

## PENGENALAN TAHAPAN DESAIN PRODUK DAN KEWIRAUSAHAAN PADA SISWA SMA

Ahmad<sup>1</sup>, Rafeal Jovan Priyanto<sup>2</sup> & Kenneth Andersen<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara Jakarta  
Email: [ahmad@ft.untar.ac.id](mailto:ahmad@ft.untar.ac.id)

<sup>2</sup>Program Studi Sarjana Teknik Industri, Universitas Tarumanagara Jakarta  
Email: [rafeal.545220003@stu.untar.ac.id](mailto:rafeal.545220003@stu.untar.ac.id)

<sup>3</sup>Program Studi Sarjana Teknik Industri, Universitas Tarumanagara Jakarta  
Email: [kenneth.545220006@stu.untar.ac.id](mailto:kenneth.545220006@stu.untar.ac.id)

### ABSTRACT

*This activity aims to improve high school students' understanding of entrepreneurship and product design with a real-life example-based approach that can be used as business inspiration. In this program, students are given an understanding of the importance of recognizing business opportunities, identifying market needs, and applying the concept of design thinking in product development. The implementation of the activity is carried out directly at the partner's location using an interactive lecture method equipped with examples of product designs, case studies, and simple business simulations to help students understand the principles of entrepreneurship in more depth. Students' enthusiasm for the material provided is very high, as seen from the level of active participation in discussions and increased understanding after the training. Based on the results of the questionnaire evaluation, the delivery of material by the PKM team received a very good rating from 57% of participants and 43% rated it quite good, while the benefits of the training were rated very positive by 95% of participants. Students' understanding of how to identify consumer needs, understand the design process, and apply their respective entrepreneurial principles was rated very good by participants. This shows that this program has succeeded in improving students' understanding of entrepreneurship and innovation-based product development. By using the design thinking approach, students are taught to think systematically in identifying problems, creating creative solutions, and testing product concepts to suit market needs. This program is expected to be a foundation for students in developing sustainable business ideas and contributing to a more innovative entrepreneurial ecosystem. To increase the impact of the program, further steps such as business mentoring, access to entrepreneurial resources, and more in-depth study of marketing strategies need to be implemented so that students are better prepared to face future business challenges.*

**Keywords:** *Entrepreneurship, Product Design, Design Thinking*

### ABSTRAK

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa SMA mengenai kewirausahaan dan desain produk dengan pendekatan berbasis contoh nyata yang dapat digunakan sebagai inspirasi bisnis. Dalam program ini, siswa diberikan pemahaman tentang pentingnya mengenali peluang usaha, mengidentifikasi kebutuhan pasar, serta menerapkan konsep *design thinking* dalam pengembangan produk. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara langsung di lokasi mitra menggunakan metode ceramah interaktif yang dilengkapi dengan contoh desain produk, studi kasus, serta simulasi bisnis sederhana untuk membantu siswa memahami prinsip kewirausahaan secara lebih mendalam. Antusiasme siswa terhadap materi yang diberikan sangat tinggi, terlihat dari tingkat partisipasi aktif dalam diskusi serta pemahaman yang meningkat setelah pelatihan. Berdasarkan hasil evaluasi kuesioner, penyampaian materi oleh tim PKM memperoleh penilaian sangat baik dari 57% peserta dan 43% menilai cukup baik, sementara aspek manfaat pelatihan dinilai sangat positif oleh 95% peserta. Pemahaman siswa mengenai cara mengidentifikasi kebutuhan konsumen, memahami proses desain, serta menerapkan prinsip kewirausahaan masing-masing dinilai peserta sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa program ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa mengenai kewirausahaan serta pengembangan produk berbasis inovasi. Dengan menggunakan pendekatan *design thinking*, siswa diajarkan untuk berpikir sistematis dalam mengidentifikasi permasalahan, menciptakan solusi kreatif, dan menguji konsep produk agar sesuai dengan kebutuhan pasar. Program ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi siswa dalam mengembangkan ide bisnis yang berkelanjutan dan berkontribusi pada ekosistem kewirausahaan yang lebih inovatif. Untuk meningkatkan dampak program, langkah-langkah lanjutan seperti pendampingan bisnis, akses terhadap sumber daya kewirausahaan, dan studi lebih mendalam tentang strategi pemasaran perlu diterapkan agar siswa memiliki kesiapan lebih baik dalam menghadapi tantangan bisnis di masa depan.

**Kata Kunci:** kewirausahaan, desain produk, berpikir desain

## 1. PENDAHULUAN

Kewirausahaan merupakan salah satu elemen kunci dalam pembangunan ekonomi suatu negara. Kemajuan suatu bangsa sering kali dikaitkan dengan tingginya jumlah wirausahawan yang berkontribusi terhadap inovasi dan pertumbuhan ekonomi. Menurut Ciputra (2009), suatu negara dapat dikategorikan maju apabila memiliki minimal 2% dari total populasi sebagai entrepreneur. Namun, Indonesia masih menghadapi tantangan besar dalam meningkatkan jumlah wirausahawan, dengan angka yang hanya mencapai 0,24% dari total penduduk. Padahal, setiap tahun negara ini meluluskan ratusan ribu siswa SMA dan sarjana yang berpotensi menjadi wirausahawan sukses apabila dibekali dengan keterampilan yang tepat.

Di era globalisasi dan Industri 4.0, persaingan tidak hanya terjadi dalam lingkup lokal tetapi juga internasional. Inovasi dan kreativitas menjadi faktor krusial bagi individu yang ingin bertahan dan berkembang di dunia bisnis. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga praktik langsung dalam menangkap peluang usaha. *Design thinking* merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami proses inovasi dan pengembangan produk. Melalui pendekatan ini, siswa diajarkan untuk berpikir secara sistematis dalam mengidentifikasi permasalahan, menciptakan solusi kreatif, serta menguji konsep yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pasar.

Dalam konteks pendidikan, pembekalan kewirausahaan dan pemahaman tentang desain produk sangat penting dilakukan sejak dini. Integrasi kewirausahaan dalam kurikulum sekolah memiliki potensi besar untuk menciptakan generasi yang lebih inovatif dan mandiri. Berbagai studi menunjukkan bahwa individu yang mendapatkan edukasi kewirausahaan sejak muda memiliki kemampuan lebih baik dalam menangkap peluang bisnis, meningkatkan daya saing, serta beradaptasi dengan perubahan ekonomi yang dinamis. Selain itu, model pembelajaran berbasis studi kasus dan simulasi desain mampu mendorong pemahaman lebih mendalam mengenai tantangan bisnis serta pengambilan keputusan strategis.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak generasi muda masih kurang memiliki kesiapan dalam menghadapi tantangan kewirausahaan, terutama dalam hal inovasi produk dan pemahaman pasar. Survei terkini menunjukkan bahwa banyak siswa SMA masih memiliki kecenderungan untuk mencari solusi instan dan belum terbiasa dengan pola pikir kewirausahaan yang sistematis. Dengan demikian, perlu adanya intervensi edukatif yang lebih terstruktur untuk mendorong kemampuan mereka dalam mengembangkan produk yang relevan dengan kebutuhan konsumen serta menciptakan nilai ekonomi dari ide-ide inovatif yang mereka hasilkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diusulkan sebuah program pelatihan dengan judul “Pengenalan Tahapan Desain Produk & Kewirausahaan pada Siswa SMA”. Program ini bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman dasar mengenai kewirausahaan, metode *design thinking*, serta strategi inovasi dalam bisnis. Dengan pendekatan yang interaktif dan berbasis studi kasus, pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan analisis, kreativitas, serta keterampilan dalam menciptakan solusi bisnis yang sesuai dengan kebutuhan pasar. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan ekonomi dan berkontribusi dalam membangun ekosistem kewirausahaan yang lebih dinamis dan berkelanjutan.

## **Permasalahan mitra**

Pemahaman terhadap kewirausahaan dan proses pengembangan produk inovatif merupakan faktor penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi dan meningkatkan daya saing, terutama di sektor inovasi. Pembangunan ekosistem kewirausahaan idealnya melibatkan kolaborasi antara akademisi, pelaku bisnis, dan pemerintah (ABG Model), guna menciptakan lingkungan yang mendukung lahirnya wirausahawan muda.

Indonesia diprediksi mengalami bonus demografi pada tahun 2025, dengan meningkatnya jumlah generasi muda yang diharapkan berperan sebagai pemimpin masa depan. Namun, berdasarkan beberapa survei terkini, banyak anak muda cenderung menginginkan solusi instan dan kurang memiliki pemahaman mendalam tentang proses inovasi produk yang relevan dengan kebutuhan pasar. Kurangnya kesiapan dalam memahami kewirausahaan dan pengembangan produk dapat menjadi tantangan bagi mereka dalam berkontribusi terhadap pembangunan ekonomi. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan dengan judul “Pengenalan Tahapan Desain Produk & Kewirausahaan pada Siswa SMA” diusulkan sebagai upaya meningkatkan kesadaran dan kompetensi mereka di bidang ini.

## **2. METODE PELAKSANAAN PKM**

### **Bentuk kegiatan**

Pelatihan ini diikuti oleh 40 siswa serta 1 guru dari SMA Ricci 1 Jakarta. Kegiatan berlangsung di ruang kelas yang kondusif dengan suasana yang tertib dan partisipatif. Materi pelatihan disampaikan dalam bentuk ceramah yang mencakup aspek kewirausahaan serta konsep *design thinking* sebagai pendekatan inovatif dalam bisnis dan pengembangan produk.

Pelatihan dibuka dengan sambutan kepala sekolah, dilanjutkan dengan sesi pemaparan materi yang mencakup: (a) Pengenalan potensi diri dan motivasi – menjelaskan nilai-nilai kewirausahaan yang perlu dimiliki seseorang; (b) Identifikasi ide usaha dari kebutuhan konsumen – melalui analisis pasar dan peluang bisnis berbasis kasus nyata; (c) Konsep dan proses *design thinking* – tahapan berpikir desain dalam mengembangkan inovasi dan menciptakan solusi kreatif; dan (d) Studi kasus dan simulasi desain – menyajikan contoh gambar dan ide pengembangan produk agar peserta memahami aspek inovasi dalam desain.

Di akhir sesi, dilakukan permainan interaktif (*games*) yang berfokus pada pengembangan ide bisnis dan desain produk. Pelatihan ini juga melibatkan sesi kuis pra dan pascapelatihan, serta diskusi interaktif yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada 10 November 2024 di SMA Ricci 1. Format kegiatan dirancang sebagai seminar dengan berbagai materi yang berkaitan dengan kewirausahaan, motivasi, analisis peluang usaha, serta konsep *design thinking*. Pelatihan dimulai dengan sambutan dari wakil kepala sekolah, pengenalan tim PKM, dan penjelasan mengenai tujuan serta manfaat kegiatan ini.

Pelatihan terbagi menjadi dua sesi utama:

- 1) Pengantar kewirausahaan – menjelaskan konsep dasar, peran kewirausahaan dalam meningkatkan daya saing nasional, serta cara menangkap peluang bisnis dan berinovasi sesuai dengan kebutuhan konsumen; dan
- 2) Desain produk dan *design thinking* – Memberikan pemahaman mendalam mengenai pentingnya berpikir desain dalam kewirausahaan, termasuk faktor yang perlu dipertimbangkan dalam mendesain konsep produk industri.

Pada pelatihan ini dijelaskan juga bahwa di Negara Indonesia 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 diinovasi serta 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 didasari oleh kebutuhan konsumen. Peserta diberikan pengertian perlunya dilakukan survei pendahuluan sebelum membuka usaha.

Sesi diskusi interaktif mencatat 8 peserta yang aktif bertanya, menyampaikan ide desain produk, serta mengusulkan inovasi usaha berbasis masalah nyata di sekitar mereka. Setelah sesi tanya jawab, permainan interaktif dilakukan untuk mengasah kreativitas siswa dalam mengembangkan ide bisnis dan desain produk. Kemudian setelah selesai tanya jawab dilakukan *games* untuk siswa agar mampu mengungkapkan ide-ide desain produk yang mau dikembangkan lalu dilakukan pembagian dan pengisian kuesioner tentang kegiatan PKM dan foto bersama seperti pada Gambar 1.

### Gambar 1

*Foto bersama siswa, wakasek dan tim PKM*



### Evaluasi kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan setelah pelatihan selesai dengan membagi kuesioner untuk diisi peserta. Salah satu kendala yang dihadapi adalah terbatasnya waktu untuk menjelaskan lebih luas lagi agar penyampaian materi dapat dijelaskan secara lebih rinci. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar peserta menilai kegiatan ini sangat bermanfaat. Berikut adalah rekapitulasi hasil kuisisioner dari 40 peserta pada tabel 1.

**Tabel 1**

*Rekapitulasi hasil kuesioner pelatihan*

No.	Pertanyaan	Respon (%)			
		1	2	3	4
1	Relevansi contoh oleh pembicara	0	0	5	95
2	Penjelasan pembicara	0	0	43	57
3	Pemahaman tentang kebutuhan konsumen	0	0	87	13
4	Pemahaman proses desain produk	0	7	80	13
5	Pemahaman kewirausahaan	0	0	87	13
6	Ketepatan waktu	0	0	0	100
7	Interaksi dengan peserta	0	0	3	97
8	Manfaat pelatihan	0	0	5	95

Hasil ini menunjukkan bahwa peserta memperoleh pemahaman yang baik terkait kewirausahaan dan desain produk, dengan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap metode penyampaian materi.

#### **4. KESIMPULAN**

Secara keseluruhan, kegiatan ini berlangsung dengan sukses dan memberikan dampak positif bagi peserta. Berdasarkan hasil kuesioner, 57% peserta menilai penjelasan dari tim PKM sangat baik dan 43% menganggap cukup baik, sementara 95% peserta menilai manfaat pelatihan ini sangat membantu dalam memahami kewirausahaan dan pengembangan produk inovatif. Melalui pendekatan berbasis *design thinking*, peserta mampu menangkap ide bisnis berdasarkan kebutuhan konsumen sebesar 87 % menilai cukup baik serta meningkatkan keterampilan dalam proses inovasi produk dinilai cukup baik 80% peserta.

#### **Ucapan Terima Kasih (Acknowledgement)**

Pada kesempatan ini ucapan terima kasih diberikan kepada Direktorat LPPM Universitas Tarumanagara atas hibah internal yang diberikan pada tim PKM, selain itu ucapan terima kasih diberikan juga kepada Kepala Sekolah SMA Ricci 1 Jakarta atas terselenggaranya kegiatan pengabdian PKM ini.

#### **REFERENSI**

- Ahmad, Aifa. RS., Tharisyah. SP. (2023). Pengenalan Life Skill Dan Desain produk Bagi Siswa SMA Untuk Mengembangkan Ide Usaha & Kewirausahaan, *Jurnal Serina Abdimas*, 1(3), 1322-1326
- Ahmad1, Aifa. RS., Tharisyah. SP. (2024). Pelatihan Leadership Life Skill Dan Konsep Desain Produk Dalam Mempersiapkan Wirausahawan Bagi Siswa SMA, *Jurnal Serina Abdimas*, 1(2), 376-380
- Ahmad, dkk. (2021). Pelatihan Technopreneurship Dan Workshop Fusion 360 Di SMAN 110 Jakarta Dalam Rangka Meningkatkan daya saing bangsa. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 4(1), 75-81
- Ahmad, dkk. Pengenalan Kewirausahaan Dan Desain Produk Pada Santri Pondok pesantren Al Amanah Bekasi, *Prosiding serina*, 2022
- Ahmad, Rafeal.JP., Kenneth., Adelia. (2024). Pelatihan Design Thinking Untuk Mengenalkan Tahapan Desain Produk Industri Pada Siswa SMA, *Jurnal Serina Abdimas*, 2(3), 766-771