



PENINGKATAN MINAT SISWA BERWIRUSAHA MELALUI PENGGUNAAN BUSINESS MODEL CANVAS DALAM PERENCANAAN USAHA

Oleh

Novrina Chandra^{1*}, Amy Fontanella², Yusnani³

^{1,2,3}Politeknik Negeri Padang

E-mail: ^{1*}novrina.chandra@gmail.com, ²amyfontanella99@gmail.com,

³yusnani57@yahoo.com

Article History:

Received: 25-09-2024

Revised: 04-10-2024

Accepted: 28-10-2024

Keywords:

Wirausaha, Business

Model Canvas,

Perencanaan

Abstract: *Salah satu tujuan SMK Negeri 2 Padang adalah menghasilkan lulusan yang mempunyai keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program keahliannya. Menunjang tercapainya tujuannya ini mahasiswa selain dibekali dengan ilmu terapan juga dibekali dengan ilmu kewirausahaan. Namun minat kewirausahaan masih rendah karena masih terbatasnya pengetahuan siswa dalam menggali ide bisnis dan potensi yang ada di daerah. Program yang dilaksanakan pada kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah untuk membangun jiwa kewirausahaan para siswa. Kegiatan yang dilakukan adalah pelatihan bagi siswa membuat perencanaan bisnis. Siswa di ajak mencari potensi daerah dan menggali ide-ide bisnis. Kegiatan ini dimulai dengan pelatihan tentang membuat rencana bisnis dengan menggunakan elemen-elemen Business Model Canvas (BMC). Kemudian, siswa melakukan praktek membuat ide dan rancangan bisnis dengan menggunakan kerangka BMC. Hasil dari kegiatan ini, siswa akan mampu menuangkan berbagai ide usaha yang sesuai dengan potensi daerahnya dan juga akan mampu dalam perencanaan bisnis dengan menggunakan kerangka BMC.*

PENDAHULUAN

SMK Negeri 2 Padang berlokasi di Jl. Baru Andalas No.5 Simpang Haru Padang. Sebelum berubah nama menjadi SMKN 2 Padang, pada awal berdirinya bernama SMEA Negeri 1 Padang yang diprakarsai oleh Bapak Ali Loeis dan Bapak Mr. Agus Thaib. Diresmikan dengan surat keputusan Menteri P.P.K. tanggal 3 Juli 1952 No. 2777/B. SMK Negeri 2 Padang memiliki enam jurusan yaitu Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak, Teknik Komputer dan Jaringan, Usaha Perjalanan Wisata, Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, Akuntansi dan Keuangan Lembaga serta Bisnis Daring dan Pemasaran.

Berdasarkan PP No.29 Tahun 1990 Pasal 3 tujuan dari pendidikan menengah kejuruan (SMK) lebih mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional¹. Permendiknas No. 22 tahun 2006 menyatakan bahwa Pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian,

¹ "Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Menengah." (n.d.).



akhlak mulia, serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya². Maka lulusan SMK Negeri 2 Padang pun diharapkan setelah menyelesaikan pendidikan dapat memasuki dunia kerja atau membangun usaha dengan mengembangkan potensi diri dan potensi daerah yang ada. Namun berdasarkan data BPS pada tahun 2024 tingkat pengangguran terbuka (TPT) Indonesia menurut Pendidikan tertinggi sebesar 8,62% ternyata adalah lulusan SMK³.

Padang sebagai ibukota Provinsi Sumatera Barat memiliki banyak potensi diantaranya adalah Pendidikan, kuliner dan pariwisata. Berbagai kegiatan tingkat nasional banyak dilaksanakan di Kota Padang, dan ini juga merupakan potensi bagi pengusaha untuk mempromosikan produk-produk unggulannya. Wilayah Kota Padang yang memiliki pantai juga merupakan daya tarik daerah ini dan banyak mengundang wisatawan. Berbagai macam usaha UMKM hadir di Kota Padang. Namun wirausaha yang tumbuh masih banyak yang dibangun tanpa perencanaan yang baik dan didominasi oleh kelompok usaha Mikro.

Berdasarkan fenomena diatas sangat banyak potensi usaha yang bisa dikembangkan masyarakat setempat untuk meningkatkan potensi wilayah yang ada ini. Untuk itu lulusan SMK tidak hanya diharapkan mampu mengisi lapangan pekerjaan yang ada namun juga mengembangkan diri untuk menjadi wirausaha. Namun masih ditemukan keengganan lulusan SMK untuk memulai usaha karena masih beorientasi menjadi karyawan serta kurangnya pengetahuan tentang cara memulai suatu usaha.

Hasil analisis situasi, maka Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Padang dan mitra kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu SMK Negeri 2 Padang menemukan bahwa penyebab sulitnya meningkatkan minat siswa dalam berwirausaha yaitu

1. Terbatasnya pengetahuan siswa dalam memahami potensi daerah
2. Terbatasnya kemampuan siswa menggali ide bisnis
3. Terbatasnya kemampuan siswa membuat perencanaan bisnis

Terkait hal ini maka tujuan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan kepada siswa membuat perencanaan usaha dengan menggunakan kerangka *Business Model Canvas* (BMC). BMC merupakan suatu model perancangan usaha/bisnis yang terdiri dalam sembilan komponen⁴. Pelatihan ini dilakukan karena untuk mengembangkan minat wirausaha muncul karena adanya skill dan pengetahuan⁵. Minat untuk menjadi wirausaha siswa dipengaruhi oleh pengetahuan kewirausahaan yang diperolehnya⁶. Melalui kerangka BMC siswa memiliki panduan yang terstruktur dalam merancang perencanaan usaha dan diharapkan siswa mampu membuat perencanaan bisnis yang baik⁷.

² Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI, "Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah," 2006.

³ BPS, "Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Februari 2024," 2024.

⁴ Jajat Sudrajat et al., "Innovation of Entrepreneurship Learning with Business Model Canvas Game," *International Journal of Entrepreneurship* 22, no. 3 (2018): 1–12.

⁵ Fiqih Hidayah Tunggal Wiranti, "Penggunaan Business Model Canvas Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Berwirausaha," *Jurnal Al-Tatwir* 8, no. 1 (2021): 39–54, <https://doi.org/10.35719/altatwir.v8i1.33>.

⁶ Rifki Saeful Ardiansyah, Corry Yohana, and Nadya Fadillah Fidhyallah, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha Siswa SMK Negeri DI Jakarta," *Jurnal Bisnis, Manajemen Dan Keuangan* 2, no. 2 (2021): 484–96.

⁷ David A. Holdford, Vasco M. Pontinha, and Tyler D. Wagner, "Using the Business Model Canvas to Guide Doctor



METODE

Metode pelaksanaan kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah memberikan pelatihan dan pendampingan. Pelatihan yang diberikan adalah peningkatan ketrampilan siswa dan guru dalam menggali ide usaha dan pembuatan model bisnis canvas pada siswa SMK Negeri 2 Padang. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman, kemampuan, dan keterampilan siswa dalam menyusun model bisnis canvas menggunakan power point. Peningkatan kemampuan dalam melaksanakan teknis tersebut diharapkan dalam menjadi solusi terhadap persoalan utama yang telah didiskusikan dan disepakati bersama dengan mitra. Tahapan kegiatan yang dilaksanakan adalah:

1. Pelatihan dengan pembekalan pengetahuan terkait BMC. Pelaksanaan pelatihan ini di mulai dengan memberikan *pretest* kepada siswa dan setelah pelatihan diberikan *posttest* sebagai evaluasi.
2. Siswa membuat rancangan usaha dengan menggunakan kerangka BMC

HASIL

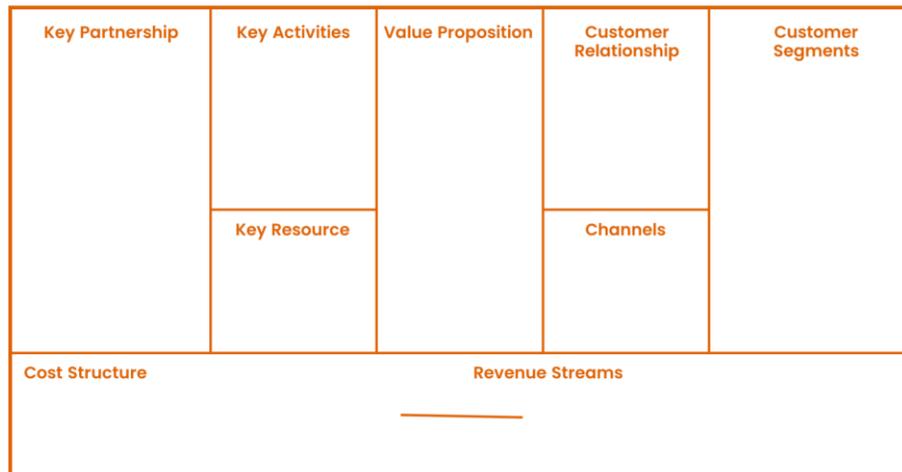
Pelaksanaan kegiatan Pelatihan perancangan ide bisnis yang dilaksanakan oleh Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Padang dengan SMK Negeri 2 Padang diikuti oleh 32 orang siswa. Kegiatan dilaksanakan dalam dua tahap. Tahap pertama adalah pelatihan yaitu dengan memperkenalkan kerangka BMC kepada siswa. Kegiatan dimulai dengan terlebih dahulu memberikan *pretest* kepada siswa. Setelah pelaksanaan *pretest* maka pelatihan dilaksanakan dan bagi setiap siswa diberikan modul pelatihan. Di akhir pelatihan siswa diberi *posttest*. Pertanyaan *pretest* dan *posttest* adalah terkait pengetahuan dasar tentang perancangan usaha dan kerangka BMC dan terdiri dari 10 (sepuluh pertanyaan). Hal ini dilakukan untuk mengukur hasil pelatihan yang telah dilaksanakan.

Materi yang disampaikan pada pelatihan yaitu bagaimana mencari ide usaha dengan mempelajari potensi-potensi yang ada di Kota Padang maupun di Provinsi Sumatera Barat. Selanjutnya siswa dijelaskan materi BMC dengan menjelaskan sembilan elemen yang terdapat dalam kerangka BMC⁸. Sembilan elemen kerangka BMC yaitu *Consumer segment*, *Value propositions*, *Channels*, *Customer relationship*, *Revenue stream*, *Key resources*, *Key activities*, *Key partnerships*, *Cost structure*⁹. Tampilan kerangka BMC pada Gambar 1.

of Pharmacy Students in Building Business Plans,” *American Journal of Pharmaceutical Education* 86, no. 3 (2022): 243–53, <https://doi.org/10.5688/ajpe8719>.

⁸ Ita Athia, Ety Saraswati, and Andi Normaladewi, “Penerapan Business Model Canvas (Bmc) Untuk Mendorong Mindset Kewirausahaan Di Kalangan Mahasiswa Universitas Islam Malang,” *Jurnal Ketahanan Pangan* 2, no. 1 (2018): 66–75, <https://e-equalsmc3.com/alex-osterwalders-business-model-canvas/>.

⁹ Alexander Osterwalder and Yves Pigneur, *Business Model Generation* (John Wiley & Son, Inc, 2010), <http://www.amazon.com/Business-Model-Generation-Visionaries-Challengers/dp/0470876417>.



Gambar 1. Kerangka *Business Model Canvas*

Kegiatan tahap dua adalah dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk membuat rancangan usaha dengan menggunakan kerangka BMC. Pada awal kegiatan ini siswa diminta untuk memikirkan ide usaha/bisnis yang ingin mereka buat. Setelah itu siswa diminta menuangkan ide tersebut dengan mengisi setiap elemen-elemen yang terdapat pada kerangka BMC. Pada Gambar 2 merupakan foto pelaksanaan kegiatan pelatihan Bersama siswa.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan

Gambar 3 memperlihatkan antusiasme peserta dalam Menyusun perencanaan bisnis, dan dua peserta yang membuat rancangan bisnis terbaik mendapatkan penghargaan dalam kegiatan ini.

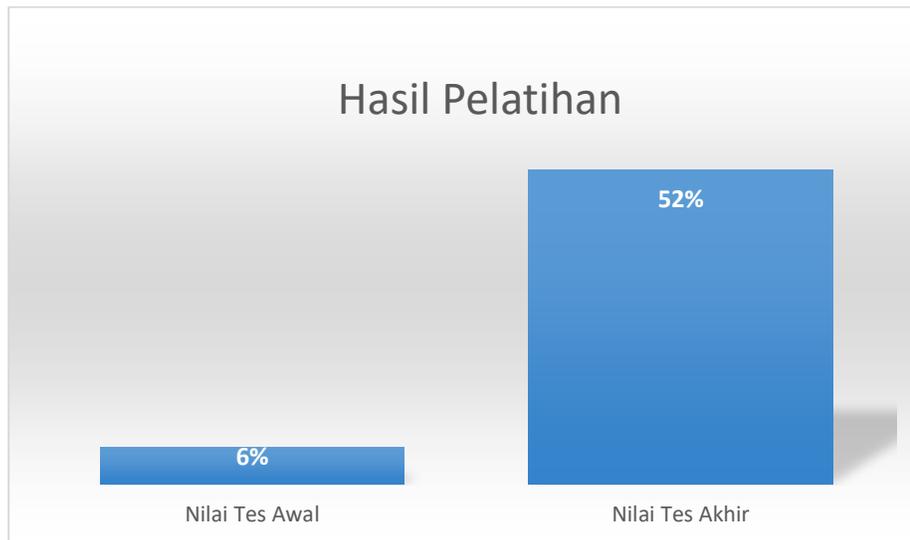


Gambar 3. Pelaksanaan kegiatan dan penyerahan penghargaan peserta terbaik

DISKUSI

Antusiasme peserta dalam kegiatan sangat terlihat. Berdasarkan hasil pengujian melalui pretest dan posttest didapatkan adanya peningkatan pengetahuan siswa setelah dilaksanakan pelatihan (Gambar 4). Sebelum dilaksanakan pelatihan hasil yang didapat dari pengetahuan siswa hanya 6% dan setelah dilaksanakan pelatihan pengetahuan siswa meningkat menjadi 52%. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan mampu memberi peningkatan pengetahuan kepada siswa¹⁰. Selanjutnya juga dalam proses penyusunan rencana bisnis, siswa sangat antusias. Dalam Menyusun rencana siswa menggali potensi mereka baik kompetensi maupun hobi mereka. Selain itu siswa juga belajar melihat jenis-jenis usaha yang memiliki potensi untuk berkembang di Kota Padang.

¹⁰ Novrina Chandra et al., "Pelatihan Business Model Canvas (Bmc) Untuk Meningkatkan Minat Berwirausaha Siswa SMK Negeri 1 Sawahlunto," *Jurnal Vokasi* 8, no. 2 (2024): 239, <https://doi.org/10.30811/vokasi.v8i2.4612>.



Gambar 4. Perbandingan pengetahuan sebelum dan setelah Pelatihan

KESIMPULAN

Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan sebagai bentuk kontribusi Politeknik Negeri Padang kepada masyarakat. topik yang dipilih dalam kegiatan ini adalah terkait peningkatan motivasi siswa dalam berwirausaha. Alasan pemilihan topik ini adalah sebagai salah satu upaya mencapai salah satu tujuan SMK yaitu menciptakan lulusan yang mandiri.

Pelaksanaan kegiatannya dilaksanakan dalam dua tahap, tahap pertama yaitu melalui pelatihan dan tahap kedua dengan pemberian tugas kepada peserta untuk membuat perencanaan bisnis dengan kerangka BMC. Dalam kegiatan pelatihan peserta diberi pretest dan posttest, dan pelatihan yang diberikan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan peserta terkait topik pelatihan.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Negeri Padang selaku yang mendanai kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, dan pihak SMK Negeri 2 Padang selaku mitra pengabdian yang telah berkenan menyediakan waktu dan tempat bagi terlaksananya kegiatan ini.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Ardiansyah, Rifki Saeful, Corry Yohana, and Nadya Fadillah Fidhyallah. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha Siswa SMK Negeri DI Jakarta." *Jurnal Bisnis, Manajemen Dan Keuangan* 2, no. 2 (2021): 484–96.
- [2] Athia, Ita, Ety Saraswati, and Andi Normaladewi. "Penerapan Business Model Canvas (Bmc) Untuk Mendorong Mindset Kewirausahaan Di Kalangan Mahasiswa Universitas Islam Malang." *Jurnal Ketahanan Pangan* 2, no. 1 (2018): 66–75. <https://e-equalsmc3.com/alex-osterwalders-business-model-canvas/>.
- [3] BPS. "Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Februari 2024," 2024.
- [4] Chandra, Novrina, Amy Fontanella, Gustati Gustati, Yusnani Yusnani, and Endrawati



- Endrawati. "Pelatihan Business Model Canvas (Bmc) Untuk Meningkatkan Minat Berwirausaha Siswa SMK Negeri 1 Sawahlunto." *Jurnal Vokasi* 8, no. 2 (2024): 239. <https://doi.org/10.30811/vokasi.v8i2.4612>.
- [5] Holdford, David A., Vasco M. Pontinha, and Tyler D. Wagner. "Using the Business Model Canvas to Guide Doctor of Pharmacy Students in Building Business Plans." *American Journal of Pharmaceutical Education* 86, no. 3 (2022): 243–53. <https://doi.org/10.5688/ajpe8719>.
- [6] Osterwalder, Alexander, and Yves Pigneur. *Business Model Generation*. John Wiley & Son, Inc, 2010. <http://www.amazon.com/Business-Model-Generation-Visionaries-Challengers/dp/0470876417>.
- [7] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI. "Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah," 2006.
- [8] "Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Menengah." n.d.
- [9] Sudrajat, Jajat, Muhammad Ali Rahman, Glory A. Guzman, Michael Yoseph Ricky, and Agung Hari Sasongko. "Innovation of Entrepreneurship Learning with Business Model Canvas Game." *International Journal of Entrepreneurship* 22, no. 3 (2018): 1–12.
- [10] Wiranti, Fiqih Hidayah Tunggal. "Penggunaan Business Model Canvas Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Berwirausaha." *Jurnal Al-Tatwir* 8, no. 1 (2021): 39–54. <https://doi.org/10.35719/altatwir.v8i1.33>.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN