

Membangun Entrepreneur Muda di Kalangan Siswa Melalui Pelatihan Ideasi dan Pitching

Adi Kurniawan Yusup^{1*}, Cherry Josephine², Kent Avila Limanto³, Theresia Dinda Kusuma Dewi⁴,
Kimartha Putri⁵

^{1,2,3,4,5} Fakultas Bisnis dan Manajemen, Universitas Ciputra Surabaya, Indonesia

*Penulis korespondensi; Email: adi.kurniawan@ciputra.ac.id

Abstrak

Dalam menghadapi perubahan yang cepat di era teknologi yang semakin ketat, pengembangan keterampilan kewirausahaan menjadi suatu keharusan. Era digitalisasi membawa peluang baru dan tantangan kompleks dalam dunia bisnis dimana hal tersebut menuntut inovasi sebagai kunci untuk mengatasi masalah yang muncul. Oleh karena itu, keterampilan kewirausahaan menjadi semakin penting, bukan hanya sebagai tambahan, melainkan sebagai kebutuhan esensial bagi individu untuk berhasil beradaptasi dan berkembang dalam lingkungan bisnis yang dinamis. Acara pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan kewirausahaan siswa di Sekolah Citra Berkas Surabaya. Pelatihan ini membahas tentang proses ideasi dan *prototyping* yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan ide bisnis inovatif. Metode pelaksanaan acara mencakup sesi edukasi, diskusi kelompok dengan bimbingan mentor, serta presentasi ide bisnis kepada tim dosen sebagai calon investor. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya diberikan pemahaman teoritis tentang kewirausahaan, tetapi juga diberi kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata. Mereka diajak untuk merancang dan mengembangkan ide bisnis mereka sendiri, dengan dukungan dan bimbingan dari mentor yang berpengalaman. Proses presentasi ide bisnis kepada tim dosen sebagai calon investor menjadi kesempatan bagi siswa untuk mengasah keterampilan komunikasi mereka, serta menerima umpan balik yang konstruktif dari para profesional dalam bidangnya. Hasil positif ini menegaskan pentingnya pengembangan keterampilan kewirausahaan di tingkat pendidikan menengah sebagai bekal siswa menghadapi tantangan bisnis di masa depan.

Kata kunci: kewirausahaan, keterampilan, ideasi, *prototyping*.

Abstract

In facing the rapid changes in an increasingly competitive technological era, the development of entrepreneurial skills becomes imperative. The digitalization era brings about new opportunities and complex challenges in the business world, demanding innovation as the key to addressing emerging issues. Therefore, entrepreneurial skills are becoming increasingly crucial, not just as an add-on, but as an essential requirement for individuals to successfully adapt and thrive in dynamic business environments. This community service event aims to enhance the understanding and entrepreneurial skills of students at Sekolah Citra Berkas Surabaya. The training focuses on the processes of ideation and prototyping, enabling students to develop innovative business ideas. The implementation method of the event includes educational sessions, group discussions guided by mentors, and presentations of business ideas to a team of faculty members acting as potential investors. Through this activity, students are not only provided with theoretical understanding of entrepreneurship but also given the opportunity to apply that knowledge in real-life situations. They are encouraged to design and develop their own business ideas, with support and guidance from experienced mentors. The process of presenting business ideas to the faculty team as potential investors provides students with an opportunity to hone their communication skills and receive constructive feedback from professionals in the field. The positive outcomes of this event reaffirm the importance of developing entrepreneurial skills at the secondary education level as preparation for students to face future business challenges.

Keywords: entrepreneurship, skills, ideation, *prototyping*.

DOI: <https://doi.org/10.9744/share.10.2.61-69>



PENDAHULUAN

Di era perkembangan teknologi yang pesat, persaingan di kalangan pengusaha semakin ketat (Rahyono & Alansori, 2021). Perubahan sistem bisnis yang drastis akibat perkembangan teknologi menciptakan peluang baru sekaligus tantangan yang kompleks. Hal tersebut menyebabkan inovasi menjadi kunci untuk mengatasi masalah di sekitar masyarakat pada era digitalisasi ini (Darmansyah dkk., 2020).

Salah satu keterampilan yang melatih kemampuan seseorang untuk berinovasi adalah keterampilan kewirausahaan (Rahmi dkk., 2020). Saat ini, keterampilan ini bukan hanya menjadi kebutuhan tambahan, melainkan menjadi kebutuhan esensial. Beberapa perusahaan besar yang sebelumnya mendominasi dunia bisnis seperti Kodak mengalami kebangkrutan karena kurangnya inovasi (Maylinasari dkk., 2022). Hal tersebut menegaskan pentingnya keterampilan kewirausahaan dalam dunia bisnis.

Keterampilan kewirausahaan juga melibatkan tiga aspek utama pada tahun 2030 menurut *OECD Learning*: keterampilan kognitif dan meta-kognitif, keterampilan sosial dan emosional, serta keterampilan praktis dan fisik (Ningsih, 2023). Keterampilan kognitif dan meta-kognitif, termasuk kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kesadaran untuk terus belajar, harus terus dilatih untuk diterapkan dalam dunia bisnis.

Keterampilan kewirausahaan memungkinkan seseorang berpikir kritis, kreatif dan memahami serta mengadopsi teknologi terbaru (Christanti, 2016). Dengan memahami tren teknologi, masyarakat dapat menciptakan inovasi yang relevan dengan pasar digital, baik dalam bentuk produk maupun layanan. Keterampilan ini memungkinkan pengusaha memanfaatkan platform digital, pemasaran online, dan analisis data untuk mengembangkan bisnis mereka. Selain itu, keterampilan kewirausahaan meningkatkan kemampuan seseorang dalam mengelola risiko dan beradaptasi dengan perubahan yang cepat. Keterampilan ini membantu dalam mengidentifikasi risiko dan merancang strategi untuk menanggulangi masalah yang mungkin terjadi (Hartono dkk., 2023). Meningkatnya keterampilan kewirausahaan dapat menciptakan lapangan kerja baru dan mempercepat pertumbuhan ekonomi dari berbagai sektor (Kamaruzaman dkk., 2022; Sofiani & Febriany, 2023).

Melihat pentingnya keterampilan kewirausahaan, keterampilan kewirausahaan perlu untuk dikembangkan bukan saat seseorang akan bekerja, melainkan sejak seseorang bersekolah. Para siswa dan siswi yang merupakan bagian dari generasi Z memiliki peran yang sangat penting dalam belajar kewirausahaan di era ini. Generasi ini tumbuh dan berkembang di tengah perubahan teknologi yang pesat dan dinamika sosial yang tinggi (Lubis dkk., 2022). Keterampilan adaptasi mereka terhadap perubahan, kreativitas yang terasah, serta kemampuan berpikir *out of the box* menjadi modal utama dalam menghadapi tantangan dunia bisnis yang terus berkembang.

Generasi Z juga memiliki akses yang luas terhadap teknologi dan informasi, memberikan mereka keunggulan dalam menggali peluang bisnis baru dan mengimplementasikan ide-ide inovatif (Kusuma dkk., 2021). Kemampuan untuk memahami pasar digital, memanfaatkan media sosial, dan berkolaborasi secara daring merupakan aspek penting dari kewirausahaan di era ini, dan kedua generasi ini memiliki daya adaptasi yang luar biasa terhadap lingkungan bisnis yang berubah dengan cepat. Oleh karena itu, investasi dalam pembelajaran kewirausahaan bagi generasi Z bukan hanya sebagai persiapan untuk masa depan, tetapi juga sebagai kontribusi positif terhadap perkembangan ekonomi dan inovasi di masa sekarang dan yang akan datang.

Berdasarkan alasan tersebut, Universitas Ciputra Surabaya, khususnya jurusan *International Business Management – International Class*, mengadakan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan kewirausahaan siswa-siswi SMA. Pelatihan kewirausahaan akan meningkatkan jiwa kewirausahaan dan menggali ide-ide baru (Rumawas, 2018; Lestari dkk., 2023). Dalam kesempatan ini, Universitas Ciputra Surabaya bekerja sama dengan Sekolah Citra Berkat Surabaya dalam kegiatan *Entrepreneurial Camp 2023*. Meskipun Sekolah Citra Berkat Surabaya memiliki kegiatan kewirausahaan, keterampilan kewirausahaan siswa masih perlu untuk ditingkatkan. Hal tersebut dapat dilihat dari ide-ide bisnis yang masih kurang baik antara lain: beberapa inovasi produk tidak sesuai dengan permintaan pasar,

ide bisnis tidak realistis dan perencanaan bisnis yang belum mendetail. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan kewirausahaan diperlukan agar ide bisnis dapat dikembangkan dan dieksekusi dengan baik.

Keterampilan kewirausahaan dipaparkan dalam sesi acara *Entrepreneurial Camp* yang disebut dengan *Entrepreneurial Skills and Ideation*. Sesi ini bertujuan khusus untuk membentuk pola pikir inovatif, realistis, dan kreatif pada siswa-siswi Sekolah Citra Berkat, sehingga mereka dapat mengembangkan dan mengeksekusi ide bisnis dengan baik.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan *Entrepreneurial Camp* untuk siswa kelas X dari SMA Citra Berkat diadakan pada hari Rabu, 18 Oktober 2023 hingga Jumat, 20 Oktober 2023 di Hotel Vanda Gardenia, Trawas. Banyak siswa dalam kegiatan ini adalah 123 siswa. Tema kegiatan ini adalah *I Dare to be Entrepreneur*. Sesi terkait *entrepreneurship skill* dilaksanakan secara khusus selama satu hari di hari Kamis, 19 Oktober 2023. Tujuan akhir dari sesi ini adalah ide bisnis yang dimiliki oleh siswa Citra Berkat sudah siap untuk dieksekusi. Pelatihan terkait *entrepreneurship skill* ini diawali dengan penjelasan materi terkait ideasi dan *prototyping* setelah itu dilanjutkan dengan diskusi kelompok terkait ideasi bisnis yang didampingi oleh 10 mahasiswa Universitas Ciputra sebagai mentor dari para siswa dilanjutkan dengan presentasi hasil diskusi tersebut ke tim dosen untuk memperoleh feedback terkait ide bisnis yang telah dibuat.

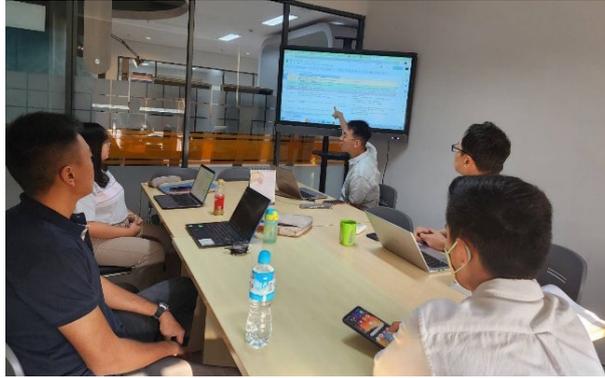
Pada dasarnya, kegiatan ini dibagi ke dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap eksekusi dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, langkah-langkah yang dilakukan meliputi diskusi awal antara dosen yang terlibat dengan guru-guru dari Sekolah Citra Berkat mengenai keterampilan kewirausahaan siswa kelas X serta aspek yang perlu ditingkatkan. Diskusi ini menjadi dasar penyusunan materi pelatihan. Berdasarkan hasil diskusi tersebut, diputuskan untuk memberikan materi khusus tentang ideasi dan *prototyping*. Sepuluh mahasiswa Universitas Ciputra dipilih sebagai mentor untuk mendampingi siswa selama kegiatan. Para mentor bersama tim dosen juga bertanggung jawab dalam penyediaan bahan-bahan yang digunakan dalam kegiatan seperti alat tulis, spidol, dan kertas *flip chart* untuk proses *prototyping*.

Tahap eksekusi dinamakan tahap *entrepreneurial skills* dan dibagi menjadi dua sesi utama yaitu sesi materi dan sesi *pitching*. Pada sesi materi, tim dosen memberikan penjelasan tentang ideasi dan *prototyping*, dilanjutkan dengan para siswa membuat *prototype* dua dimensi pada *flip chart* yang sudah disediakan. Pada sesi *pitching*, para siswa mempresentasikan ide bisnisnya kepada tim dosen yang berperan sebagai calon investor, mirip dengan konsep acara "*Shark Tank*". Tim dosen kemudian memberikan masukan mengenai kekurangan ide bisnis yang dicetuskan, khususnya terkait value proposition dan customer segment.

Tahap evaluasi melibatkan beberapa langkah penting. Para siswa diminta untuk merefleksikan kembali apakah ide bisnis mereka layak untuk dijalankan. Selain itu, siswa juga menulis lembar komitmen bahwa mereka berani untuk menjadi seorang entrepreneur sesuai dengan tema acara camp, "*I Dare to be Entrepreneur*". Para siswa juga memberikan *feedback* terkait sesi keterampilan kewirausahaan yang telah dilakukan melalui *Google Form*. Metode pelaksanaan ini dirancang untuk memastikan bahwa setiap tahapan berjalan dengan sistematis dan efektif, dari persiapan hingga evaluasi akhir. Implementasi faktual dari setiap tahapan akan dipaparkan lebih lanjut pada bagian Hasil dan Pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama yang dilakukan merupakan tahap persiapan. Pada tahap ini, *briefing* terhadap mentor beserta persiapan segala perlengkapan yang digunakan dilakukan. Gambar 1 merupakan dokumentasi rapat koordinasi dengan perwakilan mentor sebelum acara dilaksanakan. Tahap berikutnya merupakan tahap eksekusi. Tahap eksekusi dibagi ke dalam dua sesi yaitu sesi materi pada siang hari dan sesi *pitching* pada sore hari.



Gambar 1. Tahap persiapan

Sesi Materi

Siswa-siswi kelas X Sekolah Citra Berkas sudah merencanakan ide bisnis mereka jauh sebelum acara *entrepreneurship camp* dimulai, yaitu pada masa *pre-camp* yang sudah dimulai beberapa minggu sebelumnya. Ide bisnis ini dirancang siswa melalui proyek khusus yang ada di mata pelajaran *Project of Entrepreneurship*. Mata pelajaran ini diadakan dengan tujuan untuk menguatkan keunikan dan keunggulan Sekolah Citra Berkas sebagai sekolah yang berfokus dalam mengembangkan jiwa kewirausahaan siswa, sejalan dengan tagline sekolah "*Nurturing Character and Entrepreneurial Spirit*".

Dalam pelaksanaan mata pelajaran *Project of Entrepreneurship* ini, para siswa dituntut untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan kewirausahaan mereka dalam merancang sebuah ide bisnis yang layak dan berpotensi. Mereka diharuskan untuk membagi diri mereka ke dalam 10 kelompok. Para siswa diberi keleluasaan untuk memilih dan menentukan jenis bisnis apa yang ingin mereka kembangkan nantinya. Meskipun demikian, guru pembina memberikan arahan agar ide bisnis yang dirancang tetap realistis dan dapat diimplementasikan oleh siswa SMA dengan mempertimbangkan keterbatasan modal, pengalaman, dan jaringan bisnis yang dimiliki. Bisnis ini nantinya dapat dilaksanakan dalam *entrepreneurial week* sebagai puncak proyek mereka. Tabel 1 menggambarkan distribusi bidang bisnis dari 10 kelompok bisnis dimana seluruh kelompok masih berada di tahap ideasi.

Tabel 1. Distribusi bidang bisnis

No.	Bidang Bisnis	Frekuensi
1.	Makanan	4
2.	Minuman	2
3.	<i>Fashion</i>	2
4.	Jasa	1
5.	Pupuk	1
Total		10

Sumber: Data Penulis (2024)

Gambar 2 menunjukkan penjelasan terkait sesi oleh Dr. Adi Kurniawan Yusup, S.E., MM selaku pelaksana kegiatan. Sebelum para siswa Sekolah Citra Berkas menuangkan serta memvisualisasikan ide bisnis kreatif yang sudah mereka susun dan rencanakan sebelumnya dalam bentuk tulisan dan gambar-gambar sederhana di atas kertas *flipchart* yang telah disediakan panitia, tim dosen terlebih dahulu memberikan materi terkait ideasi dan *prototyping* serta memberi arahan dan masukan penting kepada seluruh siswa sebagai pondasi awal mengenai hal-hal apa saja yang wajib dituliskan dan divisualisasikan nanti di *flipchart* mereka. Hal ini bertujuan agar *pitching* ide bisnis dari tiap kelompok siswa dapat berjalan dengan lancar dan memiliki kesamaan konten inti yang dibutuhkan. Tim dosen juga membagikan rubrik penilaian berisi kriteria-kriteria penilaian ide bisnis yang akan digunakan nantinya oleh para mentor dan juri, agar para siswa Sekolah Citra Berkas dapat lebih paham mengenai hal-hal apa saja yang harus ditonjolkan dan dicapai dalam menuangkan ide kreatif mereka di *flipchart* untuk presentasi nanti guna mendapatkan penilaian yang optimal dari dewan juri.



Gambar 2. Pengantar awal sesi oleh pelaksana

Dalam tahap ini, para siswa juga menyempurnakan rancangan ide bisnis yang sudah dibuat sebelumnya agar lebih matang dan siap diimplementasikan dengan mempertimbangkan minat serta kemampuan masing-masing individu. Banyak dari para siswa yang tertarik untuk mengembangkan ide di bidang kuliner atau *F&B (food and beverage)*, namun mereka berusaha agar ide bisnis yang diusung memiliki keunikan dan nilai jual lebih dibanding bisnis kuliner serupa yang sudah ada di Indonesia. Misalnya, dengan memikirkan kombinasi menu yang unik, menggunakan bahan lokal spesifik sebagai ciri khas, atau menerapkan konsep visual dan penyajian makanan yang berbeda. Para siswa juga dilatih untuk memikirkan aspek-aspek seperti segmentasi pasar yang dituju, *positioning brand*, hingga strategi marketing dalam merancang ide bisnis mereka. Mereka didorong untuk berpikir bagaimana agar bisnis yang mereka rintis bisa memberi dampak positif, tidak hanya bagi diri sendiri tapi juga masyarakat terutama di lingkungan tempat tinggal mereka.



Gambar 3. Diskusi dengan mentor

Para mentor berperan penting dalam sesi ini. Mereka turut mendampingi para siswa dalam mengembangkan ide bisnis yang sudah dirancang agar memiliki nilai dan keunikan lebih. Pada awalnya, ide bisnis yang dimiliki para siswa masih terlihat mirip dengan banyak bisnis sejenis yang sudah ada di Indonesia. Oleh karena itu, mentor memberikan masukan dan saran konstruktif untuk menyempurnakan ide para siswa, mengingat waktu sesi *ideation* dan *prototyping* yang terbatas. Mereka berusaha membantu siswa menemukan *competitive advantage*, seperti diferensiasi produk/jasa dan *positioning* unik dalam ide bisnis mereka, agar bisa bersaing dan diminati konsumen nantinya. Dengan bimbingan para mentor, ide-ide bisnis siswa yang masih prematur dapat disempurnakan menjadi ide bisnis yang lebih matang dan siap untuk diimplementasikan.

Setelah mereka berdiskusi dengan mentor, hasil ideasi dan *prototyping* dari para siswa Sekolah Citra Berkas menunjukkan peningkatan. Hasil akhir *flipchart* yang mereka buat memiliki inovasi yang lebih menarik yang sesuai dengan kebutuhan pasar. Selain itu, murid-murid dari Sekolah Citra Berkas juga berhasil memvisualisasikan produk bisnis mereka dengan baik sehingga bisa membuat orang lain yang melihatnya mengerti dengan baik produk apa yang mereka jual dengan didukung oleh adanya penjelasan yang maksimal. Mereka juga belajar tentang cara berpikir kritis dan analitis

dalam merancang bisnis yang realistis dan memiliki keunggulan kompetitif. Kemampuan komunikasi visual juga makin baik untuk menyampaikan ide bisnis mereka secara efektif. Setelah mereka melakukan finalisasi ide bisnis mereka, mereka akan melakukan *pitching* dan dinilai oleh dewan juri yang terdiri dari tim dosen beserta Kepala Sekolah Citra Berkat yang akan memberikan masukan dan kritik untuk membuat bisnis mereka lebih baik.



Gambar 4. Hasil *flipchart* salah satu kelompok

Sesi *Pitching*

Tahap berikutnya adalah tiap kelompok akan melakukan *pitching* kepada tim dosen dan kepala Sekolah Citra Berkat Surabaya. Para siswa juga kembali diberikan bimbingan oleh mentor-mentor supaya dapat mempresentasikan ide mereka dengan baik dan tepat. Konsep dari presentasi ide ini sendiri yaitu *Business Pitching* dimana para siswa akan mempresentasikan ide bisnis mereka dan harus membuat para juri agar tertarik untuk berinvestasi ataupun membeli produk mereka.

Pada sesi ini, para siswa dituntut untuk mengaplikasikan kemampuan presentasi seperti yang sudah mereka pelajari di hari-hari sebelumnya. Para siswa terlihat lebih baik dalam melakukan presentasi. Mereka menyesuaikan gaya bicara dan penggunaan bahasa mereka, menggunakan intonasi dalam melakukan presentasi, lebih percaya diri, dan percaya kepada produk yang mereka jual. Pada sesi ini, para juri memberikan komentar kritis sehingga para siswa juga belajar untuk lebih bisa menerima kritikan yang diberikan kepada mereka ataupun produk yang mereka jual. Mereka juga mampu untuk mengevaluasi kesalahan mereka dari masukan yang diperoleh.

Dalam sesi ini, ide yang disampaikan oleh para siswa juga tergolong baik namun masih perlu untuk ditingkatkan. Salah satu contoh ide bisnisnya adalah menjual pupuk menggunakan ampas kopi sambil mengedukasi masyarakat. Mereka berencana mengedukasi para pembeli tentang hewan-hewan yang sudah punah ataupun belum punah. Selain itu, mereka juga berkeinginan untuk menciptakan zat-zat baru yang dapat digunakan untuk bercocok tanam. Tabel 2 merupakan nilai masing-masing kelompok pada sesi *pitching* ditinjau dari empat indikator: ide kreatif, inovasi, dampak sosial dan kemampuan *pitching*. Grup terbaik memperoleh nilai 92.5 dengan rata-rata nilai 71.9, yang menunjukkan ide bisnis sudah cukup baik namun masih bisa ditingkatkan.

Beberapa kritik diberikan untuk memperbaiki ide bisnis mereka. Beberapa contoh dari kritik yang diberikan oleh para juri adalah menspesifikasikan lebih detail *audience* yang ditargetkan oleh bisnis tersebut. Selain itu, para juri juga menyarankan untuk mengecek kualitas dari produk mereka sekali lagi dalam skala yang lebih besar contohnya seperti membawa produk mereka ke BPOM. Para juri juga menyarankan para siswa untuk meningkatkan *value* dari ide bisnis agar dapat berdampak bagi masyarakat sekitar mereka. Para siswa juga diberikan masukan tentang bagian-bagian penting dalam *business pitching* agar membuat pendengar tertarik dengan ide-ide kreatif mereka. Aktivitas *pitching* ini juga dapat secara langsung mengukur tingkat keefektifan materi yang sudah mereka dapatkan pada hari sebelumnya seperti: *skill* presentasi, *skill* berbicara di depan umum dan *skill* untuk berpikir kritis.

Tabel 2. Nilai sesi *pitching*

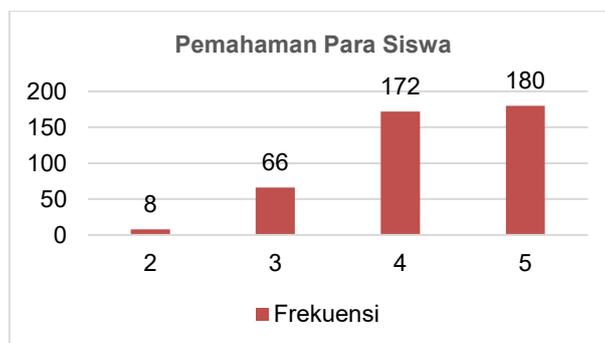
Kelompok	Ide Kreatif (Maks. 30)	Inovasi (Maks. 30)	Dampak Sosial (Maks. 20)	Pitching (Maks. 20)	Total
Kelompok 1	23	22.5	14.5	16	76
Kelompok 2	20	20	16.5	15	71.5
Kelompok 3	17	18	13	14.5	62.5
Kelompok 4	28	26	19.5	19	92.5
Kelompok 5	18	16	16	14.5	64.5
Kelompok 6	19.5	17.5	12.5	14.5	64
Kelompok 7	23.5	25	14.5	15.5	78.5
Kelompok 8	22	17.5	12.5	14.5	66.5
Kelompok 9	19.5	17.5	17.5	13.5	68
Kelompok 10	24.5	21	13.5	16	75
Rata-Rata					71.9

Sumber: Data Penulis (2024)



Gambar 5. *Pitching* ide bisnis oleh salah satu kelompok

Melalui kegiatan ini, para siswa Sekolah Citra Berkat tidak hanya mampu mengaplikasikan konsep pembelajaran langsung dalam sesi *pitching*, tetapi juga berhasil memperoleh pengalaman baru melalui aktivitas ini. Mulai dari proses ideasi hingga *prototyping*, mereka menghadapi berbagai kesulitan, seperti menentukan target pasar, mengembangkan konsep penyampaian bisnis, dan memvisualisasikan ide mereka dalam *flipchart*. Kesulitan ini membawa pembelajaran berharga, seperti keterampilan berkolaborasi dalam tim, kemampuan bekerja di bawah tekanan karena batasan waktu yang ditetapkan, dan keberanian untuk bertanya kepada mentor guna mendapatkan bimbingan dalam menyampaikan poin-poin penting di *flipchart*. Meskipun mereka telah memperoleh materi sehari sebelumnya dan memiliki kemampuan untuk mencetuskan ide, bimbingan tetap menjadi hal yang penting untuk memastikan penyampaian ide mereka berkualitas. Bekerja sambil mempelajari secara langsung selama sesi presentasi memberikan pengalaman yang berharga bagi para siswa.



Gambar 6. *Feedback* siswa terkait materi yang disampaikan

Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi. Di akhir sesi, para siswa diminta untuk memberikan *feedback* terkait pemahaman mereka dalam proses ideasi dan *prototyping* yang dilakukan dalam

skala likert 1 sampai 5 dimana nilai 5 menandakan mereka sangat memahami materi yang diberikan. Gambar 5 menunjukkan hasil dari survey *feedback* para siswa. Rata-rata *feedback* tersebut adalah 4.06 yang menunjukkan bahwa siswa memahami materi yang diberikan dengan baik.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui entrepreneurship camp di Sekolah Citra Berkat berhasil mencapai tujuan utamanya dalam mengembangkan jiwa kewirausahaan siswa kelas X. Melalui serangkaian tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, siswa mampu merancang dan mempresentasikan ide bisnis yang inovatif dan memiliki potensi untuk diimplementasikan. Tahap persiapan yang matang, termasuk briefing mentor dan penyediaan perlengkapan, memastikan kelancaran acara. Pada sesi materi, siswa mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang ideasi dan *prototyping*, yang terlihat dari peningkatan kualitas ide bisnis mereka setelah sesi mentoring. Sesi *pitching* menunjukkan kemampuan presentasi siswa yang baik serta pemahaman mereka dalam mengomunikasikan ide bisnis kepada calon investor. Meskipun masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki, seperti spesifikasi target audience dan kualitas produk, secara keseluruhan, kegiatan ini mampu untuk meningkatkan kemampuan kewirausahaan siswa. Pada tahap evaluasi, para siswa merasa bahwa siswa mampu untuk memahami materi yang diberikan dengan baik.

Untuk meningkatkan efektivitas program berikutnya, beberapa rekomendasi dapat dipertimbangkan. Pertama, kegiatan *entrepreneurship camp* berikutnya dapat mencakup lebih banyak sesi praktik dan simulasi bisnis yang realistis. Pemberian materi sebaiknya lebih diperdalam, khususnya terkait analisis pasar dan strategi pemasaran, untuk memperkuat kemampuan siswa dalam mengembangkan ide bisnis yang kompetitif. Kedua, melibatkan pemateri dari berbagai bidang industri dapat memberikan perspektif yang lebih luas bagi siswa. Ketiga, materi dan praktik juga dapat dielaborasi dengan teknologi yang dapat digunakan dalam bisnis di mana saat ini, teknologi menjadi hal yang diperlukan dalam bisnis.

DAFTAR PUSTAKA

- Christanti, A. (2016). Studi peranan pelatihan kewirausahaan terhadap pembentukan sikap dan intensi kewirausahaan di sentra industri produk roti dan kue Rungkut Lor, Surabaya. *AGORA*, 4(1), 242-248.
- Darmansyah, A., Zuraida, U., & Purwanto, Y. (2020). Pelatihan peningkatan kemampuan kewirausahaan dan pembukuan dalam mendukung terbentuknya wirausaha baru di Kabupaten Indramayu. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(2), 285-291.
- Hartono, W., Yusup, A. K., Onodite, J., Listyatmadja, H. K., & Mangempis, Z. A. (2023). Pelaksanaan praktik critical thinking melalui permainan pada murid Sekolah Citra Berkat. *Jurnal LeECOM (Leverage, Engagement, Empowerment of Community)*, 5(2), 217-226.
- Kamaruzaman, Rahman, A., Alfian Sidik, M., Firdaus, Sudanto, Lumintang, A., Jannah, W. V., & Bidari, D. A. (2022). Peningkatan minat bakat dan kemampuan berwirausaha komunitas pebisnis muda melalui pelatihan kewirausahaan. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(4), 978-986. doi:10.31849/dinamisia.v6i4.11030
- Kusuma, I. L., Fitria, T. N. & Dewi, M. W. (2021). Pelatihan kewirausahaan sebagai peluang bisnis untuk generasi milenial di Soloraya selama masa pandemi covid-19. *BUDIMAS*, 3(2), 315-321.
- Lestari, D. I., Yulianti, E., Adi, P. P., Mulyandini, V. C. & Putra, V. D. C. (2023). Pelatihan kewirausahaan bagi anak usia sekolah. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia*, 2(1), 61-70.
- Lubis, T. W. H., Efendi, N. & Ginting, S. O. (2022). Kewirausahaan untuk generasi z pada siswa Methodist Tanjung Morawa. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(6), 1536-1542. doi:10.31849/dinamisia.v6i6.11080
- Maylinasari, L., Meisaputri, r., Fahmi, F. Z. & Firky, A. (2022). Analisis faktor penyebab eksternal dan internal kebangkrutan Eastman Kodak Company. *Journal of Digital Business and Innovation Management*, 1(1), 42-55.
- Ningsih, E. F. (2023). Teori sosial kognitif tinjauan kritis teori pendidikan yang relevan bagi Indonesia. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 23(1), 21-26. doi:10.21831/hum.v23i1.29307
- Rahmi, V. A., Ismanto, H. & Fathoni, M. Z. (2020). Inovatif saat pandemi covid melalui pelatihan kewirausahaan khas perempuan berbahan sampah "Kolaborasi Bumdes dan warga". *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 418-425. doi:10.31849/dinamisia.v4i3.4632

- Rahyono & Alansori, A. (2021). Pelatihan kewirausahaan bagi pelaku UMKM dan masyarakat di Kelurahan Sukarame Bandar Lampung. *Community Development Journal*, 2(1), 100-104.
- Rumawas, W. (2018). Pelatihan kewirausahaan wanita kaum ibu dan pemuda remaja putri jemaat Bukit Moria Malalayang. *Jurnal LPPM Bidang EkoSosBudKum*, 4(2), 52-58.
- Sofiani & Febriany, K. (2023). Pengetahuan kewirausahaan di bidang pariwisata. *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan*, 7(2), 149-152.