



Original Article

Mengembangkan Kreativitas Dan Peluang Usaha Digital Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Sekolah Menengah Atas Di Kota Semarang

Ngatno¹, Agus Hermani¹, Apriatni Endang Prihatini¹, Andi Wijayanto¹, Robetmi Jumpakita Pinem^{1*}

¹Vocational School Diponegoro University, Semarang, Indonesia

Article Info

Keywords:
creativity,
digital,
covid-19,
high school

Received 19 April 2021;

Accepted 14 Juni 2021

Available online 15 Juni 2021

ABSTRACT

[Developing Creativity and Digital Business Opportunities During the Covid-19 Pandemic In High Schools In Semarang City] The rate of increase in the unemployment rate for high school graduates is at the second level after SMK. The number of high school graduates rose 1.14% from 6.78% in February to 7.92%. The amount of this unemployment rate can be reduced by entrepreneurship. Entrepreneurship is the right alternative to overcome unemployment. Entrepreneurship means opening up new jobs and participating in overcoming the problem of unemployment. In the first semester of service, the Department of Business Administration will implement several strategies to develop the entrepreneurial spirit of high school students in Semarang City. Developing Creativity and Digital Business Opportunities in the Covid-19 Pandemic Period at Semarang City High Schools. Improving the creativity of young people during the pandemic to need cooperation with outside parties.

© 2021 JPV: Jurnal Pengabdian Vokasi Universitas Diponegoro.

1. Pendahuluan

Badan Pusat Statistik (BPS) merilis jumlah pengangguran pada Agustus 2019 mencapai 7,05 juta jiwa, atau meningkat dari enam bulan lalu (rilis BPS Februari) sebesar 6,82 juta. Tingkat pengangguran terbuka pun naik dari 5,01% pada Februari 2019 menjadi 5,28% pada Agustus 2019. Namun, angka ini lebih baik jika dibanding Agustus tahun lalu sebesar 5,34%. Salah satu penyumbang Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) adalah lulusan Sekolah Menengah Atas (SMA). Laju peningkatan angka pengangguran lulusan SMA berada di tingkat kedua setelah SMK. Jumlah lulusan SMA naik 1,14% dari 6,78% pada Februari menjadi 7,92% pada Agustus 2019 (<https://wartaekonomi.co.id/read>)

Besarnya angka pengangguran ini dapat diperkecil dengan cara berwirausaha. Wirausaha merupakan alternatif pilihan yang tepat untuk mengatasi pengangguran. Berwirausaha berarti membuka lapangan kerja baru dan berperan serta mengatasi masalah pengangguran. Demikian halnya dengan model pembelajaran di SMA, kurikulum tahun 2013 prakarya dan

kewirausahaan mulai dimasukkan sebagai salah satu mata pelajaran wajib. Tujuan diberikan mata pelajaran tersebut agar anak didik dapat memiliki jiwa atau karakteristik wirausaha serta menumbuhkan minat dan bakat mereka. Pengaruh pendidikan kewirausahaan selama ini telah dipertimbangkan sebagai salah satu faktor penting untuk menumbuhkan dan mengembangkan hasrat, jiwa dan perilaku berwirausaha di kalangan generasi muda (Kourilsky & Walstad, 1998). Terkait dengan pengaruh pendidikan kewirausahaan tersebut, diperlukan adanya pemahaman tentang bagaimana mengembangkan dan mendorong lahirnya wirausaha-wirausaha muda yang potensial sementara mereka berada di bangku sekolah. Beberapa penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa keinginan berwirausaha para remaja merupakan sumber bagi lahirnya wirausaha-wirausaha masa depan (Gorman et al., 1997; Kourilsky & Walstad, 1998). Sikap, perilaku dan pengetahuan mereka tentang kewirausahaan akan membentuk kecenderungan mereka untuk membuka usaha-usaha baru di masa mendatang.

* Corresponding author.

E-mail: robetmi@lecturer.undip.ac.id

Jiwa entrepreneurship dapat dikembangkan melalui Achievement Motivation Training (AMT) melalui pembekalan disiplin, tanggungjawab dan keberanian mengambil risiko. Namun sangat jarang sekolah yang mampu melakukan upaya ini. Akibatnya, mental kewirausahaan mereka masih sangat minim dan takut mengambil risiko (Wijaya, 2007; Winkel, 2004). Menurut pendapat Brown (2000) bahwa pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan yang diajarkan di sekolah, selama ini baru memperkenalkan konsep teori kewirausahaan, sebenarnya dalam proses pengajaran kewirausahaan harus diberikan keterampilan-keterampilan luas melalui pembentukan dan pengembangan pribadi dan mengasah kemampuan untuk membuat perencanaan yang inovatif peserta didik.

2. Metode Pelaksanaan

Metode Penerapan Ipteks/Rekayasa Sosial

Pada pengabdian semester pertama Departemen Administrasi Bisnis, akan menerapkan beberapa strategi guna mengembangkan semangat kewirausahaan siswa SMA di Kota Semarang. Dalam menumbuhkan semangat kewirausahaan maka model Student Centered Learning dipilih karena pada model ini siswa secara individu diarahkan untuk mengeksplorasi masalah, menjadi pihak yang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung dan tidak hanya menjadi penerima pengetahuan yang pasif (Harmon & Hirumi, 1996).

Dalam penerapannya, metode Student Centered Learning ini memiliki beberapa kelebihan yang menjadi dorongan untuk diimplementasikan dalam proses belajar mengajar seperti, siswa akan dapat merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya karena siswa diberi kesempatan yang luas untuk berpartisipasi, tumbuhnya suasana demokratis dari dialog dan diskusi yang terjadi, menambah wawasan dan pengetahuan bagi pengajar ataupun mahasiswa karena sesuatu yang disampaikan mungkin tidak diketahui sebelumnya, mengenalkan hubungan antara pengetahuan dan dunia nyata, mendorong mahasiswa ikut berpartisipasi secara aktif dan berpikir kritis, memberikan kesempatan pengembangan untuk berbagai strategi *assessment* dan lain sebagainya.

Metode *Student Centered Learning* yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. *Self-directed learning*

Self Directed Learning (SDL) merupakan proses pembelajaran dimana seseorang memiliki inisiatif dengan atau tanpa bantuan orang lain, menganalisis kebutuhan belajarnya sendiri, merumuskan tujuan belajarnya sendiri, mengidentifikasi sumber-sumber belajar, memilih dan melaksanakan strategi belajar sesuai serta mengevaluasi hasil belajarnya sendiri.

2. *Collaborative learning*

Collaborative Learning merupakan suatu jenis pendekatan yang meliputi penggabungan karya/usaha

intelektual mahasiswa atau mahasiswa bersama dengan pengajar.

Biasanya bekerja dalam 2 atau lebih kelompok, saling mencari pemahaman, penyelesaian, membentuk suatu produk atau hasil proses belajar kelompok yang setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan ketrampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota.

3. *Small group discussion*

Small group discussion merupakan proses pembelajaran dengan melakukan diskusi kelompok kecil tujuannya agar peserta didik memiliki ketrampilan memecahkan masalah terkait materi pokok dan persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari yang didalamnya terdapat proses penglihatan dua atau lebih individu yang berinteraksi secara global dan saling berdiskusi mengenai tujuan atau sasaran yang sudah tertentu melalui tukar menukar informasi, mempertahankan pendapat atau pemecahan masalah.

4. *Project-based learning*

Project Based Learning merupakan metode pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas mahasiswa untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dimaksud adalah hasil proyek dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi atau prakarya dan nilai-nilai.

5. *Discovery learning*

Discovery learning adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Proses mental tersebut antara lain mengamati, mencerna, mengerti menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya. Terdapat dua jenis metode discovery, yaitu pembelajaran penemuan bebas (*Free Discovery Learning*) yakni pembelajaran penemuan tanpa adanya petunjuk atau arahan dan pembelajaran penemuan terbimbing (*Guided Discovery Learning*) yakni pembelajaran yang membutuhkan peran pengajar sebagai fasilitator dalam proses pembelajarannya.

3. Hasil dan Pembahasan

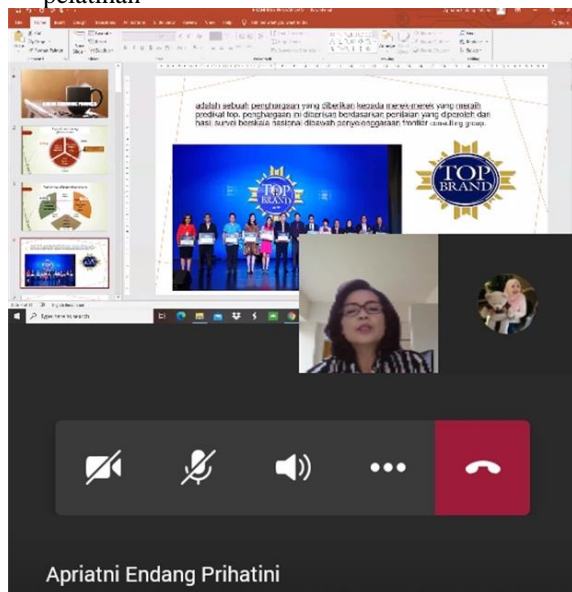
Bentuk kegiatan yang dilakukan dalam rangka pengabdian kepada masyarakat SMA Negeri 9 Semarang adalah Mengembangkan Kreativitas dan Peluang Usaha Digital di Masa Pandemi Covid-19 Pada Sekolah Menengah Atas Kota Semarang. Diharapkan siswa SMA Negeri 9 Kota Semarang

dapat meningkatkan kreativitas dan peluang usaha khususnya digital karena kondisi Covid-19 saat ini tumbuh sangat tinggi dan paling memungkinkan bagi semua orang.

Kegiatan Mengembangkan Kreativitas dan Peluang Usaha Digital di Masa Pandemi Covid-19 Pada Sekolah Menengah Atas Kota Semarang dilaksanakan pada tanggal 7 Oktober 2020. Kegiatan tersebut dilaksanakan melalui online karena kondisi tidak mungkin dilaksanakan tatap muka. Jumlah yang hadir 24 orang terdiri dari pembicara, dosen dan peserta dari SMA Negeri 9 Kota Semarang.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengikuti susunan acara sebagai berikut

1. Pembaca acara (*master of ceremony*) mengawali acara dengan membuka acara.
2. Ketua program studi Dr. Reni Shinta Dewi, S.Sos, M.Si, memberikan sambutan di hadapan para peserta pelatihan.
3. Penyampaian materi mengenai motivasi wirausaha dan pengelolaan keuangan usaha oleh Dra. Apriatni Endang Prihatini, M.Si.
4. Selanjutnya diskusi Tanya jawab dengan para peserta pelatihan
5. Penyampaian pesan dan kesan para peserta pelatihan



Gambar.1.Penyampaian Materi Pelatihan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan oleh Departemen Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas dan peluang usaha digital di masa pandemi Covid-19 Pada Sekolah Menengah Atas Kota Semarang. Diharapkan siswa SMA Negeri 9 Kota Semarang.

Pelatihan dilaksanakan bekerjasama dengan SMA Negeri 9 Kota Semarang. Pelatihan ini merupakan salah satu kegiatan dalam serangkaian kegiatan pembinaan untuk masyarakat secara umum dan SMA Negeri 9 Kota Semarang secara khusus.

Lokasi pelaksanaan kegiatan Pengabdian

Kepada Masyarakat adalah melalui online dengan aplikasi Microsoft team.

Adapun pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh tim dari Departemen Administrasi Bisnis diselenggarakan pada 7 Oktober 2020 Materi Kegiatan

Materi pertama yang diberikan dari pihak FISIP-UNDIP (Departemen Administrasi Bisnis) disampaikan oleh Dra. Apriatni EP, MSi dengan tema Mengembangkan Kreativitas dan Peluang Usaha Digital di Masa Pandemi Covid-19 Pada Sekolah Menengah Atas Kota Semarang. Rincian materi yang disampaikan sebagai berikut:



Gambar.2.2 Penyampaian Mengembangkan Kreativitas

Adapun pokok-pokok materi dalam sesi ini antara lain adalah *Marketing Strategi*, *Marketing Tactic* dan *Marketing value*. Dengan pemberian materi diharapkan dapat menambah pengetahuan serta kreativitas maupun minat dan peluang membuka usaha digital di masa pandemi Covid 19

4. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan Mengembangkan Kreativitas dan Peluang Usaha Digital di Masa Pandemi Covid-19 Pada Sekolah Menengah Atas Kota Semarang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1 Mengembangkan Kreativitas dan Peluang Usaha Digital di Masa Pandemi Covid-19 Pada Sekolah Menengah Atas Kota Semarang. Meningkatkan kreativitas anak muda dimasa pandemic untuk
- 2 Perlu jalinan kerjasama yang berkelanjutan antara Departemen Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro dengan SMA Negeri 9 Kota Semarang dan SMA lainnya yang ada di kota Semarang untuk menjamin keberlanjutan program kegiatan di tahun-tahun mendatang.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka diajukan beberapa saran-saran sebagai berikut:

- a. Departemen Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro dengan SMA Negeri 9 Kota Semarang melanjutkan kerjasama dan untuk peningkatan

- peran tenaga akademik dalam melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi khususnya dalam dharma Pengabdian Kepada Masyarakat.
- b. Departemen beserta pihak *stakeholders* terus melanjutkan hasil-hasil kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan pada periode sebelumnya dengan program-program lanjutan sehingga memberikan dampak yang lebih signifikan.
 - c. Sasaran pelatihan harus lebih banyak menjangkau berbagai bidang usaha masyarakat di masa-masa yang akan datang

5. Referensi

- Brown, C. (2000). Entrepreneurial Education Teaching Guide. CELCEE Digest 00-7. In *Ewing Marion Kauffman Foundation 4801 Rockhill Road, Kansas City, MO 64110-2046*. <http://www.celcee.edu/products>
- Clarke, L. & Winch C. (2007). *International Approaches, Developments and Systems*. Madison Avenue, New York: Routledge.
- Gaddam, Soumya. (2008). Identifying the Relationship Between Behavioral Motives and Entrepreneurial Intentions: An Empirical Study Based Participations of Business Management Students. *The Icfai Journal of Management Research*. Vol.7, pp. 35-5.
- Gorman, G., Hanlon, D., & King, W. (1997). Some Research Perspectives on Entrepreneurship Education, Enterprise Education And Education for Small Business Management: A Ten-Year Literature Review. *International Small Business Journal*, 15(3), 56-77.
- Harmon, S. W., & Hirumi, A. (1996). A Systemic Approach to The Integration of Interactive Distance Learning into Education and Training. *Journal of Education for Business*, 71(5), 267-271.
- Hisrich, R.D. & Peters, M.P & Sheperp. (2008). *Entrepreneurship*. Amerika: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Katz, J., dan W. Gartner. (1988). Properties of emerging organizations. *Journal of Academy of Management Review*. Vol. 13 (3) pp. 429-441.
- Kourilsky, M. L., & Walstad, W. B. (1998). Entrepreneurship and Female youth: Knowledge, Attitudes, Gender Differences, and Educational Practices. *Journal of Business Venturing*, 13(1), 77-88. [https://doi.org/10.1016/S0883-9026\(97\)00032-3](https://doi.org/10.1016/S0883-9026(97)00032-3)
- McClelland, D. (1971). The Achievement Motive in Economic Growth, in: P. Kilby (ed.) *Journal Entrepreneurship and Economic Development*, New York The Free Press, pp. 109-123.
- Ramayah, T., & Harun, Z. (2005). Entrepreneurial Intention Among the Student of Universiti Sains Malaysia (USM). *International Journal of Management and Entrepreneurship*, Vol. 1 pp. 8-20.
- Mowen, John C & Minor. (2002). *Consumer Behavior*. Canada: McMillan.
- Siregar, B. P. (2019, November). Pak Jokowi, Pengangguran Nambah Lagi, Gen Z Lulusan SMK Paling Banyak. *Warta Ekonomi*. Diakses pada tanggal 5 Juni 2021 <https://www.wartaekonomi.co.id/read255190/pak-jokowi-pengangguran-nambah-lagi-gen-z-lulusan-smk-paling-banyak>
- Wijaya, Tony. (2007). Hubungan Adversity Intelligence dengan Intensi Berwirausaha (Studi Empiris Pada Siswa SMKN 7 Yogyakarta). *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 9(2), 117-127. <https://doi.org/10.9744/jmk.9.2.pp.117-127>
- Winkel, W. S. (2004). *Psikologi Pengajaran (Terjemahan Toni Setiawan)*. Media Abadi.
- Yuyus Suryana dan Kartib Bayu. (2010). *Kewirausahaan Pendekatan Karakteristik Wirausahawan Sukses*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.