PELATIHAN BMC DAN REDESIGN CANVAS BAGI MAHASISWA POLITEKNIK IBRAHIM SULTAN MELALUI KOLABORASI INTERNASIONAL

Rahayu Purnama[1*], Vivi Radiona[2], Melly Prabawati[3], Norulaini Binti Mohd Ramly[4], Mohamad Nazri bin Mokhtar[5], Zauyani binti Zainal Mohamad Alias[6]
[1]Department of Fashion Design Education, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
[2]Department of Fashion Design Education, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
[3]Department of Fashion Design Education, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
[4]Department of Design and Visual Communications, Politeknik Ibrahim Sultan, Malaysia
[5]Department of Mechanical Engineering, Politeknik Ibrahim Sultan, Malaysia
[6]Department of Design and Visual Communications, Politeknik Ibrahim Sultan, Malaysia
rpurnama@unj.ac.id, vradiona@unj.ac.id, mellyprabawati@unj.ac.id, norulaini@pis.edu.my, mohamadnazri@pis.edu.my, zauyani@pis.edu.my

Abstract (10pt)

This Community Service Program (PPM) aims to strengthen the technopreneurship competencies and awareness of sustainability principles among students at Politeknik Ibrahim Sultan (PIS), Malaysia, through an international collaboration with Universitas Negeri Jakarta. The program addresses the global fashion industry's growing need for graduates capable of integrating technology-driven innovation, adaptive business models, and sustainable branding strategies aligned with sustainable fashion principles. Activities were conducted through training sessions on the BMC and ReDesign Canvas, utilizing a participatory learning approach. Prior to the training, participants took a pre-test to assess their baseline knowledge of business models, technopreneurship, and sustainable fashion. Subsequently, participants engaged with course materials through interactive lectures, discussions, case studies, and hands-on practice in developing BMCs and ReDesign Canvases, alongside mentorship in creating innovative, market-oriented, and sustainable fashion brand concepts. A post-test followed the training to evaluate improvements in knowledge and skills, with the pre- and post-test results serving as indicators of the program's effectiveness. The program enhanced students' competencies in designing innovative fashion businesses, leveraging digital technology, and applying sustainability principles. Therefore, the initiative strengthened international academic networks, fostered knowledge transfer between institutions, and opened avenues for ongoing collaboration in education, research, and community service to advance SDGs.

Keywords: *Business Model Canvas; ReDesign Canvas; Entrepreneurship; Technopreneurship; International Collaboration.*

Abstrak

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) ini bertujuan untuk memperkuat kompetensi teknopreneurship dan kesadaran akan keberlanjutan di kalangan mahasiswa Politeknik Ibrahim Sultan (PIS), Malaysia, melalui kolaborasi internasional dengan Universitas Negeri Jakarta. Program ini menjawab kebutuhan yang terus meningkat akan lulusan bidang fashion yang mampu mengembangkan inovasi berbasis teknologi, model bisnis yang adaptif, dan strategi kewirausahaan yang berkelanjutan guna menghadapi tantangan industri mode global. Program ini menerapkan pendekatan Participatory Learning melalui pelatihan Business Model Canvas (BMC) dan ReDesign Canvas. Para peserta mengikuti pre-test untuk mengukur pemahaman awal mereka mengenai model bisnis, teknopreneurship, dan konsep mode berkelanjutan. Pelatihan ini memadukan kuliah interaktif, diskusi kelompok, studi kasus, praktik langsung, dan pendampingan untuk mengembangkan konsep bisnis mode yang inovatif dan berorientasi pada keberlanjutan. Post-test dilaksanakan setelah pelatihan untuk mengevaluasi peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta, di mana hasil pre-test dan post-test tersebut menjadi indikator efektivitas program. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi dalam pengembangan model bisnis, inovasi digital, dan praktik mode berkelanjutan. Selain itu, program ini memperkuat kolaborasi akademik internasional, memfasilitasi pertukaran pengetahuan antar-institusi, serta mendorong kemitraan di masa depan dalam bidang pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat, sekaligus berkontribusi pada pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs).

Kata Kunci: *Business Model Canvas; ReDesign Canvas; Entrepreneurship; Technopreneurship; Kolaborasi Internasional.*

1. PENDAHULUAN

Industri fesyen global saat ini mengalami transformasi yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital, perubahan perilaku konsumen, serta meningkatnya tuntutan terhadap praktik bisnis yang berkelanjutan. Kondisi tersebut mendorong kebutuhan akan sumber daya manusia yang tidak hanya memiliki kompetensi teknis di bidang desain, tetapi juga kemampuan technopreneurship, penguasaan teknologi digital, serta pemahaman terhadap prinsip-prinsip sustainable fashion (Natari & Raharja, 2022; Purnama et al., 2023; Raharja et al., 2021; Rêgo et al., 2024). Perguruan tinggi memiliki peran strategis dalam mempersiapkan lulusan yang mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut melalui pengembangan kompetensi yang mengintegrasikan kreativitas, inovasi, kewirausahaan, dan keberlanjutan (Liu et al., 2025). Oleh karena itu, peningkatan kapasitas mahasiswa dalam mengembangkan model bisnis fesyen berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang semakin mendesak (Budiarti et al., 2024; Purnama et al., 2022).

Politeknik Ibrahim Sultan (PIS), Malaysia, merupakan salah satu institusi pendidikan tinggi vokasi yang berfokus pada pengembangan kompetensi di bidang desain dan industri kreatif. Berdasarkan hasil observasi, diskusi dengan dosen, serta wawancara dengan mahasiswa, diketahui bahwa mahasiswa telah memiliki kemampuan yang baik dalam aspek desain, estetika, dan proses produksi fesyen. Namun demikian, kompetensi tersebut belum diimbangi dengan kemampuan mengembangkan model bisnis, membangun strategi branding, memanfaatkan teknologi digital (Corvello et al., 2022), serta menerapkan prinsip keberlanjutan dalam pengembangan produk fesyen (Bouwmans et al., 2024; Liang et al., 2025). Kurikulum yang diterapkan masih lebih banyak menitikberatkan pada aspek *upstream*, seperti desain dan produksi, sedangkan aspek *downstream* yang meliputi pengembangan bisnis, pemasaran, kewirausahaan, dan keberlanjutan belum terintegrasi secara optimal. Akibatnya, mahasiswa mengalami kesulitan dalam mentransformasikan ide desain menjadi konsep bisnis yang layak, inovatif, dan mampu bersaing di pasar (Dana et al., 2021; Elverina & Furinto, 2021; Purnama et al., 2021). Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan nyata terhadap model pembelajaran yang lebih aplikatif dan kontekstual untuk memperkuat kompetensi technopreneurship mahasiswa.

2. TINJAUAN LITERATUR

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan pendidikan pada bidang fesyen tidak lagi hanya ditentukan oleh penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga oleh kemampuan mengintegrasikan inovasi, teknologi, kewirausahaan, dan keberlanjutan dalam proses pembelajaran. Pendekatan Business Model Canvas (BMC) telah banyak digunakan sebagai alat untuk membantu calon wirausaha menyusun model bisnis secara sistematis (Bachmann et al., 2025; Dudhat & Dolan, 2025), sedangkan pengembangan ReDesign Canvas memberikan kerangka yang lebih komprehensif dalam mengintegrasikan aspek inovasi, nilai tambah, keberlanjutan, etika, dan teknologi pada pengembangan bisnis fesyen (Kozlowski et al., 2018; Si et al., 2023). Selain itu, kolaborasi internasional dalam kegiatan akademik terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui transfer pengetahuan, pertukaran pengalaman, serta perluasan jejaring akademik dan professional (Armariena et al., 2025). Oleh karena itu, pelatihan berbasis BMC dan ReDesign Canvas dipandang relevan untuk menjawab kebutuhan mahasiswa PIS dalam menghadapi tantangan industri fesyen global.

Tim pengabdian Universitas Negeri Jakarta sebelumnya telah melaksanakan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan technopreneurship, sustainable fashion, pengembangan Business Model Canvas, serta ReDesign Canvas bagi mahasiswa, pelaku usaha, dan masyarakat. Selain itu, tim juga telah menjalin kerja sama akademik dengan berbagai institusi di dalam maupun luar negeri, termasuk Politeknik Ibrahim Sultan, Malaysia, melalui kegiatan kolaborasi pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Pengalaman tersebut

menjadi landasan dalam merancang program pelatihan yang lebih terstruktur, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan mitra. Di sisi lain, PIS juga secara aktif berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penguatan kerja sama internasional, namun masih memerlukan program pendampingan yang secara khusus mengintegrasikan technopreneurship, teknologi digital, dan konsep sustainable fashion dalam pengembangan model bisnis mahasiswa (Jardim, 2021; Murzyn-Kupisz & Hołuj, 2021).

Berdasarkan kondisi tersebut, Program Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan technopreneurship mahasiswa Politeknik Ibrahim Sultan melalui pelatihan Business Model Canvas (BMC) dan ReDesign Canvas berbasis kolaborasi internasional (Kozlowski et al., 2018). Program dilaksanakan melalui tahapan pre-test, penyampaian materi, diskusi interaktif, praktik penyusunan model bisnis, pendampingan, presentasi hasil, serta post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta. Melalui kegiatan ini diharapkan mahasiswa mampu mengembangkan model bisnis fesyen yang inovatif, berbasis teknologi, berorientasi pasar, serta menerapkan prinsip-prinsip keberlanjutan. Selain meningkatkan kompetensi peserta, program ini juga diharapkan memperkuat kemitraan internasional antara Universitas Negeri Jakarta dan Politeknik Ibrahim Sultan serta memberikan kontribusi terhadap pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya SDG 4 (Pendidikan Berkualitas), SDG 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi), SDG 12 (Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab), dan SDG 17 (Kemitraan untuk Mencapai Tujuan).

Keterlibatan mahasiswa dalam Program PPM ini memiliki potensi mempelajari proyek kolaboratif, atau implementasi kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) sesuai dengan ketentuan yang berlaku di masing-masing perguruan tinggi. Melalui program ini, mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual melalui keterlibatan langsung dalam pengembangan fashion brand berbasis technopreneurship dan ReDesign Canvas. Selain meningkatkan kompetensi akademik, mahasiswa juga mengembangkan berbagai keterampilan abad ke-21 (21st century skills), seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, kepemimpinan, pemecahan masalah, literasi digital, serta kemampuan bekerja dalam tim lintas budaya melalui kolaborasi internasional (Berchin et al., 2021; Cai, 2023).

Di samping itu, luaran yang dihasilkan mahasiswa, seperti Business Model Canvas (BMC), ReDesign Canvas, konsep fashion brand berkelanjutan, serta presentasi (business pitching), dapat menjadi portofolio akademik maupun profesional yang mendukung kesiapan mahasiswa memasuki dunia kerja dan dunia usaha. Selain itu, pengalaman kolaborasi internasional dengan Politeknik Ibrahim Sultan, Malaysia, menjadi nilai tambah dalam membangun portofolio internasional mahasiswa, khususnya dalam pengembangan fashion brand yang inovatif, berbasis teknologi, dan berkelanjutan.

3. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pemecahan permasalahan termasuk metode analisis. Metode-metode yang digunakan dalam penyelesaian pengabdian Masyarakat dituliskan di bagian ini. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) ini menggunakan pendekatan pembelajaran partisipatif (Participatory Learning), yaitu pendekatan yang menempatkan mahasiswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran melalui keterlibatan aktif pada setiap tahapan kegiatan. Pendekatan ini dipilih agar peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan, berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengaplikasikan konsep technopreneurship dalam pengembangan bisnis fesyen berkelanjutan. Kegiatan dilaksanakan melalui kombinasi pendidikan masyarakat, pelatihan, praktik, diskusi, dan pendampingan secara kolaboratif antara tim pengabdian

Universitas Negeri Jakarta dan Politeknik Ibrahim Sultan, Malaysia. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bertahap sebagai berikut:

a. Sosialisasi Program dan Pre-test

Tahap awal diawali dengan sosialisasi untuk memberikan pemahaman mengenai tujuan, manfaat, ruang lingkup, jadwal pelaksanaan, serta luaran kegiatan kepada seluruh peserta. Pada tahap ini juga diperkenalkan konsep dasar *entrepreneurship*, *technopreneurship*, *Business Model Canvas (BMC)*, *ReDesign Canvas*, dan *sustainable fashion*. Selanjutnya dilakukan pre-test untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan awal peserta mengenai materi yang akan diberikan. Hasil pre-test digunakan sebagai dasar dalam menentukan strategi penyampaian materi dan pendampingan selama pelatihan.

b. Penyampaian Materi Entrepreneurship dan Technopreneurship

Tahap berikutnya adalah pemberian materi mengenai konsep dasar *entrepreneurship* dan *technopreneurship*. Materi meliputi karakteristik technopreneur, peluang usaha pada industri fesyen, inovasi produk, pemanfaatan teknologi digital dalam pengembangan bisnis, serta tantangan industri fesyen global yang mengarah pada digitalisasi dan keberlanjutan. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui ceramah, tanya jawab, dan diskusi sehingga peserta memperoleh pemahaman konseptual sebelum memasuki tahap praktik.

c. Pelatihan Penyusunan Business Model Canvas (BMC)

Pada tahap ini peserta memperoleh penjelasan mengenai sembilan komponen utama Business Model Canvas, yaitu *customer segments*, *value proposition*, *channels*, *customer relationships*, *revenue streams*, *key resources*, *key activities*, *key partnerships*, dan *cost structure*. Setelah memahami konsep tersebut, peserta secara langsung menyusun Business Model Canvas berdasarkan ide bisnis fesyen yang dimiliki. Selama praktik berlangsung, tim pelaksana memberikan pendampingan agar setiap peserta mampu mengidentifikasi peluang pasar, menyusun strategi bisnis, serta membangun model bisnis yang sistematis dan realistis.

d. Pelatihan Penerapan ReDesign Canvas

Tahap selanjutnya adalah penerapan ReDesign Canvas sebagai pengembangan dari Business Model Canvas. Pada tahap ini peserta diarahkan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan model bisnis yang telah disusun dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip: *Concept, Consumer, (de)branding, Circular design and economies, Business models, value proposition and innovation Revenue streams and costs Sourcing, Design and smart material selection, Prototypes and product development, Supply chain, Data management* dan *Stakeholders.* efisiensi sumber daya, inovasi produk, serta pemanfaatan teknologi digital dalam proses produksi, pemasaran, dan pengembangan merek. Melalui tahapan ini peserta memperoleh pemahaman bahwa keberhasilan bisnis fesyen tidak hanya ditentukan oleh aspek ekonomi, tetapi juga oleh nilai sosial dan lingkungan.

e. Pendampingan Penyusunan Model Bisnis BMC dan ReDesign Canvas

Setelah menyelesaikan penyusunan Business Model Canvas dan ReDesign Canvas, peserta memperoleh pendampingan secara langsung dari tim pengabdian dan dosen Politeknik Ibrahim Sultan. Pendampingan dilakukan melalui diskusi, konsultasi, dan pemberian umpan balik terhadap model bisnis yang telah disusun. Fokus pendampingan meliputi penyempurnaan proposisi nilai (*value proposition*), identifikasi target pasar, strategi pemasaran, integrasi teknologi digital, serta penerapan prinsip keberlanjutan dalam pengembangan bisnis fesyen sehingga model bisnis yang dihasilkan menjadi lebih aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan industri.

f. Evaluasi Program (Post-test)

Tahap terakhir adalah evaluasi program melalui post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta setelah mengikuti seluruh rangkaian pelatihan. Evaluasi juga dilakukan melalui observasi terhadap partisipasi peserta selama kegiatan, kemampuan menyusun Business Model Canvas dan ReDesign Canvas, serta keterampilan

mengintegrasikan konsep technopreneurship dan *sustainable fashion* ke dalam model bisnis yang dikembangkan. Hasil evaluasi digunakan untuk menilai efektivitas pelaksanaan program sekaligus sebagai dasar penyempurnaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada masa mendatang (Dwijayanti et al., 2023). Interaksi yang berlangsung secara langsung menciptakan suasana belajar yang aktif sehingga peserta dapat memperbaiki model bisnisnya berdasarkan masukan yang diberikan oleh narasumber.

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

Hasil dan pembahasan berisi hasil-hasil temuan pengabdian Masyarakat dan pembahasannya. Tuliskan temuan-temuan yang diperoleh dari hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan dan harus ditunjang oleh data-data yang memadai. Hasil-hasil pengabdian Masyarakat dan temuan harus bisa menjawab pertanyaan atau hipotesis pengabdian Masyarakat di bagian pendahuluan.

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) melalui kolaborasi internasional antara Universitas Negeri Jakarta dan Politeknik Ibrahim Sultan (PIS), Malaysia, telah dilaksanakan secara tatap muka di Politeknik Ibrahim Sultan, Johor Bahru, Malaysia. Kegiatan ini diikuti oleh mahasiswa Program Fashion and Apparel sebagai mitra sasaran yang dipersiapkan untuk memiliki kompetensi technopreneurship dalam bidang fesyen. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas beberapa tahapan, yaitu sosialisasi program, pre-test, pelatihan Business Model Canvas (BMC) dan ReDesign Canvas, praktik penyusunan model bisnis, pendampingan, serta post-test sebagai bentuk evaluasi terhadap efektivitas pelatihan.

Tahap awal kegiatan diawali dengan sosialisasi yang bertujuan membangun pemahaman, komitmen, dan kesiapan peserta terhadap seluruh rangkaian program. Pada sesi ini tim pengabdian menjelaskan tujuan, manfaat, target luaran, metode pelaksanaan, serta peran masing-masing pihak selama kegiatan berlangsung. Selain memberikan gambaran mengenai program, sesi sosialisasi juga menjadi media komunikasi awal antara tim pengabdian dengan peserta sehingga tercipta suasana belajar yang terbuka dan kolaboratif. Peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya entrepreneurship, technopreneurship, pemanfaatan teknologi digital, serta penerapan prinsip sustainable fashion sebagai fondasi dalam membangun bisnis fesyen yang inovatif dan berdaya saing.

Sebelum pelatihan dimulai, seluruh peserta mengikuti pre-test untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan awal mengenai entrepreneurship, technopreneurship, Business Model Canvas (BMC), ReDesign Canvas, dan sustainable fashion. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa telah memiliki kemampuan yang baik dalam aspek desain, pemilihan material, serta proses produksi fesyen. Namun demikian, peserta masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide desain menjadi model bisnis yang sistematis, menentukan strategi pemasaran, mengidentifikasi peluang pasar, memanfaatkan teknologi digital sebagai pendukung bisnis, serta mengintegrasikan prinsip keberlanjutan dalam pengembangan merek fesyen. Hasil identifikasi tersebut menjadi dasar bagi tim pengabdian dalam menyesuaikan materi dan strategi pelatihan agar sesuai dengan kebutuhan peserta.

Berdasarkan hasil pengabdian selama kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (PPM), diperoleh beberapa hasil yang positif. Program PPM membuat BMC dan ReDesign Canvas menciptakan new technopreneur pada mahasiswa Politeknik Ibrahim Sultan.

Tahap utama kegiatan berupa pelatihan Business Model Canvas (BMC) dan ReDesign Canvas dilaksanakan menggunakan pendekatan *Participatory Learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai peserta aktif dalam seluruh proses pembelajaran. Pelatihan dirancang dengan komposisi sekitar 20% penyampaian materi dan 80% praktik sehingga peserta memperoleh pengalaman belajar secara langsung *(learning by doing)* (Cumbo & Selwyn, 2022; Dara & Kesavan, 2025). Selama pelatihan, narasumber tidak

hanya menyampaikan materi, tetapi juga memberikan berbagai contoh penerapan model bisnis fesyen yang berhasil mengintegrasikan inovasi, teknologi, dan keberlanjutan.

Materi pertama membahas konsep entrepreneurship dan technopreneurship, meliputi karakter seorang technopreneur, peluang bisnis pada industri fesyen, pentingnya inovasi produk, serta pemanfaatan teknologi digital dalam membangun usaha. Pada sesi ini peserta diajak memahami perubahan tren industri fesyen global yang semakin menekankan kreativitas, digitalisasi, dan keberlanjutan sebagai faktor utama dalam meningkatkan daya saing.

Selanjutnya peserta mempelajari penyusunan Business Model Canvas (BMC) sebagai dasar dalam merancang model bisnis. Tim pengabdian memberikan penjelasan mengenai sembilan komponen utama Business Model Canvas, kemudian peserta secara langsung menyusun model bisnis berdasarkan ide usaha fesyen yang dimiliki. Selama praktik berlangsung, peserta dibimbing untuk mengidentifikasi segmen pelanggan, merumuskan value proposition, menentukan saluran distribusi, membangun hubungan dengan pelanggan, mengidentifikasi sumber daya utama, aktivitas utama, mitra bisnis, struktur biaya, dan sumber pendapatan. Pendampingan dilakukan secara langsung sehingga peserta dapat berdiskusi dan memperoleh solusi terhadap setiap kendala yang dihadapi.

Setelah memahami Business Model Canvas, peserta melanjutkan kegiatan dengan mempelajari ReDesign Canvas sebagai alat untuk menyempurnakan model bisnis yang telah disusun. Pada tahap ini peserta diarahkan untuk mengintegrasikan prinsip sustainable fashion ke dalam setiap aspek model bisnis, termasuk penggunaan material yang ramah lingkungan, efisiensi sumber daya, penerapan konsep ethical fashion, circular fashion, serta pemanfaatan teknologi digital dalam proses produksi maupun pemasaran. Melalui praktik tersebut, peserta mulai memahami bahwa pengembangan bisnis fesyen tidak hanya berorientasi pada keuntungan ekonomi, tetapi juga harus memberikan nilai tambah bagi lingkungan dan masyarakat.

Selama proses praktik, tim pengabdian bersama dosen Politeknik Ibrahim Sultan memberikan pendampingan secara intensif kepada setiap peserta. Pendampingan dilakukan melalui diskusi langsung, konsultasi, dan pemberian umpan balik terhadap Business Model Canvas dan ReDesign Canvas yang disusun. Peserta diberikan arahan mengenai cara memperkuat proposisi nilai produk, menentukan target pasar yang lebih spesifik, memilih strategi pemasaran yang sesuai, serta mengembangkan konsep bisnis yang lebih inovatif dan berkelanjutan (Dwijayanti et al., 2023). Interaksi yang berlangsung secara langsung menciptakan suasana belajar yang aktif sehingga peserta dapat memperbaiki model bisnisnya berdasarkan masukan yang diberikan oleh narasumber.

Evaluasi program dilakukan melalui post-test setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai. Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai konsep entrepreneurship, technopreneurship, Business Model Canvas, ReDesign Canvas, dan sustainable fashion. Selain itu, hasil observasi selama pelatihan menunjukkan bahwa peserta lebih mampu menyusun model bisnis secara sistematis, mengidentifikasi peluang pasar, memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari strategi bisnis, serta mengintegrasikan aspek keberlanjutan dalam pengembangan merek fesyen. Keaktifan peserta selama diskusi, praktik, dan pendampingan menunjukkan bahwa pendekatan *Participatory Learning* mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran.

Kegiatan ini juga memberikan manfaat bagi institusi mitra. Melalui kolaborasi internasional dengan Universitas Negeri Jakarta, Politeknik Ibrahim Sultan memperoleh tambahan wawasan mengenai implementasi technopreneurship dalam pendidikan, khususnya pada bidang fesyen. Program ini memperkuat kerja sama akademik antara kedua institusi sekaligus membuka peluang pengembangan kegiatan kolaboratif di bidang pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.

Secara keseluruhan, Program Pengabdian kepada Masyarakat ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa Politeknik Ibrahim Sultan dalam mengembangkan model bisnis fesyen yang inovatif, berbasis teknologi, berorientasi pasar, dan menerapkan prinsip-prinsip sustainable fashion. Pendekatan Participatory Learning terbukti mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan aplikatif, sehingga peserta tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam penyusunan *Business Model Canvas* dan *ReDesign Canvas* sebagai dasar pengembangan bisnis fesyen yang berkelanjutan.

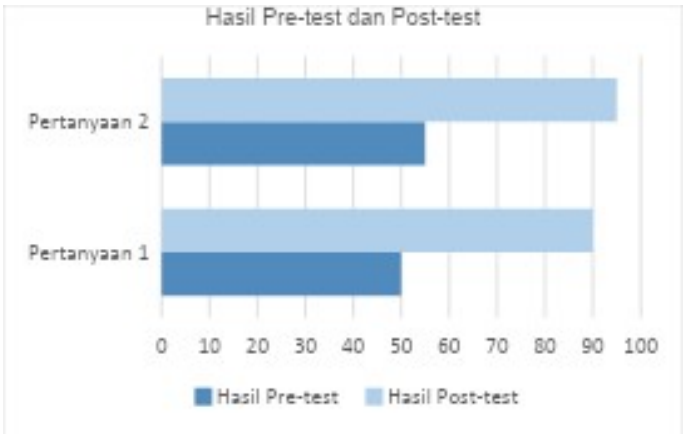
Ketercapaian target luaran dalam program ini meliputi perubahan pengetahuan dalam Menyusun Business Model Canvas (BMC) dan ReDesign Canvas dengan baik dan benar. Berikut ini hasil pre test dan post test pada saat kegiatan pengabdian (lihat table 1 dan 2). Hasil tersebut digambarkan dalam Grafik pada gambar 1 dan gambar 2.

Tabel 1. Rangkuman hasil Pre-test kegiatan PPM

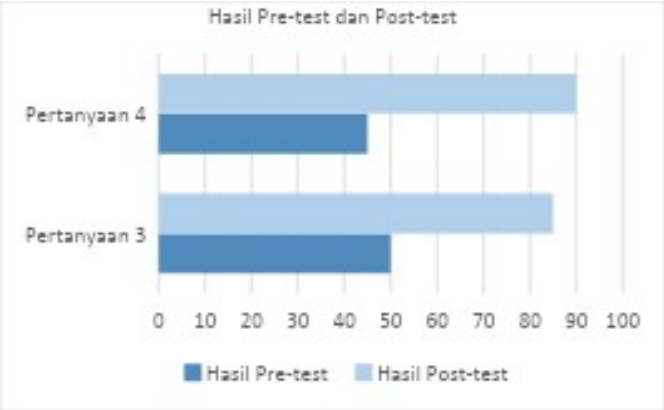
No.	Hasil Pre-test	Persen
1.	Peserta belum memiliki pengetahuan tentang BMC	50
2.	Peserta tidak memahami cara membuat BMC	55
3.	Peserta belum memiliki pengetahuan tentang ReDesign Canvas	45
4.	Peserta tidak memahami cara membuat ReDesign Canvas	45

Tabel 2. Rangkuman hasil Pre-test kegiatan PPM

No.	Hasil Post-test	Persen
1.	Peserta memiliki pengetahuan tentang BMC	90
2.	Peserta memahami cara membuat BMC	95
3.	Peserta memiliki pengetahuan tentang ReDesign Canvas	85
4.	Peserta memahami cara membuat ReDesign Canvas	90



Gambar 1. Grafif hasil Pre-test dan Post-test



Gambar 2. Grafik hasil pre-test dan post-test

Hasil pre-test menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan awal peserta mengenai Business Model Canvas (BMC) dan ReDesign Canvas masih relatif rendah. Sebanyak 50% peserta belum memiliki pengetahuan mengenai BMC, sedangkan 55% peserta belum memahami cara menyusun Business Model Canvas. Selain itu, 45% peserta belum memiliki pengetahuan mengenai ReDesign Canvas dan 45% peserta juga belum memahami cara menyusun ReDesign Canvas. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun peserta memiliki kompetensi dalam bidang desain fesyen, pemahaman mereka mengenai perencanaan model bisnis dan pengembangan bisnis berbasis keberlanjutan masih perlu ditingkatkan.



Gambar 3. Diskusi Pemberian Materi oleh Dosen UNJ dan PIS

Setelah mengikuti seluruh rangkaian pelatihan, hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan pada seluruh indikator. Sebanyak 90% peserta telah memiliki pengetahuan mengenai BMC dan 95% peserta telah memahami cara menyusun BMC. Pada aspek ReDesign Canvas, 85% peserta telah memiliki pengetahuan mengenai konsep ReDesign Canvas, sedangkan 90% peserta telah memahami cara menyusun ReDesign Canvas. Peningkatan hasil post-test menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam menyusun model bisnis fesyen yang sistematis, inovatif, dan berorientasi pada prinsip keberlanjutan. Hasil ini mengindikasikan bahwa pendekatan *Participatory Learning* yang diterapkan mampu mendorong keterlibatan aktif peserta sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mudah dipahami (lihat gambar 3, 4 dan 5).



Gambar 4. Pemberian materi kepada mahasiswa PIS



Gambar 5. Foto bersama tim pelaksana dan peserta di AulaPo liteknik Ibrahim Sultan, Malaysia

5. KESIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) melalui pelatihan Business Model Canvas (BMC) dan ReDesign Canvas berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan technopreneurship mahasiswa Politeknik Ibrahim Sultan, Malaysia, dalam mengembangkan model bisnis fesyen yang inovatif, berbasis teknologi, berorientasi pasar, dan menerapkan prinsip-prinsip sustainable fashion. Pendekatan Participatory Learning mendorong keterlibatan aktif peserta melalui diskusi, praktik, dan pendampingan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan industri fesyen. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep entrepreneurship, technopreneurship, BMC, ReDesign Canvas, serta keberlanjutan dalam bisnis fesyen. Selain meningkatkan kompetensi mahasiswa, kegiatan ini juga memperkuat kolaborasi akademik antara Universitas Negeri Jakarta dan Politeknik Ibrahim Sultan sebagai upaya mendukung pengembangan pendidikan yang berdaya saing global serta berkontribusi terhadap pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya SDG 4, SDG 8, SDG 12, dan SDG 17.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Jakarta atas dukungan pendanaan melalui Program Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) Kolaborasi Internasional. Apresiasi juga disampaikan kepada Politeknik Ibrahim Sultan, Malaysia, atas kerja sama dan dukungannya dalam pelaksanaan kegiatan.

7. DAFTAR PUSTAKA

Berchin, I. I., de Aguiar Dutra, A. R., & Guerra, J. B. S. O. de A. (2021). How do higher education institutions promote sustainable development? A literature review. *Sustainable Development*, *29*(6), 1204–1222. https://doi.org/10.1002/sd.2219.

Bouwmans, M., Lub, X., Orlowski, M., & Nguyen, T.-V. (2024). Developing the digital transformation skills framework: A systematic literature review approach. *Plos One*, *19*(7), e0304127. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0304127.

Budiarti, L., Mellinia, S. P., Fadhila, L. S., Su'daa, S. N., Zaen, M. R., & Noviyanti, S. E. (2024). Digital marketing sebagai strategi peningkatan penjualan produk UMKM di era digital. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, *7*(2), 435–453. https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i2.21760.

Cai, Y. (2023). Towards a new model of EU-China innovation cooperation: Bridging missing links between international university collaboration and international industry collaboration. *Technovation*, *119*, 102553. https://doi.org/10.1016/j.technovation.2022.102553.

Corvello, V., De Carolis, M., Verteramo, S., & Steiber, A. (2022). The digital transformation of entrepreneurial work. *International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research*, *28*(5), 1167–1183. https://doi.org/10.1108/IJEBR-01-2021-0067.

Cumbo, B., & Selwyn, N. (2022). Using participatory design approaches in educational research. *International Journal of Research & Method in Education*, *45*(1), 60–72. https://doi.org/10.1080/1743727X.2021.1902981.

Dana, L.-P., Tajpour, M., Salamzadeh, A., Hosseini, E., & Zolfaghari, M. (2021). The Impact of Entrepreneurial Education on Technology-Based Enterprises Development: The Mediating Role of Motivation. *Administrative Sciences*, *11*(4), 105. https://doi.org/10.3390/admsci11040105.

Dara, V. L., & Kesavan, C. (2025). Analyzing the concept of participatory learning: strategies, trends and future directions in education. *Kybernetes*, *54*(7), 3882–3915. https://doi.org/10.1108/K-12-2023-2581.

Dwijayanti, N. S., Rosmiati, R., Sari, N., Putra, I., & Nasori, A. (2023). Pelatihan Penyusunan Bussines Plan Untuk Menciptakan New Entrepreneur Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Fkip Universitas Jambi. *Estungkara: Jurnal Pengabdian Pendidikan Sejarah*, *2*(2), 1–14. https://doi.org/10.22437/est.v2i2.28343.

Elverina, G. R., & Furinto, A. (2021). Digitalization of Fashion: A Case Study On Digital Marketing Strategy of Modest Fashion Company During Pandemic. *Maneggio: Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, *4*(1), 82–105.

Jardim, J. (2021). Entrepreneurial skills to be successful in the global and digital world: Proposal for a frame of reference for entrepreneurial education. *Education Sciences*, *11*(7), 356. https://doi.org/10.3390/educsci11070356

Liang, Y., Chen, R., Hong, H., Li, S., & Han, L. (2025). Shaping digital entrepreneurial intention in higher education: the role of entrepreneurship education, creativity, and digital literacy among Chinese university students. *Journal of Innovation & Knowledge*, *10*(5), 100788. https://doi.org/10.1016/j.jik.2025.100788.

Liu, Y., Alias, B. S., & Hamid, A. H. A. (2025). Student Entrepreneurship Competence and Its Contribution to Sustainable Development: A Systematic Review in the Context of

Chinese Higher Education. *Sustainability*, *17*(7), 3148. https://doi.org/10.3390/su17073148

Murzyn-Kupisz, M., & Hołuj, D. (2021). Fashion Design Education and Sustainability: Towards an Equilibrium between Craftsmanship and Artistic and Business Skills? *Education Sciences*, *11*(9), 531. https://doi.org/10.3390/educsci11090531

Natari, S. U., & Raharja, S. J. (2022). E-Desain Sebagai Strategi Pemasaran Digital Bagi Badan Usaha Milik Desa (BUMDES) dan Pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Kabupaten Pangandaran. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(3), 621–626. https://doi.org/10.24198/kumawula.v5i3.38614.

Purnama, R., Tajuddin, R. M., & Shariff, S. M. (2021). A Preliminary Study of Sustainable Fashion Design Curriculum. *Environment-Behaviour Proceedings Journal*, *6*(SI6). https://doi.org/10.21834/ebpj.v6iSI6.3044

Purnama, R., Tajuddin, R. M., & Shariff, S. M. (2023). Technopreneur versus Entrepreneur Orientation in Fashion Design Education. *Asian Journal of University Education*, *19*(4), 651–661. https://doi.org/10.24191/ajue.v19i4.24627.

Purnama, R., Tajuddin, R. M., & Shariff, S. M. (2022). Examining Students' Attitudes towards Sustainable Fashion Design Curriculum. *4th International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2021)*, 239–244. https://doi.org/10.2991/assehr.k.220601.052.

Raharja, S. J., Natari, S. U., & Thirafi, L. (2021). Pelatihan strategi bisnis berbasis pengetahuan digital bagi wirausaha eksportir di Kabupaten Pangandaran. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(3), 435–444. https://doi.org/10.24198/kumawula.v4i3.35390.

Rêgo, B. S., Lourenço, D., Moreira, F., & Pereira, C. S. (2024). Digital transformation, skills and education: A systematic literature review. *Industry and Higher Education*, *38*(4), 336–349. https://doi.org/10.1177/09504222231208969.