

PENGEMBANGAN INOVASI DAN KREATIVITAS DENGAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI MENJADI PELUANG USAHA PADA KALANGAN PELAJAR DI SMAN 5 KOTA SERANG

Eka Fitria Rahmawati¹; Cici Handayati²; Muhammad Ikmal Akbar³; Siti Khodijah⁴; Esti Putri Ramadani⁵
Program Studi Akuntansi, Universitas Pamulang
ekaf912@gmail.com, Cicihandayati23@gmail.com, ikmalakbar779@gmail.com, dijahh275@gmail.com,
estiputriramadani123@gmail.com.

ABSTRAK

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kewirausahaan kepada siswa SMAN 5 Kota Serang. Siswa menghadapi kesulitan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menemukan peluang usaha. Latar belakang kegiatan ini adalah meningkatnya jumlah pengangguran di kalangan lulusan sekolah menengah, yang mendorong generasi muda untuk berusaha sendiri. Ketidaktahuan dan pengalaman siswa dalam kewirausahaan dan penggunaan teknologi digital adalah masalah yang dihadapi mitra. Siswa diharapkan untuk memperoleh keterampilan kreatif dan inovatif melalui pengabdian ini, serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam merencanakan dan mendirikan usaha mandiri. Pengabdian ini menggunakan metode pelatihan dan penyuluhan yang menggabungkan teori dan praktik langsung. Fokus kegiatan adalah siswa kelas XII, dan diadakan pada tanggal 17 April 2025. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik pada teknologi dan kewirausahaan. Mereka juga mampu membuat konsep baru seperti platform e-commerce dan aplikasi pembelajaran interaktif. Kegiatan ini menghasilkan kesimpulan bahwa pengenalan kewirausahaan berbasis teknologi memiliki potensi untuk mengubah paradigma siswa dari pengguna teknologi menjadi pencipta usaha.

Kata kunci: Inovasi dan Kreativitas, Peluang Usaha, Teknologi Digital

ABSTRACT

The purpose of this community service is to provide students of SMAN 5 Serang City with understanding and entrepreneurial skills. Entrepreneurship skills to students of SMAN 5 Serang City. Students face difficulties in utilizing digital technology to find business opportunities. The background of this activity is the increasing number of unemployed high school graduates, which encourages the younger generation to do their own business. high school graduates, which encourages the younger generation to strive on their own. Students' ignorance and inexperience in entrepreneurship and the use of digital technology are the problems faced by the partners. Technology is a problem faced by the partners. Students are expected to acquire creative and innovative skills through this service, as well as increasing their confidence in planning and setting up an independent business. This service uses a training and counseling method that combines theory and hands-on practice. The focus of the activity was class XII students, and it was held on April 17, 2025. The results showed that students were very interested in technology and entrepreneurship. entrepreneurship. They were also able to create new concepts such as e-commerce platforms and interactive learning applications. This activity resulted in conclusion that the introduction of technology-based entrepreneurship has the potential to shift students' paradigm from technology users to business creators.

Keywords: *Innovation and Creativity, Business Opportunities, Digital Technology.*

PENDAHULUAN

Dalam sepuluh tahun terakhir, teknologi digital telah berkembang dengan cepat, membuka banyak peluang baru untuk kewirausahaan, khususnya bagi generasi muda. Dalam era industri dan transformasi digital yang semakin masif, penting bagi siswa untuk memahami dan memiliki keterampilan untuk menggunakan teknologi dengan cara yang inovatif dan kreatif. Sudah saatnya generasi muda memiliki mentalitas dan semangat wirausaha. Jangan mengejar impiannya untuk menjadi karyawan atau pegawai. Di negara ini, sebagian besar pengangguran adalah lulusan sekolah menengah. Jumlah lulusan terus meningkat setiap tahun, tetapi jumlah pencari kerja tidak sebanding dengan ketersediaan pekerjaan. Fakta ini harus mendorong generasi muda untuk mendirikan bisnis untuk membuka peluang pekerjaan. Kemajuan teknologi ini mendorong penciptaan lapangan pekerjaan dan membantu pemerintah mengurangi kemiskinan dan meningkatkan kemakmuran negara. Negara ini membutuhkan generasi berikutnya yang memiliki keterampilan, inovasi, dan kreativitas. Dalam menciptakan lapangan kerja bukan hanya untuk diri mereka sendiri, tetapi juga untuk orang-orang di sekitar mereka, wirausahawan memainkan peran penting.

Bisnis sekarang dapat mengembangkan model bisnis yang lebih efisien, mencapai pasar di seluruh dunia, dan berinovasi lebih cepat berkat kemajuan internet dan teknologi informasi. Pengembangan model kewirausahaan berbasis teknologi (technopreneurship) di era bisnis online menjadi fokus utama dalam menghadapi perubahan cepat teknologi informasi dan

internet. Model ini mencakup pemanfaatan platform online, e-commerce, dan aplikasi mobile untuk menciptakan peluang bisnis baru dan meningkatkan efisiensi operasional (Tanjung et al., 2024). Seiring dengan penggunaan teknologi, inovasi dan kreativitas telah membuka banyak peluang usaha bagi siswa di era modern. Ketika siswa memiliki kemampuan digital, mereka dapat memulai berbagai jenis bisnis, seperti membuat konten di media sosial, menawarkan layanan desain grafis, membuat produk digital, dan membangun layanan tutor online. Kegiatan ini tidak hanya mengajarkan anak-anak kewirausahaan dan kemandirian finansial, tetapi juga mengajarkan soft skills seperti menyelesaikan masalah, komunikasi, dan manajemen waktu. Pelajar dapat mengatasi masalah seperti keterbatasan waktu dan sumber daya dengan platform gratis, sistem pre-order, dan belajar dari berbagai sumber daring.

Sayang sekali, beberapa siswa tidak memiliki akses atau tidak siap untuk menghadapi tantangan ini. SMAN 5 adalah salah satu sekolah menengah di Kota Serang yang menghadapi masalah ini. Meskipun mereka memiliki sumber daya manusia yang luar biasa, kebanyakan siswanya tidak tahu apa itu kewirausahaan. Mereka mungkin tidak yakin untuk memulai bisnis sendiri, dan mereka tidak memiliki pengalaman yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi saat membangun ide bisnis. Masalah ini sangat penting karena pelajar seharusnya membawa perubahan dan menjadi penggerak ekonomi kreatif. Ketidakmampuan siswa untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai alat bantu kewirausahaan menunjukkan

bahwa sistem pembelajaran belum sepenuhnya menyesuaikan diri dengan perubahan zaman.

Pelajar memiliki peluang untuk menjadi generasi wirausaha muda yang inovatif dan produktif jika mereka memiliki semangat untuk berinovasi dan beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Dengan teknologi saat ini yang memudahkan banyak hal, pelajar memiliki peluang besar untuk memulai bisnis. Mereka tidak perlu memiliki modal besar atau tempat khusus untuk memulainya. Pelajar sudah dapat menciptakan dan mengembangkan usaha dari lingkungan sekitar mereka sendiri jika mereka memiliki kreativitas, koneksi internet, dan keinginan untuk belajar.

Ada beberapa peluang usaha bagi pelajar dengan menggunakan pemanfaatan teknologi:

1. Jualan Online (Produk Fisik)

Pelajar dapat mulai berwirausaha dengan menjual barang fisik secara online, misalnya menjadi reseller atau dropshipper untuk aksesoris telepon, alat tulis unik dan lucu, pakaian anak-anak, produk perawatan kulit, atau snack. Melalui platform media sosial seperti Instagram, TikTok, atau Facebook, aktivitas ini dapat dilakukan dengan mudah dan dapat dibantu oleh WhatsApp atau platform perdagangan untuk mengatur pemesanan dan pengiriman.

2. Jasa Desain Grafis dan Konten Digital

Mereka menyediakan layanan desain grafis dan pembuatan konten digital untuk siswa yang tertarik dengan seni dan desain. Pamflet, kartu ucapan, desain feed Instagram, dan layanan pembuatan tugas atau presentasi visual adalah beberapa contoh layanan yang dapat ditawarkan. Selain itu, mereka memiliki kemampuan untuk menjual template undangan digital dan e-sertifikat. Aplikasi yang mudah diakses melalui ponsel seperti Canva, Adobe Express, dan CapCut dapat digunakan untuk menyelesaikan semua layanan ini, sehingga sangat sesuai untuk siswa yang ingin mendirikan usaha dengan fleksibilitas dan tanpa modal yang signifikan.

3. Konten Kreator (TikTok, Instagram, YouTube)

siswa dapat mencoba membuat konten sendiri di situs web seperti TikTok, Instagram, atau YouTube. Profesi ini dapat menghasilkan pendapatan melalui endorsement produk, penggunaan afiliasi (seperti toko Shopee atau TikTok) dan monetisasi konten YouTube. Pelajar dapat membuat konten yang

relevan dengan kehidupan mereka, seperti nasihat tentang belajar, rutinitas sekolah, review makanan murah di kantin, atau tutorial mengedit video.

4. Dropship

Dropship adalah model bisnis lain yang cocok untuk pelajar. Ini adalah sistem penjualan di mana siswa hanya perlu menjadi perantara antara pembeli dan supplier, dan mereka memperoleh keuntungan dari selisih harga jual. Sangat cocok untuk pelajar yang ingin belajar berbisnis karena model ini memiliki modal dan risiko yang sangat kecil.

5. Menjual Produk Digital

Pelajar juga dapat memanfaatkan kemampuan digital mereka dengan menjadi penjual produk digital. Template PowerPoint, e-book materi pembelajaran, dan preset foto untuk edit adalah beberapa produk yang dapat dibuat dan dijual. Produk digital dapat dipasarkan melalui media sosial seperti Instagram, grup Telegram, atau platform seperti Shopee Digital, yang membuat distribusi dan jangkauan pelanggan menjadi lebih mudah.

Beberapa penelitian dan program pengabdian kepada masyarakat

sebelumnya telah berupaya meningkatkan literasi kewirausahaan serta pemanfaatan teknologi digital di kalangan pelajar (Widodo, 2021; Sari & Nugroho, 2020). Namun, pendekatan yang benar-benar terintegrasi antara aspek inovasi, kreativitas, dan teknologi digital secara komprehensif masih terbatas, terlebih yang secara khusus menargetkan SMAN 5 Kota Serang.

Tujuan program pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk menjadi inovatif dan kreatif dan untuk memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan peluang usaha. Kegiatan ini juga bertujuan untuk menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam merancang dan memulai usaha mandiri mereka sendiri. Selain itu, program ini bertujuan untuk menumbuhkan pola pikir kewirausahaan, atau mindset kewirausahaan, yang sesuai dengan zaman.

Program ini tidak hanya membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka, tetapi juga membantu sekolah membuat kurikulum kewirausahaan yang lebih kontekstual dan berguna. Dengan munculnya generasi muda yang siap bersaing dan berkontribusi dalam dunia usaha berbasis digital, masyarakat luas juga akan merasakan efeknya. Program ini menggabungkan pelatihan kewirausahaan dengan praktik langsung melalui teknologi digital untuk menyelesaikan masalah mitra. Dengan mengeksplorasi ide inovatif dan menggunakan berbagai aplikasi digital yang relevan, seperti media sosial dan platform e-commerce, siswa akan terlibat secara aktif dalam proses pembuatan barang atau jasa yang memiliki nilai jual.

Diharapkan bahwa kegiatan ini mengubah paradigma siswa dari hanya pengguna teknologi menjadi pencipta dan pengelola usaha berbasis teknologi secara mandiri. Dengan demikian, program pengabdian ini merupakan langkah strategis dalam membentuk generasi muda yang inovatif, kreatif, dan siap berkompetisi di ekosistem digital modern.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas (SMAN) 5 Kota Serang pada tanggal 17 April 2025. Siswa kelas XII adalah target utama kegiatan ini, karena mereka berada di tahap perkembangan yang sangat baik di mana mereka dapat dikenalkan dengan dunia kewirausahaan teknologi. Pilihan lokasi ini didasarkan pada temuan dari observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa tidak memahami kewirausahaan dan cara terbaik untuk menggunakan teknologi digital. Kegiatan ini menggunakan metode pengabdian yang menggabungkan penyuluhan dan pelatihan. Pemahaman dasar tentang konsep kewirausahaan dan peran penting teknologi digital dalam mendukung usaha diberikan melalui pelatihan.

Selain itu, instruksi diberikan dengan materi yang difokuskan pada topik-topik tertentu seperti penggunaan media sosial untuk promosi dan pemanfaatan platform e-commerce. Modul pelatihan, media presentasi, dan lembar observasi digunakan dalam kegiatan ini. Proses pelaksanaan dimulai dengan observasi awal, pembuatan materi pelatihan, pelaksanaan kegiatan secara langsung di institusi, dan evaluasi akhir untuk mengevaluasi seberapa efektif kegiatan itu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari program pengabdian kepada masyarakat di SMAN 5 Kota Serang adalah untuk mengajarkan dan mengajarkan siswa tentang cara menggunakan teknologi digital untuk meningkatkan kreativitas, inovasi, dan kewirausahaan. Hasilnya menunjukkan bahwa program ini memberikan dampak positif pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa.



Gambar 1. Sosialisasi bersama siswa/siswi SMAN 5 Kota Serang

Kegiatan ini dilakukan secara berurutan. Siswa diamati saat mereka mempelajari teknologi digital dan kewirausahaan, dan kemudian mereka diberi instruksi langsung tentang cara promosi diri melalui platform e-commerce dan media sosial. Siswa tampaknya sangat antusias selama kegiatan berlangsung. Ini ditunjukkan oleh partisipasi mereka dalam diskusi dan tanya jawab.

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah menunjukkan kepada siswa SMAN 5 kota serang betapa pentingnya memahami konsep teknologi dan kewirausahaan. Siswa lebih memahami kewirausahaan digital. Setelah program ini, sebagian besar siswa menjadi lebih mampu mengembangkan ide bisnis secara terstruktur, kreatif, dan logis daripada sebelumnya, di mana mereka merasa asing

dan tidak percaya diri untuk memulai bisnis. Salah satu bukti bahwa pelatihan mendorong siswa untuk lebih kreatif adalah munculnya konsep usaha yang sesuai dengan tren saat ini, seperti desain digital, makanan ringan kontemporer, dan aksesoris buatan tangan.

Gambar 2. Pembagian hadiah setelah siswa/siswi SMAN 5 Serang mengerjakan kuis

Siswa diminta untuk mengerjakan kuis yang berkaitan dengan materi pelatihan setelah kegiatan, yang menunjukkan apakah program ini berhasil. Mayoritas siswa mampu memberikan jawaban yang tepat, menunjukkan pemahaman mereka tentang materi yang diberikan. Selain itu, ada beberapa siswa yang menggunakan pengetahuan yang mereka pelajari untuk menjual barang melalui media sosial secara mandiri. Ini menunjukkan pergeseran sikap ke arah yang lebih proaktif dan produktif. Aktivitas ini meningkatkan kepercayaan diri siswa secara sosial dan psikologis. Sekarang, banyak orang yang sebelumnya enggan berbicara di depan umum dapat dengan mudah menyampaikan pendapat dan gagasan bisnis mereka. Ini menunjukkan bahwa pendidikan berbasis praktik dapat meningkatkan kewirausahaan dan soft skills, yang sangat penting di era digital.

Program ini tidak hanya mengajarkan kewirausahaan digital, tetapi juga mengajarkan cara berpikir yang inovatif, kreatif, dan adaptif terhadap kemajuan teknologi. Penggabungan teknologi, inovasi, dan kreativitas dalam pendidikan benar-benar membantu menyiapkan generasi muda yang mandiri dan siap bersaing di dunia bisnis.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa SMAN 5 Kota Serang sangat tertarik untuk menggunakan teknologi untuk mengembangkan ide-ide inovatif dan kreatif mereka. Beberapa ide kreatif dan inovatif yang muncul antara lain:

- a. Siswa memiliki gagasan untuk membuat platform e-commerce



seederhana yang mempromosikan produk kerajinan tangan atau makanan khas lokal yang dibuat oleh siswa atau masyarakat sekitar. Mereka percaya bahwa teknologi dapat memperluas pasar produk lokal.

- b. Beberapa siswa ingin membuat aplikasi dengan materi pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran tertentu. Mereka sadar bahwa teknologi dapat membuat pendidikan lebih menarik dan efektif.

Memanfaatkan Teknologi untuk Mewujudkan Peluang Usaha, Siswa dapat mencoba menggunakan berbagai platform teknologi meskipun mereka masih dalam tahap awal. Beberapa pemanfaatan teknologi yang terlihat adalah sebagai berikut:

- a. Siswa dapat menggunakan platform media sosial seperti TikTok dan Instagram untuk mempromosikan barang atau ide mereka kepada teman, keluarga, dan komunitas sekolah mereka.
- b. Siswa dapat menggunakan aplikasi desain grafis sederhana seperti

Canva untuk membuat logo, poster promosi, atau desain produk.

- c. Beberapa siswa mulai mencoba berjualan melalui platform e-commerce seperti shopee.

KESIMPULAN DAN SARAN

Di SMAN 5 Kota Serang, program pengabdian masyarakat berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa kelas XII tentang kewirausahaan berbasis teknologi. Mereka diberi pelatihan dan bimbingan untuk mengembangkan ide-ide inovatif dan kreatif yang menggunakan teknologi digital sebagai alat untuk menciptakan peluang usaha, mengubah paradigma mereka dari sekadar pengguna teknologi menjadi pencipta dan pengelola usaha mandiri. Program ini tetap berjalan lancar meskipun terbatas oleh jadwal sekolah yang padat dan memberikan manfaat besar dalam menanamkan pola pikir kewirausahaan pada generasi muda. Keberhasilan ini mendukung bahwa kurikulum sekolah harus memasukkan materi kewirausahaan yang kontekstual. Ini akan membuatnya lebih sesuai dengan perkembangan zaman dan memenuhi persyaratan pasar kerja yang berbasis digital. Oleh karena itu, institusi pendidikan harus mengembangkan kurikulum kewirausahaan yang lebih kontekstual dan berkelanjutan yang berfokus pada penggunaan teknologi digital. Selain itu, siswa harus diberikan pelatihan lanjutan dan bimbingan praktis secara teratur untuk mempelajari cara menjalankan bisnis online dan membuat produk digital baru. Akses dan fasilitas seperti laboratorium komputer dan perangkat lunak desain sangat penting untuk mendukung pembelajaran kewirausahaan berbasis teknologi. Agar siswa lebih siap menghadapi tantangan ekonomi kreatif di masa depan, mereka dapat mengembangkan kemitraan dengan pelaku bisnis lokal dan peluang pasar melalui platform digital e-commerce. Agar

dampak positif dari pengembangan teknologi kewirausahaan dapat dirasakan lebih luas oleh generasi muda, program serupa harus diperluas ke sekolah lain di daerah ini.

REFERENSI

- Basri, M., & Ardasanti, A. (2024). *Menumbuhkan Jiwa Entrepreneur Mahasiswa melalui Pelatihan Kreativitas dan Inovasi*. 9(8), 1464–1470.
- Berthanila, R., Ramadani, N., Roihan, M. A., Negara, A., Raya, U. S., Raya, U. S., Informatik, T., Informatika, F. T., & Raya, U. S. (2024). *Tumbuhkan Jiwa Kewirausahaan : Pengalaman Menginspirasi Generasi Muda*.
- Farradinna, S., Mardatillah, A., Haris, A., & Ruzain, R. B. (2024). Pelatihan Membuat Handcraft Untuk Membangun Jiwa Kewirausahaan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Pekanbaru, Riau. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 5(1), 131–146. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v5i1.2434>
- FH, Y., Hasmidyani, D., Susanti, E., & Budiman, M. A. (2023). Menumbuhkan Semangat Wirausaha Mahasiswa melalui Webinar Kewirausahaan Berkelanjutan. *Warta LPM*, 26(1), 22–30. <https://doi.org/10.23917/warta.v26i1.769>
- Komara, E., Rukhaida, I., Wardani, D., & Yogaswara, S. P. (2024). Analisis Psikologi Implementasi Program Kewirausahaan di SMK untuk Membangun Jiwa Entrepreneurship. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1267–1276.

- Paat, M., & Moku, Y. B. (2023). Pelatihan Pembelajaran Berbasis Daring Melalui Metode Interaktif di Desa Pineleng, Kabupaten Minahasa. *Madaniya*, 4(3), 1185–1192.
<https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/540%0Ahttps://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/download/540/372>
- Putri, L. D., Annisarizki, A., Salsabila, V. S., & Hakiki, R. (2023). Peningkatan Literasi Digital Siswa Remaja Smkn 1 Kota Serang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(1), 408.
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i1.13609>
- Sari, D. D., & Rini, T. P. W. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Sosialisasi Literasi Digital Di Sekolah Dasar. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(4), 3311.
<https://doi.org/10.31764/jmm.v6i4.9597>
- Studi, P., Profesi, P., Keguruan, F., & Raya, U. P. (2024). *Edukasi kewirausahaan berbasis digital melalui pelatihan pendampingan bagi siswa tingkat Sekolah Menengah Atas*. 8, 1497–1506.
- Tanjung, A., Tussa'diyah Hasibuan, I., Khotima, N., Suwandi, S., Universitas, M., Negeri, I., & Utara, S. (2024). Pengembangan Model Kewirausahaan Berbasis Teknologi (Technopreneurship) Di Era Bisnis Online. *Jurnal Ilmu Manajemen, Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 2(1), 163–173.
<https://doi.org/10.58192/wawasan.v2i1.1515>
- Yulianto, D. (2020). Peran Pendidikan dalam Pembentukan Jiwa Wirausaha. *Pos Kota*, 1.
<https://poskota.co/2020/06/20/peran-pendidikan-dalam-pembentukan-jiwa-wirausaha/>