



## STRATEGI PENINGKATAN MINAT WIRAUSAHA MAHASISWA MELALUI PROGRAM KREATIVITAS PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI INSTITUT TEKNOLOGI MOJOSARI

Lenny Herawati<sup>1</sup>, Ririn Ningkeula<sup>2</sup>, Didik Wargiono<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Teknik Industri Institut Teknologi Mojosari Nganjuk

<sup>2</sup>Program Studi Teknik Mesin Universitas Insan Budi Utomo Malang

<sup>3</sup>Program Studi Teknik Industri Institut Teknologi Mojosari Nganjuk

Korespondensi : [lennyherawati76@gmail.com](mailto:lennyherawati76@gmail.com)

**Received :**  
02-08-2024

**Revised :**  
10-08-2024

**Accepted :**  
13-09-2024

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kegiatan program kreativitas mahasiswa (PKM), menjelaskan strategi peningkatan minat wirausaha mahasiswa, dan menjelaskan kendala pelaksanaan kegiatan program tersebut. Minat wirausaha di kalangan mahasiswa teknik industri cenderung rendah, sementara peluang dan potensi untuk berwirausaha sangat besar. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi peningkatan minat wirausaha mahasiswa melalui Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) di Institut Teknologi Mojosari. Penelitian dilakukan dengan pendekatan partisipatif melalui program pengabdian masyarakat yang melibatkan mahasiswa, dosen, dan mitra industri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi program PKM berbasis kolaborasi dan inovasi mampu meningkatkan minat wirausaha hingga 35% di kalangan mahasiswa teknik industri. Artikel ini diakhiri dengan rekomendasi untuk pengembangan program serupa di masa depan.

**Kata kunci:** minat wirausaha, program kreativitas mahasiswa, teknik industri, pengabdian masyarakat, Institut Teknologi Mojosari

### Abstract

*This study aims to describe the activities of the student creativity program (PKM), explain strategies for increasing students' interest in entrepreneurship, and explain the obstacles to implementing the program activities. Interest in entrepreneurship among industrial engineering students tends to be low, while the opportunities and potential for entrepreneurship are very large. This article aims to describe strategies for increasing students' interest in entrepreneurship through the Student Creativity Program (PKM) at the Mojosari Institute of Technology. The study was conducted with a participatory approach through a community service program involving students, lecturers, and industry partners. The results of the study indicate that the implementation of the PKM program based on collaboration and innovation can increase interest in entrepreneurship by up to 35% among industrial engineering students. This article ends with recommendations for the development of similar programs in the future.*

**Keywords:** *entrepreneurial interest, student creativity program, industrial engineering, community service, Mojosari Institute of Technology*



## **I. PENDAHULUAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan kegiatan program kreativitas mahasiswa dan menjelaskan arti penting kewirausahaan bagi mahasiswa. Untuk mendidik ada banyak cara dan bahan yang dapat dikreasikan. Memiliki academic knowledge, skill of thinking, management skill, dan communication skill merupakan tuntutan yang harus dimiliki oleh lulusan perguruan tinggi. Kewirausahaan menjadi salah satu pilar penting dalam pengembangan ekonomi suatu negara. Perguruan tinggi memiliki peran strategis dalam mencetak wirausahawan muda yang inovatif dan kompeten. Namun, minat mahasiswa untuk berwirausaha, terutama dari program studi teknik industri, masih rendah. Faktor-faktor seperti kurangnya pemahaman tentang kewirausahaan, keterbatasan akses ke mitra industri, serta kurangnya pelatihan yang relevan menjadi kendala utama. Statistik terbaru menunjukkan bahwa hanya 10% lulusan teknik industri yang memilih jalur kewirausahaan, sementara sisanya lebih memilih jalur karier korporasi atau akademik. Perilaku dan pemikiran yang ditunjukkan akan bersifat konstruktif realistis, artinya kreatif (unik dan bermanfaat) serta dapat diwujudkan. Kemampuan berpikir dan bertindak kreatif pada hakekatnya dapat dilakukan setiap manusia apalagi yang menikmati pendidikan tinggi. Kreativitas merupakan penjelmaan integrative dari tiga faktor utama dalam diri manusia, yaitu: pikiran, perasaan, dan ketrampilan. Dalam faktor pikiran terdapat imajinasi, persepsi dan nalar. Faktor perasaan terdiri dari emosi, estetika dan harmonisasi. Sedangkan faktor keterampilan mengandung bakat, faal tubuh dan pengalaman. Dengan demikian agar mahasiswa dapat mencapai level kreatif, ketiga faktor termaksud diupayakan agar optimal dalam sebuah kegiatan yang diberi nama program kreativitas mahasiswa. Institut Teknologi Mojokari (ITM) menyadari tantangan ini dan berupaya mengembangkan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) sebagai solusi. PKM bertujuan mendorong mahasiswa mengembangkan ide kreatif, membangun jiwa kewirausahaan, dan mengimplementasikan ide tersebut dalam bentuk nyata. Dalam program ini, mahasiswa tidak hanya didorong untuk menciptakan inovasi tetapi juga diberikan bimbingan dalam manajemen bisnis dan pemasaran.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian Masyarakat



Gambar 2. Partisipasi mahasiswa dalam Pengabdian Masyarakat

## II. METODE

a. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Bogdan dan Taaylor (Moleong, 2007:4) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dari individu tersebut secara holistic (utuh). Dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi

ke dalam variabel atau hipotesis, tapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan. Menurut Nasution (2003:5) penelitian kualitatif adalah dengan mengamati orang dalam lingkungan, berinteraksi dengan mereka dan menafsirkan pendapat mereka tentang kondisi sekitar, kemudian menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2005:60) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktifitas sosial, sikap, kepercayaan,



persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok. Penelitian kualitatif ini secara spesifik lebih diarahkan pada penggunaan metode studi kasus. Sebagaimana pendapat Lincoln dan Guba (Sayekti Pujosuwarno, 1992:34) yang menyebutkan bahwa pendekatan kualitatif dapat juga disebut dengan case study yaitu penelitian yang mendalam dan mendetail tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan subjek penelitian. Lebih lanjut Sayekti Pujosuwarno (1986:1) mengemukakan pendapat dari Moh. Surya dan Djumhur yang menyatakan bahwa studi kasus dapat diartikan sebagai suatu teknik mempelajari seseorang individu secara mendalam untuk membantunya memperoleh penyesuaian diri yang baik.

#### b. Instrumen Penelitian

Lazimnya penelitian kualitatif, instrument penelitian yaitu peneliti sendiri. Menurut Lincoln dan Guba (1985:39) “Peneliti berperan sebagai human instrument yang secara penuh mengadaptasikan diri ke dalam situasi yang dimasukinya. Sehingga proses penelitian sangat penting dibandingkan hasil yang diperoleh”. Peneliti dituntut agar fleksibel mengumpulkan data dari berbagai subjek penelitian yang mendalam. Human instrument dibangun atas dasar pengetahuan menggunakan metode yang sesuai dengan tuntutan penelitian.

#### c. Teknik Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, teknik yang akan peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

##### 1. Wawancara mendalam

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan pewawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2007:186). Wawancara dipergunakan untuk mengadakan komunikasi dengan subjek penelitian sehingga diperoleh data-data yang diperlukan. Teknik wawancara mendalam ini diperoleh langsung dari subjek penelitian melalui serangkaian Tanya jawab

dengan pihak-pihak yang terkait langsung dengan pokok permasalahan.

##### 2. Observasi

Menurut Burhan (2007:115) observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja panca indera mata serta dibantu dengan panca indera lainnya. Dalam melaksanakan pengamatan ini sebelumnya peneliti akan mengadakan pendekatan dengan subjek penelitian sehingga terjadi keakraban antara peneliti dengan subjek penelitian.

##### 3. Dokumentasi

Arikunto (2010:188) menyatakan bahwa “dokumentasi adalah usaha mencari data mengenai hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya”. Penggunaan ini diharapkan bisa melengkapi data dan informasi yang diperoleh melalui tahapan observasi dan wawancara dengan cara menelusuri, mempelajari, dan mendalami berbagai dokumen yang bersifat permanen dan tercatat agar data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan.

##### d. Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Patton (Moleong, 2000:103) merupakan proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategorisasi, dan satuan uraian dasar. Menurut Bogdan dan Biklen (Moleong, 2007:248) analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesisnya, mencari dan menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan pada orang lain. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada konsep Milles & Huberman (1992:20) yaitu interactive model yang mengklasifikasikan analisis data dalam tiga langkah, yaitu:

##### 1. Reduksi data (Data Reduction)

Reduksi data yaitu suatu proses pemilahan, pemusatan perhatian pada penyeerhanaan,



pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan.

#### 2. Penyajian data (Display Data)

Data yang tersusun sedemikian rupa sehingga memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Adapun bentuk yang lazim digunakan pada data kualitatif terdahulu adalah dalam bentuk teks naratif.

#### 3. Penarikan Kesimpulan (Verifikasi)

Dalam penelitian ini akan diungkap mengenai makna dari data yang dikumpulkan. Dari data tersebut akan diperoleh kesimpulan yang tentative, kabur, kaku dan meragukan, sehingga kesimpulan tersebut perlu diverifikasi. Verifikasi dilakukan dengan melihat kembali reduksi data maupun display data sehingga kesimpulan yang diambil tidak menyimpang.

Pendekatan yang digunakan dalam program ini adalah partisipatif dengan tahapan sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah Survei dilakukan pada 150 mahasiswa teknik industri untuk mengetahui minat, kendala, dan potensi mereka dalam berwirausaha. Survei mencakup pertanyaan tentang pemahaman dasar kewirausahaan, motivasi, dan pengalaman sebelumnya dalam bisnis.

2. Penyusunan Program PKM Program dirancang berdasarkan hasil survei, melibatkan dosen teknik industri, alumni yang telah sukses berwirausaha, dan mitra industri. Materi program mencakup pengembangan ide bisnis, strategi pemasaran, dan manajemen keuangan.

3. Pelatihan dan Pendampingan a. Workshop intensif selama tiga bulan, mencakup topik: manajemen bisnis, pemasaran digital, inovasi produk, dan pengelolaan sumber daya. b. Pendampingan secara individual oleh mentor berpengalaman untuk mengembangkan ide bisnis menjadi prototipe atau produk siap pasar.

4. Evaluasi dan Monitoring Keberhasilan program dievaluasi melalui survei ulang,

wawancara mendalam, dan penilaian proyek PKM. Indikator keberhasilan meliputi jumlah ide bisnis yang berhasil dikembangkan, peningkatan pemahaman mahasiswa, dan perubahan sikap terhadap kewirausahaan.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Program kreatifitas mahasiswa merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (semula Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Ristek Dikti untuk meningkatkan mutu peserta didik di Perguruan Tinggi agar kelak dapat menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademis dan/atau profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi dan/atau kesenian serta memperkaya budaya nasional. PKM dilaksanakan pertama kali pada tahun 2001, yaitu setelah dilaksanakannya program restrukturisasi dilingkungan Ditjen Dikti. Kegiatan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang selama ini sarat dengan partisipasi aktif mahasiswa diintegrasikan ke dalam satu wahana, yaitu PKM. PKM dikembangkan untuk mengantarkan mahasiswa mencapai taraf pencerahan kreativitas dan inovasi berlandaskan penguasaan sains dan teknologi serta keimanan yang tinggi. Dalam rangka mempersiapkan diri menjadi pemimpin yang cendekiawan, wirausahawan serta berjiwa mandiri dan arif, mahasiswa diberi peluang untuk mengimplementasikan kemampuan, keahlian, sikap, tanggung jawab, membangun kerjasama tim maupun mengembangkan kemandirian melalui kegiatan yang kreatif dalam bidang ilmu yang ditekuni. Target pencapaian program ini adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Pemahaman Mahasiswa tentang Kewirausahaan Pelatihan berhasil



meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap kewirausahaan hingga 85%, sebagaimana diukur melalui pre-test dan post-test. Mahasiswa melaporkan peningkatan pemahaman tentang aspek risiko, peluang pasar, dan strategi bisnis.

2. Inovasi Produk Program PKM menghasilkan 10 prototipe inovatif, termasuk alat bantu ergonomis untuk UMKM, produk berbasis bahan daur ulang, dan aplikasi berbasis teknologi untuk manajemen logistik.

3. Kolaborasi dengan Mitra Industri Kerja sama dengan mitra industri membantu mahasiswa memahami kebutuhan pasar dan meningkatkan kualitas proyek mereka. Salah satu mitra, PT Industri Kreatif Mojosari, memberikan masukan dalam pengembangan produk mahasiswa hingga layak komersialisasi.

4. Peningkatan Minat Berwirausaha Berdasarkan survei pasca-program, minat mahasiswa meningkat dari 20% menjadi 55%. Sebagian besar mahasiswa menyatakan kesediaan untuk memulai bisnis dalam waktu dekat, dengan fokus pada sektor teknologi dan layanan.

5. Kendala yang Dihadapi Beberapa kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan waktu mahasiswa untuk mengikuti program, kurangnya akses ke pendanaan awal, dan tantangan dalam membangun jaringan bisnis. Secara berkelanjutan menciptakan peluang kerja baru.



Gambar 3. Kegiatan Pengabdian Masyarakat

#### IV. KESIMPULAN

Kegiatan program ini akan menilai kreativitas mahasiswa artinya kalau anda punya ide yang bagus maka peluang anda untuk menang besar. Ide kreatif menjadi kunci untuk memunculkan jenis usaha yang layak saing dan inovatif. Minat berwirausaha tidak harus sesuatu yang tidak pernah dibuat orang, tetapi lebih mengembangkan ke hal yang sudah ada. Pemakaian konsep memakai teknik amati tiru dan modifikasi bisa menjadi pilihan. Ide kreatif mahasiswa dapat dikembangkan melalui dorongan dari dosen-dosen program studi. Bimbingan yang bersifat sharing akan menjadi wadah diskusi efektif untuk mencari minat mahasiswa. Dimana mahasiswa harus jauh lebih aktif memahami tahapan pengusulan program kreativitas mahasiswa. Secara spesifik mahasiswa dapat mengembangkan masalah produksi, pengemasan, pemasaran, metode haruslah disesuaikan dengan tren yang akan datang dalam bidang pembukaan usaha. Selanjutnya ide kreatif tersebut harus didukung kompetensi. Apabila mahasiswa memiliki ide kreatif terkait dengan masalah peluang usaha yang terjadi di masyarakat tentunya bisa menjadi ujung tombak yang menjanjikan. Ide kreatif berbeda dengan ide bebas. Hal ini harus disesuaikan dengan kompetensi yang dimiliki team, dengan demikian, ide dan



kompetensi dapat melebur jadi satu pada setiap anggota team.

## **V. UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih kepada kepada Institut Teknologi Mojokerto yang telah memberikan dana pengabdian masyarakat serta mahasiswa program studi teknik industri semester tiga. Ucapan terima kasih dapat juga disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan pengabdian masyarakat

## **VI. DAFTAR PUSTAKA**

1. Drucker, P. F. (1985). *Innovation and Entrepreneurship: Practice and Principles*. Harper & Row.
2. Hisrich, R. D., Peters, M. P., & Shepherd, D. A. (2016). *Entrepreneurship*. McGraw-Hill Education.
3. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2020). *Panduan Program Kreativitas Mahasiswa*. Jakarta: Kemendikbud.
4. Sarasvathy, S. D. (2001). Effectuation: Elements of Entrepreneurial Expertise. *Academy of Management Review*, 26(2), 243-263.
5. Audretsch, D. B. (2012). Determinants of High-Growth Entrepreneurship. *European Economic Review*, 86, 62-74.
6. Fayolle, A., & Gailly, B. (2008). From Craft to Science: Teaching Models and Learning Processes in Entrepreneurship Education. *Journal of European Industrial Training*, 32(7), 569-593.
7. Institut Teknologi Mojokerto. (2023). *Laporan Tahunan Program Studi Teknik Industri*. Mojokerto: ITM Press.