

## Explorasi Limbah Lokal Cangkang Kerang Menjadi Produk Mainan Anak untuk Menumbuhkan Jiwa Kreatif dan Wirausaha Siswa Prakarya di SMAN 2 Indramayu

Eva Yuliana<sup>1)</sup>, Nur Subkhi<sup>2)</sup>, Anilia Ratnasari<sup>3)</sup>, Waska Wiguna<sup>4)</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP Universitas Wiralodra  
Email: [evayuliana@unwir.ac.id](mailto:evayuliana@unwir.ac.id)<sup>1</sup>, [nursubkhi@unwir.ac.id](mailto:nursubkhi@unwir.ac.id)<sup>2</sup>, [anilia@unwir.ac.id](mailto:anilia@unwir.ac.id)<sup>3</sup>,  
[wigunawaska17@gmail.com](mailto:wigunawaska17@gmail.com)<sup>4</sup>

### Abstrak

Setiap orang dituntut serba bisa untuk dapat hidup layak, khususnya perekonomian hidup. Sangatlah penting memberi pembelajaran sejak dini kepada siswa atau generasi muda tentang sikap jiwa kreatif dan jiwa berwirausaha untuk masa depan mereka. Pengabdian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran sikap jiwa kreatif dan wirausaha siswa melalui pembuatan produk mainan anak berbahan cangkang kerang. Mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap percaya diri siswa melalui produk yang dihasilkan sendiri dengan memanfaatkan potensi sumber daya alam di lingkungan sekitar. Potensi sumberdaya pesisir dan laut di Kabupaten Indramayu tergolong sangat besar salah satunya berbagai jenis Kerang. Wawasan siswa tentang pemanfaatan cangkang kerang masih kurang dan hanya beberapa produk saja hasil ketrampilan siswa. Metode yang digunakan yaitu pelatihan (praktik). Subjeknya yaitu siswa prakarya SMAN 2 Indramayu. Instrumen yang digunakan lembar angkat sikap jiwa kreatif dan wirausaha. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data diperoleh kesimpulan, yaitu: 1) Gambaran jiwa wirausaha siswa termasuk kategori tinggi dengan persentase rata-rata sebesar 76,90 %, dan 2) dan gambaran siswa yang memiliki ciri jiwa kreatif termasuk kriteria tinggi dengan persentase rata-rata sebesar 70 %.

**Kata kunci:** cangkang kerang, mainan anak, kreatif, wirausaha.

### Abstract

Everyone is required to be versatile to be able to live properly, especially the living economy. It is very important to provide early learning to students or the younger generation about the attitude of a creative soul and entrepreneurial spirit for their future. This service aims to describe the attitude of the creative and entrepreneurial spirit of students through the manufacture of children's toy products made from shells. Craft and entrepreneurship subjects aim to develop students' knowledge, skills, and self-confidence through self-produced products by utilizing the potential of natural resources in the surrounding environment. The potential of coastal and marine resources in Indramayu Regency is very large, one of which is various types of shellfish. Insight of students about the use of clam shells is still lacking and only a few products are the result of student

skills. The method used is training (practice). The subjects are prakraya students of SMAN 2 Indramayu. The instrument used is a sheet for raising the attitude of creative and entrepreneurial spirit. Based on the results of data processing and analysis, conclusions are obtained, namely: 1) The description of the entrepreneurial spirit of students is included in the high category with an average percentage of 76.90%, and 2) and the description of students who have the characteristics of a creative soul including high criteria with an average percentage by 70%.

**Keywords:** clam shells, children's toys, creative, entrepreneurship.

DOI: <https://doi.org/10.31943/abdi.v4i2.54>

## A. Pendahuluan

Persaingan dunia kerja dan usaha semakin sulit dari waktu-kewaktu. Setiap orang dituntut serba bisa untuk dapat hidup layak, khususnya perekonomian hidup. Sangatlah penting memberi pembelajaran sejak dini kepada siswa atau generasi muda tentang sikap jiwa kreatif dan jiwa berwirausaha untuk masa depan mereka.

Mata pelajaran Prakarya bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap percaya diri siswa melalui produk yang dihasilkan sendiri dengan memanfaatkan potensi sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar. Prakarya juga merupakan ilmu terapan yang mengaplikasikan pelbagai bidang ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan masalah praktis yang secara langsung mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari (Paresti, Sucia at al., 2017). Sedangkan menteri pendidikan dan kebudayaan Mohammad Nuh mengatakan bahwa pembelajaran prakarya dan kewirausahaan bagi peserta didik pada jenjang Pendidikan Menengah (termasuk SMA) harus mencakup aktivitas dan materi pembelajaran yang secara utuh dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menciptakan karya nyata, menciptakan peluang pasar, dan menciptakan kegiatan bernilai ekonomi dari produk dan pasar tersebut. Peserta didik bukan hanya mampu menghasilkan ide kreatif tetapi juga merealisasikannya dalam bentuk purwarupa karya nyata (Werdhaningsih, Hendriana, dkk., 2014).

Menurut Sodikin (2011) potensi sumberdaya pesisir dan laut di Kabupaten Indramayu tergolong sangat besar, misalnya dari sektor perikanan laut di Indramayu memiliki potensi terbesar di Jawa Barat. Selain ikan, potensi lainnya

dari perairan laut di Indramayu yaitu jenis Kerang. Dari sekian banyak kerang yang dihasilkan di Indramayu, cangkang kerang dibuang sebagai limbah dan tidak atau belum dimanfaatkan (misalnya untuk pembuatan produk kerajinan). Padahal, cangkang kerang tersebut menurut kami, memungkinkan memiliki potensi yang dapat dijadikan sebagai produk bermanfaat (punya nilai ekonomi).

Limbah laut seperti cangkang kerang, cangkang tiram, cangkang rajungan/kepiting, pasir dan batuan laut dapat dibuat sedemikian rupa, menjadi barang kerajinan (aksesori dan elemen interior) yang indah, cantik, dan menarik, yang dapat dipasarkan di tempat tempat wisata yang ada di sekitar daerah maupun dipasarkan hingga manca negara seperti di desa Sedayu Lawas yang terletak di wilayah pantai utara, Kecamatan Brondong Kabupaten Lamongan (Intinahari, at al. 2010). Hasil wawancara diketahui bahwa wawasan siswa tentang pemanfaatan limbah lokal cangkang kerang masih kurang bahkan ada yang belum tahu sama sekali dan hanya baru beberapa produk saja hasil ketrampilan siswa prakarya dengan memanfaatkan limbah lokal cangkang kerang, bahkan ada yang belum pernah sama sekali.

Berdasarkan hal tersebut, kelompok kami memiliki ide atau gagasan untuk membuat suatu produk kreatif “mainan anak” dari bahan baku limbah cangkang kerang. Dan menurut kami, memungkinkan memiliki potensi komersial (ekonomi). Selain itu, dapat mengurangi limbah cangkang kerang yang berserakan di pesisir pantai, di pasar ikan, di restoran/ rumah makan seafood, dan tempat lainnya.

Latar belakang tersebut menjadikan penulis akan mengadakan kegiatan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), dengan judul ”Explorasi Limbah Lokal Cangkang Kerang Menjadi Produk Mainan Anak untuk Menumbuhkan Jiwa Kreatif dan Wirausaha Siswa Prakarya SMAN 2 Indramayu”. Melalui pelatihan ini, diharapkan memberi wawasan dan pengalaman tentang kreativitas atau ketrampilan sehingga dapat menumbuhkan sikap jiwa kreatif dan wirausaha siswa prakarya SMAN 2 Indramayu sebagai generasi muda Indramayu.

Tujuan dari program pengabdian ini, yaitu: 1) untuk memberikan ketrampilan kepada siswa prakarya dalam pelatihan pembuatan produk mainan anak hasil eksplorasi limbah lokal cangkang kerang yang kreatif dan inovatif, 2)

untuk mengetahui gambaran sikap jiwa kreatif dan wawasan wirausaha siswa prakarya SMAN 2 Indramayu dalam eksplorasi limbah lokal cangkang kerang menjadi produk mainan anak”.

Sasaran dalam kegiatan pengabdian ini yaitu siswa SMA dalam bidang studi Prakarya dan Kewirausahaan. Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dapat digolongkan ke dalam pengetahuan *transcience-knowledge*, yaitu mengembangkan pengetahuan dan melatih keterampilan kecakapan hidup berbasis seni, teknologi, dan ekonomi (Werdhaningsih, Hendriana, at al., 2014).

Berdasarkan hasil observasi & wawancara dengan siswa prakarya SMAN 2 Indramayu, diketahui ada beberapa hal yang menjadi permasalahan, yaitu: 1) Pengetahuan/ wawasan siswa tentang pemanfaatan limbah lokal cangkang kerang masih kurang bahkan terdapat siswa yang belum tahu sama sekali, 2) Hanya baru beberapa produk saja hasil ketrampilan siswa prakarya dengan memanfaatkan limbah lokal cangkang kerang, bahkan ada yang belum pernah membuat sama sekali.

Terdapat beberapa solusi dalam kegiatan ini yang diberikan kepada siswa prakarya, yaitu: a) Memberikan pelatihan ketrampilan kepada siswa prakarya dalam pembuatan produk mainan anak hasil eksplorasi limbah lokal cangkang kerang, b) Memberikan wawasan dan pengalaman tentang potensi limbah lokal cangkang kerang yang dapat dibuat menjadi produk yang bernilai ekonomi (komersil).

## **B. Metode**

### **Peserta dan Tempat Pelatihan**

Peserta kegiatan sosialisasi dan pelatihan ini yaitu siswa prakarya kelas XI MIPA 1 SMAN 2 Indramayu, yang beralamatkan di Jl. Pahlawan No. 37, Kelurahan Lemahmekar, Kec./ Kab. Indramayu, Jawa Barat, Kode Pos 45212.

### **Metode**

Program PKM ini diimplementasikan dalam bentuk pelatihan (praktik) pembuatan mainan anak berbahan baku limbah cangkang kerang.

### **Alat dan Bahan**

- a. Alat praktikum
  - 1) Lem tembak
  - 2) Gergaji besi
  - 3) Cutter
  - 4) Gunting
  - 5) Penggaris besi
  - 6) Sepidol
  - 7) Soldier
- b. Bahan praktikum
  - 1) Cangkang kerang
  - 2) Kertas karton
  - 3) Jari-jari roda sepeda
  - 4) Sedotan
  - 5) Tutup botol
  - 6) Isi lem tembak
  - 7) Bambu
  - 8) Benang nilon

### **Langkah Kerja**

- a. Mempersiapkan alat dan bahan;
- b. Mendesain kerajinan mainan anak (mobil-mobilan);
- c. Memotong kertas karton;
- d. Memotong jari-jari (ruji Sepeda);
- e. Memotong sedotan;
- f. Perakitan (sesuai desain);
- g. Finishing;
- h. Pengecekan/ uji coba.

### **Pengolahan dan Analisis Data**

Pengolahan data angket karakter jiwa kreatif dan wirausaha siswa dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Menghitung jumlah skor yang telah diperoleh siswa. Setiap skor kriterium akan dikalikan dengan jumlah butir soal dan jumlah responden (Sugiyono, 2017).
- b) Mengkonversi skor mentah yang diperoleh siswa menjadi nilai dalam bentuk presentase. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Sudjana, 2005)

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100% = Bilangan tetap

Catatan:

- Karakter jiwa wirausaha siswa, skor tertinggi dalam pernyataan 4, terdiri atas 5 indikator, dengan skor ideal 20, dan jumlah responden 15, maka jumlah skor ideal 420 untuk mencari nilai rata-rata.
  - Sedangkan untuk karakter atau sikap kreatif, skor tertinggi dalam pernyataan 4, terdiri atas 6 indikator, dengan skor ideal 24, dan jumlah responden 15, maka jumlah skor ideal 360 untuk mencari nilai rata-rata.
- c) Selanjutnya, dalam menentukan kategori deskripsi persentase (DP) yang diperoleh, menggunakan tabel 1 yang diadaptasi dari Muslim, berikut ini.

Tabel 1 Kategori Karakter

No	Interval	Kriteria
1	> 81,25 - 100	Sangat tinggi
2	> 62,5 – 81,25	Tinggi
3	> 43,75 – 62,5	Sedang
4	> 25 – 43,75%	Rendah

(Diadaptasi dari Muslim; 2013)

### **Teknis Pelaksanaan Umum**

Adapun langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam kegiatansosialisasi dan pelatihan ini sebagai berikut:

- a. Menyusun beberapa strategi (agenda) utama untuk mengoptimalkan ketercapaian tujuan program pelatihan;
- b. Mencari masalah dan survei lingkungan menentukan objek serta subjek sebagai fokus kegiatan;
- c. Menyamakan persepsi seluruh tim pengusul ide/ gagasan dan penyusun program melalui kegiatan rapat/ briefing (diskusi);
- d. Melakukan survei lapangan dan perijinan serta koordinasi aktif dengan mitra (dalam hal ini yaitu kepala sekolah, bagian kurikulum, dan guru prakarya & kewirausahaan SMAN 2 Indramayu);
- e. Mengumpulkan bahan baku, yaitu limbah cangkang kerang;
- f. Menyediakan dan menyiapkan alat dan bahan penunjang yang diperlukan;
- g. Melaksanakan kegiatan pelatihan (praktik);
- h. Melakukan pembuatan luaran berupa artikel ilmiah yang dimuat dalam jurnal (publikasi);
- i. Menyusun beberapa strategi (agenda) penunjang yang dapat mengoptimalkan ketercapaian tujuan program pelatihan;

### **Tahapan Pelatihan (Praktik)/ Prosedur Teknik Pelatihan**

Adapun tahapan dari pelaksanaan kegiatan pelatihan secara garis besar dapat dideskripsikan menjadi enam (6) langkah, yaitu sebagai berikut:

- a. Koordinasi pelaksanaan kegiatan dengan pihak mitra  
Pada tahap ini, dilakukan koordinasi tentang waktu pelaksanaan dengan kepala sekolah SMAN 2 Indramayu, untuk kelancaran jalannya kegiatan dan terarah serta terorganisir dengan baik untuk mengoptimalisasikan pelaksanaan kegiatan program pelatihan.
- b. Pembukaan program pelatihan & Sosialisasi pemanfaatan limbah cangkang kerang.
- c. Kegiatan inti

Pada tahap ini, siswa prakarya SMAN 2 Indramayu akan diberikan

pelatihan cara pembuatan kerajinan mainan anak dari limbah cangkang kerang. Dalam tahap ini terdapat tahapan yang harus dilaksanakan dalam pembuatan produk mainan anak skala sekolah. Pelatihan pembuatan mainan anak atau kegiatan inti terdiri atas dua tahap.

Tahap pertama, yaitu: 1) Pengarahan teknis pelatihan; 2) Pembagian Kelompok; 3) Pengenalan alat dan bahan; 4) Demonstrasi cara pembuatan. Sedangkan tahap kedua, yaitu: 1) Pembuatan produk mainan anak (mobil-mobilan) desain I; 2) Pembuatan produk mainan anak (mobil- mobilan) desain II; 3) Pembuatan produk mainan anak (mobil-mobilan) desain III.

d. Penutupan kegiatan pelatihan dan ramah tamah serta dokumentasi.

#### **Ketercapaian Tujuan**

Suatu program (kegiatan) dikatakan berhasil jika tujuan yang ditentukan tercapai. Instrumen yang digunakan yaitu lembar angket untuk mengukur kemunculan jiwa kreatif dan jiwa wirausaha siswa. Dalam pelaksanaan pelatihan ini, terdiri atas dua indikator ketercapaian tujuan, yaitu sebagai berikut.

1. Tercapai jika siswa mampu mempraktikkan cara membuat kerajinan mainan anak dari limbah cangkang kerang dan menghasilkan produk sesuai yang ditentukan/ ditargetkan;
2. Capaian yang kedua, jika sikap jiwa kreatif dan sikap wirausaha siswa menunjukkan (muncul) kategori baik/ tinggi, berdasarkan hasil pengolahan angket (instrumen).

### **C. Hasil dan Pembahasan**

#### **Data Hasil Kegiatan**

Program pengabdian ini diaplikasikan dalam bentuk memberikan ketrampilan kepada siswa, yaitu pelatihan (lebih tepatnya praktik) pembuatan produk mainan anak hasil eksplorasi limbah lokal cangkang kerang dan diharapkan bisa mengetahui jiwa wirausaha, sifat kreativitas, jiwa kreatif siswa kelas X MIPA SMAN 2 Indramayu tahun ajaran 2021/2022 dalam pembelajaran prakarya. Dokumentasi kegiatan pembuatan produk mainan anak dari cangkang kerang hasil praktik siswa dapat dilihat pada gambar berikut ini.





Gambar 1 Pencarian Limbah Cangkang Kerang

Penulis mencari limbah cangkang kerang di beberapa tempat penjualan ikan atau hasil laut di Indramayu. Tempat yang dikunjungi diantaranya yaitu di TPI karang song, rumah makan panorama tambak, pasar ikan pasar baru indramayu, dan TPI majakerta. Gambar 1 merupakan kegiatan penulis dalam pencarian limbah cangkang kerang.



Gambar 2 Kegiatan Pelatihan Praktik Membuat Produk Mainan Anak

Kegiatan inti dari PkM ini, yaitu pelatihan praktik pembuatan mainan anak berbahan limbah cangkang kerang di SMAN 2 Indramayu. Gambar 2 menunjukkan praktik yang sedang dilakukan siswa dalam membuat produk

mainan anak.



Gambar 3 Hasil Produk Mainan Anak Dari Bahan Cangkang Kerang

Gambar 3 menunjukkan produk mainan anak hasil dari kegiatan praktik siswa. Setiap kelompok menghasilkan 3 produk dengan desain seperti yang terlihat pada gambar tersebut.

Selain produk, diperoleh diperoleh data tentang sikap siswa dari penyebaran angket. Selanjutnya data diolah dan dianalisis untuk mengetahui hasil pengabdian. Penskoran angket menggunakan skala likert dan data diinterpretasikan menggunakan presentase (%) yang perhitungan dan pengolahan kategorinya diadaptasi dari Muslim at al., (2013).

Karakter jiwa wirausaha siswa, skor tertinggi dalam pernyataan 4, terdiri atas 5 indikator, dengan skor ideal 20, dan jumlah responden 15, maka jumlah skor ideal 420. Sedangkan untuk karakter atau sikap kreatif, skor tertinggi dalam pernyataan 4, terdiri atas 6 indikator, dengan skor ideal 24, dan jumlah responden 15, maka jumlah skor ideal 360.

Setelah dilakukan pengolahan data diperoleh hasil persentase dan kategori dari setiap indikator dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2. Data Persentase Hasil Tes Angket

Indikator	Skor	Skor Ideal	Presentase	Kategori
Jiwa wirausaha siswa	323	420	76,9 %	Tinggi
Jiwa Kreatif	252	360	70 %	Tinggi

Berdasarkan data 2 tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas X MIPA SMAN 2 Indramayu gambaran kemunculan jiwa wira usaha serta jiwa kreatif siswa termasuk kategori tinggi. Data perhitungan untuk setiap indikator secara terperinci ditunjukkan dalam tabel 3, tabel 4, dan tabel 5 berikut ini.

Tabel 3. Data Presentase Kemunculan Jiwa Wirausaha Siswa

Indikator	Skor	Skor Ideal	Presentase	Kriteria
Percaya diri (yakin, optimis, penuh komitmen)	50	60	83,33 %	Sangat Tinggi
Berinisiatif (energik dan percaya diri)	91	120	75,83 %	Tinggi
Memiliki motif berprestasi (berorientasi hasil dan berwawasan kedepan)	48	60	80 %	Tinggi
Memiliki jiwa kepemimpinan (berani tampil berbeda dan berani mengambil resiko dengan penuh perhitungan)	41	60	68,33 %	Tinggi
Suka tantangan	93	120	77,50 %	Tinggi
Jumlah	323	420	76,90 %	Tinggi

Tabel 4.3 Data Persentase Kemunculan Ciri Jiwa Pribadi Kreatif

Indikator	Skor	Skor Ideal	Presentase	Kriteria
Mampu melihat dari segala arah	48	60	80 %	Tinggi
Hasrat ingin tahu besar	42	60	70 %	Tinggi
Terbuka terhadap pengalaman yang baru	49	60	81,67 %	Sangat Tinggi
Suka tugas yang menantang	32	60	53,33 %	Sedang
Wawasan luas	43	60	71,67 %	Tinggi
Menghargai karya orang lain	38	60	63,33 %	Tinggi
Jumlah	252	360	70 %	Tinggi

## Pembahasan

Profil (gambaran) jiwa wirausaha, sifat kreativitas, jiwa kreatif siswa kelas X MIPA SMAN 2 Indramayu tahun ajaran 2021/2022 dalam pembelajaran prakarya secara terperinci dapat dideskripsikan sebagai berikut!

### 1. Profil (Gambaran) Kemunculan Sikap Jiwa Wirausaha Siswa Prakarya SMAN 2 Indramayu

Indikator penialain pertama pada instrument tes angket dengan kategori jiwa wirausaha siswa, menghasilkan persentase rata-rata sebesar 76,90 % dengan kriteria tinggi. Adapun rincian data hasil tes angket kategori jiwa wirausaha siswa sebagai berikut :

Pada indikator percaya diri (yakini, optimis, penuh komitmen) menghasilkan persentase sebesar 83,33 % dengan kriteria sangat tinggi. Setelah siswamelakukan praktek dan mengetahui bahwa cangkang kerang bisa dibuat menjadi produk mainan anak, siswamempunyai atau ada keyakinan bahwa hal ini memiliki nilai jual serta bisa laku jika dijual dengan target pasar anak-anak, dengan alasan produk ini masih jarang atau belum ada atau tergolong baru. Sesuai dengan pendapat Dedy Hendrawan (2018) yang mengatakan bahwa karakter dari seorang *entrepreneur* yaitu (1) Fokus pengendalian internal, (2) Tingkat energi tinggi, (3) Kebutuhan tinggi akan prestasi, (4) Toleransi terhadap ambiguitas, (5) Kepercayaan diri, (6) Berorientasi pada *action*.

Pada indikator berinisiatif (energik dan percaya diri) menghasilkan persentase sebesar 75,83 % dengan kriteria tinggi. Setelah siswa melakukan praktek dan mengetahui bahwa cangkang kerang bisa dibuat menjadi produk mainan anak yang cukup bagus, siswamempunyai atau ada keinginan untuk mencoba membuatnya sendiri di rumah, dengan bentuk atau model atau desain mobil yang berbeda. Selain itu, setelah siswamelakukan praktek dan mengetahui bahwa cangkang kerang bisa dibuat menjadi produk mainan anak yang cukup bagus, setelah ini siswa mempunyai atau ada keinginan untuk mencoba membuat jenis produk kerajinan lainnya dari bahan cangkang kerang. Sesuai dengan pendapat Silalahi (2007) dalam jurnal Sukirman (2017) yang mengatakan bahwa salah satu nilai kewirausahaan yaitu adanya keberanian dalam menciptakan inisiatif dengan ditunjukkan adanya keaktifan, cekatan dan

penuhinisiatif dalam berbisnis.

Pada indikator memiliki motif berprestasi (berorientasi hasil dan berwawasan kedepan) menghasilkan persentase sebesar 80 % dengan kriteria tinggi. Setelah siswamelakukan praktek dan mengetahui bahwa cangkang kerang bisa dibuat menjadi produk mainan anak yang cukup bagus dan cukup unik, siswamempunyai atau ada keinginan untuk membuat dan kemudian menjualnya, hal itu dilakukan untuk membuktikan ke masyarakat bahwa limbah cangkang kerang bisa bernilai ekonomi (menghasilkan uang). Sesuai dengan pendapat Suharyono (2017) yang mengatakan bahwa seorang wirausaha dan manajer harus memiliki motif berprestasi, kreativitas dan etos kerja (semangat kerja) yang tinggi. Seseorang memiliki niat berwirausaha karena adanya motif tertentu, yaitu motif berprestasi (*achievement motive*).

Pada indikator memiliki jiwa kepemimpinan (berani tampil berbeda dan berani mengambil resiko dengan penuh perhitungan) menghasilkan persentase sebesar 68,33 % dengan kriteria tinggi. Setelah siswa melakukan praktek dan mengetahui bahwa cangkang kerang bisa dibuat menjadi produk mainan anak yang bisa menjadi peluang wirausaha, siswa mempunyai atau ada keinginan untuk menginformasikan ke khalayak melalui media sosial, bahwa hal ini merupakan salah satu solusi untuk membersihkan lingkungan dari limbah cangkang dengan membuatnya menjadi produk yang bermanfaat. Sesuai dengan pendapat Theresia Marditama (2020) yang mengatakan bahwa kunci keberhasilan wirausahawan itu sebenarnya bukan disebabkan oleh keterampilan semata, melainkan lebih oleh jiwa kepemimpinan yang dimiliki si pengusaha.

Pada indikator suka tantangan menghasilkan persentase sebesar 77,50 % dengan kriteria tinggi. Dikarenakan produk mainan anak mobil-mobilan dari bahan limbah cangkang kerang sepertinya tergolong baru ada (*new*), siswa mempunyai atau ada keinginan untuk membuat kemudian menjualnya baik secara online maupun offline. Karena hal ini bisa menjadi peluang untuk mendapatkan keuntungan (ekonomi). Sesuai dengan pendapat Poniman (2020) yang mengatakan bahwa ketangguhan berwirausaha dapat diartikan sebagai kekuatan untuk tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan dan resiko apapun dalam berbisnis. Seorang wirausahawan harus tahan banting,

siap menghadapi kompetitor dan mampu mengubah tantangan menjadi peluang.

## **2. Profil (Gambaran) Kemunculan Sikap Jiwa Pribadi Kreatif Siswa Prakarya SMAN 2 Indramayu**

Indikator penialain ketiga pada instrument tes angket dengan kategori ciri orang memiliki kreativitas, menghasilkan persentase rata-rata sebesar 70 % dengan kriteria tinggi. Adapun rincian data hasil tes angket kategori ciri orang memiliki kreativitas sebagai berikut :

Pada indikator mampu melihat dari segala arah menghasilkan persentase sebesar 80 % dengan kriteria tinggi. Setelah praktik membuat produk mobil mainan anak dari limbah cangkang kerang, siswa punya pemikiran bahwa produk ini bisa dijualbelikan bisa dengan offline (ke tempat keramaian) maupun online melalui promosi di medsos. Sesuai dengan pendapat Agustiana, at al., (2020) yang mengatakan bahwa orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berfikir, mampu untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran.

Pada indikator hasrat ingin tahu besarmenghasilkan persentase sebesar 70% dengan kriteria tinggi. Setelah praktik membuat produk mobil mainan anak dari limbah cangkang kerang, siswa mencari informasi di media sosial tentang potensi ekonomi (penjualan) produk-produk dari limbah cangkang kerang yang sudah ada.Sesuai dengan pendapat Mahfud (2017) yang mengatakan bahwa seseorang yang kreatif selalu mempunyai rasa ingin tahu, ingin mencoba-coba, bertualang, suka bermain-main, serta intuitif.Seseorang yang berfikir kreatif memiliki rasa ingin tahu yang mendorong untuk lebih banyak mengajukan pertanyaan, selalu memperhatikan orang, objek dan situasi serta membuatnya lebih peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui dan meneliti.

Pada indikator terbuka terhadap pengalaman yang baru menghasilkan persentase sebesar 81,67 % dengan kriteria sangat tinggi. Setelah praktik

membuat produk mobil mainan anak dari limbah cangkang kerang, siswa merasa senang dengan kegiatan ini dan pengalaman ini. Karena siswa menjadi tahu potensi lokal indramayu bahwa cangkang kerang bisa dibuat menjadi produk kreatif. Sesuai dengan pendapat Kumalasari & Sya'roni (2014) yang mengatakan bahwa individu yang sangat terbuka terhadap hal-hal baru cenderung kreatif, ingin tahu, dan sensitif terhadap hal-hal yang bersifat seni. Sebaliknya, mereka yang tidak terbuka cenderung memiliki sifat konvensional dan merasa nyaman dengan hal-hal yang telah ada.

Pada indikator suka tugas yang menantang menghasilkan persentase sebesar 53,33 % dengan kriteria sedang. Setelah praktik membuat produk mobil mainan anak dari limbah cangkang kerang, siswa mempunyai pemikiran untuk membuat produk dari bahan cangkang kerang, serta timbul rasa ingin untuk menjualnya karena siswa yakin memiliki kemampuan untuk hal itu. Sesuai dengan pendapat Mardhiyana & Sejati (2018) yang mengatakan bahwa siswa yang memiliki kemampuan berfikir kreatif tinggi cenderung akan merasa tertantang dan tertarik untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam belajar.

Pada indikator wawasan luas menghasilkan persentase sebesar 71,67 % dengan kriteria tinggi. Setelah praktik membuat produk mobil mainan anak dari limbah cangkang kerang, siswa mampu menyebutkan 10 sampai 20 produk lain yang berbahan baku limbah cangkang kerang. Sesuai dengan pendapat

Pada indikator menghargai karya orang lain menghasilkan persentase sebesar 63,33 % dengan kriteria tinggi. Dikarenakan unik dan bagus-bagus produk dari cangkang yang ada di medsos, sehingga siswa menyukai produk-produk yang berbahan baku limbah cangkang kerang. Namun beberapa siswa belum pernah membelinya dikarenakan produk ini sangat jarang di pasaran. Sesuai dengan pendapat Mahfud (2017) yang mengatakan bahwa seseorang yang kreatif memiliki kemampuan untuk dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, menghargai kemampuan dan bakat sendiri yang sedang berkembang, menghargai hak-hak diri sendiri dan orang lain dan menghargai makna orang lain.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, serta pembahasan dapat ditentukan kesimpulan dari program pengabdian ini, yaitu: 1) Gambaran kemunculan jiwa wirausaha siswa termasuk kategori tinggi dengan persentase rata-rata sebesar 76,90 %, dan 2) gambaran kemunculan ciri jiwa kreatif siswa termasuk kategori tinggi dengan persentase rata-rata sebesar 70 %.

#### E. Ucapan Terima kasih

Kami tim PKM, mengucapkan terimakasih kepada PT Universitas Wiralodra yang melalui LPPM telah memfasilitasi tim untuk melaksanakan program pengabdian ini. Terima kasih kepada Kepala sekolah dan Guru prakarya kelas XI MIPA 1 SMAN 2 Indramayu. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu pengabdian ini hingga terlaksana selesai dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustiana, I. G., Rudiana Agustini, M. I., & Tika, I. N. (2020). *Efektivitas Model OPPEMEI untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. Journal of Education Technology. Vol. 4(2)*, 155.
- Hendrawan, D. (2018). Menumbuhkan Jiwa, Perilaku dan Nilai Kewirausahaan Dalam Meningkatkan Kemandirian Bisnis. *MBIA*, 64.
- Intinahari, Muhaji, Susanti. 2010. *Pemberdayaan Masyarakat Pesisir Melalui Pemanfaatan Limbah Laut Di Desa Sedayulawas, Brondong, Lamongan. Jurnal Aksi : Vol 11, No 2 (2010)*. Universitas Negeri Surabaya
- Kumalasari, N. R., & Sya'roni, D. W. (2014). *Pengaruh Kepribadian dan Kreativitas Terhadap Inovasi Berkelanjutan. Jurnal Ilmiah Magister Managemen UNIKOM*, 46.
- Mahfud. (2017). *Berpikir Dalam Belajar; Membentuk Karakter Kreatif Peserta Didik. Jurnal Al Tarbawi Al Haditsah Vol 1 No 1 ISSN 2407-6805*, 8.
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. (2018). *Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, 672.
- Muslim. 2013. *Pengaruh Pelaksanaan Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Sikap Nasionalisme Siswa Kelas XI MA Al Asror Semarang Tahun Ajaran 2012/2013*. Universitas Negeri Semarang.[Online].Tersedia di: <http://lib.unnes.ac.id/18127/>
- Paresti, Suci dkk. 2017. *Prakarya dan Kewirausahaan : Buku Guru Untuk Untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



- Poniman. (2020). *Meningkatkan Jiwa Kewirausahaan Di Kalangan Mahasiswa. Media Akuntansi Vol. 32 No. 02, 21.*
- Silalahi. (2007). *Pengaruh pengetahuan kewirausahaan, motif berprestasi, dan kemandirian pribadi terhadap perilaku kewirausahaan. FE Universitas Sumatra Utara.*
- Sodikin. (2011). *Karakteristik Dan Pemanfaatan Sumberdaya Pesisir Dan Laut Di Kawasan Pantai Kabupaten Indramayu. Jurnal Pendidikan Geografi Universitas Pendidikan Indonesia. Vol II. No.2 (2011).*
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses\Belajar Mengajar.* Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta
- Suharyono. (2017). *Sikap Dan Perilaku Wirausahawan. Jurnal Ilmu dan Budaya, Vol. 40, No.56, 6555-6557.*
- Sukirman. (2017). *Jiwa Kewirausahaan dan Nilai Kewirausahaan Meningkatkan Kemandirian Usaha Melalui Perilaku Kewirausahaan. Jurnal Ekonomi dan Bisnis, 125.*
- Werdhaningsih, Hendriana, dkk. 2014. *Prakarya dan Kewirausahaan : Buku Guru Untuk SMA/ MA/ SMK/ MAK Kelas X.* Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan