desain thinking dan lifeskill dalam mengembangkan usaha.
- c. Peserta memahami dasar-dasar yang perlu dipertimbangkan dalam ide konsep produk.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

Kegiatan dimulai dengan pengenalan tim PKM, tentang tujuan dari pelatihan PKM ini, dan Mengenalkan materi-materi yang akan disampaikan. Pelatihan diselenggarakan dalam ruang kelas dengan peralatan LCD infocus. Pelatihan dilakukan dalam 2 sesi pembicara oleh tim PKM.

Gambar 1.

Materi kewirausahaan, IPE, sumber daya yang melimpah & lifeskill



Pada gambar 1 dijelaskan juga bahwa di negara indonesia potensi bahan baku untuk pengembangan usaha sangatlah melimpah, Sehingga peserta mengetahui bahan baku apa saja yang tersedia melimpah untuk dijadikan usaha-usaha baru dan yang perlu di Inovasi.

Gambar 2.

Penjelasan VUCA era dalam tantangan kewirausahaan



Pada gambar 2, dijelaskan berbagai tantangan dalam kewirausahaan yang penuh ketidakpastian, kompleks dan kadang membingungkan. Untuk itu diberikan pemahaman perlunya memiliki visi

yang kuat, karakter yang tangguh, kreatif dan inovatif. Pemberian materi yang berikutnya adalah mengenalkan aspek rancangan konsep desain produk, yang dasari oleh kebutuhan konsumen. Peserta diberikan pengertian perlunya dilakukan survey pendahuluan sebelum membuka usaha. Pada gambar 2 peserta memperhatikan materi tentang bagaimana menangkap ide untuk sebuah usaha, dan penjelasan bagaimana menangkap apa saja kebutuhan konsumen. Peserta juga memperhatikan arahan bagaimana merancang produk yang ergonomis sehingga konsumen nyaman dalam penggunaannya.

Gambar 3.

Foto bersama



Setelah dua sesi pelatihan dan tanya jawab, Tercatat ada 3 siswa yang bertanya serta menyampaikan ide-ide desain produk dan usaha baru yang di tangkap dari masalah-masalah sekitar. Kemudian setelah selesai tanya jawab dilakukan pembagian dan pengisian quisuiner tentang kegiatan PKM dan foto bersama.

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan setelah kegiatan PKM selesai. Kendala yang dihadapi adalah Waktu yang pendek sehingga untuk menerangkan materi pelatihan secara rinci tidak terpenuhi. Berikut Hasil dari kuisuiner terhadap 33 peserta pada

Tabel 2.

Tabel 2.

Rekapitulasi hasil Kuesioner pelatihan

No.	Pertanyaan	Respon (%) (1 = tidak baik; 4= sangat baik)			
		1	2	3	4
1.	Relevansi contoh oleh pembicara	0	0	79	21
3.	Penjelasan pembicara	0	12	55	34
4.	Sudah memahami menangkap kebutuhan konsumen	0	0	91	9
5.	Sudah mengerti proses desain produk	0	9	67	24
5	Sudah mengerti kewirausahaan	0	10	8	82
4.	Ketepatan waktu	0	0	0	100
5.	Interaksi	0	0	24	76
6.	manfaat pelatihan	0	9	79	12

Dari Tabel 2 diatas menunjukan bahwa penjelasan Tim PKM 89% dinilai sangat baik oleh siswa, sedangkan dari aspek manfaat pelatihan 91% peserta menilai baik. Untuk pemahaman tentang

bagaimana menangkap kebutuhan konsumen, memahami proses desain, serta memahami kewirausahaan masing-masing dinilai sangat baik 91%, 67%, dan 90%.

4. KESIMPULAN

Kegiatan ini secara umum berlangsung dengan lancar. Beberapa aspek-aspek yang utama seperti manfaat materi PKM yang diberikan dinilai sangat baik oleh 91% peserta. Hasil kuesioner juga menyatakan bahwa kegiatan ini dirasakan peserta disampaikan dengan baik. Sedangkan jumlah siswa yang bertanya berkaitan dengan materi sebanyak 3 siswa. Sedangkan pemahaman menangkap kebutuhan konsumen, memahami proses desain, serta memahami kewirausahaan dinilai peserta masing-masing sangat baik 91%, 67%, dan 90%.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Pada kesempatan ini ucapan terimakasih diberikan kepada Direktorat LPPM Universitas Tarumanagara atas hibah internal yang diberikan pada Tim PKM, selain itu ucapan terima kasih diberikan juga kepada Kepala Sekolah SMAN 19 Jakarta atas terselenggaranya kegiatan pengabdian PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- 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
- Kewirausahaan dan Inovasi Bisnis, Cetakan Pertama, Yogyakarta: Penerbit Darusalam. 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, Kewirausahaan Teori dan Praktek. Jakarta: Salemba Empat Suryana. 2003.
- Kewirausahaan, Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses, Edisi Revisi, Jakarta: Salemba Empat.
- Ulrich, Perancangan dan Pengembangan produk, salemba, 2001