



WORKSHOP PEMBUATAN SNACK TOWER DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN WIRAUSAHA PESERTA DIDIK KELAS VIII C DI SMPN 5 SAMARINDA

Junadi Muhamat✉, Anis Latifah

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

✉email: junadimuhamatmbk@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Pendidikan memainkan peran kunci dalam membentuk generasi masa depan yang kreatif dan berwirausaha. Melalui sebuah proyek kepemimpinan di SMPN 5 Samarinda, mahasiswa PPG Prajabatan Universitas Mulawarman mengadakan pelatihan pembuatan *snack tower*. Ini adalah langkah penting dalam mengatasi kurangnya pendidikan kewirausahaan di kalangan peserta didik. Pelatihan ini melibatkan workshop dengan pemateri ahli, mulai dari persiapan pra-kegiatan, kegiatan inti, hingga monitoring evaluasi pasca kegiatan. Hasil evaluasi kegiatan yang diperoleh dari 30 siswa dan 2 guru menyatakan bahwa tingkat kepuasan terhadap hasil proyek kepemimpinan adalah 65,6% sehingga proyek ini berhasil mengatasi masalah atau tantangan yang dihadapi setelah mengikuti kegiatan ini terlihat dari peningkatan softskill dan hardskill peserta yang diukur melalui evaluasi kegiatan. Meskipun menghadapi kendala seperti jumlah panitia yang terbatas dan keterbatasan waktu, kegiatan ini tetap berjalan sukses. Rekomendasi untuk masa depan termasuk penambahan tim, peningkatan koordinasi, dan evaluasi yang lebih detail. Pelatihan ini tidak hanya memberikan pengetahuan praktis, tetapi juga memupuk kreativitas, keterampilan komunikasi, dan semangat berwirausaha di antara peserta didik. Dengan menggunakan *snack tower* sebagai mediumnya, peserta didik juga mendapatkan wawasan tentang strategi pemasaran melalui media sosial, mendorongnya untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam dunia kewirausahaan.

Kata Kunci: Proyek Kepemimpinan; Snack Tower; Workshop

Abstract: Education is key in shaping the future generation to be creative and entrepreneurial. Through a leadership project at SMPN 5 Samarinda, PPG Prajabatan students of Mulawarman University held a snack tower-making training. This is an important step in addressing the lack of entrepreneurship education among students. This training involved workshops with expert speakers, starting from pre-activity preparation, and core activities, to post-activity monitoring and evaluation. The results of the activity evaluation obtained from 30 students and 2 teachers stated that the level of satisfaction with the results of the leadership project was 65.6% so this project succeeded in overcoming the problems or challenges faced after participating in this activity as seen from the increase in participants' soft skills and hard skills as measured through activity evaluation. Despite facing obstacles such as a limited number of committees and time constraints, this activity was still successful. Recommendations for the future include adding teams, improving coordination, and more detailed evaluations. This training not only provides practical knowledge, but also fosters creativity, communication skills, and an entrepreneurial spirit among students. By using Snack Tower as a medium, students also gain insight into marketing strategies through social media, encouraging them to develop creativity and innovation in entrepreneurship.

Keywords: Leadership Project; Snack Tower; Workshop

**Article History:**

Received: 04-06-2024

Revised : 06-07-2024

Accepted: 26-07-2024

Online : 30-12-2024



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah landasan penting dalam membentuk generasi penerus yang kreatif dan berwirausaha. Namun, dalam realitasnya, terdapat beberapa permasalahan umum yang perlu diatasi untuk meningkatkan kreativitas dan jiwa wirausaha peserta didik. Kurangnya pendidikan kewirausahaan menyebabkan peserta didik kehilangan kesempatan untuk mempelajari keterampilan yang diperlukan untuk menjadi pengusaha sukses (Darmansyah et al., 2020). Tanpa pemahaman yang kuat tentang bisnis dan kewirausahaan, peserta didik mungkin merasa tidak siap untuk memulai usaha mereka sendiri. Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan citacita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Peran strategis inilah yang kemudian mengarahkan pendidikan pada fungsinya dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Terkait dengan hal tersebut, di Indonesia (Ahmad et al., 2020). Pendidikan nasional bertujuan untuk pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Pada konteks ini yaitu pegabdian yang dilaksanakan oleh mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan yang mana ini termasuk kedalam tugas proyek kepemimpinan yaitu membuat 1 proyek ditempat Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) tempat mengajar masing-masing. Kelompok saya mendapatkan tempat di SMPN 5 Samarinda. Dalam proyek ini diharapkan mahasiswa mampu memberikan keterampilan dan pembentukan karakter peserta didik agar mereka mampu untuk disiplin dan bertanggung jawab atas tugas yang telah diberikan oleh mahasiswa (Erdiyansyah et al., 2023). *Snack tower* merupakan salah satu seni membuat *hampers* atau bingkisan yang dirangkai dengan kreativitas menyusun *snack* sedemikian rupa sehingga membentuk tower dengan dihias balon dan pita aneka warna (Aisy & Nirawati, 2023). Hal menarik dalam pembuatan *snack tower* ini adalah pemanfaatan limbah kardus bekas. Diadakannya pelatihan pembuatan *snack tower* sangat penting untuk peserta didik karena dapat meningkatkan minat peserta didik untuk berkreasi dan berwirausaha. Kreatif dimulai dari berpikir untuk menemukan ide. Ide tersebut bisa jadi merupakan ide yang sederhana, akan tetapi efektif untuk memecahkan suatu masalah. Menurut Juan Huarte, seorang ahli filsafat dari Spanyol, tingkat kecerdasan paling tinggi yang dimiliki manusia adalah *true creativity* (Wahyuningsih et al., 2021). Dengan kreativitas,

manusia mampu menciptakan karya yang tidak pernah dilihat, didengar, diraba, dan dicium sebelumnya. Kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya (Wijayanto, 2024).

Berdasarkan penelaahan terhadap literatur yang relevan, terdapat beberapa artikel yang relevan yang mengkaji tentang kreativitas dan kewirausahaan dalam membuat menciptakan kerajinan *snack tower* yaitu *pertama*, penelitian tentang penguatan ekonomi dan pemberdayaan guna untuk meningkatkan kreativitas anak di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Muhammadiyah, Kecamatan Selong Kabupaten Lombok Timur. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk penguatan ekonomi dan pemberdayaan anak asuh LKSA meliputi memberikan semangat dan membangun motivasi berwirausaha, terbentuknya wirausahawan baru, memberikan *life skill* untuk anak asuh berupa pelatihan membuat kreasi seperti buket *snack*, *snack tower*, dan buket bunga, serta pelatihan pemasaran produk yang telah dibuat melalui media sosial dan bimtek kewirausahaan (Santhi et al., 2022). Kedua, penelitian tentang bimbingan keagamaan dan pendidikan entrepreneur pada peserta didik SMK Diponegoro Kota Salatiga tahun ajaran 2022/2023. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bimbingan keagamaan dan pendidikan entrepreneur pada peserta didik SMK Diponegoro Salatiga tahun ajaran 2022/2023 (Pitriani & Asdiqoh, 2023). *Ketiga*, penelitian tentang *snack tower* sebagai peluang bisnis kekinian untuk meningkatkan pendapatan desa. Tujuan khusus yang dilakukan oleh peneliti untuk memberikan pelatihan pembuatan menara *snack*, oleh-oleh barang yang terbuat dari makanan ringan berbentuk seperti kue ulang tahun. Menara-menara ini berfungsi sebagai alternatif pilihan hadiah pada acara-acara penting (Aisy & Nirawati, 2023).

Tujuan tulisan ini adalah untuk mendeskripsikan 3 hal yaitu *pertama*, untuk menjelaskan manfaat dari pelatihan pembuatan *snack tower* bagi peserta didik. Dengan menguraikan berbagai keterampilan yang dapat diperoleh melalui pelatihan ini, seperti keterampilan memasak, manajemen waktu, dan pemasaran, diharapkan peserta didik dan pembaca dapat memahami nilai tambah dari pelatihan ini dalam meningkatkan keterampilan kewirausahaan. (Lien et al., 2022). *Kedua*, untuk mendorong peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam kewirausahaan melalui pembelajaran praktis dalam pembuatan *snack tower*. Dengan memberikan contoh-contoh keberhasilan dari pelatihan serupa, diharapkan peserta didik dapat terinspirasi untuk menciptakan produk-produk baru dan unik dalam usaha kewirausahaan mereka. *Ketiga*, untuk menekankan pentingnya keterampilan kewirausahaan dalam menghadapi tantangan ekonomi saat ini. Dengan memperlihatkan bagaimana pelatihan pembuatan *snack tower* dapat menjadi landasan awal dalam membangun usaha kecil, diharapkan pembaca dapat memahami bahwa keterampilan kewirausahaan merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan karier dan bisnis (Darojah et al., 2018).

B. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian masyarakat dilaksanakan dengan metode pelaksanaan sosialisasi. Pertemuan yang bertujuan untuk bersosialisasi seringkali mempunyai agenda yang telah ditentukan, prosedur penyajian informasi, dan waktu untuk bertanya dan memberikan tanggapan (Rifky et al., 2024). Adapun metode yang digunakan dalam melaksanakan pelatihan pembuatan *snack tower* dengan menggunakan beberapa tahapan, antara lain:

1. Metode pelaksanaan yaitu workshop *snack tower* di SMPN 5 Samarinda.
2. Dalam pelaksanaan workshop di SMPN 5 Samarinda dengan yang terlibat mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan yaitu Junadi Muhamat dan Anis Latifah. Orang yang terlibat dalam workshop ini yaitu Waka Kurikulum Bapak Giffari, guru pamong Ibu Melda Souleh, dan peserta didik kelas VIII C.
3. Langkah-langkah pelaksanaan:
 - a. Pra Kegiatan :
 - 1) Menghubungi pihak sekolah terkait pelaksanaan snack tower dan di berikan jadwal pada hari Rabu, 17 April 2024
 - 2) Menghubungi pemateri yang berkompeten dalam bidang snack tower dan mendapatkan pemateri dari luar yaitu Ibu Linda
 - 3) Mendesign dan mencetak spanduk
 - 4) Membuat plakat untuk pemateri
 - 5) Menyiapkan ruangan kelas di H-1 sebelum pelaksanaan kegiatan yang dibantu oleh peserta didik di kelas VIII C
 - 6) Menghububungi pihak sekolah wakakurikum, walikelas, dan pemateri di H-1 sebelum kegiatan pelaksanaan snack tower.

b. Kegiatan

Nama kegiatan yang dibuat yaitu workshop *snack tower* di SMPN 5 Samarinda, sesuai yang paparkan kegiatan pelaksanaan *snack tower* pada tabel 1.

Tabel 1. Kegiatan workshop *snack tower* di SMPN 5 Samarinda

Indikator	Pernyataan
Pelaksanaan pelatihan	a. Mahasiswa PPG mengkondisikan peserta didik agar aktif untuk diskusi b. Mahasiswa PPG mempersiapkan ruangan c. Sarana komunikasi menggunakan ruangan kelas VIII C
Materi pelatihan	a. Materi yang sesuai dengan tujuan pelatihan b. Materi yang diberikan sesuai harapan kita dan harapan peserta didik c. Materi yang diberikan membantu saya untuk meningkatkan kretivitas dalam berwirausaha d. Materi yang diberikan membantu saya untuk meningkatkan kretivitas dalam berwirausaha

		e. Pemateri dari usaha buket dan snack tower Samarinda
Memanfaatkan barang-barang bekas		a. Peserta mampu mengolah limbah menjadi menarik
		b. Peserta mampu membuat tema yang menarik

c. Monitoring dan Evaluasi

Dalam monitoring menggunakan angket yang tersedia di *Learning Management System* (LMS) yang dimana telah disediakan berupa pertanyaan yang kemudian diisi oleh orang-orang yang terlibat dalam pelaksanaan snack tower. Evaluasi yang dilakukan ada dua yakni:

- 1) Saat kegiatan berlangsung kami melakukan FGD (*Forum Group Discussion*) yang dimana melibatkan peserta didik, pihak sekolah yang ikut terlibat dan pemateri *snack tower*.
- 2) Pasca kegiatan pelaksanaan snack tower kami melakukan mengajak seluruh pihak yang terlibat dalam pelaksanaan *snack tower* untuk melakukan video testimoni yang nantinya akan kami edit dalam sebuah video.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan pada hari Rabu, 17 April 2024 di SMPN 5 Samarinda tepatnya kelas VIII C yang beralamat di Jl. Ir. H. Juanda No.18, RT.17, Kelurahan Air Putih, Kecamatan Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur. Sehari sebelumnya, mahasiswa PPG Prajabatan Rumpun Ilmu Sosial Universitas Mulawarman selaku pelaksana kegiatan berkumpul di Mushola sekolah pada pukul 13.30 WITA untuk briefing dan menyiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk pelatihan esok harinya seperti memasang spanduk, mengatur meja, konsumsi, dan plakat, karena acara dimulai pagi hari. Pada saat pelaksanaan hari Rabu 17 April 2024, mahasiswa PPG Prajabatan Rumpun Ilmu Sosial Universitas Mulawarman berkumpul pada pukul 06.30 WITA di tempat pelaksanaan acara yaitu kelas VIII C. Kemudian, mahasiswa PPG sebagai pelaksana meminta izin untuk meminjam LCD dan sound system sekolah dan menata konsumsi. Setelah semua persiapan selesai, tepat pada pukul 07.50 WITA Pemateri, Waka Kurikulum dan perwakilan Guru SMPN 5 Samarinda datang ke tempat acara, dan acara dimulai pukul 08.00 WITA dengan pembukaan oleh Anis Latifah selaku *Master of Ceremony* (MC) membuka kegiatan pelatihan *snack tower* yang kemudian dilanjutkan dengan kata sambutan dari Junadi Muhamat, mahasiswa PPG selaku ketua panitia dan kata sambutan dari Waka Kurikulum. Setelah sambutan, kegiatan dilanjutkan dengan MC yang menjelaskan teknis kegiatan pelatihan Snack Tower mulai dari Materi, Praktek dan Presentasi pada hari itu. Kegiatan pelatihan ini menghadirkan Ibu Linda Kurniati, S.Pd sebagai pemateri, yang telah sukses mengembangkan bisnis di bidang *snack tower*. Pemateri menjelaskan langkah-langkah dalam pembuatan

Snack Tower penjelasan mengenai bahan-bahan dan alat-alat yang digunakan, beserta fungsinya masing-masing.



Gambar 1. Sambutan ketua panitia Junadi Muhamat

Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pelatihan ini adalah sebagai berikut :

1. Alat
 - a. Lem tembak, digunakan untuk merekatkan berbagai jenis *snack*.
 - b. Gunting, digunakan untuk memotong kardus bekas dan memotong pola.
 - c. Pensil, digunakan untuk menggambar pola.
2. Bahan
 - a. Snack sebagai bahan utama dalam membuat kreasi *snack tower*.
 - b. Kardus bekas, digunakan untuk membangun tower.
 - c. Aksesoris, seperti tulisan hiasan, digunakan sebagai pelengkap.
 - d. Kertas tisu, digunakan untuk membuat *snack tower*.
 - e. Kertas kado, digunakan untuk dekorasi *snack tower*.

Selain mendapatkan pelatihan mengenai langkah-langkah membuat *snack tower* serta pengenalan dengan alat dan bahan, peserta didik juga diberikan materi tentang kewirausahaan dan pemasaran produk melalui media sosial. Pemateri memberikan pengetahuan tentang cara memulai usaha yang tangguh dan pentingnya berwirausaha untuk menciptakan generasi yang aktif dan inovatif, serta menumbuhkan jiwa kreativitas pada peserta didik. Selain itu, peserta didik juga diajarkan cara memanfaatkan media sosial sebagai pasar teknologi masa kini untuk promosi, sehingga produk *snack tower* yang dibuat bisa menjadi terkenal dan laku di pasaran, serta mampu menumbuhkan jiwa-jiwa wirausaha muda dan juga dijelaskan mengenai manfaat dan bagaimana mengembangkan produk yang akan dibuat yaitu *snack tower*.

Setelah pemaparan materi selesai, peserta langsung diarahkan untuk dibagi menjadi tiga kelompok. Setiap kelompok didampingi oleh pemateri dan mahasiswa PPG sebagai penyelenggara. Dalam pelatihan ini, peserta didik dibimbing oleh Pemateri dan mahasiswa PPG untuk membuat berbagai bentuk *snack tower* sesuai keinginan kelompok. Setiap kelompok peserta didik bebas berkreasi sesuai dengan imajinasi mereka masing-masing. Langkah-langkah

yang harus diikuti adalah sebagai berikut: pertama, peserta didik mengamati contoh produk yang akan dibuat. Kemudian, mereka memilih dan menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan. Setelah itu, mereka membuat pola benda, menggunting sesuai dengan ukuran yang diperlukan, menghias *snack tower*. Dalam kurun waktu 2-3 jam, setiap kelompok telah menyelesaikan proyek *snack tower* mereka, menghasilkan berbagai bentuk yang beragam sesuai dengan pilihan dan kreativitas masing-masing.



Gambar 2. Pemaparan materi oleh Linda Kurniati, S.Pd

Hasil dari snack tower kelompok 1 dengan tema warna pink disusun menjadi 2 tingkat dengan bagian bawah diisi dengan susu *frisian flag* dan tingkat kedua diisi snack stick ayam, sesuai dengan gambar 1.



Gambar 3. Hasil *snack tower* kelompok 1

Hasil dari pembuatan snack tower kelompok 2 dengan tema *harry potter* dengan desain warna biru. *Snack tower* tersebut diisi 2 tingkat dengan *snack* yang sama yaitu *chocolatos*. Dengan balutan pita warna merah muda di bawahnya menambah kesan indah bagi yang melihatnya.



Gambar 4. Hasil *snack tower* kelompok 2

Hasil *snack tower* dari kelompok dengan tema *black* terlihat sangat menarik karena menggunakan 3 *snack* dengan warna yang sama. Dibalut dengan pita warna emas dan permen kopiko yang dibuat seperti air terjun terlihat desain terlihat sangat menarik.



Gambar 5. Hasil *snack tower* kelompok 3

Setelah para peserta didik menyelesaikan proyek *snack tower* mereka, kami meminta mereka untuk mempresentasikan hasilnya. Dalam presentasi ini, mereka diharuskan menjelaskan tema yang dipilih untuk Snack Tower, langkah-langkah yang diambil selama proses pembuatan, serta memberikan estimasi biaya yang dikeluarkan untuk menyelesaikan proyek tersebut. Hal ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara di depan umum, tetapi juga untuk melatih mereka dalam menyusun laporan yang sistematis dan

rinci. Dengan cara ini, para peserta didik dapat lebih memahami pentingnya perencanaan dan pengelolaan anggaran dalam proyek, serta memperkuat keterampilan analisis dan presentasi mereka. Selain itu, mereka juga belajar untuk bekerja sama dalam tim dan mengatasi berbagai tantangan yang muncul selama proses pembuatan *snack tower*. Presentasi ini menjadi bagian integral dari evaluasi, memberikan kesempatan bagi para peserta didik untuk menunjukkan kreativitas dan kemampuan *problem solving* mereka.

Setelah presentasi mereka, diadakan penjurian untuk menentukan pemenang berdasarkan hasil *snack tower* terbaik dan presentasi terbaik. Berdasarkan penilaian juri yaitu Pemateri dan mahasiswa PPG, kelompok 2 terpilih sebagai tim dengan *snack tower* terbaik dan performa presentasi yang mengesankan. Sebagai penghargaan atas kerja keras dan kreativitas mereka, kelompok 2 diberikan sedikit hadiah dari kami. Keputusan ini dibuat dengan mempertimbangkan kualitas keindahan *snack tower*, inovasi dan kemampuan mereka dalam menyampaikan ide-ide dengan jelas dan menarik selama presentasi. Penghargaan ini diharapkan dapat memotivasi kelompok lain untuk terus berinovasi dan meningkatkan keterampilan mereka dalam kompetisi mendatang. Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya memberikan pengalaman yang menyenangkan, tetapi juga menantang para peserta untuk berkolaborasi, berpikir kreatif, dan berkomunikasi secara efektif, yang semuanya merupakan keterampilan penting dalam berbagai aspek kehidupan (Hukama et al., 2022).

Saat pelatihan pembuatan *snack tower* berlangsung, terlihat antusiasme yang tinggi dari peserta didik dalam mendengarkan, berdiskusi, dan mengaplikasikan informasi yang diberikan. Peserta pelatihan adalah peserta didik kelas VIII C SMPN 5 Samarinda, yang masih termasuk dalam generasi remaja, sehingga memudahkan pemateri dalam menyampaikan informasi terkait pembuatan *snack tower*. Pemahaman dan keterampilan mereka terhadap materi juga meningkat. Pengetahuan peserta didik tentang pembuatan *snack tower* bertambah sebagai hasil dari pelatihan ini. Mereka juga menyadari bahwa kerajinan tangan adalah bagian dari industri kreatif dengan produk akhir yang memiliki potensi nilai tinggi. Di akhir acara, hasil produk yang mereka hasilkan dijual kepada guru-guru di SMPN 5 Samarinda. Alhamdulillah, produk dari tiga kelompok tersebut berhasil terjual dan diminati oleh para guru di sekolah itu. Setiap kelompok telah bekerja keras untuk menciptakan barang-barang berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan para guru. Hasil penjualan ini tidak hanya memberikan pengalaman berharga bagi para peserta didik dalam hal wirausaha, tetapi juga membuktikan bahwa karya mereka dapat diterima dan diapresiasi oleh orang lain. Keberhasilan ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk terus berinovasi dan berkreasi dalam menghasilkan produk yang bermanfaat. Selain itu, dukungan dari para guru yang membeli produk peserta didik menunjukkan adanya kolaborasi yang baik antara peserta didik dan guru dalam upaya memajukan pendidikan dan kemandirian

peserta didik. Semua pihak berharap kegiatan ini dapat terus berlanjut dan memberikan dampak positif yang lebih luas.

Selaras dengan Santhi et al., (2022), penghargaan adalah salah satu cara untuk memberi pengakuan atas usaha keras siswa dan mendorong mereka untuk terus belajar. Ketika guru tidak memberikan penghargaan, siswa mungkin merasa tidak dihargai dan kehilangan motivasi untuk belajar. Mereka mungkin merasa bahwa usaha mereka tidak diakui, yang dapat menurunkan rasa percaya diri dan minat mereka dalam belajar. Ini dapat menjadi langkah awal bagi peserta didik untuk mengembangkan semangat kewirausahaan mereka (Kurniawan et al., 2023). Dengan mempromosikannya kepada guru-guru mereka, peserta didik dapat menarik minat guru-guru tersebut untuk membelinya. Ini merupakan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar lebih banyak tentang proses pemasaran dan penjualan. Dengan mendukung ide kreatif mereka, guru-guru juga dapat menjadi mentornya dalam membangun keterampilan yang diperlukan untuk menjadi wirausaha muda yang sukses. Melalui pengalaman ini, peserta didik dapat memahami nilai dari usaha keras, inovasi, dan kemampuan untuk meyakinkan orang lain tentang nilai produk atau ide mereka. Dengan demikian, inisiatif ini tidak hanya membantu peserta didik mengasah keterampilan kewirausahaan, tetapi juga membangun hubungan yang berharga antara peserta didik dan guru-guru mereka, serta membuka pintu untuk peluang-peluang masa depan dalam dunia bisnis.

Di Acara penutup dilakukan sesi foto bersama, melibatkan Waka Kurikulum, guru SMPN 5 Samarinda, mahasiswa peserta Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) dan peserta didik yang menjadi subjek dalam pelatihan *snack tower*. Setelah itu, dilakukan penyerahan plakat kepada pemateri sebagai bentuk ucapan terima kasih. Acara kemudian ditutup oleh *Master of Ceremony* (MC).



(a)

(b)

Gambar 6. Acara penutupan kegiatan; (a) Penyerahan plakat kepada pemateri; (b) Penyerahan hadiah kepada kelompok terbaik

Acara ini bertujuan untuk merayakan kolaborasi dan pencapaian bersama dalam pelatihan tersebut. Peserta dengan semangat menyambut momen berharga ini dengan senyuman, mencerminkan kebersamaan dan kegembiraan dalam belajar dan mengajar. Sesi foto tersebut menjadi kenangan indah yang akan diabadikan sebagai momentum untuk menginspirasi dan memotivasi ke depannya. Kebersamaan dalam membangun pemahaman dan keterampilan baru dalam konteks Snack Tower diharapkan akan membawa dampak positif bagi semua pihak yang terlibat, baik sebagai guru maupun peserta didik.



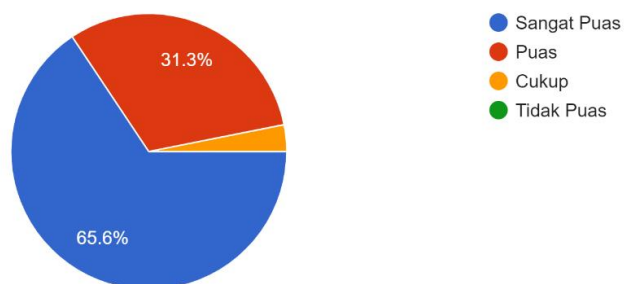
Gambar 7. Foto bersama kelas VIII C

2. Evaluasi Kegiatan

Setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat tersebut telah selesai diperlukan evaluasi kegiatan yang dilakukan lewat *google form*. Kemudian diberikan sertifikat bagi siswa yang telah melaksanakan snack tower. Hasil pengumpulan data evaluasi yang diperoleh 30 siswa dan 2 guru menyatakan bahwa tingkat kepuasan terhadap hasil proyek kepemimpinan (65,6%) sehingga proyek ini berhasil mengatasi masalah atau tantangan yang dihadapi (75%) setelah mengikuti kegiatan ini, yang dapat dilihat pada gambar 8.

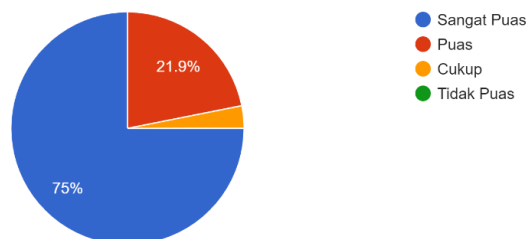
Bagaimana tingkat kepuasan Anda terhadap hasil akhir Proyek Kepemimpinan ini?

32 responses



Gambar 8. Tingkat kepuasan terhadap hasil akhir proyek kepemimpinan

Apakah Proyek Kepemimpinan ini berhasil mengatasi masalah atau tantangan yang dihadapi?
32 responses



Gambar 9. Proyek kepemimpinan berhasil mengatasi masalah

3. Kendala yang Dihadapi atau Masalah Lain yang Terekam

Selama pelaksanaan pelatihan pembuatan Snack Tower di SMP Negeri 5 Samarinda, beberapa kendala yang dihadapi adalah sebagai berikut:

a. Jumlah Panitia yang Terbatas

Salah satu kendala utama adalah jumlah tim pelaksana proyek kepemimpinan yang sangat terbatas, hanya terdiri dari dua orang. Akibatnya, beban kerja menjadi sangat berat, karena harus mengurus semua aspek kegiatan mulai dari perencanaan, persiapan, hingga pelaksanaan dan evaluasi.

b. Panitia Berasal dari Sekolah yang Berbeda

Tim proyek kepemimpinan yang berasal dari sekolah Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) berbeda menghadapi tantangan dalam hal koordinasi dan komunikasi. Perbedaan jarak dan jadwal membuat pertemuan dan diskusi langsung sulit dilakukan, sehingga sering kali harus mengandalkan komunikasi jarak jauh yang mungkin kurang efektif atau komunikasi langsung yang hanya dilakukan sedikit berkurang.

c. Keterbatasan Waktu

Mengingat kegiatan ini hanya dilaksanakan oleh dua orang tim, persiapan harus dilakukan dengan sangat efisien. Tim proyek kepemimpinan harus memastikan seluruh proses, mulai dari perencanaan hingga pameran hasil karya, berjalan lancar dan meminimalkan potensi masalah yang dapat muncul saat pelaksanaan.

d. Kendala Logistik dan Peralatan

Jumlah tim proyek kepemimpinan yang terbatas juga berdampak pada efisiensi dalam menyiapkan logistik dan peralatan. Misalnya, pengaturan meja, pemasangan spanduk, dan penyiapan konsumsi memerlukan waktu dan tenaga tambahan, sehingga panitia harus bekerja lebih keras untuk memastikan semuanya siap tepat waktu.

4. Dampak Kendala Terhadap Kegiatan

Walaupun terdapat kendala, pelatihan tetap berlangsung dengan lancar berkat kerja keras dan koordinasi yang baik dari panitia. Namun, beberapa dampak yang dirasakan, yaitu:

- a. Efisiensi yang menurun, dengan jumlah tim proyek kepemimpinan yang terbatas, beberapa tugas mungkin tidak dapat diselesaikan seefisien jika ada lebih banyak orang yang membantu.
- b. Stres dan kelelahan, dengan tingginya beban kerja dapat membuat tim proyek kepemimpinan merasa lelah dan stres, yang berpotensi mempengaruhi kualitas koordinasi dan pelaksanaan kegiatan.
- c. Komunikasi yang tidak optimal, perbedaan-perbedaan sekolah PPL dan jarak yang ada dapat menyebabkan beberapa informasi tidak tersampaikan dengan jelas atau tepat waktu, yang dapat mengakibatkan kebingungan atau miskomunikasi.

5. Solusi dan Rekomendasi

Untuk mengatasi kendala yang dihadapi, beberapa solusi dan saran yang dapat dipertimbangkan untuk kegiatan berikutnya.

- a. Penambahan jumlah tim proyek kepemimpinan, dengan menambah jumlah anggota tim proyek kepemimpinan dapat membantu dalam pembagian beban kerja dan memastikan semua tugas dapat diselesaikan dengan lebih efektif.
- b. Peningkatan koordinasi, meningkatkan tingkat dan kualitas komunikasi di antara anggota Tim Proyek Kepemimpinan, seperti melalui rapat daring atau grup obrolan, dapat memastikan semua informasi disampaikan dengan jelas.

Dengan mengatasi kendala-kendala tersebut, diharapkan kegiatan serupa di masa depan dapat berjalan lebih lancar dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi semua peserta.

D. SIMPULAN

Pelatihan pembuatan Snack Tower yang diselenggarakan di SMPN 5 Samarinda pada 17 April 2024 memiliki dampak signifikan bagi peserta didik kelas VIII C dan semua yang terlibat. Fokus utamanya adalah untuk memberikan peserta didik pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan *snack tower*, sambil memperkenalkan ide kewirausahaan dan strategi pemasaran melalui platform media sosial. Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat dalam workshop snack tower terhadap hasil proyek kepemimpinan di SMPN 5 Samarinda memberikan dampak positif bagi peserta didik dengan presentase tingkat kepuasan (65,6%) sehingga proyek ini berhasil mengatasi masalah atau tantangan yang dihadapi (75%). Dalam proses pengawasan dan penilaian, berbagai teknik digunakan, termasuk pengamatan langsung, sesi wawancara, serta evaluasi sebelum dan sesudah kegiatan. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang substansial dalam pemahaman dan keterampilan peserta didik terkait pembuatan *snack tower*, serta konsep kewirausahaan dan pemasaran produk. Meskipun terdapat beberapa hambatan selama pelaksanaan, seperti jumlah panitia yang terbatas dan batasan waktu, namun dengan kerja keras dan kerjasama yang baik dari tim pelaksana, kegiatan tersebut dapat dilaksanakan dengan sukses dan memberikan dampak yang positif bagi peserta didik. Keberlanjutan dalam pelatihan pembuatan *snack tower* ini dapat dianggap

berhasil dan memberikan manfaat yang besar. Peserta didik berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam pembuatan *snack tower*, serta memperdalam pemahaman mereka tentang kewirausahaan. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang berharga, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan potensi dan keterampilan mereka untuk masa depan yang lebih cerah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LP2M) Universitas Mulawarman atas dukungan dan bantuan mereka dalam menjalankan projek ini. Tanpa kontribusi mereka, projek ini tidak akan terlaksana dengan baik

REFERENSI

- Ahmad, N., Suhartini, A., & Sutarjo. (2020). Pemberdayaan Santri Melalui Pendidikan Entrepreneurship. *Ri'ayah: Jurnal Sosial Dan Keagamaan*, 5(1), 52-64.
- Aisy, D. R., & Nirawati, L. (2023). Menciptakan Peluang Usaha Melalui Program Pelatihan Kerajinan Buket Snack di Desa Jaan, Nganjuk. *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 383–390.
- Darmansyah, A., Zuraida, U., & Purwanto, Y. (2020). Pelatihan Peningkatan Kemampuan Kewirausahaan dan Pembukuan dalam Mendukung Terbentuknya Wirausaha Baru di Kabupaten Indramayu. *Ethos: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(2), 523-531. <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5919>.
- Darojah, Z., Quro'i, D., & Dewi, D. K. (2018). Peran Kewirausahaan dalam Pertumbuhan Ekonomi Islam di Indonesia. *Maliyah: Jurnal Hukum Bisnis Islam*, 8(2), 218-253. <https://doi.org/10.15642/maliyah.2018.8.2.70-105>
- Erdiyansyah, Buntuang, P. C. D., & Idris. (2023). Coaching Program Kreativitas Mahasiswa Bidang Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 5133–5137. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.16404>
- Hukama, L. D., Simon, Z. Z., Juniarti, J., & Zain, E. (2022). Kreatif dan Inovatif Melalui Pelatihan Membuat Buket Snack Sebagai Alternatif Buah Tangan Bagi Santri. *Journal of Dedicators Community*, 6(3), 283-292. <https://doi.org/10.34001/jdc.v6i3.3130>
- Kurniawan, M. I., Putri, N. S. R. M., Suryaningsih, F. D., Ervin Khozi Halim, Usman Bahtiar Hamzah, & Calvin Edo Wahyudi. (2023). Pendidikan Dasar Kewirausahaan Melalui Pemanfaatan Limbah Kulit Jagung di SDN Sumberbendo II. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mandiri (JPMM)*, 1(2), 116–122. <https://doi.org/10.556442/jpmm.v1i02.452>
- Lien, A., Program, I., Hukum, S., Syariah, E., Syariah, F., Kiai, P., Saifuddin, H., & Purwokerto, Z. (2022). Pelatihan Kewirausahaan Membuat Snack Buket Di Dusun Randegan Desa Karangjati Kecamatan Sampang Kabupaten Cilacap. *Kampelmas*, 1(1), 271–280.

- Pitriani, S., & Asdiqoh, S. (2023). Bimbingan keagamaan dan pendidikan entreprenur pada siswa smk diponegoro kota salatiga tahun aJaran 2022/2023. *Indonesian Journal of Muhammadiyah Studies (IJMUS)*, 4(2), 64-77. <https://doi.org/10.62289/ijmus.v4i2.55>
- Rifky, S., Devi, S., Hasanah, U., & Safii, M. (2024). Analisis Strategi Manajemen Pendidikan Menggunakan School Based Management Terhadap Dinamika Pendidikan Formal. *Journal on Education*, 6(2), 15086-15098. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5394>
- Santhi, N. H., Yuniarti, R., & Saifurrohaidi. (2022). Penguatan Ekonomi Dan Pemberdayaan Guna Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Di LKSA Muhammadiyah Di Kecamatan Selong Kab. Lombok Timur. *Perigel: Jurnal Penyuluhan Masyarakat Indonesia*, 1(3), 87–100. <https://doi.org/10.56444/perigel.v1i3.467>
- Wahyuningsih, R., Anggraini, P. N., Vebyanti, S. E., & Susanti, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Bucket Bunga dan Snack Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Jombang Jawa Timur. *Indonesian Journal of Community Service*, 1(3), 523-531.
- Wijayanto, A. (2024). *Holistik Mutu Pendidikan serta Peningkatan Nilai dan Moral Peserta Didik*. Akademia Pustaka.