
Aplikasi dan Implementasi *Business Model Canvas* (BMC) untuk Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Siswa

Ihsan Hadiansah¹, Budi Prasetyo^{2*}

Universitas Telkom, Indonesia^{1,2}



Email Korespodensi: budiprasetyo@telkomuniversity.ac.id

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 23-06-2026

Disetujui 27-06-2026

Diterbitkan 29-06-2026

Katakunci:

Business Model Canvas;
Experiential Learning;
Kewirausahaan Siswa;
Project Based Learning.

ABSTRAK

Penguatan jiwa kewirausahaan sejak usia sekolah merupakan strategi penting dalam menyiapkan generasi muda yang adaptif, kreatif, dan mandiri di tengah dinamika ekonomi global, sehingga sekolah tidak cukup hanya berfokus pada pencapaian akademik tetapi perlu membekali siswa dengan kemampuan berpikir bisnis, pemecahan masalah, dan keberanian mengambil peluang. Tantangan utama dalam pendidikan kewirausahaan di tingkat sekolah adalah pendekatan pembelajaran yang masih bersifat teoritis dan belum terhubung dengan praktik perancangan usaha yang aplikatif. Majelis Pendidikan Darul Hikam sebagai lembaga yang menekankan pembentukan karakter dan kepemimpinan siswa memiliki potensi besar dalam mengembangkan pendidikan kewirausahaan terstruktur, namun siswa masih membutuhkan kerangka berpikir sistematis untuk menerjemahkan ide kreatif menjadi konsep bisnis yang layak karena keterbatasan pemahaman mengenai model bisnis, segmentasi pasar, serta perhitungan nilai dan sumber daya usaha menjadi kendala utama. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan literasi kewirausahaan siswa melalui aplikasi *Business Model Canvas* sebagai alat pembelajaran utama untuk menumbuhkan pola pikir wirausaha dengan mengajak siswa memahami proses perancangan bisnis secara komprehensif, mulai dari identifikasi masalah, penciptaan proposisi nilai, hingga simulasi model usaha sederhana. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan *experiential learning* dan *project based learning* yang dikemas dalam *workshop* interaktif, simulasi kelompok, dan pendampingan penyusunan BMC, sehingga siswa dilatih bekerja kolaboratif, berpikir kritis, dan mempresentasikan ide bisnis secara sistematis. Hasil yang diharapkan adalah meningkatnya pemahaman siswa, kemampuan menyusun BMC secara mandiri, serta tumbuhnya kepercayaan diri dan minat berwirausaha sejak dini.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Hadiansah, I., & Prasetyo, B. . (2026). Aplikasi dan Implementasi Business Model Canvas (BMC) untuk Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Siswa. Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(3), 1774-1784. <https://doi.org/10.63822/4p4qwd85>

PENDAHULUAN

Perkembangan ekonomi global yang semakin dinamis, kompetitif, dan berbasis inovasi menuntut kesiapan sumber daya manusia yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki kemampuan adaptif, kreatif, dan berjiwa kewirausahaan. Di era disrupsi teknologi dan transformasi digital, kewirausahaan tidak lagi dipahami semata-mata sebagai aktivitas ekonomi untuk menghasilkan keuntungan, melainkan sebagai seperangkat kompetensi hidup (*life skills*) yang mencakup kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, serta keberanian menghadapi ketidakpastian. Oleh karena itu, pendidikan kewirausahaan sejak usia sekolah menjadi kebutuhan strategis dalam menyiapkan generasi muda yang tangguh dan mandiri.

Berbagai studi menunjukkan bahwa pembentukan jiwa kewirausahaan akan lebih efektif apabila dimulai sejak jenjang pendidikan dasar dan menengah. Pada fase ini, siswa berada dalam tahap perkembangan kognitif dan afektif yang sangat menentukan pembentukan pola pikir, nilai, serta orientasi masa depan. Pendidikan kewirausahaan di tingkat sekolah menengah tidak hanya bertujuan mencetak wirausaha muda secara langsung, tetapi lebih jauh berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan entrepreneurial mindset, yaitu cara berpikir yang proaktif, inovatif, dan berorientasi pada penciptaan nilai (Rizan et al., 2024).

Namun demikian, implementasi pendidikan kewirausahaan di tingkat menengah masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah pendekatan pembelajaran yang cenderung bersifat konseptual dan teoritis, sehingga sulit dipahami secara kontekstual oleh siswa. Kewirausahaan sering kali dipersepsikan sebagai sesuatu yang kompleks, abstrak, dan hanya relevan bagi dunia bisnis orang dewasa. Akibatnya, minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kewirausahaan menjadi terbatas, serta belum mampu mendorong siswa untuk melihat peluang di sekitar mereka secara sistematis.

Dalam konteks tersebut, dibutuhkan sebuah pendekatan pembelajaran kewirausahaan yang bersifat aplikatif, visual, dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu instrumen yang dinilai efektif untuk menjembatani kebutuhan tersebut adalah *Business Model Canvas* (BMC). *Business Model Canvas* merupakan alat perancangan model bisnis yang dikembangkan untuk membantu individu maupun organisasi memahami bagaimana sebuah usaha menciptakan, menyampaikan, dan menangkap nilai melalui sembilan elemen utama yang saling terintegrasi. Pendekatan visual yang digunakan dalam BMC menjadikannya sangat relevan untuk diterapkan dalam konteks pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah menengah.

O'Neill (2015) menegaskan bahwa *Business Model Canvas* dapat berfungsi sebagai platform literasi bisnis yang komprehensif karena mampu menyederhanakan konsep bisnis yang kompleks ke dalam satu kerangka visual terpadu. Melalui BMC, siswa dapat memahami keterkaitan antara pelanggan, nilai yang ditawarkan, aktivitas utama, sumber daya, hingga struktur biaya dan pendapatan secara holistik. Hal ini sangat penting bagi siswa yang masih berada pada tahap awal pembelajaran bisnis, karena membantu mereka melihat gambaran besar tanpa harus terlebih dahulu menguasai terminologi bisnis yang rumit.

Lebih lanjut, penggunaan *Business Model Canvas* dalam pendidikan kewirausahaan terbukti efektif dalam menumbuhkan *entrepreneurial mindset* siswa. Penelitian Rizan et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan BMC dalam pembelajaran kewirausahaan digital mampu meningkatkan orientasi kewirausahaan siswa, termasuk keberanian mengambil inisiatif, kreativitas dalam menciptakan ide bisnis,

serta kemampuan berpikir strategis. Temuan ini menegaskan bahwa BMC bukan sekadar alat perencanaan bisnis, melainkan juga instrumen pedagogis yang mampu membentuk cara berpikir kewirausahaan secara sistematis.

Selain mendorong pemahaman konseptual, *Business Model Canvas* juga berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Khodaei dan Scholten (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis model bisnis mendorong siswa untuk memahami dinamika dan perubahan dalam sebuah sistem bisnis. Siswa diajak untuk menyadari bahwa model bisnis bersifat dinamis dan harus mampu beradaptasi terhadap perubahan kebutuhan pasar, teknologi, dan lingkungan. Kemampuan adaptif ini menjadi kompetensi kunci bagi generasi muda yang akan menghadapi dunia kerja dan dunia usaha yang penuh ketidakpastian.

Dari perspektif pedagogi, *Business Model Canvas* sangat sejalan dengan pendekatan experiential learning dan project-based learning yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung. Hixson dan Paretti (2014) menekankan bahwa penggunaan BMC dalam konteks pendidikan membantu siswa memahami pentingnya audiens (*customer segments*) dan nilai (*value proposition*) dalam proses inovasi. Melalui diskusi dan simulasi penyusunan BMC, siswa dilatih untuk berpikir dari sudut pandang pengguna, memahami permasalahan nyata, serta merancang solusi yang relevan dan bernilai.

Pendekatan partisipatif dalam penggunaan *Business Model Canvas* juga terbukti mampu meningkatkan kreativitas dan kolaborasi siswa. Venter dan de Vries (2024) menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis partisipasi menggunakan BMC mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses ideasi dan inovasi model bisnis. Diskusi kelompok dalam menyusun sembilan elemen BMC melatih siswa untuk berargumentasi, bernegosiasi ide, serta mengambil keputusan bersama. Keterampilan ini tidak hanya relevan untuk kewirausahaan, tetapi juga sangat penting dalam membentuk kepemimpinan dan kerja tim di masa depan.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital turut membuka peluang integrasi *Business Model Canvas* dengan berbagai platform pembelajaran modern. BMC dapat diaplikasikan baik secara luring maupun daring, menggunakan media kolaboratif digital yang memungkinkan siswa bekerja bersama secara *real-time*. Nugraheni et al. (2021) menekankan bahwa penerimaan siswa terhadap pembelajaran berbasis teknologi sangat dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan materi. Dalam hal ini, BMC memiliki keunggulan karena strukturnya yang sederhana, visual, dan fleksibel, sehingga mudah diadaptasi dalam berbagai media pembelajaran digital.

Pentingnya pengenalan *Business Model Canvas* sejak jenjang pendidikan menengah juga dapat dilihat dari perspektif pengembangan kompetensi jangka panjang. Holdford et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan BMC dalam pendidikan profesional mampu meningkatkan kemampuan perencanaan strategis dan pemahaman sistem bisnis secara menyeluruh. Meskipun penelitian tersebut dilakukan pada jenjang pendidikan tinggi, prinsip dasarnya sangat relevan untuk diterapkan lebih awal dengan penyesuaian tingkat kompleksitas materi. Dengan membiasakan siswa menggunakan kerangka berpikir model bisnis sejak dini, sekolah berperan dalam menyiapkan generasi yang memiliki literasi bisnis yang kuat.

Lebih jauh, Snihur et al. (2021) menegaskan bahwa pendidikan berbasis model bisnis berkontribusi signifikan dalam membentuk kemampuan individu untuk mengenali dan mengeksplorasi peluang kewirausahaan, khususnya dalam konteks inovasi berbasis teknologi. Di tengah pesatnya perkembangan ekonomi digital, siswa perlu dibekali kemampuan untuk memahami bagaimana teknologi dapat

diintegrasikan ke dalam model bisnis yang berkelanjutan. *Business Model Canvas* menyediakan kerangka yang tepat untuk membantu siswa memahami hubungan antara inovasi, teknologi, dan penciptaan nilai ekonomi.

Dalam konteks Majelis Pendidikan Darul Hikam, penguatan pendidikan kewirausahaan melalui *Business Model Canvas* memiliki relevansi yang sangat kuat. Darul Hikam dikenal sebagai institusi pendidikan yang menekankan pembentukan karakter, kepemimpinan, dan nilai-nilai moral. Nilai-nilai tersebut merupakan fondasi penting bagi kewirausahaan yang beretika dan bertanggung jawab. Namun demikian, agar nilai-nilai tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk kompetensi nyata, siswa perlu dibekali dengan alat dan metode yang mampu menerjemahkan ide dan nilai menjadi rancangan usaha yang terstruktur.

Siswa Darul Hikam memiliki potensi besar dalam hal kreativitas, idealisme, dan kepedulian sosial. Lingkungan sekolah yang kondusif serta dukungan kelembagaan menjadi modal sosial yang sangat kuat untuk pengembangan kewirausahaan siswa. Akan tetapi, tanpa adanya kerangka berpikir bisnis yang sistematis, potensi tersebut berisiko tidak berkembang secara optimal. *Business Model Canvas* dapat berfungsi sebagai jembatan antara nilai, ide, dan implementasi, sehingga siswa tidak hanya mampu menghasilkan gagasan kreatif, tetapi juga memahami bagaimana gagasan tersebut dapat diwujudkan secara realistis dan berkelanjutan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengenalan dan implementasi *Business Model Canvas* bagi siswa menengah merupakan langkah strategis dalam pengembangan pendidikan kewirausahaan. BMC tidak hanya membantu siswa memahami konsep dasar bisnis, tetapi juga membentuk cara berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan adaptif. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Telkom melalui program Aplikasi dan Implementasi *Business Model Canvas* (BMC) untuk Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Siswa di Majelis Pendidikan Darul Hikam menjadi sangat relevan dan memiliki urgensi tinggi, baik dari perspektif akademik, pedagogis, maupun pembangunan sumber daya manusia jangka panjang.

Solusi utama yang ditawarkan adalah Program “Aplikasi dan Implementasi *Business Model Canvas* (BMC)” untuk Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Siswa, yang disusun secara sistematis dalam beberapa komponen solusi yang saling terintegrasi. *Business Model Canvas* dipilih sebagai instrumen utama karena kesesuaiannya dengan karakteristik siswa sekolah menengah, baik dari aspek kognitif, pedagogis, maupun kontekstual. O’Neill (2015) menegaskan bahwa BMC berfungsi sebagai platform literasi bisnis yang efektif karena mampu menyederhanakan konsep bisnis kompleks ke dalam kerangka visual yang mudah dipahami oleh pembelajar pemula.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang untuk memastikan terjadinya proses pembelajaran kewirausahaan yang aplikatif, partisipatif, dan berkelanjutan bagi siswa menengah di lingkungan Majelis Pendidikan Darul Hikam. Metode utama yang digunakan adalah *experiential learning* berbasis *project-based learning*, dengan *Business Model Canvas* (BMC) sebagai instrumen pedagogis utama. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengintegrasikan pembelajaran konseptual dengan pengalaman langsung, sehingga siswa tidak hanya memahami teori kewirausahaan,

tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara sistematis (O'Neill, 2015; Rizan et al., 2024).

Secara umum, tahapan pengabdian ini disusun dalam empat fase utama yang saling berkesinambungan, yaitu tahap persiapan, tahap implementasi pembelajaran, tahap simulasi dan refleksi, serta tahap evaluasi dan keberlanjutan.

Tahap 1: Persiapan dan Koordinasi Program

Tahap awal merupakan fase persiapan yang bertujuan memastikan kesesuaian program dengan kebutuhan dan karakteristik siswa Darul Hikam. Pada tahap ini, tim pengabdian Universitas Telkom melakukan koordinasi intensif dengan pihak Majelis Pendidikan Darul Hikam untuk menentukan sasaran peserta, jadwal kegiatan, serta format pelaksanaan yang paling efektif. Selain itu, tim menyusun modul pembelajaran *Business Model Canvas* yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa sekolah menengah, menggunakan bahasa yang sederhana, contoh kontekstual, serta ilustrasi visual yang mudah dipahami.

Tahap persiapan ini penting untuk membangun kesamaan persepsi antara tim pengabdian dan mitra, serta memastikan bahwa kegiatan pengabdian terintegrasi dengan ekosistem pendidikan di Darul Hikam. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan relevansi materi dengan lingkungan belajar siswa (Hixson & Paretti, 2014).

Tahap 2: Implementasi Pembelajaran Kewirausahaan dan BMC

Tahap kedua merupakan inti kegiatan pengabdian, yaitu pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan berbasis *Business Model Canvas*. Kegiatan diawali dengan pengenalan konsep dasar kewirausahaan dan internalisasi entrepreneurial mindset, yang menekankan pentingnya kreativitas, inisiatif, dan penciptaan nilai. Selanjutnya, siswa diperkenalkan secara bertahap pada sembilan elemen *Business Model Canvas* melalui penjelasan interaktif, diskusi, dan studi kasus sederhana yang relevan dengan kehidupan siswa.

Pendekatan pembelajaran dilakukan secara dialogis dan partisipatif untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Hal ini sesuai dengan temuan Rizan et al. (2024) yang menekankan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran BMC berkontribusi positif terhadap penguatan orientasi kewirausahaan dan pemahaman konsep bisnis.

Tahap 3: Penyusunan, Simulasi, dan Presentasi *Business Model Canvas*

Pada tahap ketiga, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk menyusun *Business Model Canvas* berdasarkan ide usaha sederhana yang mereka rancang sendiri. Proses ini mendorong siswa untuk mengidentifikasi permasalahan, menentukan segmen pelanggan, merumuskan proposisi nilai, serta memetakan sumber daya dan aktivitas utama secara sistematis. Pendekatan berbasis proyek ini bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah siswa (Khodaei & Scholten, 2024).

Setelah penyusunan BMC, setiap kelompok mempresentasikan hasil rancangan model bisnis mereka di hadapan fasilitator dan peserta lain. Kegiatan presentasi ini berfungsi sebagai sarana penguatan kemampuan komunikasi, argumentasi, dan kepercayaan diri siswa. Selain itu, siswa memperoleh umpan balik konstruktif yang membantu mereka memahami bahwa model bisnis bersifat dinamis dan dapat terus disempurnakan (Holdford et al., 2022).

Tahap 4: Evaluasi, Refleksi, dan Keberlanjutan Program

Tahap akhir difokuskan pada evaluasi dan refleksi pembelajaran. Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui diskusi reflektif, observasi partisipasi siswa, serta penilaian terhadap kualitas *Business Model Canvas* yang dihasilkan. Refleksi diarahkan untuk membantu siswa menyadari proses pembelajaran yang telah mereka jalani, tantangan yang dihadapi, serta potensi pengembangan ide ke depan.

Sebagai bagian dari keberlanjutan program, *Business Model Canvas* diperkenalkan sebagai alat yang dapat terus digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan ekstrakurikuler kewirausahaan di Darul Hikam. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Snihur et al. (2021) yang menekankan pentingnya pendidikan berbasis model bisnis dalam membangun kesiapan kewirausahaan jangka panjang. Dengan demikian, metode dan tahapan pengabdian ini tidak hanya menghasilkan dampak jangka pendek, tetapi juga membangun fondasi pembelajaran kewirausahaan yang berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema Aplikasi dan Implementasi *Business Model Canvas* (BMC) untuk Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Siswa telah dilaksanakan pada Rabu, 10 Juni 2026 pukul 09.00-12.00 WIB bertempat di Darul Hikam Integrated School. Kegiatan ini diikuti oleh siswa sebagai peserta utama dengan pendampingan dari tim pengabdian dan pihak mitra. Pelaksanaan kegiatan berfokus pada penguatan literasi kewirausahaan, pengenalan konsep *Business Model Canvas*, praktik penyusunan model bisnis sederhana, serta refleksi terhadap ide usaha yang dikembangkan oleh siswa.

Secara umum, kegiatan berjalan dengan baik, interaktif, dan sesuai dengan rancangan metode yang telah disusun. Peserta menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pemaparan materi, diskusi, dan simulasi penyusunan BMC. Melalui pendekatan *experiential learning* dan *project-based learning*, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual mengenai kewirausahaan, tetapi juga terlibat langsung dalam proses mengidentifikasi peluang, menentukan segmen pelanggan, menyusun proposisi nilai, serta memetakan aktivitas, sumber daya, mitra, biaya, dan potensi pendapatan dari ide usaha yang mereka rancang.

Hasil utama dari kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman peserta mengenai fungsi *Business Model Canvas* sebagai alat sederhana untuk merancang dan mengevaluasi ide bisnis. Siswa mulai mampu melihat bahwa sebuah ide usaha tidak cukup hanya menarik secara kreatif, tetapi juga perlu memiliki target pengguna yang jelas, nilai manfaat yang kuat, saluran penyampaian yang tepat, serta struktur biaya dan sumber pendapatan yang realistis. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan telah membantu peserta membangun pola pikir bisnis yang lebih sistematis, terarah, dan aplikatif.

Selain peningkatan pengetahuan, kegiatan ini juga menghasilkan penguatan keterampilan non-teknis siswa, terutama dalam aspek kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan keberanian menyampaikan gagasan. Diskusi kelompok dan presentasi sederhana mendorong siswa untuk saling bertukar ide, memberikan masukan, menyepakati keputusan, dan menjelaskan rancangan model bisnis secara lebih runtut. Proses tersebut menjadi pengalaman belajar yang penting karena kewirausahaan tidak hanya membutuhkan kemampuan merancang produk atau jasa, tetapi juga kemampuan bekerja sama, berpikir kritis, dan menyesuaikan ide dengan kebutuhan lingkungan.

Berdasarkan umpan balik peserta, kegiatan memperoleh respons positif. Pada aspek kesesuaian

materi dengan kebutuhan mitra/peserta, mayoritas responden menyatakan setuju dan sangat setuju. Demikian pula pada aspek kejelasan materi, pelayanan panitia, serta harapan agar kegiatan serupa dilanjutkan pada masa mendatang, tidak terdapat responden yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa program diterima dengan baik oleh peserta dan mitra, serta memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai bagian dari pembelajaran kewirausahaan berkelanjutan di lingkungan Majelis Pendidikan Darul Hikam.

Dengan demikian, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini telah memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat literasi kewirausahaan siswa melalui media *Business Model Canvas*. Capaian kegiatan tidak hanya terlihat dari tersampainya materi, tetapi juga dari kemampuan peserta untuk mulai menerjemahkan ide kreatif ke dalam rancangan model bisnis yang lebih terstruktur. Kedepan, hasil kegiatan ini dapat menjadi dasar bagi mitra untuk mengintegrasikan BMC dalam kegiatan pembelajaran, ekstrakurikuler, maupun program pengembangan minat kewirausahaan siswa secara berkelanjutan.



Gambar 1. Penyampaian Materi BMC

Setelah kegiatan pelatihan usai, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan evaluasi. Evaluasi terhadap seluruh peserta dilakukan melalui *Google Form*, dan rekapitulasi hasilnya tersaji di bawah ini.

Tabel 1. Rekap Evaluasi Pelatihan

Pertanyaan Survey	STS (%)	TS (%)	N (%)	S (%)	SS (%)
Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/ peserta	-	-	21,1	49,1	28,1
Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup	-	-	33,3	43,9	15,8
Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami	-	-	26,3	49,1	24,6
Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan	-	-	15,8	49,1	35,1
Masyarakat menerima dan berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang	-	-	29,8	42,1	28,1

Keterangan: SS= Sangat Setuju; S=Setuju; N=Netral, Tidak Setuju=TS, dan STS=Sangat Tidak Setuju

Evaluasi pelatihan yang dilakukan terhadap seluruh peserta siswa Darul Hikam menunjukkan respons yang sangat positif terhadap seluruh aspek yang diukur. Pada indikator kesesuaian materi dengan kebutuhan mitra, sebanyak 77,2% responden menyatakan setuju (49,1%) dan sangat setuju (28,1%), tanpa ada satu pun peserta yang menyatakan tidak setuju atau ragu-ragu. Hal ini mengindikasikan bahwa topik *Business Model Canvas* (BMC) dinilai relevan dan dibutuhkan oleh siswa sebagai bekal awal dalam memahami perencanaan usaha. Kejelasan materi juga mendapat apresiasi tinggi, dengan 73,7% peserta berada pada kategori setuju dan sangat setuju, yang menunjukkan bahwa metode penyampaian yang digunakan—yang mengombinasikan pendekatan *experiential learning* dan *project-based learning*, mampu membuat konsep BMC yang abstrak menjadi lebih terstruktur dan mudah dicerna oleh siswa tingkat menengah. Pengemasan kegiatan dalam bentuk workshop interaktif, simulasi kelompok, dan pendampingan penyusunan BMC terbukti efektif karena siswa tidak hanya diperkenalkan pada teori kewirausahaan, tetapi juga dilatih secara langsung untuk bekerja kolaboratif, berpikir kritis, serta mempresentasikan ide bisnis mereka secara sistematis. Selain itu, pelayanan panitia memperoleh tingkat kepuasan tertinggi, yakni 84,2% responden memberikan jawaban setuju (49,1%) dan sangat setuju (35,1%), menandakan bahwa aspek pendukung kegiatan berjalan dengan optimal dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.



Gambar 2. Foto Bersama Peserta Pelatihan

Meskipun secara umum hasil evaluasi tergolong sangat memuaskan, terdapat beberapa catatan penting untuk pengembangan program ke depan. Aspek waktu pelaksanaan memperoleh persentase setuju dan sangat setuju sebesar 59,7%, dengan masih adanya 33,3% peserta yang menyatakan netral. Angka ini mengindikasikan bahwa durasi pelatihan dirasa cukup namun belum sepenuhnya ideal, sehingga ke depan perlu dipertimbangkan penambahan sesi praktik atau pembagian modul menjadi dua tahap agar siswa memiliki lebih banyak ruang untuk mengeksplorasi ide bisnis mereka secara mendalam. Sebagai tindak lanjut dari pendekatan *project-based learning* yang telah berjalan, program lanjutan yang direkomendasikan adalah program inkubasi bisnis mini di mana setiap kelompok siswa mengimplementasikan BMC yang telah mereka susun ke dalam bentuk prototype usaha sederhana (misalnya, produk atau jasa skala kecil) selama periode tertentu, dengan pendampingan berkala dari tim pengabdian dan guru pendamping. Kegiatan ini akan diakhiri dengan *bazaar kewirausahaan* atau *pitching competition* sebagai bentuk evaluasi akhir berbasis proyek, sehingga siklus *experiential learning* (mengalami, merefleksikan, berpikir, dan bertindak) dapat berlangsung secara utuh. Selain itu, pengembangan platform digital sederhana untuk konsultasi dan monitoring perkembangan usaha siswa juga perlu dijadwalkan guna memastikan keberlanjutan dampak pelatihan, terlebih 70,2% responden telah menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa masyarakat menerima serta berharap kegiatan serupa dilanjutkan di masa mendatang.

KESIMPULAN

Keberhasilan pelatihan ini menegaskan pentingnya sinergi antara perguruan tinggi dan institusi pendidikan menengah dalam memperkuat literasi kewirausahaan serta karakter kemandirian siswa. *Business Model Canvas* terbukti menjadi kerangka berpikir yang esensial untuk ditanamkan sejak dini,

karena membekali siswa dengan kemampuan merancang model bisnis secara sistematis, mengidentifikasi nilai tambah diri, dan memahami pasar. Kompetensi ini sangat relevan untuk menghadapi masa depan yang semakin kompetitif. Antusiasme peserta yang tinggi selama *workshop* interaktif, simulasi kelompok, dan sesi pendampingan menunjukkan bahwa metode *experiential learning* dan *project based learning* yang diterapkan mampu membangkitkan minat siswa terhadap dunia wirausaha. Dukungan penuh dari mitra sekolah juga menjadi faktor kunci yang memperkuat dampak positif kegiatan ini.

Berdasarkan capaian tersebut, pelatihan *Business Model Canvas* direkomendasikan untuk dilanjutkan secara berkala dan diperluas dengan materi lanjutan, seperti penyusunan rencana keuangan sederhana, strategi pemasaran digital berbasis kanvas, serta pengembangan nilai proposisi yang lebih tajam sesuai kebutuhan pasar. Selain itu, pengenalan topik kepemimpinan pribadi dan manajemen reputasi usaha juga perlu diintegrasikan guna menunjang kesiapan siswa, baik dalam mengembangkan usaha secara mandiri maupun dalam melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi. Dengan demikian, pelatihan *Business Model Canvas* tidak hanya berhenti pada pengenalan konsep, tetapi menjadi fondasi bagi terbentuknya generasi muda yang inovatif, adaptif, dan siap bersaing di era ekonomi kreatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada Telkom University atas dukungan penuh yang diberikan, mulai dari aspek pendanaan hingga kesempatan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Kami juga menyampaikan apresiasi yang mendalam kepada mitra sasaran, yakni Majelis Pendidikan Darul Hikam, serta seluruh tim abdimas yang terdiri atas Budi Prasetyo dan Ihsan Hadiansah. Semoga segala kebaikan dan kontribusi yang telah diberikan mendapat balasan terbaik dari Tuhan Yang Maha Esa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hixson, C., & Paretto, M. C. (2014). Texts as tools to support innovation: Using the *Business Model Canvas* to teach engineering entrepreneurs about audiences. *Proceedings of the IEEE International Professional Communication Conference*, 1–8. <https://doi.org/10.1109/IPCC.2014.7020380>
- Holdford, D. A., Pontinha, V. M., & Wagner, T. D. (2022). Using the *Business Model Canvas* to guide doctor of pharmacy students in building business plans. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 86(3), 1–9. <https://doi.org/10.5688/ajpe86038296>
- Khodaei, H., & Scholten, V. (2024). Educating engineer students business models: Exploring a proposed framework to capture business model dynamics. *Proceedings of the IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*, 1–10. <https://doi.org/10.1109/EDUCON57950.2024.10494755>
- Nugraheni, D. M. K., Kusumawardani, A., Noranita, B., & Saputra, R. (2021). Factors affecting student in accessing online tutorial with the technology acceptance model (TAM): A case study of commercial online tutorials in Indonesia. *Proceedings of the International Conference on Informatics and Computational Sciences*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/ICICoS53627.2021.9651845>
- O'Neill, T. W. (2015). The *Business Model Canvas* as a platform for business information literacy

-
- instruction. *Reference Services Review*, 43(3), 450–460. <https://doi.org/10.1108/RSR-02-2015-0013>
- Rizan, M., Sumastuti, E., Prabowo, H., & Istikhomah. (2024). The *Business Model Canvas* in digital entrepreneurship strategy to improve students' entrepreneurial mindset. *Corporate and Business Strategy Review*, 5(1), 45–56. <https://doi.org/10.22495/cbsrv5i1art4>
- Snihur, Y., Lamine, W., & Wright, M. (2021). Educating engineers to develop new business models: Exploiting entrepreneurial opportunities in technology-based firms. *Technological Forecasting and Social Change*, 164, 120515. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2020.120515>
- Venter, A., & de Vries, M. (2024). A participatory method to business model innovation for students. *Proceedings of the International Conference on Education Research (ICER 2024)*, 1–9.