

PELATIHAN TECHNOPREUNER UNTUK MENUMBUHKAN JIWA WIRAUSAHA

C. Rudy Prihantoro¹, Ratu Amilia Avianti², Aam Amaningsih Jumhur³

Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

crudy@unj.ac.id¹, ratuamilia@unj.ac.id², aamamaningsihjumhur@unj.ac.id³

Abstract

The solution offered to solve partner problems is Technopreneurship Training to Develop an Entrepreneurial Spirit in Teachers as educators. After the community service program is implemented, it is hoped that teachers can develop entrepreneurs. In the learning process, they must have networks and collaboration with the business/industry world. The implementation of Technopreneurship Training seeks to foster the entrepreneurial spirit of teachers. Presentation of entrepreneurship material includes: (1) the Technopreuner concept, developing a strong Technopreuner spirit - Business Management Managing a business with correct management starting from product design, to financial management. The training went very well and smoothly. All the training participants seemed very enthusiastic and listened seriously to the explanations from the speakers. Their appreciation for this training was not only because of the theory presented, but also because it was accompanied by direct practical sessions guided by resource persons. This makes complex materials easier to understand and implement. During the discussion and question and answer sessions, participants were very active in asking relevant questions regarding the material that had been presented. The resource person patiently and earnestly explained each question in detail and gave concrete examples. His response to each question demonstrated his expertise and proficiency in understanding and communicating the material effectively to the participants.

Kata Kunci: Technopreneurship; Teacher, Entrepreneurial spirit

Abstrak

Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan mitra adalah Pelatihan Technopreneurship untuk Menumbuhkan Jiwa Technopreuner pada Guru sebagai pendidik. Setelah program pengabdian masyarakat dilaksanakan diharapkan Guru dapat mengembangkan entrepreneur dalam proses pembelajaran harus memiliki jaringan dan kerjasama dengan dunia usaha/industri.. Pelaksanaan Pelatihan Technopreneurship diusahakan menumbuhkan Jiwa wirausaha Guru. Penyampaian pemaparan materi kewirausahaan diantaranya: (1) konsep Technopreuner, mengembangkan semangat Technopreuner yang tangguh - Manajemen Usaha Mengelola usaha dengan manajemen yang benar mulai dari desain produk, hingga manajemen keuangan. Pelatihan berjalan dengan sangat baik dan lancar. Semua peserta pelatihan tampak sangat antusias dan menyimak penjelasan dari narasumber dengan sungguh-sungguh. Apresiasi mereka terhadap pelatihan ini bukan hanya karena teori yang disampaikan, tetapi juga karena disertai dengan sesi praktek langsung yang dibimbing oleh narasumber. Hal ini membuat materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan diimplementasikan. Selama sesi diskusi dan tanya jawab, peserta sangat aktif dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang relevan seputar materi yang telah disampaikan. Narasumber dengan sabar dan penuh kesungguhan menjelaskan setiap pertanyaan dengan detail dan memberikan contoh yang konkret. Tanggapannya terhadap setiap pertanyaan menunjukkan keahlian dan kecakapannya dalam memahami dan mengkomunikasikan materi secara efektif kepada peserta.

Keywords: Technopreneurship; Guru; Jiwa Kewirausahaan

1. PENDAHULUAN (Introduction)

Proses globalisasi yang sedang terjadi saat ini menuntut perubahan perekonomian suatu negara dari resource based menuju knowledge base. Resource based mengandalkan kekayaan dan keragaman sumber daya alam umumnya menghasilkan komoditi dasar dengan nilai tambah yang kecil. Sedangkan knowledge based bisa diciptakan dengan adanya *technopreuner* yang merintis usaha atau bisnis baru dengan mengandalkan inovasi. Ini salah satu yang menjadi alasan mengapa *technopreuner* sangat dibutuhkan di era globalisasi atau era millennial saat ini.

Pengembangan *Technopreneurship* dan inovasi adalah dua hal yang saling terkait dan penting dalam dunia bisnis modern. *Technopreneurship* adalah istilah yang mengacu pada pengembangan dan penerapan teknologi dalam rangka menciptakan bisnis yang sukses. Sedangkan inovasi adalah proses menciptakan atau memperkenalkan ide baru atau cara baru

untuk melakukan sesuatu. Ide baru dan cara baru tersebut untuk memecahkan masalah dalam usahanya. Dalam menemukan ide baru dan cara baru, peserta didik memerlukan kreativitas yang tinggi.

Setiap peserta didik memiliki potensi kreativitas namun jenis berbeda dan *level* yang dimilikinya berbeda. Oleh karena itu dalam pembelajaran *technopreneur* memerlukan kombinasi dengan proses peningkatan kreativitas hingga mampu berinovasi untuk menyelesaikan masalah dalam nanti sebagai *technopreneur*. Pembelajaran *Technopreneurship* di sekolah dikombinasikan dengan proses peningkatan kreativitas. Dari pelaksanaan pelatihan *Technopreneurship* di SMAN 1 Muara Gembong menghasilkan proses berpikir dan berinovasi untuk melaksanakan pembelajaran *Technopreneurship* di sekolah dikombinasikan dengan proses peningkatan kreativitas.

2. TINJAUAN LITERATUR (*Literature Review*)

Tata Sutabri (dalam Sudarsih, 2013) menyatakan bahwa *Technopreneurship* merupakan proses dan pembentukan usaha baru yang melibatkan teknologi sebagai basisnya, dengan harapan bahwa penciptaan strategi dan inovasi yang tepat kelak bisa menempatkan teknologi sebagai salah satu faktor untuk pengembangan ekonomi nasional. Selanjutnya Hartono (2017) mengungkapkan bahwa *technopreneur* merupakan penggabungan dari dua kata yaitu teknologi dan *entrepreneur*, yang artinya *technopreneur* mengandung makna tentang bagaimana cara pemanfaatan teknologi, yang sedang berkembang pesat untuk dijadikan sebagai peluang usaha. Menurut kamus Oxford (especially in South and SE Asia), definisi *technopreneur* adalah “A person who sets up a business concerned with computers or similar technology” (Nova, 2015). Jadi, dapat disimpulkan bahwa *Technopreneurship* sebagai proses pembentukan dan kolaborasi antara bidang usaha dan penerapan teknologi sebagai instrumen pendukung dan sebagai dasar dari usaha itu sendiri, baik dalam proses, sistem dan stakeholder. *Technopreneur* itu adalah *entrepreneur* yang dapat mengoptimalkan berbagai potensi perkembangan teknologi yang sedang berkembang.

Muhyi (2007: 33) menyatakan bahwa langkah awal yang harus dilakukan apabila berminat terjun ke dunia wirausaha adalah menumbuhkan jiwa *entrepreneur* ke dalam diri kita. Jiwa *entrepreneur* mendorong minat seseorang untuk mendirikan dan mengelola usaha secara profesional. Hendaknya minat tersebut diikuti dengan perencanaan dan perhitungan yang matang. Sarbiran (2006: 12) mengungkapkan komponen kurikulum perlu dikembangkan kembali yang didalamnya terdapat pendidikan (educational, creativity, multiple entelegence), jenis bidang pekerjaan/okupasi (occupation, vocational subject matter) dan kewirausahaan/*entrepreneurship*. Ketiga bidang tersebut seharusnya seimbang pada kurikulum pendidikan, khususnya pendidikan kejuruan.

Pengertian. Kreativitas dikemukakan oleh Munandar (1999) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, karena kemampuan untuk memberikan ide baru yang bisa diterapkan pada pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk mengetahui hubungan antara unsur yang sudah ada. Ciri-ciri kreativitas diawali oleh pernyataan Guilford (1956) yang mengungkapkan bahwa ciri-ciri kreativitas terdiri dari fluency, flexibility, originality, sensitivity of problem, dan elaboration.

Fluency diukur dengan melakukan sebanyak-banyaknya ide. Flexibility merupakan beberapa ide yang dibentuknya berbeda-beda dalam jenisnya. Originality merupakan kebaruan yang ide atau produknya berbeda dari yang pernah, diukur dari tidak ada produk atau ide yang sama dari yang dibuat oleh temannya. Sensitivity of problem perlu diukur, karena ide baru yang dibentuknya sebaiknya berupa ide yang menjadikan solusi dari masalah yang dihadapinya. Elaboration adalah dari ide yang dibuat diikuti oleh rincian secara detail hal itu diperlukan untuk menjadi stimulus dalam menumbuhkan ide baru. Oleh karena itu kreativitas perlu dilatih kepada peserta didik dalam pembelajaran *technopreneur* untuk menumbuhkan dari potensi menjadi kemampuan kreativitas yang diperlukan sambil menumbuhkan jiwa kewirausahaan.

3. METODE PELAKSANAAN (*Materials and Method*)

Metode pemecahan masalah dalam pelaksanaan adalah metode pelatihan kepada guru-guru. Guru merupakan pendidik, guru merupakan individu strategis dalam meningkatkan kemampuan masyarakat, khususnya masyarakat lingkungan pendidikan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Technopreneurship merupakan sebuah inkubator bisnis berbasis teknologi, yang memiliki wawasan untuk menumbuh-kembangkan jiwa kewirausahaan di kalangan generasi muda, khususnya siswa sebagai peserta didik dan merupakan salah satu strategi terobosan baru untuk meyasati masalah pengangguran intelektual yang semakin meningkat. Seperti yang terlihat pada data Badan Pusat Statistik (BPS) Nasional menyatakan bahwa tingkat pengangguran intelektual yang berada di atas angka pengangguran nasional ini membuat dunia pendidikan memiliki pekerjaan yang berat untuk menekan angka pengangguran terdidik ini. *Technopreneurship* merupakan sebuah inkubator bisnis berbasis teknologi, yang memiliki wawasan untuk menumbuh-kembangkan jiwa kewirausahaan di kalangan generasi muda, khususnya mahasiswa sebagai peserta didik dan merupakan salah satu strategi terobosan baru untuk mensiasati masalah pengangguran intelektual yang semakin meningkat. Menjadi seorang usahawan terdidik, generasi muda, khususnya siswa akan berperan sebagai salah satu motor penggerak perekonomian melalui penciptaan lapangan-lapangan kerja baru. Munculnya generasi *Technopreneurship* ini diharapkan mampu memberikan solusi atas permasalahan jumlah pengangguran intelektual yang ada saat ini. Selain itu juga bisa menjadi arena untuk meningkatkan kualitas SDM dalam penguasaan IPTEK, sehingga kita bisa mempersiapkan tenaga handal ditengah kompetisi global. *Technopreneurship* yang diberikan di lembaga pendidikan memiliki tujuan sebagai berikut :

- a) Mengurangi masalah pengangguran lulusan pendidikan menengah ke atas di Indonesia.
- b) Menumbuhkan minat kewirausahaan bagi siswa.
- c) Dapat menyeimbangkan antara teori dan praktek antara yang dipelajari di dunia pendidikan dengan dunia industri.

Manfaat bagi siswa dalam proses implementasi *Technopreneurship* adalah sebagai berikut:

- a) Siswa dapat termotivasi untuk berwirausaha dengan menggunakan teknologi.
- b) Siswa memiliki tambahan kemampuan dibidang Teknologi Informasi.

- c) Siswa mendapatkan pengetahuan dalam bentuk teori dan praktek dalam mengelola sebuah bisnis berbasis IT.
- d) Siswa mampu memperluas jaringan bisnisnya di dunia usaha.
- e) Memperoleh pencerahan mengenai alternatif profesi sebagai wirausaha selain sebagai ekonom, manajer, akuntan atau profesi lainnya.

Sedangkan bagi lembaga pendidikan sebagai fasilitator adalah :

- a) Menjembatani teori yang akan diberikan kepada siswa dengan praktek yang ada di dunia usaha yang sebenarnya.
- b) Menjadi bentuk tanggung jawab sosial sebagai lembaga pendidikan untuk berkontribusi dalam mengatasi masalah pengangguran.
- c) Menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan mutu lulusan.
- d) Menjadi wahana interaksi untuk komunitas lembaga pendidikan yang terdiri dari alumni, siswa, guru, dan karyawan dengan masyarakat umum.

Peranan *Technopreneurship* Bagi *Enterpreunership*

Technopreneurship dalam dunia usaha sangatlah berperan sangat penting terutama para *enterpreuner* atau pengusaha yang ingin memperlebar kualitas dari perusahaan mereka, dan tidak hanya itu adanya *Technopreneurship* dapat menjadi sebuah titik acuan untuk para pengusaha dalam melakukan bisnis di mana mereka menjadikan teknologi sebagai salah satu aset yang dikembangkan dalam usaha mereka, yang dapat kita ketahui saja bahwa perkembangan teknologi sangatlah berkembang sangat pesat tentu saja jika seorang *enterpreunership* atau pelaku usaha tidak mengikuti kemajuan teknologi ini sudah pasti akan tertinggal, dengan demikian pendidikan di bidang *tecnopreuneship* ini sangat penting karena apa, karena dengan ada pembelajaran tentang *technopreunerhip* para siswa dapat belajar secara ilustrasi tentang membuka usaha dalam lingkup kemajuan teknologi di era sekarang, para siswa juga dapat berinovasi untuk memajukan usaha yang akan mereka bangun di hari kemudian nanti. *Enterpreuner* atau wirausahawan adalah orang yang melakukan usaha yang dikenal pandai dan berbakat mengenalkan produk produk terbaru yang mereka jual, menentukan produksi baru terhadap komposisi yang ada saat ini.

Saat ini banyak pelaku usaha yang gulung tikar tetapi ada yang malah semakin maju dan berkembang pesat saat ini, di mana di masa pandemi adalah masa yang sulit yang semua orang tahu bukan sulit dalam hal ekonomi saja tapi sulit juga dalam hal-hal yang lain, tetapi masih ada yang bisa berkembang. hanya ada dua jawaban, bangkrut atau bangkit. Dapat kita cermati jikalau kita melihat antara kedua pengusaha tersebut dari cara mereka mengelola usaha dan faktor kelebihan dan kekurangan dari kedua pengusaha dalam perusahaan masing masing tersebut pasti dapat di tarik kesimpulan bahwa perusahaan yang bangkrut pasti banyak memiliki kekurangan yang pastinya kekurangan di bidang teknologi. Karena itu peran *Technopreneurship* ini sangat di butuhkan dalam bidang pendidikan agar para pengusaha kedepan terus memperdalam dunia teknologi digital yang pastinya juga akan men-support di bidang bisnis mereka.

Karakter yang harus dimiliki entrepreneur, yaitu:

- a) Optimis Entrepreneur adalah berani bermimpi dan percaya hal itu bisa diwujudkan.

- b) Fokus pada tujuan adalah karakter *entepreneur* dan tidak mudah terdistraksi oleh hal lain di luar tujuan awal.
- c) Berpikir terbuka, entrepreneur adalah individu yang berpikir terbuka dan dinamis sehingga lebih peka pada perubahan. Terkadang, *entepreneur* adalah mereka yang berpikir di luar kebiasaan atau out of the box.
- d) Berani mengambil risiko, mengambil risiko adalah karakter lain dari entrepreneur karena mereka tak terbiasa berada di zona nyaman.
- e) Problem solving, ini karena entrepreneur adalah harus mampu menganalisa dan menyelesaikannya.

Berikut beberapa contoh pengembangan *Technopreneurship*:

- a. Startup Incubator: Startup incubator adalah program yang membantu para *technopreneur* dalam mengembangkan bisnis mereka. Startup incubator biasanya menyediakan sumber daya seperti dana, infrastruktur, dan mentor untuk membantu para *technopreneur* dalam mengembangkan produk dan layanan mereka.
- b. *Technopreneur* adalah pengembangan teknologi yang inovatif. Dengan menyediakan fasilitas penelitian dan pengembangan yang lengkap, para *technopreneur* dapat mengembangkan teknologi baru dan menerapkannya dalam bisnis mereka.
- c. Kemitraan Industri dan Pendidikan. Kemitraan antara lembaga pendidikan dan industri dapat membantu para *technopreneur* dalam mengembangkan teknologi yang inovatif dan berpotensi untuk menghasilkan keuntungan. Lembaga pendidikan dapat menyediakan akses ke sumber daya penelitian dan pengembangan, sementara industri dapat menyediakan pengetahuan praktis dan sumber daya bisnis.
- d. Penggunaan Teknologi Digital. Teknologi digital telah menjadi salah satu kunci utama dalam mengembangkan *Technopreneurship*. Penggunaan platform digital seperti media sosial, e-commerce, dan aplikasi mobile dapat membantu para *technopreneur* dalam mencapai pasar yang lebih luas dan meningkatkan bisnis mereka.
- e. Kemitraan dengan Pemerintah. Pemerintah dapat membantu para *technopreneur* dalam mengembangkan bisnis mereka dengan menyediakan akses ke dana dan sumber daya lainnya, serta memberikan insentif pajak dan peraturan yang menguntungkan bagi bisnis *technopreneur*.
- f. Pendidikan dan Pelatihan. Pendidikan dan pelatihan merupakan faktor penting dalam mengembangkan *Technopreneurship*. Program pelatihan dan pendidikan dapat membantu para *technopreneur* dalam mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk mengembangkan bisnis mereka, seperti keterampilan manajemen, pemasaran, dan keuangan.

Pengembangan *Technopreneurship*, Inovasi dan Kreativitas

Pengembangan *Technopreneurship* dan inovasi merupakan dua hal yang saling terkait dan penting dalam dunia bisnis modern. *Technopreneurship* adalah penerapan teknologi dalam rangka menciptakan bisnis yang sukses. Inovasi adalah proses menciptakan atau memperkenalkan ide baru atau cara baru untuk melakukan sesuatu. . Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, ide baru yang sebaiknya bisa

diterapkan pada pemecahan masalah. Untuk mengembangkan *Technopreneurship*, inovasi, dan kreativitas terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan:

- a) Meningkatkan ketersediaan sumber daya dan dukungan bagi para *technopreneur* dan innovator. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan akses yang lebih mudah ke sumber daya seperti dana, tenaga ahli, dan infrastruktur teknologi yang diperlukan.
- b) Meningkatkan kerjasama antara lembaga pendidikan, industri, dan pemerintah dalam mengembangkan *Technopreneurship* dan inovasi. Hal ini dapat dilakukan dengan cara mendirikan pusat riset dan pengembangan, dan mengadakan program pelatihan dan pendidikan yang terkait dengan teknologi dan inovasi.
- c) Meningkatkan kesadaran akan pentingnya *Technopreneurship* dan inovasi di kalangan masyarakat. Hal ini dapat dilakukan dengan cara mengadakan program-program publikasi dan pameran yang menampilkan teknologi dan inovasi terbaru, serta mendukung kegiatan promosi yang terkait dengan produk-produk yang dihasilkan oleh para *technopreneur* dan inovator.
- d) Memberikan insentif dan penghargaan bagi para *technopreneur* dan inovator yang berhasil menciptakan produk atau layanan baru yang berpotensi untuk merubah dunia bisnis. Dalam mengembangkan *Technopreneurship* dan inovasi, penting untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang dibutuhkan, seperti kreativitas, kepemimpinan, dan kemampuan untuk memahami pasar dan pelanggan. Dengan melakukan hal-hal di atas, diharapkan dapat memajukan dunia bisnis dan membuka peluang bagi para *technopreneur* dan inovator untuk menciptakan produk dan layanan baru yang dapat merubah dunia.
- e) Setiap manusia memiliki potensi kreativitas yang berbeda jenis dan ukurannya. Perlu dilakukan tes psikologi untuk menemukan jenis kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
- f) Sebagai pendidik dapat membantu mengembangkan potensi kreativitas menjadi kemampuan kreativitas. Prosesnya dapat dilakukan secara berkesinambungan dimulai dari melatih fluency, lalu di latih flexibility, dan originality dengan melakukan perubahan sehingga merupakan pembaruan secara terus-menerus, Setelah itu diukur untuk mendalami tingkat manfaat dengan ketepatan sehingga ide baru tersebut merupakan solusi atas masalah yang ada, yang disebut sensitivity of problem. Setiap ide perlu dielaborasi dalam usaha menumbuhkan ide kreativitas yang baru.
- g) Beberapa metode pembelajaran kreativitas, adalah: brainstorming, sinektik, dan roleplay.

- Waktu Pelaksanaan : Selasa, 25 Juli 2023 (Pukul 13.00 – selesai)
- Jumlah Peserta : 11 Orang
- Nama dan Institusi (Daftar Hadir) : Absensi dilakukan secara luring

Tabel 1. Absensi

No.	Nama	Institusi/Alamat
1	ISMAHANI	SMAN 1 Muara Gembong
2	SUSY S GUNAWAN	SMAN 1 Muara Gembong

3	MAMAN H	SMAN 1 Muara Gembong
4	WARMIN	SMAN 1 Muara Gembong
5	ASEP S	SMAN 1 Muara Gembong
6	JENANIL	SMAN 1 Muara Gembong
7	AHMAD SARIPULOH	SMAN 1 Muara Gembong
8	SUKARMI	SMAN 1 Muara Gembong
9	SYIFA FAUZIAH	SMAN 1 Muara Gembong
10	NURUL AFRIYANI	SMAN 1 Muara Gembong
11	DWI CIPTA LESTARI	SMAN 1 Muara Gembong



Gambar 1. Sambutan Kepala Sekolah SMAN 1 Muara Gembong
Ahmad Romli, S.Pd., M.Pd
(Kepala Sekolah SMAN 1 Muara Gembong)



Gambar 2. Sambutan dan Pembukaan acara oleh Wakil Dekan I Fakultas Teknik UNJ
Dr. Imam Basori, M.T (Wakil Dekan I Fakultas Teknik)

- Pelaksanaan Penyampaian Materi Materi P2M (Sesi Pertama)
Narasumber : 1. Prof. Dr. C. Rudy Prihantoro, M.Pd.
2. Aam Amaningsih Jumhur, M.Si, Ph.D.
3. Dra. Ratu Amilia Avianti, M.Pd.

Dengan Tema :

Pelatihan Technopreneurship untuk Menumbuhkan Jiwa Wirausaha



Gambar 3. Pelaksanaan

PENUTUP (Closing)

Setelah selesai dilaksanakan pelatihan, acara ditutup dengan sesi dokumentasi bersama peserta dan narasumber.



Gambar 4. Dokumentasi akhir

5. KESIMPULAN (Conclusions)

- Pelaksanaan P2M terlaksana dengan baik.
- Pelaksanaan menemukan ide peningkatan kreativitas perlu disisipkan pada pembelajaran *Technopreneur*.

6. UCAPAN TERIMA KASIH (Acknowledgement)

Terimakasih kepada Kepala Sekolah SMKN I Muara Gembong Bekasi.

7. DAFTAR PUSTAKA (References)

Guilford, J. P. (1954). *Psychometric Methods*. 2nd ed., McGraw-Hill.

Guilford, J.P.,(1968). *Intelligence, Creativity, And Their Educational Implications*. California: RR. Knapp.

Mopannga Herwin. (2015). Studi Kasus Pengembangan Wirausaha Berbasis Teknologi Technopreneurship. Gorontalo. Trikonomika.

Munandar, Sri Utami, Kreativitas dan Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2002.

Siregar dodi, (2020), Technopreneurship strategi dan inovasi, medan, yayasan kita menulis.