

Paper Jurnal/Prosiding

by Trismayanti Dwi Puspitasari

Submission date: 13-Jul-2022 04:41PM (UTC+0700)

Submission ID: 1870016581

File name: 714-Article_Text-3097-1-10-20180208.pdf (572.54K)

Word count: 2244

Character count: 13932

Peningkatan Potensi Siswa pada Kelompok Ilmiah Remaja di SMAN 1 Jember melalui Pelatihan Startup Guna Menyukkseskan Gerakan Nasional 1000 Startup Digital

Trismayanti Dwi Puspitasari^{#1}, Nanik Anita Mukhlisoh^{#2}, Bety Etikasari^{#3}

[#]Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember

Jl. Mastrip PO BOX 164 Jember

¹trismayantidwipuspitasari@gmail.com

³bety.etikasari@gmail.com

²anita07nur@gmail.com

Abstract

The highest totally of unemployed are come from the graduated student of Senior High School. Unemployment due to Senior High School graduates student because they are not equipped with skills to work in their learning process, it is different from the Vocational High School students which equipped with skills to work because the vocational high school graduates students oriented to be able to work immediately after graduates. It is necessary to change the mindset of senior high school student from job seeker into job creator. One solution that can be offered is to equip senior high school student with the concept of start-up through skill development in extracurricular like Kelompok Ilmiah Remaja (KIR). The implementation of training start-up digital result show that their creation of application mock-up is feasible to developed in application based as website and android.

Keywords— unemployment, senior high school student, start-up digital, KIR, application mock-up.

I. PENDAHULUAN

Pengangguran masih menjadi salah satu masalah nasional yang ada di Indonesia. Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah melalui program-program untuk mengatasi pengangguran terutama kebijakan yang terkait dengan penciptaan lapangan kerja. Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat tingkat pengangguran terbuka menurun pada Februari 2017 sebesar 5,33% dibandingkan pada periode yang sama pada Februari 2016 sebesar 5,50%[1]. Data pengangguran terbuka pada tahun 2017 menurut pendidikan tertinggi yang ditamatkan berdasarkan data BPS[2] pada Tabel 1.

TABEL 1
DATA PENGANGGURAN TERBUKA

No	Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan	Jumlah
1	Tidak/belum pernah sekolah	92.331
2	Tidak/belum tamat SD	546.897
3	SD	1.292.234
4	SLTP/SMP	1.281.240
5	SLTA Umum/SMU/SMA	1.552.894
6	SLTA Kejuruan/SMK	1.383.022
7	Akademika/Diploma	249.705
8	Universitas	606.939
	Total	7.005.262

Sumber: Badan Pusat Statistik 2017

Pada Tabel 1.1 menunjukkan bahwa jumlah pengangguran terbanyak berada pada pendidikan tertinggi yang ditamatkan adalah SLTA Umum/SMU/SMA yaitu sebesar 1.552.894, walaupun sebenarnya ada dua jenis pendidikan tingkat SLTA yaitu umum dan kejuruan, tetapi SLTA Kejuruan/SMK masih lebih rendah jumlah penganggurannya yaitu sebesar 1.383.022. Pengangguran dikarenakan siswa lulusan SLTA Umum/SMU/SMA tidak dibekali keterampilan bekerja dibidang tertentu untuk langsung bekerja berbeda dengan siswa lulusan SLTA Kejuruan/SMK yang memang berorientasi untuk dapat langsung bekerja setelah lulus[3].

Selain karena faktor keterampilan, pengangguran ini juga disebabkan oleh jumlah lapangan kerja yang sedikit sehingga tidak mampu menyerap semua tenaga kerja yang ada di Indonesia, sehingga lulusan SLTA Umum/SMU/SMA yang lulus dan tidak melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan tinggi menambah jumlah pengangguran yang ada di Indonesia karena memang tidak dibekali keterampilan pada saat masih sekolah. Oleh karena itu, diperlukan perubahan pola pikir siswa-siswa SMA dari pencari kerja menjadi pencipta lapangan kerja.

Salah satu solusi yang dapat ditawarkan yaitu dengan membekali siswa-siswa SMA dengan konsep startup

melalui pengembangan keterampilan di ekstrakurikuler seperti ekstrakurikuler Kelompok Ilmiah Remaja. Solusi ini juga merupakan salah satu program yang sedang menjadi kebijakan pemerintah dalam mengatasi pengangguran seperti yang dituliskan oleh [4] bahwa Presiden Jokowi mencanangkan visi agar Indonesia bisa menjadi “The Digital Energy of Asia” dan untuk mendukung visi tersebut, Kementerian Komunikasi dan Informatika meluncurkan Gerakan Nasional 1.000 Startup Digital.

Kelompok ekstrakurikuler di SMAN 1 Jember selama ini sudah termasuk menjadi SMA terdepan dalam meraih prestasi dibidang karya ilmiah tingkat propinsi maupun nasional, namun karya-karya yang telah diraih masih belum dikembangkan kearah digital sesuai dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat. Padahal saat ini, siswa-siswa SMA sudah tidak asing lagi dengan gadget sehingga jika siswa-siswa diarahkan ke bidang digital dalam pengembangan ide-ide mereka maka akan memberikan keuntungan dalam penggunaan gadget kearah yang positif [5]. Selain itu, siswa-siswa SMA ini juga nantinya dapat ikut berpartisipasi dalam menciptakan lapangan kerja sehingga pola pikir mereka dapat berubah dari yang pencari kerja menjadi pencipta lapangan kerja sejalan dengan upaya kebijakan pemerintah. Berikut adalah Gambar 1 foto a. merupakan gambaran situasi mitra di Kelompok Ilmiah Remaja SMA Negeri 1 Jember proses penjelasan awal ketua pengabdian mengenai STARTUP dengan ketua umum dan prestasi foto b. pertemuan rutin yang diadakan setiap Jumat belum mengarah ke pembuatan inovasi digital.



Gambar 1. Foto dengan Kelompok Ilmiah Remaja di SMAN 1 Jember

Berdasarkan pemikiran tersebut maka tim pengabdian pada masyarakat bermaksud mengadakan kegiatan Pelatihan Pengenalan Startup Digital pada Kelompok Ilmiah Remaja di SMAN 1 Jember, dengan Tema Kegiatan: **“Peningkatan Potensi Siswa pada Kelompok Ilmiah Remaja di SMA Negeri 1 Jember melalui Pelatihan Startup Guna Mensukseskan Gerakan Nasional 1000 Startup Digital”**. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa yang tergabung dalam Kelompok Ilmiah Remaja dapat mengembangkan ide-ide yang dimiliki kearah startup digital.

II. TARGET DAN LUARAN

Khalayak sasaran yang dilibatkan dalam Program Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah para siswa Kelompok Ilmiah Remaja di SMAN 1 Jember. Adapun solusi dan target luaran yang diharapkan dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah:

1. Penanaman pola pikir entrepreneurship kepada siswa kelompok ilmiah remaja dengan merangsang berpikir siswa untuk memunculkan ide-ide menciptakan lapangan kerja baru.
2. Pelatihan pengenalan startup digital dengan mengenalkan startup dan teknologi informasi kepada siswa kelompok ilmiah remaja seperti kearah e-commerce, e-government baik berbasis website maupun mobile.
3. Pelatihan create ide startup digital dengan memberikan penjelasan kebutuhan-kebutuhan digitalisasi dari berbagai bidang penelitian seperti penelitian yang dikembangkan di kelompok ilmiah remaja.
4. Penugasan membuat ide dan mockup dari ide yang telah di-create yang hasilnya adalah karya desain berupa mockup dari ide startup yang dikemukakan oleh masing-masing *group discussion* pada siswa kelompok ilmiah remaja.
5. Evaluasi startup digital yang dikembangkan dengan memilih mockup terbaik yang telah ditugaskan kepada siswa. Indikasi keberhasilan dari pengabdian ini adalah dengan memberikan pertanyaan berupa quis kepada siswa.

III. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan dalam beberapa tahapan sebagai solusi yang ditawarkan. Metode pelaksanaan ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Metode Pelaksanaan Pengabdian

1. Penanaman Pola Pikir Entrepreneurship

Pengenalan tentang entrepreneurship diharapkan peserta dalam hal ini siswa Kelompok Ilmiah Remaja di SMAN 1 Jember dapat menambah wawasan siswa ketika lulus nanti apabila tidak melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, maka mereka dapat menciptakan peluang kerjanya sendiri sebagai wirausahawan.

2. Pelatihan Pengenalan Startup Digital

Pengenalan startup digital diharapkan peserta dalam hal ini siswa Kelompok Ilmiah Remaja di SMAN 1 Jember dapat menambah wawasan bahwa ide berwirausaha yang telah ditemukan dapat dikembangkan dengan startup kearah digital sesuai dengan perkembangan teknologi yang terus berjalan pesat.

3. Pelatihan Brainstorming Ide Startup Digital

Pelatihan bagaimana cara-cara untuk dapat menemukan ide yang akan dijadikan startup digital, dimana ide yang unik, belum ada, atau pengembangan dari yang sudah ada.

4. Penugasan membuat ide dan mockup dari ide yang telah di-create

Peserta pelatihan diberi tugas dan waktu untuk membuat ide startup-nya secara berkelompok, dimana dari ide yang telah dikemukakan dibuat dalam bentuk mockup sehingga rencana startup digital yang dikembangkan menjadi jelas.

5. Evaluasi Startup Digital yang Dikembangkan

Peserta diberikan kesempatan untuk berkonsultasi secara berkelompok dengan narasumber mengenai startup digital yang dikembangkan, sedangkan narasumber memberi saran perbaikan agar media pembelajaran yang dihasilkan menjadi semakin berkualitas. Pada akhirnya akan ditentukan startup digital mana yang paling baik. Indikator keberhasilan evaluasi hasil karya ide dan mockup startup digital diantaranya: (1) keunikan ide; (2) kebermanfaatannya ide untuk masyarakat; dan (3) alur bisnis yang diuraikan jelas.

1 IV. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

Tim pelaksana pengabdian merupakan staf pengajar di Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember. Baik ketua maupun kedua anggota tim pelaksana pengabdian telah menyandang gelar S2 dengan bidang ilmu yang linier dengan gelar kesarjanaannya dibidang yang serumpun yaitu Teknologi Informasi. Jenjang pendidikan dan kompetensi yang dimiliki tim pelaksana pengabdian merupakan modal penting untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat di SMA Negeri 1 Jember ini. Selain itu kegiatan ini melibatkan mahasiswa dari Politeknik Negeri Jember yang sudah memiliki startup sehingga mereka bisa bercerita dan memberikan motivasi untuk siswa agar bisa menghasilkan pendapatan sendiri meskipun masih dibangku sekolah.

Disamping kompetensi dan jenjang pendidikan bergelar yang dimiliki oleh tim pelaksana pengabdian, sejumlah pelatihan dan seminar juga pernah diikuti oleh personil tim. Pelatihan dan seminar yang relevan dengan kegiatan pengabdian yang diusulkan diantaranya: pelatihan startup, pelatihan marketing startup, dan sebagainya. Pengalaman dalam melaksanakan berbagai kegiatan

pengabdian, baik yang dilaksanakan dengan sumber dana mandiri maupun dana hibah pengabdian, juga menjadi kekuatan tim pelaksana untuk dapat melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat yang diusulkan. Kepakaran dan peran dari tim pengabdian ditunjukkan pada Tabel 2

3 TABEL 2
KEPAKARAN DAN PERAN TIM PENGABDIAN

Tim	Nama	NIP/NIK/NIM	Kepakaran / Peran
Ketua	Trismayanti Dwi P., S.Kom., M.Cs	19900227 201503 2 001	Ilmu Komputer/ Pemateri Brainstroming startup digital
Anggota	Nanik Anita Mukhlisoh, S.ST., M.T	19860609 200812 2 004	Teknik Informatika / Pemateri pelatihan Mockup
Anggota	Bety Etikasari, S.Pd., M.Pd.	19920528 201610 2 001	Pendidikan Teknik Informatika / Pemateri pelatihan startup digital Marketing
Mahasiswa	Arif Habibi	E31 151087	Pemenang PKM

V. Hasil dan Luaran yang Dicapai

Hasil yang dicapai melalui kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dituangkan dalam bentuk kegiatan pada setiap tahap pelaksanaan sebagai berikut:

A. Perencanaan

Kegiatan-kegiatan pada tahap perencanaan adalah Sosialisasi program pengabdian dengan mitra Kelompok Karya Ilmiah Remaja (KIR) SMAN 1 Jember dan Penyusunan program pengabdian.

B. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah dengan melakukan pelatihan startup dalam 2 kali pertemuan ditunjukkan pada Gambar 2, Gambar 3, dan Gambar 4.



Gambar 2. Hari Pelatihan pertama



Gambar 3. Hari Pelatihan kedua



Gambar 4. Dokumentasi Seluruh Peserta Pengabdian

C. Evaluasi

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dilakukan pada siswa KIR SMAN 1 Jember telah berlangsung dengan baik. Hal ini terlihat dari antusiasme peserta siswa pelatihan yang begitu tinggi, terbukti dengan kehadiran siswa pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 mencapai 100%. Evaluasi dari capaian pelatihan ini adalah hasil karya siswa tentang ide startup yang dijadikan dalam bentuk mockup aplikasi. Hasil mockup aplikasi ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Mockup bersama (a), mockup Go-Blog (b)

Karya ide startup siswa dalam bentuk mockup kemudian dilombakan antar kelompok dan didapatkan nilai seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3. Penilaian terdiri dari 4 komponen yaitu: ide startup, kelengkapan mockup, presentasi karya, dan menjawab pertanyaan juri.

TABEL 3 NILAI DARI JURI

Kelompok	Nilai Juri					Rata-Rata
	I	II	III	IV	V	
Doc.On	79	86,25	82,1	81,5	82	82,25
Go-Olympiad	70	85	86,4	70,75	94	77,9
Belajar Go.Blog	85	88,75	91	90,5	95	87,4
E-Learning	70	82,75	73	76,25	73	76,3
E-Aspiration	80	84,5	77	88	77	84,5

Keterangan:

- Juri I : Trismayanti Dwi Puspitasari, S.Kom., M.Cs.
- Juri II : Bety Etikasari, S.Pd., M.Pd.
- Juri III : Khafidurrohman Agustianto, S.Pd., M.Eng.
- Juri IV : Rais (Perwakilan HMJ TI)
- Juri V : Anisa (Perwakilan HMJ TI)

Ide terbaik didapat oleh kelompok dengan memberikan nama aplikasi Go-Blog. Go-Blog adalah semacam aplikasi kuis online berbasis android maupun website dengan sistem poin "GOBS" yang dapat ditukarkan hadiah. Menurut tim juri, aplikasi yang diberi nama Belajar Go.Blog ini sudah layak apabila akan dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis website maupun android.

VI. KESIMPULAN

Hasil yang dicapai dari kegiatan pengabdian pada masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Peserta pelatihan startup kelompok ilmiah remaja memahami tentang pola pikir entrepreneurship dan memahami startup digital yang dituangkan dalam bentuk ide startup digital berdasarkan masalah yang terjadi saat ini dilingkungan siswa itu sendiri.
2. Peserta pelatihan startup kelompok ilmiah remaja mampu membuat ide startup dan mengembangkannya dalam bentuk mockup.
3. Pemberian piagam penghargaan kepada seluruh peserta pelatihan startup digital sebagai peserta.
4. Pemberian piala dan piagam penghargaan pemenang juara I, II, dan III kepada kelompok siswa dengan ide startup terbaik.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat beberapa saran demi tercapainya tujuan kegiatan ini adalah:

1. Siswa kelompok ilmiah remaja melanjutkan ide startup yang telah dibuat kedalam bentuk gagasan penelitian untuk dilombakan pada event-event lomba karya ilmiah.
2. Sistem pembelajaran di sekolah senantiasa mengintegrasikan materi-materi pelajaran kearah entrepreneurship bidang teknologi sehingga diharapkan mampu memunculkan ide-ide baru yang kreatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat menyampaikan ucapan terima kasih kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat serta Politeknik Negeri Jember yang telah mendanai pengabdian dengan judul Peningkatan Potensi Siswa pada Kelompok Ilmiah Remaja di SMAN 1 Jember melalui Pelatihan Startup Guna Menyukkseskan Gerakan Nasional 1000 Startup Digital, tanpa bantuan sumber dana ini sangat sulit bagi kami untuk dapat menyelenggarakan kegiatan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tempo, "BPS: Angka Pengangguran Menurun pada Februari 2017," 2017. [Online]. Available: <https://m.tempo.co/read/news/2017/05/05/090872601/bps-angka-pengangguran-menurun-pada-februari-2017>.
- [2] B. P. Statistik, "Pengangguran Terbuka Menurut Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan 1986-2017," 2017, 2017. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/972>.
- [3] J. N. Purwaningsih and Y. Suwarno, "Predicting students achievement based on motivation in vocational school using data mining approach," 2016 4th Int. Conf. Inf. Commun. Technol. ICICT 2016, vol. 4, no. c, 2016.
- [4] A. H. Pratama, "5 Strategi Pemerintah untuk "Melahirkan" 1.000 Startup Digital di Indonesia," 2016. [Online]. Available: <https://id.techinasia.com/pemerintah-luncurkan-gerakan-nasional-1000-startup-digital>.
- [5] J. R. Ocampo, I. E. Esparragoza, and J. Rodriguez, "The effect of gender on the motivation of engineering students participating on multinational design projects," no. April, pp. 281–286, 2017.

Paper Jurnal/Prosiding

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

id.123dok.com

Internet Source

3%

2

Submitted to Universitas Atma Jaya
Yogyakarta

Student Paper

2%

3

www.karyaone.co.id

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On