

Sosialisasi Peningkatan Wirausaha Dengan Memanfaatkan Teknologi Pada Guru Sma Darul Ilmi Murni

Debi Masri

Program Studi Kewirausahaan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Battuta

mrdebbimasri@gmail.com

Received: 07.02.2022	Revised: 20.02.2022	Accepted: 25.02.2022	Available online: 03.03.2022
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

Abstract: *This service aims to provide understanding to Darul Ilmi Murni High School teachers that being an entrepreneur in this technological era is very easy and easy. Advances in information and communication technology in business development are growing rapidly. Of course, this has an impact on increasing competition in business, education, industry and UMKM. However, the results obtained have not led to an increase in the ability to specialize in entrepreneurship for teachers at Darul Ilmi Murni. The purpose of this study was to take advantage of technological developments for Darul Ilmi Murni High School teachers. The sample used consisted of teachers and several students of SMA Darul Ilmi Murni. Collecting data using questionnaires and interviews. The results showed that there are 8 characters that affect the ability of the technopreneur being studied. The entrepreneurial character includes optimization of technology and information, scientific implementation, self-confidence, results-oriented, risk-taking, leadership, product originality, and future-oriented.*

Keywords: *Entrepreneurship, Utilization of Technology, Darul Ilmi Murni High School Teachers*

Abstrak: Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada guru-guru SMA Darul Ilmi Murni bahwa untuk menjadi wirausaha di era teknologi ini sangat mudah dan gampang. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam perkembangan bisnis semakin pesat. Tentu saja, hal ini berdampak pada meningkatnya persaingan bisnis, pendidikan, industri dan UMKM. Namun demikian, luaran yang diperoleh belum mengarah pada peningkatan kemampuan dalam berwirausaha khusus kepada guru-guru yang ada di Darul Ilmi Murni. Tujuan penelitian ini adalah memanfaatkan perkembangan teknologi pada guru-guru SMA Darul Ilmi Murni. Sampel yang digunakan terdiri dari guru-guru dan beberapa siswa sekolah SMA Darul Ilmi Murni. Pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan ada 8 karakter yang berpengaruh terhadap kemampuan technopreneur yang dikaji. Karakter wirausaha tersebut meliputi optimalisasi teknologi dan informasi, implementasi keilmuan, percaya diri, berorientasi hasil, pengambilan resiko, kepemimpinan, orisinalitas produk, dan berorientasi masa depan.

Kata kunci: Wirausaha, Pemanfaatan Teknologi, Guru-Guru SMA Darul Ilmi Murni

1. PENDAHULUAN

Dunia telah beralih dari era industrialisasi ke era informasi yang kemudian melahirkan masyarakat informasi (*information society*). Rogers menyatakan bahwa *information society* adalah sebuah masyarakat yang sebahagian besar angkatan kerjanya adalah pekerja di bidang informasi, dan informasi telah menjadi elemen yang dianggap paling penting dalam kehidupan. Informasi diakui sebagai sebuah komoditi yang dapat dijual, diberikan dikopi, diciptakan, disalahartikan, didistorsikan bahkan dicuri. Secara sederhana, banyak orang yang sudah memahami dan memiliki konsep tentang sifat dan pemilihan informasi yang dahulunya tidak disadari. Informasi merupakan salah satu di antara tiga sumber daya dasar (*basic resources*) selain potensi material dan energi. Oleh karena itu, seperti halnya materi dan energi, informasi dianggap tidak memiliki kegunaan praktis bila tidak dioperasionalkan, dan informasi hanya dapat dioperasionalkan melalui komunikasi. Informasi merupakan unsur pokok yang secara implisit melekat dalam konsep pembangunan yang terencana. Kegiatan pembangunan manapun juga hanya dapat berlangsung dan mencapai sasaran bila dalam setiap tahapannya—perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan—didasarkan pada informasi yang memadai. Informasi memang diperoleh melalui kegiatan komunikasi tetapi yang sesungguhnya yang menentukan nilai komunikasi adalah informasi yang dibawanya. Saat ini, kita telah berada berada dalam sebuah era yang sarat dengan teknologi komunikasi dan informasi.

Dalam industri kreatif dewasa ini, startup digital memiliki peran sentral dalam melahirkan inovasi yang dapat memajukan ekonomi kreatif, khususnya di Indonesia yang memiliki pangsa pasar potensial yang sangat besar seiring dengan lahirnya golongan kelas menengah (*middle-income class*).

Hal ini telah dibuktikan dengan semakin banyaknya *startup* digital baru yang lahir di Indonesia dan berkonsentrasi untuk mengembangkan produknya untuk memenuhi kebutuhan pasar domestik, di samping pasar internasional. Namun, banyaknya jumlah *startup* yang lahir juga berbanding lurus dengan jumlah *startup* yang gugur dalam perjalanannya. Banyak faktor yang menjadi alasan dari kegagalan sejumlah *startup* tersebut.

Faktor yang cukup berpengaruh adalah kurang diperhatikannya aspek manajemen bisnis dalam pengelolaan *startup* seperti tidak adanya perencanaan bisnis yang matang, kurangnya pemahaman yang mendalam akan karakteristik pasar yang ingin dilayani, pengelolaan arus kas yang salah sehingga menyebabkan *startup* kekurangan dana dan tidak dapat melanjutkan operasionalnya, dan lain-lain. Faktor-faktor tersebut menyebabkan investor, baik investor individu maupun lembaga seperti venture capital, enggan untuk melakukan investasi yang cukup besar terhadap *startup* di Indonesia. Padahal, minat dan kesiapan pendanaan dari investor lokal dan asing sangat tinggi karena mereka dapat melihat tren industri kreatif di Indonesia pada masa mendatang yang memiliki potensi pasar yang sangat besar. Alhasil, sebagian investor masih bersikap *wait-and-see* dan lebih tertarik untuk masuk ke negara tetangga yang pengembangan *startup*-nya lebih maju seperti Singapura. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mematangkan *startup* di Indonesia. Salah satunya adalah melalui kegiatan inkubasi bisnis yang saat ini sudah cukup jamak ditemui di Indonesia. Inkubator bisnis dapat dianggap sebagai fasilitator yang akan memberikan pendampingan dan dukungan kepada *startup* di fase awal. Dukungan tersebut dapat berupa dukungan fisik (seperti penyediaan ruangan kantor bersama, perangkat teknologi, dll) hingga dukungan non-fisik (seperti pelatihan, perencanaan bisnis, perencanaan finansial, dll).

Kemajuan teknologi telah memberikan sumber (*resources*) informasi dan komunikasi yang amat luas dari apa yang telah dimiliki manusia. Meskipun peranan informasi dalam beberapa dekade kurang mendapat perhatian, namun sesungguhnya kebutuhan akan informasi dan komunikasi itu merupakan hal yang tidak kalah pentingnya dari kebutuhan sandang dan pangan manusia. Dengan perpaduan antara kemampuan teknologi tinggi dan jaringan-jaringan global, maka produksi informasi dapat meningkat dengan amat cepat. Howard Frederick menyatakan bahwa laju pertumbuhan dan akumulasi pengetahuan era informasi meningkat sangat cepat eksponensial. Sebagai perbandingan andaikata informasi di dunia pada tahun 1 jumlahnya disamakan dengan satu unit, maka penggandaan (*doubling*) pertama memakan waktu 1500 tahun, yang kedua 250 tahun, dan selanjutnya pada awal abad 20 menjadi 150 tahun. Sementara itu, Jacques Valee memperkirakan penggandaan tersebut berlangsung setiap 18 tahun, dan James Martin menyatakan penggandaan tersebut turun 5 tahun sekali pada 1970an dan pada tahun 2000an menjadi tiga tahun sekali. Revolusi informasi, biasanya difahami sebagai perubahan yang dihasilkan oleh teknologi informasi. Dua bentuk teknologi komunikasi manusia yang terpenting adalah teknologi untuk menyalurkan informasi dan sistem komputer modern untuk memprosesnya. Dikatakan revolusi karena dapat memberikan perubahan yang amat cepat dalam kehidupan manusia.

Terdapat dua faktor yang mendasari dan mengarahkan revolusi informasi yang dapat mempengaruhi struktur kekuasaan dunia, yaitu Pertama, perkembangan yang cepat serta penyebaran yang luas dari pengetahuan dan informasi dalam segala bidang. Kedua peningkatan pentingnya pengetahuan dalam produksi kekayaan serta penurunan relatif dari nilai sumber-sumber material. Mengacu pada Rencana Strategis Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Tahun 2015-2019 disebutkan bahwa untuk dapat memenuhi harapan masyarakat agar Perguruan Tinggi juga berperan sebagai agen pembangunan sosial dan ekonomi, salah satunya adalah meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemercepatan pertumbuhan wirausaha. Selain itu, mengacu pada tantangan Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan peningkatan digitalisasi manufaktur yang didorong oleh empat faktor: (1) peningkatan volume data, kekuatan komputasi, dan konektivitas; (2) munculnya analisis, kemampuan, dan kecerdasan bisnis; (3) terjadinya bentuk interaksi baru antara manusia dengan mesin; dan 4) perbaikan instruksi transfer digital ke dunia fisik, seperti robotika dan 3D printing (Lee, J., dkk, 2013). Prinsip dasar industri 4.0 adalah penggabungan mesin, alur kerja, dan sistem,

dengan menerapkan jaringan cerdas di sepanjang rantai dan proses produksi untuk mengendalikan satu sama lain secara mandiri (Liffler, M., & Tschiesner, A., 2013).

Mereka yang menjadi wirausaha adalah orang-orang yang mengenal potensi dan belajar mengembangkannya untuk menangkap peluang serta mengorganisasi usaha dalam mewujudkan cita-citanya. Kewirausahaan merupakan kemampuan kreatif dan inovatif, jeli melihat peluang dan selalu terbuka untuk setiap masukan dan perubahan yang positif yang mampu membawa bisnis terus bertumbuh serta memiliki nilai. Salah satu pendorong terciptanya inovasi selain perubahan dan keharusan untuk beradaptasi adalah kesadaran akan adanya celah antara apa yang ada dan apa yang seharusnya ada, dan antara apa yang diinginkan oleh masyarakat dengan apa yang sudah ditawarkan ataupun dilakukan oleh pemerintah, sektor swasta maupun Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM).

Maka dengan terlaksananya dan melalui pengabdian kepada masyarakat ini sebagai wujud perhatian perguruan tinggi, dosen program studi kewirausahaan universitas battuta memberikan sosialisasi untuk meningkatkan kemampuan guru-guru SMA Darul Ilmi Murni sebagai wirausaha dan harapannya setelah ini guru-guru SMA Darul Ilmi Murni bisa memahai bahkan menerapkan 8 hal yaitu optimalisasi teknologi dan informasi, implementasi keilmuan, percaya diri, berorientasi hasil, pengambilan resiko, kepemimpinan, orisinalitas produk, dan berorientasi masa depan.

2. METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan atau desain penelitian eksperimental sebenarnya (*true experimental design*). Sampel dalam penelitian ini adalah 20 orang guru-guru SMA Darul Ilmi Murni. Adapun metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode wawancara, observasi dan angket. Penelitian ini menggunakan metode wawancara untuk mendapatkan data terkait dengan guru-guru SMA Darul Ilmi Murni, keberagaman serta informasi tentang kegiatan sosialisasi pengabdian masyarakat. Metode observasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data atau informasi di lapangan. Penelitian ini menggunakan angket untuk memperoleh data tentang minat berwirausaha guru-guru SMA Darul Ilmi Murni. Adapun teknis analisis data menggunakan paired sample test untuk memperoleh perbedaan minat berwirausaha guru-guru SMA Darul Ilmi Murni sebelum dan sesudah pemanfaatan teknologi digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hubungan antara kurikulum dengan kewirausahaan

Sedikit kita menyinggung hubungan antara kewirausahaan dengan kurikulum dimana penerapan *entrepreneurship* pada kurikulum mata kuliah dilakukan secara terintegrasi dan berkesinambungan yang lebih mengarah pada peningkatan keterampilan (Izzhati, D. N., Setyaningrum, R., & Agustini, D., 2013). Pada tahap ini, kurikulum pada mata kuliah Kewirausahaan berjumlah 2 sks. Mata kuliah ini diterapkan pada semua program studi kewirausahaan yang ada di Universitas Battuta dan dilaksanakan untuk semester VII. Model pembelajaran yang digunakan mengarah pada keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaboratif, komunikasi, dan berorientasi produk. Dosen pengampu berupa team teaching yang menguasai bidang kewirausahaan, ekonomi dan bisnis, dan teknologi. Proses pembelajaran terintegrasi dengan media pembelajaran berbasis *e-learning* dengan menggunakan Moodle atau platform gratis yang disediakan oleh google. Ada 3 tahap kegiatan inti yang dilakukan yaitu pemberian motivasi bisnis, proses pembelajaran, dan kompetisi bisnis.

Tahap pertama pembelajaran dimulai dari pemberian motivasi bisnis. Mahasiswa yang sudah memiliki rintisan bisnis atau belum, diberikan pembekalan berupa talkshow dan workshop. Pada tahap ini, motivator bisa dari dosen pengampu dan dari luar kampus yang memiliki kompetensserta memiliki pengalaman bisnis. Motivasi bisnis dilakukan dengan mengundang pengusaha-pengusaha muda di Kota Medan yang sudah sukses. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa lebih yakin bahwa kesuksesan bisa dilakukan oleh siapa saja. Motivasi merupakan suatu kebutuhan untuk meyakinkan diri dalam mencapai

tujuan. Pemberian motivasi mampu meningkatkan kinerja dan membangkitkan ide untuk menentukan suatu tujuan bisnis (Shahzadi, I., Javed, A., Pirzada, S. S., Nasreen, S., & Khanam, F., 2014). Hasilnya menunjukkan bahwa kegiatan workshop yang diberikan terbukti efektif. Berdasarkan Gambar diatas, terdapat 22% mahasiswa memiliki usaha dalam bidang jasa dan perdagangan, 54% dalam bidang makanan dan minuman, 20% dalam bidang produksi dan budidaya, dan 2% dalam bidang teknologi.



Gambar 1. Presentase Jumlah Wirausaha

Tahap kedua, proses pembelajaran. Tahap ini berisi pemberian materi yang sudah disesuaikan dengan kurikulum dan rencana pembelajaran, konsultasi bisnis, dan pelatihan kewirausahaan. Hal yang menarik dalam pemberian konsultasi bisnis, mahasiswa dapat berkomunikasi dengan dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan berbantuan media *Moodle* dan *platform* gratis yang disediakan oleh *google*. Mahasiswa bisa melakukan konsultasi kapanpun jika merasa mengalami permasalahan terkait perkuliahan maupun usaha yang dilakukan. Pelatihan kewirausahaan difokuskan pada aspek peningkatan skill dari sisi integrasi teknologi. Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan mencakup pelatihan motivasi berwirausaha, manajemen usaha, penyusunan proposal kelayakan usaha, dan pelatihan teknis usaha. Pesatnya teknologi informasi dan komunikasi, memberikan dampak yang signifikan pada tumbuhnya dunia usaha. Keduanya merupakan dua alat dasar yang dibutuhkan dalam kegiatan kewirausahaan (Tavakoli, A., 2013).

Sehingga, perlunya pembelajaran teknologi sejak dini terhadap mahasiswa khususnya dalam pemanfaatannya terhadap bisnis. Tahap ketiga yaitu business competition. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk lomba produk wirausaha mahasiswa. Dalam tahap ini dilakukan penilaian ide usaha dan prospek usaha. Hal ini dilakukan sebagai upaya mendorong tumbuhnya jiwa wirausaha bagi mahasiswa. Kompetisi dipandang sebagai suatu kesempatan untuk mencari pengalaman baru, meningkatkan kompetensi, dan implementasi bisnis. Dampaknya, mahasiswa dapat memiliki pengalaman baru terkait pemasaran, inovasi produk, keuangan, dan relasi baru (Watson, K., McGowan, P., & Cunningham, J. A., 2018). Kegiatan bazar dilakukan dalam bentuk kelompok yang dilakukan oleh semua prodi yang menempuh mata kuliah kewirausahaan.

3.2. Kewirausahaan

Salah satu manfaat dari kewirausahaan sosial adalah untuk membangun sebuah bisnis sebagai solusi untuk permasalahan sosial ekonomi, pendidikan, lingkungan dan berbagai permasalahan yang telah menjadi tantangan dunia. Seperti yang diungkapkan Bill Drayton, seorang innovator publik yang mendirikan Ashoka Foundation menulis bahwa cara yang paling efektif untuk mempromosikan dapat merumuskan solusi inovatif yang berkelanjutan dan dapat ditiru baik nasional maupun global. Berikut adalah peran wirausaha sosial dalam perekonomian suatu Negara yaitu:

- Menciptakan lapangan kerja
- Mengurangi pengangguran

- Meningkatkan pendapatan masyarakat
- Mengombinasikan factor-faktor produksi (alam, tenaga kerja, modal dan keahlian)
- Meningkatkan produktivitas nasional

Menjadi wirausaha sosial tidaklah mudah. Wirausaha sosial melihat permasalahan sosial sebagai peluang usaha serta memiliki keberanian dan mengambil risiko untuk menyelesaikannya. Namun melihat peluang di era digitalisasi ini sangat lebih banyak peluang untuk menjadi wirausaha. Kewirausahaan memiliki arti yang cukup luas, karena menyebutkan seseorang atau setiap orang, yang mampu menangkap peluang-peluang usaha, kemudian peluang usaha tersebut dijadikannya sebagai lahan bisnis dengan mencurahkan segenap waktunya untuk menciptakan peluang bisnis. Setelah tercipta peluang bisnis, seorang wirausaha akan mempertahankan jalan bisnisnya, mengembangkan jalan bisnisnya dan bahkan memperluas jaringan bisnisnya sesuai dengan tujuan utama dalam berwirausaha.

Wirausaha adalah jalan pekerjaan seseorang yang dijalankan dengan kemungkinan memperoleh keuntungan dan kemungkinan memperoleh kerugian yang tak terhingga berdasarkan skala kualitas seseorang tersebut, sehingga untuk melangkah berwirausaha diperlukan pribadi-pribadi tangguh, pribadi pantang menyerah, percaya diri, kemampuan mental-emosional dan kemampuan membaca peluang. Kemampuan berwirausaha di dasari atas sebuah kepentingan membaca peluang untuk pengembangan sebuah usaha, tersedianya cukup waktu untuk mengimprofisasikan kreatifitas usahanya, dan dorongan yang kuat dalam menguasai pasar. Sehingga dalam hal ini diperlukan konsep-konsep dasar berwirausaha agar tidak terjebak dalam kemacetan improfisasi.

3.3. Pemanfaatan Teknologi

Perkembangan teknologi yang semakin cepat memberikan perubahan pada beberapa aspek. Pesatnya kemajuan teknologi informasi dinamakan dengan "*Digital Revolution*". Kemajuan teknologi erat kaitannya dengan istilah revolusi industri 4.0. Kemajuan teknologi pada era ini selain memberikan banyak manfaat juga memberikan tantangan. Otomatisasi yang berkembang akhir-akhir ini juga sangat dipengaruhi oleh teknologi. Teknologi dapat menggabungkan dunia fisik, digital, dan biologi secara fundamental yang pada akhirnya dapat mengubah pola hidup dan interaksi manusia (Tjandrawinata, 2016). Lee et. al (2013) menjelaskan bahwa Industry 4.0 ditandai dengan meningkatnya digitalisasi manufaktur yaitu: 1) peningkatan volume data, kekuatan komputasi, dan konektivitas; 2) munculnya analisis, kemampuan, dan kecerdasan bisnis; 3) terjadinya bentuk interaksi baru antara manusia dengan mesin; dan 4) perbaikan instruksi transfer digital ke dunia fisik, seperti robotika dan 3D printing. Dengan kata lain, industri 4.0 merupakan perubahan yang fundamental cara hidup dan proses kerja yang berkaitan dengan kemajuan teknologi dimana terdapat pengintegrasian system kerja dengan digitalisasi.

Revolusi industri 4.0 merupakan dampak dari kemajuan teknologi yang berkembang pesat. Seperti yang telah diketahui bahwa revolusi ini telah terjadi selama 4 kali. Pertama ditandai dengan penemuan mesin uap dan mekanisasi mulai menggantikan pekerjaan manusia. Kedua ditandai dengan mesin-mesin produksi yang ditenagai oleh listrik digunakan untuk kegiatan produksi secara masal. Ketiga ditandai dengan teknologi komputer untuk otomasi manufaktur. Keempat pada saat ini ditandai dengan perkembangan yang pesat dari teknologi sensor, interkoneksi, dan analisis data memunculkan gagasan untuk mengintegrasikan seluruh teknologi tersebut ke dalam berbagai bidang industri (Prasetyo dan Sutopo, 2018). Cyber fisik dan kolaborasi manufaktur merupakan sebuah tanda adanya Revolusi ke-4 ini hadir menggantikan revolusi ke-3 (Hermann et al, 2016).

Manfaat teknologi saat ini sudah bisa dirasakan di berbagai bidang. Mulai dari sektor perbankan, telekomunikasi, pendidikan, hingga sektor kesehatan. Kemajuan dan inovasi yang terjadi secara terus-menerus tentu memberikan dampak positif bagi masyarakat karena berbagai aktivitas menjadi lebih mudah dan efisien. Di sisi lain, perkembangan teknologi juga terbukti mampu memberikan manfaat besar bagi para pengusaha modern. Contohnya, jika dulu kegiatan promosi

masih dilakukan menggunakan metode konvensional, kini Anda sudah bisa menjual barang secara online lewat website atau media sosial. Manfaat teknologi yang paling besar adalah mampu memperluas jangkauan pemasaran. Perlu diketahui, sebelum internet berkembang pesat seperti sekarang proses pemasaran masih dilakukan secara konvensional, mulai dari menggunakan iklan billboard, brosur, pamflet, radio, atau televisi bagi pebisnis yang punya modal besar.

Ketika teknologi internet sudah booming, otomatis hampir tidak ada lagi sekat geografis. Baik pebisnis kecil skala UMKM maupun pebisnis kelas kakap semuanya bisa memanfaatkan jalur digital sebagai platform pemasaran global. Sebagai pebisnis, tentunya Anda harus bisa memanfaatkan waktu sebaik mungkin. Maka dari itu, tidak heran jika ada pebisnis yang mengaku bekerja 100 jam dalam seminggu atau bahkan tidur lebih malam dari orang lain guna mengejar kesuksesan. Menariknya, teknologi mampu menghemat waktu dan biaya, karena jika dulu segalanya harus dilakukan secara tatap muka, sekarang sudah bisa dilakukan secara online dari manapun Anda berada. Soal urusan memesan stok bahan baku, menghubungi klien, mengirim proposal penawaran, hingga rapat koordinasi semuanya bisa dilakukan melalui perangkat seluler. Bahkan, saat ini sudah mulai banyak diterapkan teknologi digital signature untuk keperluan pengesahan dokumen di mata hukum. Meski tidak bisa sepenuhnya menggantikan tenaga manusia, teknologi bisa membantu pebisnis dalam meningkatkan kualitas pelayanan pelanggan. Salah satunya, Anda bisa memanfaatkan teknologi chatbot sebagai alternatif untuk menjawab pertanyaan dari calon pelanggan. Selain itu, perkembangan teknologi juga mampu menyediakan fitur real time tracking dari setiap produk yang dikirimkan, sehingga memudahkan dalam proses pemantauan. Salah satu penyebab kegagalan bisnis adalah minimnya pengetahuan. Tanpa dibekali pengetahuan yang baik, seorang pebisnis bisa dipastikan bakal kesulitan dalam berakselerasi untuk mencapai tujuan. Nah, untungnya saat ini sudah tersedia internet sebagai sumber belajar. Anda bisa mendapatkan insight dari para tokoh bisnis hanya dalam beberapa kali klik, dan jika beruntung tidak jarang Anda akan mendapatkan tips dan trik untuk mengelola bisnis agar semakin berkembang.

Pada era ini mesin dapat beroperasi secara independen atau dapat juga dikoordinasi dengan manusia (Sung, 2017). Sedangkan menurut Kohler & Weisz (2016) mengatakan bahwa revolusi 4.0 merupakan revolusi proses produksi dengan sinkronisasi waktu dengan penyatuan dan penyesuaian produksi. Sebagai fase revolusi teknologi mengubah cara beraktivitas manusia dalam skala, ruang lingkup, kompleksitas, dan transformasi dari pengalaman hidup sebelumnya. Manusia bahkan akan hidup dalam ketidakpastian (*uncertainty*) global, oleh karena itu manusia harus memiliki kemampuan untuk memprediksi masa depan yang berubah dengan cepat. Tiap negara harus merespon perubahan tersebut secara terintegrasi dan komprehensif dengan melibatkan seluruh pemangku kepentingan politik global sehingga dapat dikelola menjadi peluang.

Melalui pananaman karakter wirausaha tersebut, guru-guru SMA Darul Ilmi Murni dapat memiliki jiwa wirausaha dan harapannya dapat menjadi wirausaha muda yang profesional. Selain itu pemanfaatan teknologi digital digunakan dalam pembelajaran sebagai untuk memberikan pengetahuan terhadap digital literasi. Hal tersebut dilakukan untuk memacu guru-guru SMA Darul Ilmi Murni meningkatkan minat berwirausaha. Pembelajaran ini didesain pada praktek berwirausaha secara langsung dimana guru-guru SMA Darul Ilmi Murni membuat produk unggulan kemudian memasarkan produk. Pemasaran produk yang dibuat melalui jejaring sosial seperti *Instagram*, *facebook*, *whatshap* dan beberapa *marketplace* sehingga guru-guru SMA Darul Ilmi Murni bisa langsung menentukan strategi pemasaran yang baik.

3.4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan aktivitas atau proses sistematis dalam melakukan pengumpulan, pencarian, penyelidikan, pemakaian, dan penyediaan dokumen untuk mendapatkan keterangan, penerangan pengetahuan dan bukti serta menyebarkannya kepada pengguna.

Adapun beberapa dokumentasi yang akan ditampilkan pada jurnal pengabdian kepada masyarakat ini yaitu (Gambar 2-3):



Gambar 2. Spanduk Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat



Gambar 3. Dokumentasi Sosialisasi Serta Pemaparan Materi

3.5. Hasil

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dan diketahui hasil uji beda berpasangan yang dilakukan terhadap nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol pada guru-guru SMA Darul Ilmi Murni, keduanya di uji untuk mengetahui perbedaan hasil antara sebelum dan sesudah pemanfaatan teknologi digital digunakan dalam pembelajaran kewirausahaan. Berikut disajikan tabel hasil uji penelitian.

Tabel 1. Rata-Rata nilai pretest dan posttest guru-guru SMA Darul Ilmi Murni

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	69	20	11.304401	5.948483
POSTTEST	86.55	20	5.4529084	8.5647737

Berdasarkan Tabel 1 diatas dapat diketahui bahwa nilai mean atau nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen dan kontrol adalah 69 dan nilai mean atau nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen dan kontrol adalah 86.55. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai pretest dan post test pada kelompok eksperimen dan kontrol, namun untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara guru-guru SMA Darul Ilmi Murni terhadap kewirausahaan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan pada Tabel 2.

Berdasarkan tabel diatas, bahwa *output "Paired Samples Test"* diatas, dapat diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0.000 < 1.35$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain membandingkan nilai signifikansi dengan probabilitas 1.35, juga dibuktikan dengan perbandingan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} . Hasil *output paired sample test* menunjukkan t_{hitung} bernilai negative yang disebabkan oleh nilai rata-rata pretest lebih rendah daripada posttest. Dalam konteks ini nilai t_{hitung} negatif dapat bermakna positif. Sehingga t_{hitung} menjadi $1.35 > t_{tabel}$ 0.10, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan. Bahwa terdapat perbedaan minat berwirausaha guru-guru SMA Darul Ilmi Murni

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah pemanfaatan teknologi digital dalam sosialisasi peningkatan wirausaha. Dengan demikian kewirausahaan melalui pemanfaatan teknologi digital mampu untuk meningkatkan minat berwirausaha guru-guru SMA Darul Ilmi Murni. Penelitian ini menjawab perlunya pemanfaatan terhadap teknologi digital pada revolusi industri 4.0. Upaya tersebut dilakukan untuk menumbuhkan minat berwirausaha guru-guru SMA Darul Ilmi Murni yang berkarakter, kreatif dan inovatif.

Tabel 2. Hasil post test pada kelompok eksperimen dan kontrol

Pair 1	Paired Samples Test Paired Difference						t	df	Sig. (2-tailed)
	PRETEST- POSTTEST	Mean	Std Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
		77.75	4.137629806	0.9252022	Lower -7.03	Upper -5.87			
							1.35	10	.00

Selain itu, guru-guru SMA Darul Ilmi Murni dapat mempersiapkan diri dan menjadi wirausaha baru yang siap bersaing di era industri 4.0. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Irsyada, Dardiri & Sugandi (2018) yang menyatakan minat berwirausaha dan *self efficacy* berkontribusi terhadap kesiapan berwirausaha di era revolusi industri 4.0 guru-guru SMA Darul Ilmi Murni teknik informatika se-Malang dengan sumbangan efektif sebesar 67,4%. Selain itu, Hakim (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa yang dapat menjawab berbagai tantangan 'era industri 4.0' adalah dengan menjadi wirausaha yang peduli, mandiri, kreatif dan adaptif. Meningkatnya minat wirausaha guru-guru SMA Darul Ilmi Murni pada pembelajaran kewirausahaan dilakukan dengan pendekatan *student centered learning* atau berpusat pada guru-guru SMA Darul Ilmi Murni. Sehingga guru-guru SMA Darul Ilmi Murni dapat berpartisipasi dalam kegiatan wirausaha melalui tugas yang diberikan. Selain itu, penugasan dilakukan dengan bauran pemasaran yaitu *product, price, place, promotion*. Hal tersebut dilakukan untuk melatih guru-guru SMA Darul Ilmi Murni dari membuat produk sampai memasarkan produk. Pemasaran produk dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet yang melibatkan beberapa aplikasi seperti, *Facebook, Instagram, Shoope, Bukalapak, Tokopedia* dan aplikasi lainnya yang dapat digunakan untuk memudahkan pemasaran produk. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital inilah yang memacu minat berwirausaha siswa meningkat dengan kemudahan-kemudahan yang ditawarkan era industri 4.0

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi pada kewirausahaan mampu meningkatkan minat berwirausaha guru-guru SMA Darul Ilmi Murni. Meningkatnya minat berwirausaha guru-guru SMA Darul Ilmi Murni diketahui berdasarkan nilai pretest sebelum pemanfaatan teknologi digital yaitu dan nilai posttest sesudah dilakukan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital dan guru-guru SMA Darul Ilmi Murni melakukan praktik sebagai seorang wirausaha. Sosialisasi pengabdian masyarakat ini dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil uji diketahui bahwa nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen dan kontrol adalah 69 dan nilai mean atau nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen dan kontrol adalah 86.55 Hasil *output paired sample test* menunjukkan $t_{hitung} 1.35 > t_{tabel} 0.10$, artinya terdapat perbedaan minat berwirausaha guru-guru SMA Darul Ilmi Murni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah pemanfaatan teknologi digital dalam kewirausahaan. Dengan demikian kewirausahaan melalui pemanfaatan teknologi digital mampu untuk meningkatkan minat berwirausaha guru-guru SMA Darul Ilmi Murni.

DAFTAR PUSTAKA

- Jaenuddin, Ahmad, dkk. 2017. Menumbuhkan Minat Berwirausaha Melalui Teknologi Digital Pada Pembelajaran Kewirausahaan Mahasiswa Di Era Industri 4.0. Jurnal Pendidikan Ekonomi. Universitas Negeri Semarang.
- Ahmad, Amar, 2012. Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi Akar Revolusi dan Berbagai Standarnya. Jurnal Dakwah Tabligh, Vol. 13. No. 1, Juni 2012:137-149. Universitas Indonesia. Jakarta.
- Bucy, Erik P. 2002. Living In the Information Age: A New Media Reader. USA: Wadsworth. Cairncross, Frances. The Death of Distance: How the Communications Revolution is Changing Our Lives, Boston. Harvard Business School Press. London.
- Dahlan, Alwi. 1997. Pemerataan Informasi, Komunikasi dan Pembangunan (Pidato Pengukuhan Guru Besar Tetap Ilmu Komunikasi). Fisip Universitas Indonesia. Jakarta.
- Dahlan, M. Alwi. 1995. Information, Technology, and Society. Makalah dipresentasikan pada Konferensi Tahunan AMIC tentang Komunikasi, Budaya, dan Pembangunan yang berlangsung pada tanggal 22-24 Juni 1995. Jakarta.
- Dees, J. G. 2001. The Meaning of Social Entrepreneurship.
- Drucker, P.F. 1994. Innovation and Entrepreneurship. New York: Harpercollins Publisher Helltrom, T, 2004, Innovation as Social Action. Copenhagen Bussiness School. Denmark.
- Jain, Monika. 2012. Social Entrepreneurship – Using Business Methods to Solve Sosial Problems: The Case of Kotwara, Decision, Vol.39, No.3, Desember 2012.
- Mulgan, G, Tucker, S, Ali, R. and Sanders. B. 2007. Social Innovation: What It Is, Why It Matters and How It Can Be Accelerated. Oxford: Skoll Centre for Social Entrepreneurship, Said Business Scholl- University of Oxford.
- Hermann, M., Pentek, T, & Otto, B. 2016. Design Principles for Industrie 4.0 Scenarios. " 2016 49th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS), Koloa, HI, 2016, 3928-3937.
- Hisrich, R, D, Peters, M.P. & Shepherd, D, A. 2008. Entrepreneurship. Salemba Empat. Jakarta.
- Irsyada, R, Dardiri, A, & Sugandi, M. 2018. Kontribusi Minat Berwirausaha dan Self Efficacy terhadap Kesiapan Berwirausaha di Era Revolusi Industri 4.0 Mahasiswa Teknik Informatika se-Malang. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 3 (7), 945-954. Malang.
- Kohler, D, & Weisz, J, D. 2016. Industry 4.0: the challenges of the transforming manufacturing. BPIFrance. Germany.
- Lee, J, Lapira, E, Bagheri, B, Kao, H. 2013. Recent Advances and Trends in Predictive Manufacturing Systems in Big Data Environment. Manuf. Lett. 1 (1), 38–41.
- Liffler, M, & Tschiesner, A. 2013. The Internet of Things and the Future of Manufacturing. McKinsey & Company.
- Meredith, G. G, et al. 2002. Kewirausahaan. Terj. Andre Asparsayogi. Penerbit PPM. Jakarta.
- Niode, I. Y, & Mopangga, H. 2014. Penguatan Produksi dan Manajemen Usaha Stik Jagung Ikan Gorontalo. Kajian Ekonomi Dan Bisnis OIKOS – NOMOS, Tjandrawina, R. R. (2016). Industri 4.0: Revolusi industri abad ini dan pengaruhnya pada bidang kesehatan dan bioteknologi. Jurnal Medicinus, 29, (1), 31-39.
- Daryanto, A, D, C. 2013. Kewirausahaan (Penanaman Jiwa Kewirausahaan). Gava Media. Yogyakarta.
- Suryana. 2008. Kewirausahaan Pedoman praktis: Kiat dan Proses Menuju Sukses. Salemba Empat. Jakarta.
- Prasetyo, H, & Sutopo, W. 2018. Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset. J@ti Undip: Jurnal Teknik Industri, 13(1), 17- 26 <https://doi.org/10.14710/jati.13.1.1726>.
- Putra, R, A, 2012. Faktor-faktor penentu minat mahasiswa manajemen untuk berwirausaha. Jurnal manajemen, 1. (1), 1-15. Jakarta.
- Qin, J, Liu, Y, & Grosvenor, R. 2016. A Categorical Framework of Manufacturing for Industry 4.0 and Beyond. Procedia CIRP, 5(2), 173-178.
- Ramadhani, N. T. & Nurnida, I. 2017. Pengaruh Mata Kuliah Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa. Jurnal Ecodemica, 1 (1), 89-97.

- Schunk, D, H, Pintrich, P, R, Judith, I. 2012. *Motivasi Dalam Pendidikan*. Terj. Ellys Tjor. PT. Indeks. Jakarta.
- Shaleh, A. R. & Wahab, M, A. 2004. *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. Kencana. Jakarta.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Sung, T, K. 2018. "Industry 4.0: A Korea perspective." *Technological Forecasting and Social Change*, Elsevier, 132(C), 40-45.