



PkM Kelompok SMK dalam Pemanfaatan Digital Art untuk Membentuk Manajemen Kewirausahaan di Simalungun

PKM Vocational Schools in Utilizing Digital Art to Form Entrepreneurial Management in Simalungun

Anjar Wanto^{1*}

Harly Okprana²

Rizki Alfadillah Nasution³

¹STIKOM Tunas Bangsa,
Pematangsiantar, Sumatera Utara,
Indonesia

²STIKOM Tunas Bangsa,
Pematangsiantar, Sumatera Utara,
Indonesia

³STIKOM Tunas Bangsa,
Pematangsiantar, Sumatera Utara,
Indonesia

*email:
anjarwanto@amiktunasbangsa.ac.id

Abstrak

Kegiatan PkM ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas serta membentuk manajemen kewirausahaan mitra (Siswa SMK Swasta Anak Bangsa Kabupaten Simalungun), sehingga nantinya mitra mampu membuat produk sendiri sesuai keinginan mereka masing-masing dengan memanfaatkan digital art dengan memasarkannya menggunakan marketplace. Tim PkM memberikan pelatihan dan pendampingan mengenai manajemen kewirausahaan kepada Mitra dengan harapan agar Mitra dapat membuka lapangan pekerjaan sendiri tanpa bergantung dan menunggu tersedianya lapangan pekerjaan. Pengabdian ini dilaksanakan di SMK Swasta Anak Bangsa yang terletak di Kabupaten Simalungun. Kegiatan dilaksanakan selama 2 hari, yakni hari senin dan Selasa, tanggal 18 dan 19 Juli 2022, mulai pukul 09.00-17.00 WIB dengan peserta sebanyak 60 siswa. Kegiatan ini menggunakan metode presentasi/ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktik/latihan membuat produk seperti pin gantungan kunci digital, kaos sablon digital, cetak sablon kayu digital dan cetak gelas mug digital. Hasil dari kegiatan pengabdian ini berdasarkan hasil Pre test, menunjukkan bahwa dari 60 siswa peserta PkM di sekolah ini, yang mampu menjawab soal >10 sebanyak 34 siswa (57%) dan <=10 sebanyak 26 siswa (43%) dengan rata-rata nilai sebesar 51. Sedangkan berdasarkan Post Test, siswa yang mampu menjawab soal >10 sebanyak 57 siswa (95%) atau naik 38% dibandingkan sebelum dilakukan kegiatan PkM, dan <= sebanyak 3 siswa (5%) dengan rata-rata nilai sebesar 71. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengetahuan siswa mengenai digital art meningkat setelah dilakukan kegiatan PkM ini.

Kata Kunci:

Kelompok SMK
Digital Art
Manajemen Kewirausahaan
Keterampilan Siswa
Simalungun

Keywords:

Vocational School
Digital Art
Entrepreneurship Management
Student Skills
Simalungun

Abstract

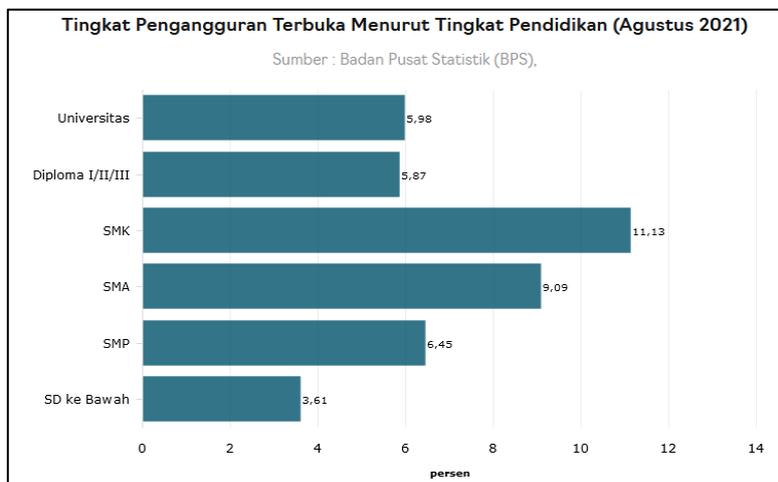
This PkM activity aims to improve skills and creativity and form partner entrepreneurship management (Students of SMK Swasta Anak Bangsa Simalungun Regency) so that later partners can make their products according to their respective wishes by utilizing digital art by marketing it using a marketplace. The PkM team provides training and assistance on entrepreneurship management to Partners in the hope that Partners can open their jobs without relying on and waiting for employment opportunities. This service is carried out at the Children of the Nation Private Vocational School in Simalungun Regency. The activity was carried out for two days, Monday and Tuesday, July 18 and 19, 2022, starting at 09.00-17.00 WIB, with 60 students as participants. This activity uses presentation/lecture methods, discussions, questions and answers, and practice/practice on making products such as digital keychain pins, digital screen printing t-shirts, digital wood screen printing and digital mug glass printing. The results of this service activity, based on the results of the Pre-test, showed that of the 60 students participating in PkM at this school, 34 students were able to answer questions >10 (57%) and <= ten as many as 26 students (43%) with an average score of 51. Meanwhile, based on the Post Test, students who were able to answer questions >10 were 57 students (95%) or an increase of 38% compared to before the PkM activity was carried out, and <= as many as three students (5%) with an average score of 71. So it can be concluded that students' knowledge about digital art increased after this PkM activity was carried out.



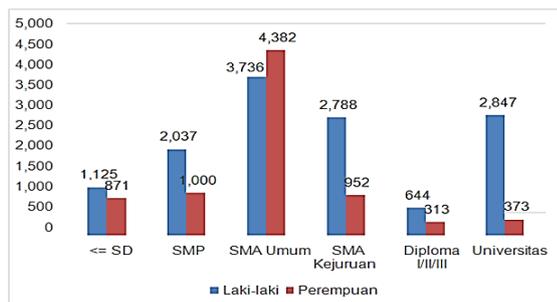
PENDAHULUAN

Sebagai sekolah yang diharapkan dapat menyiapkan lulusan yang siap kerja, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mengemban amanat untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi persaingan kerja serta mengembangkan dan menumbuhkan sikap profesional (Kemdikbud, 2018)-(Fathoni, Hard, Arianti, & Kholisho, 2019). Meskipun demikian, justru sekolah SMK sebagai salah satu penyumbang jumlah pengangguran terbesar di Indonesia (Rafidiyah & Kailani, 2020)-(Blegur & Handoyo, 2020). Bahkan Badan Pusat Statistik (BPS) pada bulan Agustus 2021 melaporkan mayoritas pengangguran di Indonesia

berasal dari kelompok lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mencapai 11,13%. Selain lulusan SMK, jenjang pendidikan dengan Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) tertinggi berasal dari lulusan Sekolah Menengah Atas (SMA) sebesar 9,09%. Diikuti jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebesar 6,45%, Universitas 5,98%, diploma 5,87%, serta jenjang Pendidikan Sekolah Dasar ke bawah sebesar 3,61%. Jumlah pengangguran secara nasional sebanyak 9,1 juta jiwa pada Agustus 2021. Angka tersebut mencapai 6,49% dari total angkatan kerja nasional yang mencapai 140,15 juta jiwa (Kusnandar, 2021).



Gambar 1. Tingkat Pengangguran Terbuka Menurut Tingkat Pendidikan di Indonesia



Gambar 2. Penduduk Kabupaten Simalungun Berumur 15 Tahun ke Atas Yang Termasuk Pengangguran Terbuka Menurut Pendidikan Tertinggi Yang Ditamatkan.

Sedangkan berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) kabupaten Simalungun yang disajikan pada Gambar 2, lulusan SMK sebagai penyumbang pengangguran terbesar kedua setelah tamatan SMA

Umum sebanyak 3.740 orang. Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Penduduk Umur 15 Tahun Keatas yang merupakan tingkatan setara dengan SMK naik 0,19% menjadi 4,58% tahun 2020 dibandingkan tahun 2019 sebesar 4,39%. Hal ini lah salah satu sebab yang melatar belakangi dilakukannya PkM ini, agar kedepannya pengangguran di Simalungun dapat terus ditekan.

Sebagian besar dari lulusan SMK ingin langsung bekerja, tetapi tidak terserap di dunia usaha. Itu disebabkan oleh meningkatnya lulusan SMK yang tidak diimbangi oleh kesempatan kerja. Untuk itu, para pelajar SMK perlu mendapatkan tambahan pelatihan kecakapan softskill seperti leadership, komunikasi, dan kreativitas (Tambunan & Putri, 2022). Selain itu,

lulusan SMK didorong agar memiliki jiwa wirausaha sehingga tidak hanya mencari pekerjaan tetapi justru dapat menciptakan lapangan kerja baru di lingkungannya. Ada beberapa faktor yang menyebabkan tingkat pengangguran pada lulusan SMK cukup besar, diantaranya sempitnya lapangan pekerjaan, tidak memiliki kesiapan kerja dan kurangnya kompetensi keahlian yang dimiliki oleh lulusan SMK. Masalah kesiapan kerja yang kurang baik lebih dikarenakan oleh kurangnya keterampilan, kematangan, dan bekal wirausaha yang diharapkan diperoleh dari SMK (Ratnaningsih, Kustanti, Prasetyo, & Fauziah, 2017). Oleh sebab itu di era revolusi industri 4.0 dan menyongsong era society 5.0 dewasa ini sangat diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas, yang memiliki nilai keunggulan kompetitif, kreatif dan mampu berinovasi. Untuk itulah perlu dilakukan PkM ini. Karena pada PkM ini, nanti nya para pelajar di Kelompok SMK Swasta Anak Bangsa Kabupaten Simalungun akan diberikan **pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan kreativitas** dalam pemanfaatan **Digital Art** untuk menghasilkan **produk/ karya seni** dengan menggunakan teknik digital art. Selanjutnya para pelajar akan diajarkan bagaimana **membuka lapangan usaha mandiri** berdasarkan bekal kemampuan dan keterampilan yang telah diajarkan dalam pemanfaatan digital art tersebut, dengan **menjual produk/ karya seni** yang telah dibuat (dihasilkan), sehingga diharapkan mampu menghasilkan pendapatan (*income*) tambahan dan meningkatkan perekonomian mereka.

Oleh karena itu, melalui PkM ini diharapkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan kreativitas siswa dalam pemanfaatan Digital Art untuk menghasilkan produk / karya seni dengan menggunakan teknik digital art dapat terbina dan kedepan nya siwa mampu membuka lapangan usaha mandiri berdasarkan bekal kemampuan dan keterampilan yang telah diajarkan dalam pemanfaatan digital art tersebut, dengan menjual produk / karya seni yang telah dibuat

(dihasilkan), sehingga diharapkan mampu menghasilkan pendapatan (*income*) tambahan dan meningkatkan perekonomian mereka.

ANALISIS SITUASI

a. Profil dan Lokasi Mitra

Langkah awal sebelum pembuatan proposal PKM adalah melakukan survei/observasi kondisi ke sekolah yang akan dijadikan mitra PKM untuk mengetahui fasilitas dan lingkungan sekolah yang turut mempengaruhi kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Observasi pada dasarnya mencakup observasi lingkungan, fisik dan kelayakan laboratorium komputer. Tahap observasi dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu pada tanggal 4 dan 5 Februari 2022 di SMK Swasta Anak Bangsa. Adapun hasil yang kami peroleh dari kegiatan observasi tersebut adalah sebagai berikut:

SMK Swasta Anak Bangsa merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMK di Bandar Siantar, Kec. Gunung Malela, Kab. Simalungun, Sumatera Utara dengan nomor NPSN 69754600. Status kepemilikan yayasan, SK Pendirian Sekolah dan SK Izin Operasional: 188.420/197.A/MN/Disdik/2012 dan Kepala Sekolah Saat ini Drs. Safruddin. Dalam menjalankan kegiatannya, SMK Swasta Anak Bangsa berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SMK Swasta Anak Bangsa beralamat di JL. Utama No 1, Bandar Siantar, Kec. Gunung Malela, Kab. Simalungun, Sumatera Utara, dengan kode pos 21153. SMK Swasta Anak Bangsa menyediakan listrik untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Sumber listrik yang digunakan berasal dari PLN. SMK Swasta Anak Bangsa juga menyediakan akses internet yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah. Provider yang digunakan untuk sambungan internetnya adalah Telkomsel Flash. Pembelajaran di SMK ini dilakukan pada Pagi hari, dan dalam seminggu pembelajaran dilakukan selama 6 hari. SMK ini memiliki akreditasi B, berdasarkan sertifikat 1214/BAN-SM/SK/2018. SMK ini memiliki Jurusan

Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) dengan Kelas X 43 Siswa, Kelas XI 59 Siswa dan Kelas XII 43 Siswa, serta guru berjumlah 13 orang. Ruang kelas yang dimiliki sebanyak 6 ruang, 1 ruang laboratorium dan 1 ruang perpustakaan.



Gambar 3. SMK Swasta Anak Bangsa

Pengusul program PKM sebelumnya pernah mengadakan kegiatan pengabdian masyarakat di SMK Swasta Anak Bangsa tahun 2019 tentang Pemanfaatan internet dan penulisan Karya ilmiah Remaja. Pada saat itu tim PKM menemukan kasus bahwa banyak siswa yang minim sekali pengetahuannya tentang internet, bahkan untuk membuka aplikasi microsoft word saja mereka masih bingung. Bahkan berdasarkan survei / observasi yang tim lakukan selama 2 (dua) hari, ada beberapa siswa yang tidak memiliki email padahal mereka sudah duduk dikelas XII yang berarti mereka akan tamat dari sekolah ini. Selain itu kurang layaknya fasilitas laboratorium komputer yang masih menggunakan beberapa komputer / laptop lama dan sering mati-mati seta minim nya akses internet menjadikan siswa semakin gagap teknologi.



Gambar 4. PkM Tahun 2019 yang Pernah Dilakukan Sebelumnya (Wanto, Suhendro, & Windarto, 2018)

Berdasarkan Gambar 4 dapat dilihat bahwa pada pengabdian sebelumnya pada tahun 2019 di SMK Swasta Anak Bangsa turut melibatkan cukup banyak mahasiswa untuk membantu siswa dalam mengikuti instruksi pembicara (narasumber), karena tim kewalahan dengan banyaknya siswa yang masih minim pengetahuan dalam menggunakan komputer (laptop) hingga menggunakan dan memanfaatkan internet, selain itu fasilitas komputer yang tidak memadai turut andil dalam menghambat kegiatan pengabdian yang dilakukan. Sehingga tim juga menyewa 10 unit laptop untuk dipakai siswa menggantikan komputer yang bermasalah (rusak) agar kegiatan pengabdian dapat berjalan dengan lancar.

b. Persoalan yang Dihadapi

Persoalan serius yang dihadapi SMK Swasta Anak Bangsa adalah minimnya pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan kreativitas siswa terkhusus dalam pemanfaatan internet dan teknologi, sehingga mereka terkesan buta akan teknologi. Begitu pula dengan fasilitas sarana dan prasarana serta fasilitas uji kompetensi sekolah yang kurang mendukung dan belum selaras dengan kompetensi sesuai pengguna lulusan (link and match) sehingga belum mampu memenuhi tuntutan dunia kerja, dunia industri, dunia usaha dan mempengaruhi kualitas dari lulusan SMK tersebut. Padahal seharusnya lulusan SMK harus memiliki bekal yang cukup untuk menghadapi dunia industri dan dunia kerja. Kuantitas lulusan SMK yang tidak terserap di dunia usaha dan dunia industri cukup tinggi disebabkan rendahnya kompetensi lulusan, ketidaksesuaian kompetensi yang dilatih di SMK dengan kebutuhan perusahaan / dunia industri / dunia usaha dan kurangnya kesiapan mental bekerja lulusan SMK, apalagi untuk membuka lapangan usaha sendiri..

c. Permasalahan Khusus

Permasalahan-permasalahan khusus yang terjadi di SMK Swasta Anak Bangsa saat ini terutama dalam hal pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan kreativitas khususnya dalam pemanfaatan Digital Art

untuk menghasilkan produk / karya seni yang bernilai jual. Selain itu minimnya pengetahuan tentang manajemen kewirausahaan menjadikan siswa tidak mampu dan tidak berani membuka lapangan usaha sendiri tanpa harus berharap dari lapangan pekerjaan yang tersedia. Padahal berdasarkan bekal kemampuan dan keterampilan yang akan diajarkan dalam pemanfaatan digital art tersebut, siswa dapat menjual produk / karya seni yang telah dibuat (dihasilkan), sehingga mampu menghasilkan pendapatan (income) tambahan dan meningkatkan perekonomian mereka.

PERMASALAHAN MITRA

a. Identifikasi Masalah yang Dihadapi

Digital art merupakan sebuah karya seni yang dilakukan dengan menggunakan teknologi digital ataupun dengan teknologi komputer yang dapat berupa Gambar, video, game, dan lain-lain. Teknik ini dapat menggunakan berbagai media seperti kaos, plastik, kertas, kaca, kayu dan sebagainya. Keterbatasan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, kreativitas dan teknik pengolahan dalam pemanfaatan digital art untuk membuat sebuah produk yang unik dan bernilai jual merupakan salah satu kendala dalam mengatasi pemanfaatan digital art. Keterbatasan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan teknik pengolahan dalam pemanfaatan digital art menjadi produk bernilai ekonomi tinggi membuat siswa dan pihak sekolah belum melirik potensi keuntungan dari pemanfaatan digital art ini.

b. Justifikasi Prioritas Permasalahan yang Ditangani

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang dihadapi mitra, maka penyelesaian permasalahan dilakukan dengan cara menawarkan penyuluhan, pelatihan dan pendampingan cara memanfaatkan digital art dengan teknik yang benar menjadi produk yang bernilai jual seperti gelas, cangkir, mug, teko, nampan, kaos, kaca, kayu, gantungan kunci dan banyak produk

lainnya dengan berbagai bentuk dan lukisan yang sangat artistik dengan bantuan teknologi digital dan teknologi komputer. Selain itu mitra akan diajarkan manajemen kewirausahaan bagaimana membuka usaha sendiri dengan cara yang mudah dan tidak memerlukan biaya yang besar berdasarkan produk yang dihasilkan dari pelatihan pemanfaatan digital art ini. Sehingga pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan kreativitas mitra akan bertambah serta nantinya mereka mampu membuka lapangan pekerjaan sendiri yang dapat menjadi pendapatan (income) tambahan mitra.

Berdasarkan analisis yang telah dikemukakan, maka permasalahan Mitra yang akan diselesaikan adalah sebagai berikut:

a) Masalah Pengenalan dan Pengetahuan konsep dasar digital art.

Pada tahapan ini para pelajar akan diberikan informasi dan penjelasan mengenai konsep konsep digital art, jenis-jenis nya serta manfaatnya di era sekarang. Pengetahuan dasar ini membantu pelajar untuk mengenal konsep digital art yang pada gilirannya membuka wawasan mereka akan pentingnya digital art.

b) Masalah Persiapan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses digital art.

Pada tahapan ini pelajar akan dibantu mempersiapkan alat-alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses pemanfaatan digital art, seperti laptop (komputer), Software-software digital art (Photoshop, Corel, dll)

c) Masalah Pembuatan Desain menggunakan digital art.

Pada tahapan ini akan dilakukan pembuatan desain berupa Gambar dengan memanfaatkan Vector Art, WPAP, Line Art, Low Poly Art, Flat Design, Typography, Manipulation Art, Illustration Art, Siluet, karikatur maupun Gambar-Gambar dan seni lainnya yang disesuaikan dengan objek yang akan digunakan untuk implementasi digital art nantinya.

- d) Masalah pembuatan produk menggunakan digital art.

Pada tahapan ini akan disiapkan produk atau objek yang akan digunakan sebagai wadah penerapan digital art, seperti kaos, gelas, kaca, kertas dan lain sebagainya.

- e) Masalah membangun manajemen kewirausahaan.

Tahapan ini dilakukan setelah proses pembuatan produk (cetak) telah selesai, termasuk diantaranya akan diajarkan bagaimana cara membuka lapangan usaha sendiri dengan menggunakan fasilitas e-commerce seperti Shopee, Bukalapak, Tokopedia, fasilitas media sosial maupun dengan sarana-sarana lainnya.

SOLUSI PERMASALAHAN

- a) Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mitra secara sistematis sesuai dengan prioritas permasalahan.

- 1) Pengenalan dan Pengetahuan konsep dasar digital art.

Tim PKM akan memberikan pengetahuan dasar kepada mitra berupa informasi dan penjelasan mengenai konsep konsep digital art, jenis-jenis nya serta manfaatnya di era sekarang. Pengetahuan dasar ini membantu mitra untuk mengenal konsep digital art yang pada gilirannya membuka wawasan mereka akan pentingnya digital art.

- 2) Persiapan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses digital art.

Tim PKM akan memberikan pengetahuan dasar lanjut kepada mitra tentang apa-apa saja alat dan bahan yang dibutuhkan dan digunakan dalam proses pemanfaatan digital art, seperti laptop (komputer), Software-software digital art (Photoshop, Corel, dll).

- 3) Pembuatan Desain menggunakan digital art.

Tim PKM akan memberikan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan desain

(rancangan) menggunakan digital art berupa Gambar dengan memanfaatkan Vector Art, WPAP, Line Art, Low Poly Art, Flat Design, Typography, Manipulation Art, Illustration Art, Siluet, karikatur maupun Gambar-Gambar dan seni lainnya yang disesuaikan dengan objek yang akan digunakan untuk implementasi digital art nantinya. Setelah kegiatan ini diharapkan semakin meningkatkan kemampuan mitra dalam memanfaatkan digital art menjadi lebih baik dan dengan contoh dan penerapan kasus yang berbeda.

- 4) Pembuatan produk menggunakan digital art.

Tim PKM akan memberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan produk menggunakan digital art dengan tujuan meningkatkan keterampilan dan kreativitas mitra, sehingga nantinya mitra mampu membuat produk sendiri sesuai keinginan mereka masing-masing dengan memanfaatkan digital art. Tim PKM akan menyiapkan produk atau objek yang akan digunakan sebagai wadah penerapan digital art, seperti kaos, gelas, kaca, kertas, gantungan kunci dan lain sebagainya.

- 5) Membangun manajemen kewirausahaan.

Tim PKM akan memberikan pelatihan dan pendampingan mengenai manajemen kewirausahaan kepada Mitra dengan tujuan agar Mitra dapat membuka lapangan pekerjaan sendiri tanpa bergantung dan menunggu tersedianya lapangan pekerjaan, salah satunya dengan membuat akun di layanan E-Commerce seperti Shopee, Bukalapak, Tokopedia atau dengan memanfaatkan media sosial seperti facebook, youtube, instagram dan media sosial lainnya. Produk-produk yang telah selesai dibuat dengan menggunakan digital art, akan dijual dan dipasarkan melalui layanan E-Commerce dan media sosial. Diharapkan hal ini akan menghasilkan

pendapatan (income) tambahan bagi mitra, sehingga sedikit banyak nya dapat membantu perekonomian mereka.

b) Target luaran yang akan dihasilkan dari masing-masing solusi spesifik atas permasalahan yang dihadapi mitra seperti yang ditunjukkan pada tabel I berikut.

Tabel I. Solusi Permasalahan Pada Mitra

No.	Permasalahan	Solusi	Tindakan	Keluaran
1.	Minimnya pengetahuan tentang konsep dasar digital art	Memberikan pengetahuan dasar kepada mitra berupa informasi dan penjelasan mengenai konsep konsep digital art, jenis-jenis nya serta manfaatnya di era sekarang	FGD dengan mitra	Pengetahuan meningkat (15%)
2.	Minimnya pengetahuan tentang alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses pemanfaatan digital art	Memberikan pengetahuan dasar lanjut kepada mitra tentang apa-apa saja alat dan bahan yang dibutuhkan dan digunakan dalam proses pemanfaatan digital art, seperti laptop (komputer), Software-software digital art (Photoshop, Corel, dll).	FGD dengan mitra	Pengetahuan meningkat (30)
3.	Minimnya kemampuan pembuatan desain menggunakan digital art	Memberikan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan desain (rancangan) menggunakan digital art berupa Gambar dengan memanfaatkan Vector Art, WPAP, Line Art, Low Poly Art, Flat Design, Typography, Manipulation Art, Illustration Art, Siluet, karikatur maupun Gambar-Gambar dan seni lainnya yang disesuaikan dengan objek yang akan digunakan untuk implementasi digital art nantinya	a. FGD dengan mitra b. Pelatihan dan pendampingan dalam Pembuatan desain menggunakan digital art.	Kemampuan meningkat dalam membuat desain (rancangan) menggunakan digital art (60%)
4.	Minimnya keterampilan dan kreativitas dalam pembuatan produk menggunakan digital art	Memberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan produk menggunakan digital art. Tim PKM akan menyiapkan produk atau objek yang akan digunakan sebagai wadah penerapan digital art, seperti kaos, gelas, kaca, kertas, gantungan kunci dan lain sebagainya	a. FGD dengan mitra b. Pelatihan dan pendampingan dalam Pembuatan produk menggunakan digital art.	a. Keterampilan Meningkat dengan mampu membuat produk menggunakan digital art (70%) b. Kreativitas meningkat dengan mampu membuat produk berbeda dan unik sesuai dengan ide masing-masing mitra c. (80%)
5.	Tidak memiliki manajemen kewirausahaan (kemampuan untuk membuat usaha sendiri)	Memberikan pelatihan dan pendampingan mengenai manajemen kewirausahaan kepada Mitra dengan tujuan agar Mitra dapat membuka lapangan pekerjaan sendiri tanpa bergantung dan menunggu tersedianya lapangan pekerjaan, salah satu nya dengan membuat akun di layanan E-Commerce seperti Shopee, Bukalapak, Tokopedia atau dengan memanfaatkan media sosial seperti facebook, youtube, instagram dan media sosial lainnya.	a. FGD dengan mitra b. Pelatihan dan pendampingan dalam pemanfaatan akun E-Commerce dan media sosial	a. Kemampuan mitra untuk berwirausaha meningkat (90%) b. Pendapatan mitra meningkat apabila produk yang dihasilkan dapat dijual (100%)

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang digunakan pada PKM Kelompok SMK dalam Pemanfaatan Digital Art untuk Membentuk Manajemen Kewirausahaan di Simalungun adalah sebagai berikut:

I. Melakukan survei / observasi;

Pada langkah awal pelaksanaan program akan melakukan survei lapangan secara langsung oleh tim pengusul program dengan didampingi oleh mahasiswa. Pada proses awal akan dilakukan komunikasi dengan calon mitra, pengambilan dokumentasi dan mencari sumber permasalahan dari calon mitra untuk dicarikan solusi.

2. Pengambilan data awal untuk menganalisis permasalahan mitra;

Setelah dilakukan survei secara langsung di lapangan, berikutnya adalah pengambilan data awal untuk mendapatkan informasi-informasi langsung berupa data primer secara kuantitatif maupun kualitatif. Hasil wawancara dengan calon mitra akan digunakan sebagai langkah awal memecahkan masalah. Pengukuran awal perlu dilakukan dengan survei untuk mengetahui kemampuan awal calon mitra tentang pengetahuan dan keterampilan menggunakan digital art,

hasil survei ini akan menjadi bahan rujukan dalam menemukan solusi permasalahan dari calon mitra.

3. Kesepakatan dengan pimpinan mitra;

Setelah proses survei di lakukan, tim pengusul program mengetahui beberapa permasalahan dari calon mitra, yang selanjutnya dikomunikasikan dengan calon mitra untuk membuat kesepakatan dengan pimpinan mitra yang diwakili oleh Kepala Sekolah SMK Swasta Anak Bangsa Kabupaten Simalungun. Mitra selanjutnya akan bertugas mengkoordinir masing-masing siswa (pelajar) disekolahnya untuk mendukung kegiatan program PkM yang akan berlangsung. PkM akan berlangsung selama 8 (delapan) bulan, proses kesepakatan program ini ditindaklanjuti dengan proses penandatanganan di atas materai dalam surat kesepakatan bersama dengan mitra yakni Kepala Sekolah SMK Swasta Anak Bangsa Kabupaten Simalungun.

4. Pembuatan Proposal Program PkM

Proses pembuatan proposal program PkM dilakukan setelah surat kesepakatan bersama ditandatangani antara ketua pengusul program PkM dan Pimpinan Mitra. Format proposal program PkM yang akan dibuat meliputi Ringkasan; Analisis Situasi; Permasalahan Mitra; Solusi Permasalahan; Metode Pelaksanaan; Jadwal Kegiatan Program PkM; Daftar Pustaka; Gambaran IPTEK; Peta Lokasi Mitra Sasaran; dan Dokumen Pendukung Seperti Surat Kesepakatan Mitra.

5. Focus Group Discussion I

Proposal program PkM apabila didanai maka akan dilakukan kegiatan awal berupa Focus Group Discussion I (FGD I). Kegiatan FGD I akan dilakukan dengan melibatkan Kepala Sekolah SMK Swasta Anak Bangsa di Kabupaten Simalungun yang mendapatkan undangan yang siap ikut andil dalam kegiatan program PkM. Acara FGD I akan berisi tentang pengenalan dan silaturahmi dari ketua Program PkM kepada Kepala

Sekolah SMK Swasta Anak Bangsa Kabupaten Simalungun dilanjutkan dengan menjelaskan tentang maksud dan tujuan diadakannya program PkM. Selanjutnya dalam FGD I juga mulai didata pelajar (siswa) yang akan dilibatkan dalam pendampingan/ pelatihan program kegiatan PkM. Selanjutnya ketua program PkM memberikan penjelasan tentang tugas dan tanggung jawab Kepala Sekolah SMK Swasta Anak Bangsa Kabupaten Simalungun yang sudah dibagi perannya. Selanjutnya akan dilakukan evaluasi awal mengenai jadwal yang tepat dalam pelaksanaan program.

6. Pelaksanaan Program PKM

Pelaksanaan program PKM tentunya harus dilakukan dan dijadwal secara tepat dan disesuaikan dengan waktu dan kesanggupan dari pelajar (siswa) di SMK Swasta Anak Bangsa Kabupaten Simalungun. Pelajar yang bersedia menjadi peserta program kegiatan dan ikut andil langsung dalam kegiatan sehingga perlu adanya komunikasi yang dilakukan secara terus menerus antara ketua program PkM dengan Pimpinan mitra. Pelaksanaan program PkM terdiri dari program pelatihan dan pendampingan PkM Kelompok SMK dalam Pemanfaatan Digital Art untuk Membentuk Manajemen Kewirausahaan di Simalungun. Metoda yang digunakan dalam kegiatan ini yakni: Mengukur kemampuan awal peserta; Pengenalan konsep Digital Art; Memperkenalkan pemanfaatan digital art yang akan dibuat dan mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan; Membuat Desain dengan menggunakan digital art; Membuat produk dengan memanfaatkan digital art; Membuat manajemen kewirausahaan; dan Evaluasi.

7. Pengambilan Data

Pengambil data penting dilakukan agar dapat digunakan sebagai bahan untuk melakukan analisa dan evaluasi dari berjalannya proses pada program. Hasil data yang diperoleh kemudian diolah serta dianalisa

sebagai bahan penyusunan artikel/jurnal ilmiah tingkat nasional. Proses pengambilan data dapat berupa video kegiatan program PkM yang di unggah/upload di media sosial sebagai bentuk publikasi kepada masyarakat. Selain itu pengambilan data juga dapat berupa publikasi kegiatan pengabdian di media massa cetak dan elektronik. Data yang akan diambil bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari proses pengukuran dengan alat-alat yang berhubungan dengan sistem yang digunakan, sedangkan data kualitatif didapatkan dari wawancara tentang adanya kegiatan program PkM.

8. Pembuatan Laporan Kemajuan

Tahap berikutnya adalah pembuatan laporan kemajuan yang akan dipresentasikan kepada panitia KEMDIKBUDRISTEK mengenai kegiatan program PkM di kabupaten simalungun. Kegiatan yang dilaporkan ditargetkan sudah berjalan sebesar 70-75 persen dari perencanaan awal.

9. Evaluasi Pelatihan dan Pendampingan Mitra

Pada tahapan pelatihan dan pendampingan perlu dilakukan evaluasi agar proses peningkatan pengembangan pengetahuan, keterampilan dan kreativitas pelajar (siswa) berkelanjutan sampai pada batas maksimal dan berhasil mendesain, membuat produk digital art serta menjual hasil produk PkM dengan membentuk manajemen kewirausahaan yang baik. Pelatihan dan pendampingan kepada mitra yang di isi oleh narasumber yang kompeten dibidangnya.

10. Focus Group Discussion II

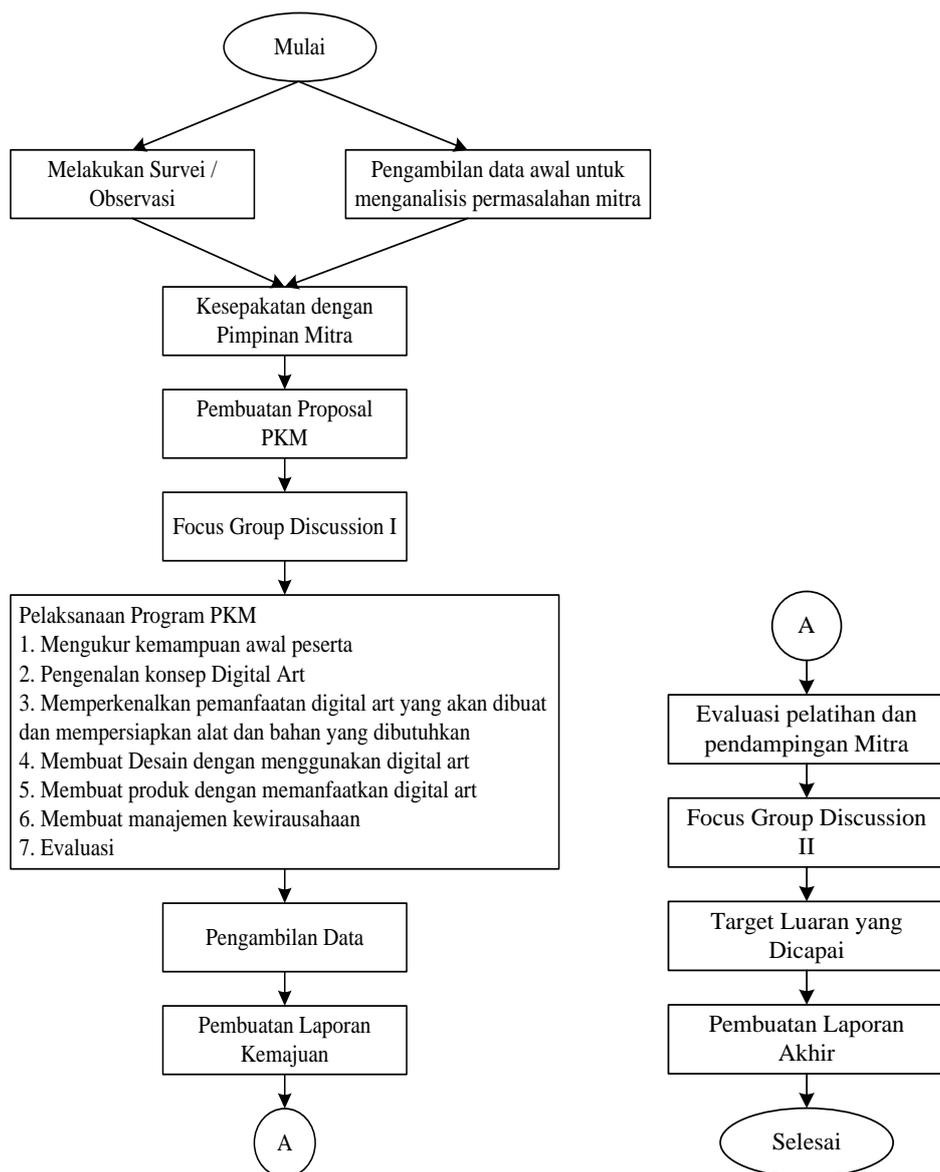
Pada Focus Group Discussion II (FGD II) akan dilakukan dengan presentasi dari ketua program PkM mengenai pentingnya pemanfaatan digital Art di dunia teknologi sekarang ini. Selain dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan kreativitas dalam pemanfaatan Digital Art untuk menghasilkan produk / karya seni bermutu, juga mampu menciptakan lapangan pekerjaan sendiri serta menghasilkan pendapatan (income) tambahan dan meningkatkan perekonomian mitra. Pada acara FGD II disampaikan sebagai bentuk syukur atas keberhasilan program yang telah dilaksanakan.

11. Target Luaran yang dicapai

Data–data yang sudah terkumpul secara berkala pada program PkM kemudian di analisa untuk dimuat sebagai target luaran yang harus dicapai yakni: a. Publikasi ilmiah jurnal nasional ber-ISSN (published); b. Artikel di media massa cetak dan elektronik (Sudah Terbit); c. Dokumentasi pelaksanaan video kegiatan yang sudah di unggah; d. Peningkatan pengetahuan, keterampilan dan pendapatan; e. Buku (Online/Cetak ber ISBN) yang penerbitnya terdaftar di IKAPI.

12. Pembuatan Laporan Akhir

Tahapan terakhir adalah pembuatan laporan akhir yang dipresentasikan kepada panitia KEMDIKBUDRISTEK mengenai hasil kegiatan dan laporan luaran program pengabdian. Kegiatan yang dilaporkan ditargetkan sudah berjalan sebesar 95-100 % dari perencanaan awal.



Gambar 5. Flowchart Kegiatan PKM

Tabel 2. Jadwal PkM Pemanfaatan Digital Art (Hari ke – 1, 18 Juli 2022)

No	Jam	Kegiatan
1	09.00 – 09.30 WIB	Registrasi dan Presensi Kehadiran Peserta
2	09.30 – 09.45 WIB	Kata sambutan dari Kepala Sekolah/Mewakili
3	09.45 – 10.00 WIB	Kata sambutan dari Ketua LPPM STIKOM Tunas Bangsa
4	10.00 – 10.15 WIB	Kata pembuka dari Ketua Tim PkM
5	10.00 – 11.00 WIB	Penyampaian Materi 1 (Pengetahuan Kewirausahaan)
6	11.00 – 11.30 WIB	Pre-Test (Memberikan soal kepada seluruh peserta)
7	11.30 – 12.00 WIB	Penyampaian Materi 2 (Pengetahuan dan Konsep Digital Art)
8	12.00 – 13.00 WIB	Istirahat, Sholat dan makan Siang
9	13.00 – 13.40 WIB	Penyampaian Materi 3 (Cara membuat pin gantungan kunci digital)
10	13.40 – 14.30 WIB	Penyampaian Materi 4 (Cara membuat Kayu sablon digital)
11	14.30 – 15.30 WIB	Penyampaian Materi 5 (Cara membuat gelas mug sablon digital)

No	Jam	Kegiatan
12	15.30 – 16.30 WIB	Penyampaian Materi 6 (Cara membuat Baju kaos sablon digital)
13	16.30 – 17.00 WIB	Evaluasi, Tanya Jawab dan Penutup

Tabel 3. Jadwal PkM Pemanfaatan Digital Art (Hari ke – 2, 19 Juli 2022)

No	Jam	Kegiatan
1	09.00 – 09.30 WIB	Registrasi dan Presensi Kehadiran Peserta
2	09.30 – 10.30 WIB	Praktikum Materi 3 kepada peserta (di bimbing oleh tim PkM)
3	10.30 – 11.30 WIB	Praktikum Materi 4 kepada peserta (di bimbing oleh tim PkM)
4	11.30 – 12.00 WIB	Praktikum Materi 5 kepada peserta (di bimbing oleh tim PkM)
5	12.00 – 13.00 WIB	Istirahat, Sholat dan makan Siang
6	13.00 – 14.00 WIB	Lanjutan Praktikum Materi 5 kepada peserta (di bimbing oleh tim PkM)
7	14.00 – 15.30 WIB	Praktikum Materi 6 kepada peserta (di bimbing oleh tim PkM)
8	15.30 – 16.30 WIB	Praktikum Lanjutan (Materi 3, 4, 5 dan 6) bagi siswa yang belum berhasil

No	Jam	Kegiatan
9	16.30 – 16.40 WIB	Post-Test (Memberikan soal kepada seluruh peserta)
10	16.40 – 17.00 WIB	Evaluasi, Tanya Jawab dan Penutup

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Digital Art untuk Membentuk Manajemen Kewirausahaan di Simalungun dengan mitra SMK Anak Bangsa Kabupaten Simalungun mendapat respon yang sangat baik dan positif dari peserta kegiatan. Hal ini tampak pada antusiasme peserta dalam mengikuti proses pelatihan. Berikut beberapa Gambar berjalannya proses pelatihan.



Gambar 6. Pembekalan Kewirausahaan di Ruangannya



Gambar 7. Praktikum membuat Pin gantungan kunci



Gambar 8. Praktikum pembuatan sablon mug digital



Gambar 9. Hasil kayu sablon digital, kaos sablon digital dan alat yang digunakan

Bagi para siswa yang merupakan peserta kegiatan PkM, kegiatan pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas serta membentuk manajemen kewirausahaan mereka sehingga diharapkan mampu membuka lapangan pekerjaan sendiri. Hasil Evaluasi terhadap kegiatan PkM pemanfaatan digital art di SMK Swasta Anak Bangsa Kabupaten Simalungun dapat dilihat pada tabel 4 dan tabel 5 berikut.

Tabel 4. Hasil Pre-Test Peserta sebelum kegiatan PkM

Komponen	Hasil Pre-Test (20 Pertanyaan)			
	Jumlah Benar	Jumlah Siswa	Persentase	Nilai
PkM Pemanfaatan Digital Art untuk Membentuk Manajemen Kewirausahaan dan Penjelasan	Benar 20	0	0%	0
	Benar 19	0	0%	0
	Benar 18	0	0%	0
	Benar 17	0	0%	0
	Benar 16	3	5%	80
	Benar 15	5	8%	75
	Benar 14	0	0%	0
	Benar 13	6	10%	65
	Benar 12	7	12%	60
	Benar 11	13	22%	55
	Benar 10	2	3%	50
	Benar 9	8	13%	45
	Benar 8	2	3%	40
	Benar 7	8	13%	35
	Benar 6	4	7%	30
	Benar 5	2	3%	25
	Benar 4	0	0%	0
	Benar 3	0	0%	0
	Benar 2	0	0%	0
	Benar 1	0	0%	0
Benar 0	0	0%	0	
Total		60	100%	51

Berdasarkan tabel 4 dapat dijelaskan bahwa dari 60 peserta siswa di SMK Swasta Anak Bangsa, hanya 3 siswa yang mampu menjawab 16 soal (Pre-Test) atau

hanya 5% dari 60 siswa. 16 soal berarti bernilai 80 yang diperoleh dari $16/20 \times 100$ (16 = jumlah yang benar, 20 = jumlah soal keseluruhan, 100 = nilai pengali). Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa dari 60 siswa peserta PkM, yang mampu menjawab soal >10 sebanyak 34 siswa (57%) dan <=10 sebanyak 26 siswa (43%) dengan rata-rata nilai sebesar 51.

Tabel 5. Hasil Post-Test Peserta setelah kegiatan PkM selesai dilaksanakan

Komponen	Hasil Post-Test (20 Pertanyaan)			
	Jumlah Benar	Jumlah Siswa	Persentasi	Nilai
PkM Pemanfaatan Digital Art untuk Membentuk Manajemen Kewirausahaan dan Penjelasannya	Benar 20	0	0	0
	Benar 19	0	0	0
	Benar 18	8	13	90
	Benar 17	11	18	85
	Benar 16	10	17	80
	Benar 15	3	5	75
	Benar 14	3	5	70
	Benar 13	13	22	65
	Benar 12	0	0	0
	Benar 11	9	15	55
	Benar 10	0	0	0
	Benar 9	3	5	45
	Benar 8	0	0	0
	Benar 7	0	0	0
	Benar 6	0	0	0
	Benar 5	0	0	0
	Benar 4	0	0	0
	Benar 3	0	0	0
	Benar 2	0	0	0
	Benar 1	0	0	0
Benar 0	0	0	0	
Total	60	60	100	

Berdasarkan tabel 5 (Post Test), siswa yang mampu menjawab soal >10 sebanyak 57 siswa (95%) atau naik 38% dibandingkan sebelum dilakukan kegiatan PkM, dan <= sebanyak 3 siswa (5%) dengan rata-rata nilai sebesar 71.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan PkM yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa simpulan bahwa pengetahuan siswa tentang digital art masih sangat kurang memadai sebelum dilaksanakannya kegiatan PkM. Hal ini ditunjukkan dari hasil pre-test. Sedangkan setelah dilakukan kegiatan PkM berdasarkan hasil Post-Test, pengetahuan siswa naik cukup signifikan dibandingkan sebelum dilakukannya kegiatan PkM. Selain itu keterampilan dan kreativitas siswa juga

meningkat dalam membuat produk yang diajarkan oleh Tim PkM, terbukti banyak peserta yang mampu membuat produk sendiri berdasarkan contoh yang telah diajarkan. Cara berpikir mereka dalam membentuk manajemen kewirausahaan juga sudah berubah, yang sebelumnya tidak pernah mereka pikirkan sama sekali.



Gambar 10. Contoh Kaos Sablon yang dihasilkan siswa

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi atas pendanaan yang diberikan sesuai dengan Kontrak Penugasan Pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat Nomor: 089/E5/RA.00.PM/2022.

REFERENSI

- Blegur, A., & Handoyo, S. E. (2020). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Efikasi Diri Dan Locus Of Control Terhadap Intensi Berwirausaha. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 2(1), 51–61. <https://doi.org/10.24912/jmk.v2i1.7424>
- Fathoni, A., Hard, R., Arianti, B. D. D., & Kholisho, Y. N. (2019). Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Sistem Ganda Siswa SMK di Kabupaten Lombok Timur untuk Memasuki Dunia Kerja. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 210–218. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v3i2.1531>
- Kemdikbud. (2018). Standart Nasional Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan / Madrasah Aliyah Kejuruan. In *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 34*.
- Kusnandar, V. B. (2021). Pengangguran di Indonesia

Paling Banyak Lulusan SMK. Retrieved February 9, 2022, from Tingkat Pengangguran Terbuka Menurut Tingkat Pendidikan (Agustus 2021) website:
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/24/pengangguran-di-indonesia-paling-banyak-lulusan-smk>

Rafidiyah, D., & Kailani, A. (2020). Identifikasi Potensi SMK Muhammadiyah Sebagai Lembaga Pendidikan Vokasi Yang Berkemajuan: Studi Fenomenologi Terhadap Penerapan Program Revitalisasi SMK di Indonesia. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 49–66.
<https://doi.org/10.33084/pedagogik.v15i1.1284>

Ratnaningsih, I. Z., Kustanti, E. R., Prasetyo, A. R., & Fauziah, N. (2017). Kematangan Karier Siswa SMK Ditinjau Dari Jenis Kelamin Dan Jurusan. *Humanitas*, 13(2), 112–121.
<https://doi.org/10.26555/humanitas.v13i2.6067>

Tambunan, N., & Putri, M. (2022). Kreativitas “Cooking Cake Dan Cv” Sebagai Skill Development Anak Sekolah Kejuruan Di Kota Pematangsiantar, Sumatera Utara. *JUARA: Jurnal Wahana Abdimas Sejahtera*, 3(1), 89.
<https://doi.org/10.25105/juara.v3i1.12939>

Wanto, A., Suhendro, D., & Windarto, A. P. (2018). Pelatihan dan Bimbingan dalam Pemanfaatan Internet yang Baik dan Aman bagi Pelajar SMK Anak Bangsa Desa Bandar Siantar Kabupaten Simalungun. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(2), 149–157.
<https://doi.org/10.26877/e-dimas.v9i2.2116>