

Penguatan *Technopreneurship* Melalui *Entrepreneurial Mindset* Siswa SMAN 1 Payangan

I Gusti Agung Prabandari Tri Putri^{1*}, Made Irma Dwiputranti², Ni Kadek Renita Iswari³,

^{1,2,3} Universitas Primakara, Denpasar, Indonesia

*e-mail korespondensi: prabantriputri@primakara.ac.id

Abstract

This community service aimed to provide technopreneurship motivation among senior high school students. The methods employed included lectures and brainstorming sessions utilizing AI for problem-based business idea exploration, conducted at SMAN 1 Payangan. A pre-test administered prior to the activity revealed that participants had a relatively low understanding of the entrepreneurial mindset and technopreneurship, contributing to low entrepreneurial motivation. The activity involved 28 students, with results showing that most participants scored at or below 60 in the pre-test. Materials were delivered interactively, allowing participants to discuss with resource persons and engage in game-based activities focused on individual empowerment in business exploration and planning. A post-test conducted as the final assessment showed dominant scores above 90, indicating significant improvement in students' understanding of the entrepreneurial mindset. The success of the activity was further reflected in positive student feedback collected via Google Forms, which will serve as a basis for future improvements. Follow-up community service activities will be carried out to achieve the long-term objective, namely the sustainable implementation of the entrepreneurial mindset among participants.

Keywords: *Technopreneurship; Entrepreneurial Mindset; Problem-Based Ideation; AI Brainstorming*

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat bertujuan meningkatkan wawasan serta menumbuhkan motivasi *technopreneurship* bagi siswa SMA. Metode yang diterapkan yakni ceramah hingga *brainstorming* menggunakan AI untuk eksplorasi ide bisnis berbasis masalah di SMAN 1 Payangan. *Pre-test* diberikan sebelum penyampaian materi dengan hasil menunjukkan peserta memiliki tingkat pemahaman yang relatif rendah terkait *entrepreneurial mindset* dan *technopreneurship* sehingga berdampak pada rendahnya motivasi berwirausaha. Kegiatan PkM diikuti oleh 28 orang siswa yang melalui tahap *pre-test* di mana hasil ini menunjukkan sebanyak 16 orang siswa mendapatkan nilai sebesar 60, sedangkan sisanya berada dibawah 60 dan variatif. Materi disampaikan secara interaktif di mana para peserta diberikan waktu untuk berdiskusi dengan narasumber dan diselingi juga dengan permainan. Pengukuran akhir dilakukan melalui *post-test* dengan hasil skor dominan diatas 90 artinya terjadi peningkatan pemahaman siswa mengenai *entrepreneurial mindset*, melalui materi *elaborating mindset* dengan fokus penguatan individu dalam mengeksplorasi dan perencanaan bisnis dengan *problem-based ideation*. Keberhasilan kegiatan terlihat dari nilai peningkatan nilai tes dan ulasan siswa, yang menunjukkan tercapainya sasaran jangka pendek melalui solusi yang ditawarkan. Peserta juga memberikan umpan balik melalui *google form* yang dijadikan dasar perbaikan maupun pelaksanaan kegiatan di periode kedepan. Kegiatan pengabdian lanjutan juga akan dilaksanakan untuk pemenuhan sasaran jangka panjang yaitu *implementing mindset*.

Kata Kunci: *Technopreneurship; Entrepreneurial Mindset; Problem-Based Ideation; AI Brainstorming*

Accepted: 2026-04-16

Published: 2026-07-15

PENDAHULUAN

Indonesia secara umum merupakan negara dengan jumlah populasi yang tinggi di wilayah Asia, khususnya jumlah generasi muda (Gen Z) sebesar 74,93 juta atau sekitar 27,94 persen (Qurrota A'yun, 2025) dari total populasi. Kondisi ini tidak hanya sebatas angka melainkan mengungkapkan keadaan bahwa di beberapa waktu mendatang Generasi Z yang sudah menyelesaikan jenjang pendidikan wajib, akan menghadapi tantangan tenaga kerja. Jumlah lapangan pekerjaan di Indonesia maupun secara spesifik di Bali tidak seimbang dengan tingginya jumlah usia produktif.

Keterampilan yang diperoleh selama masa pendidikan seharusnya telah mampu menyiapkan generasi muda untuk tidak terpaku sebagai *job seeker* melainkan juga *job creator*. Namun, kenyataannya berbagai faktor memengaruhi ketergantungan pada lapangan pekerjaan seperti rendahnya kreativitas, rendahnya pengetahuan tentang wirausaha, keterbatasan kemampuan ekonomi keluarga, hingga ketidaksiapan menjadi wirausaha karena risiko tinggi. Padahal peluang untuk menjadi seorang wirausaha di era digital sangatlah luas dan lebih mudah karena modal yang dibutuhkan hanyalah kreativitas maupun inovasi. Kemajuan teknologi digital saat ini tidak hanya memudahkan jalan menjadi seorang *entrepreneur* melainkan juga *technopreneur*. Kedua istilah ini secara konsep tidak jauh berbeda, *entrepreneur* merupakan praktik disiplin yang dimulai dari tindakan dalam organisasi bisnis (Diandra & Azmy, 2020) dan menciptakan inovasi melalui peluang, proses maupun pembelajaran (Hessels & Naudé, 2019). Sedangkan *technopreneur* adalah praktik disiplin untuk menyelesaikan masalah berbasis teknologi (Choi et al., 2024) namun istilah ini masih jarang dipahami oleh generasi muda.

Pada konteks ini pembentukan *entrepreneurial mindset* menjadi pondasi strategis untuk mengubah perilaku genZ menjadi lebih produktif sehingga kedepannya dapat secara mandiri menciptakan peluang kerja. Literatur terdahulu (Kania, 2022) menyatakan *entrepreneurial mindset* juga perlu diintegrasikan dengan pola pikir digital. Tujuannya mengembangkan karakter siswa yang berani mengambil risiko, memiliki keterampilan bisnis untuk menghasilkan inovasi, serta kreatif dalam memecahkan masalah. Penanaman *entrepreneurial mindset* sejak usia sekolah menengah menjadi hal yang krusial, karena fase ini mendorong pembentukan karakter yang berorientasi masa depan dengan harapan para siswa siap menghadapi tantangan ekonomi. Hal ini sejalan dengan empiris yang menyatakan bahwa *entrepreneurial mindset* akan secara langsung mendorong kompetensi *technopreneur* (Nobelson & Suharyati, 2023) karena pola pikir yang terus bertumbuh berdampak pada kesadaran individu untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang terjadi. Oleh karena itu, intervensi pendidikan kewirausahaan termasuk pengenalan *technopreneur* akan semakin relevan dalam menyiapkan generasi muda yang adaptif berbasis pengetahuan. Hasil penelitian tersebut terbatas pada pengujian kuantitatif sehingga menjadi peluang untuk di praktikkan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan menyasar lokasi yang tepat.

Salah satu lokasi yang dianggap tepat untuk dijadikan penyebarluasan mengenai *entrepreneurial mindset* dan *technopreneur* adalah SMA Negeri (SMAN) 1 Payangan yang terletak di Kabupaten Gianyar Provinsi Bali. Hasil observasi awal ditemukan bahwa sekolah ini mulai menyediakan ekstrakurikuler yang berkaitan dengan teknologi dan digital untuk mendukung peningkatan keterampilan siswa dalam berinovasi. Sekolah juga memiliki mata pelajaran kewirausahaan namun dirasa diperlukan masukan-masukan baru dari eksternal untuk meyakinkan para siswa bahwa wirausaha dapat dijadikan alternatif mencapai kemandirian. Kegiatan ekstrakurikuler tersebut masih terfokus pada pengembangan ide-ide bisnis konvensional, sehingga eksplorasi ide bisnis berbasis masalah dengan memanfaatkan teknologi informasi seperti *Artificial Intelligence* masih belum dilakukan. Kondisi ini mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini untuk mulai mengenalkan praktik *technopreneurship*.

Banyaknya jumlah siswa di SMA Negeri 1 Payangan merupakan peluang untuk menghasilkan bibit wirausahawan, tetapi kendala yang ditemukan bahwa hampir sebagian besar para siswa ini memiliki motivasi yang rendah untuk mulai berbisnis. Wawancara dengan sejumlah siswa menemukan bahwa banyak ketakutan yang dimiliki sehingga cita-cita dalam bisnis tidak berani diwujudkan walaupun dalam skala kecil. Informasi mengenai risiko bisnis dan kegagalan yang banyak dihadapi pengusaha diperoleh melalui internet juga menjadi pemicunya. Selain itu, hal mendasar yang juga dialami siswa lainnya adalah tidak memahami peluang dan strategi menjadi wirausahawan dan belum memahami peran teknologi dalam bisnis. Berdasarkan kondisi tersebut yang didukung juga dengan hasil penelitian terdahulu (Dwiputranti & Putri, 2025), maka SMAN 1 Payangan ini

kemudian dipilih sebagai lokasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PkM) khususnya untuk memberikan wawasan mengenai *entrepreneurial mindset* dan *technopreneurship*.

Pelaksanaan PkM ini memiliki sasaran jangka pendek dan jangka panjang sesuai dengan identifikasi permasalahan di awal serta rencana solusinya. Solusi pertama, para siswa akan diberikan pengetahuan yang dapat meningkatkan *entrepreneurial mindset* yang dapat terbentuk dari internal maupun eksternal individu. Sasaran jangka pendeknya siswa mengubah pola pikirnya yang semula penuh dengan ketakutan menjadi lebih percaya diri, serta memiliki pola pikir yang adaptif untuk melihat peluang bisnis. Rencana kegiatan adalah berupa ceramah interaktif untuk mengajarkan siswa lebih terbuka dengan pikirannya dan mampu menyampaikan pertanyaan ataupun kegelisahannya mengenai bisnis. Solusi kedua setelah adanya perubahan pola pikir tersebut, siswa akan diajarkan untuk lebih adaptif melihat peluang bisnis dengan memperkenalkan konsep *technopreneurship*. Sasaran jangka pendeknya siswa mengenal produk yang terintegrasi teknologi hingga mampu menemukan ide bisnis. Rencana kegiatannya berupa ceramah yang dikombinasikan dengan *brainstorming* untuk menghasilkan ide melalui pemanfaatan aplikasi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) secara bijak. Berdasarkan solusi dan rencana kegiatan, sasaran jangka panjang dari pelaksanaan PkM yakni para siswa memiliki keberanian untuk memulai bisnis berbasis teknologi atau digital dari skala kecil dan memiliki *entrepreneurial growth mindset* sehingga bisnisnya memiliki keunggulan di pasar (Dwiputranti & Putri, 2025).

Tujuan pelaksanaan PkM adalah sebagai perwujudan Kampus Berdampak dengan memberikan peningkatan kapasitas siswa melalui edukasi *entrepreneurial mindset* untuk mendukung *technopreneurship* bagi siswa menengah atas. Selain itu, kegiatan PkM juga merupakan wujud kontribusi pemenuhan SDGs nomor 8 yakni pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi. Dampak PkM mungkin tidak terlihat secara langsung karena menjadi sasaran jangka panjang dalam mendukung para siswa agar nantinya dapat menyediakan pekerjaan layak dan mengurangi ketergantungan terhadap lapangan pekerjaan.

METODE

Metode yang akan diterapkan dalam PkM meliputi ceramah dan *brainstorming* karena dianggap paling tepat dengan kondisi di SMAN 1 Payangan yang berlokasi di Kabupaten Gianyar Provinsi Bali. Karakteristik Gen Z yang sudah fasih dalam menggunakan teknologi merupakan nilai utama yang semakin memudahkan proses *brainstorming* untuk dapat menghasilkan produk inovatif, kreatif, hingga kesiapan dalam menerima risiko (Branco et al., 2021). Target peserta meliputi siswa kelas X serta para guru. Adapun tahapan PkM meliputi:

1. Tahap Persiapan

Persiapan dimulai dengan menjalin komunikasi dengan pihak sekolah dan mendukung proses observasi. Target pada tahap ini mendapatkan informasi awal mengenai kondisi para siswa dan kegiatan yang sudah pernah dilakukan sekolah yang mendukung kewirausahaan. Selain itu, pada tahap ini juga diarahkan untuk menyamakan persepsi antara tim PkM dengan sekolah sehingga pelaksanaan kegiatan akan memberikan manfaat tidak hanya bagi siswa melainkan juga sekolah. Diskusi yang dilakukan juga menentukan siswa yang akan ikut serta sebagai peserta kegiatan, dan telah mencapai kesepakatan adalah siswa kelas X.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini ditentukan jadwal untuk pelaksanaan kegiatan dan telah disepakati pelaksanaan kegiatan adalah Senin, 29 September 2025 dengan waktu kegiatan yang dilakukan selama kurang lebih tiga jam. Peserta kegiatan PkM berasal dari siswa kelas X sebanyak dua kelas dengan total 28 orang siswa dan dua orang guru. Sebelum penyampaian materi para siswa terlebih dahulu diukur pemahamannya mengenai *entrepreneurial*, *entrepreneurial mindset*, dan *technopreneurship*. Tujuan pengukuran ini untuk mengetahui

tingkat pemahaman para siswa mengenai *entrepreneurial mindset* dan *technopreneurship* sehingga materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan serta dapat menjadi *entrepreneurial strategy*. Telah disepakati untuk metode pelaksanaan yang akan digunakan berupa ceramah dan brainstorming sehingga para siswa tidak hanya sebatas mendengarkan materi tetapi juga aktif untuk berpikir dalam mencari ide.

3. Tahap Evaluasi dan Umpan Balik

Evaluasi kegiatan pelatihan dilakukan dengan memberikan pre-test dan post-test untuk mengukur kemampuan siswa, serta berdasarkan sesi diskusi. Tujuannya sebagai dasar perbaikan pada kegiatan pelatihan periode mendatang. Siswa akan diberikan sejumlah pertanyaan yang harus dijawab dan juga diberikan kesempatan menyampaikan umpan balik dari pelaksanaan PkM sehingga kualitas kegiatan dapat diperbaiki pada periode mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada Masyarakat di SMAN 1 Payangan telah terlaksana pada tanggal 29 September 2025 lalu. Kegiatan PkM sejak tahap persiapan, tahap pelaksanaan, hingga tahap evaluasi dan umpan balik secara umum telah terlaksanaan sesuai dengan jadwal dan memenuhi tujuan kegiatan. Kegiatan ini mengangkat topik materi *entrepreneurial mindset* dan *technopreneurship*, di mana sasaran jangka pendeknya untuk mengubah ketakutan para siswa dalam memulai bisnis menjadi peluang dengan memanfaatkan tren teknologi. Uraian mengenai pelaksanaan PkM tersaji sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Hasil observasi langsung di SMAN 1 Payangan dari siswa dan guru diketahui bahwa lulusan sekolah menengah atas memiliki tingkat kekhawatiran yang tinggi akan masa depannya. Utamanya dengan kondisi sekolah yang cukup jauh dari pusat kota sehingga keterbatasan lapangan pekerjaan menjadi salah satu pemicunya. Kegelisahan juga terjadi karena para siswa dihadapkan pada pilihan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi atau mencari pekerjaan untuk menyambung hidup.

Kini semakin banyak lulusan SMA yang bekerja namun tidak mendapatkan hak sesuai dengan standarnya sehingga menimbulkan isu baru bahwa pekerjaan yang layak sulit didapatkan. Menindaklanjuti kondisi tersebut, tim Dosen PkM berupaya untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat luas khususnya siswa SMA bahwa pekerjaan layak tidak selamanya dicari melainkan bisa diciptakan sendiri melalui wirausaha. Dasar pelaksanaan PkM ini juga melihat kondisi para siswa yang belum sepenuhnya memahami konsep kewirausahaan atau *entrepreneurial* yang juga berdampak pada pola pikirnya. Tahap persiapan memiliki peranan penting untuk menentukan ketercapaian tujuan PkM dan penerimaan manfaat oleh siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Penyampaian Materi *Entrepreneurial Mindset*

Entrepreneurial mindset berdasarkan *Entrepreneurial Mindset Theory* (EMT) diasumsikan sebagai spirit kewirausahaan yang datangnya dari jiwa individu namun penyempurnaannya dapat berasal dari lingkungan sekitar (Kouakou et al., 2019). Pentingnya materi *entrepreneurial mindset* adalah untuk mengubah pola pikir para siswa yang saat ini berada di fase pencarian jati diri. Mengenalkan konsep kewirausahaan sejak dini kepada siswa SMA menjadi langkah awal membantu menumbuhkan keyakinan bahwa dengan berwirausaha walaupun selalu sejalan dengan risiko akan menemukan strategi untuk menyelesaikannya.

Pada tahap awal *pre-test* diperoleh hasil bahwa sebanyak 16 orang dari 28 orang mendapatkan nilai 60 poin di mana pertanyaan yang diberikan merupakan pertanyaan dasar

mengenai wirausaha dan *technopreneurship*. Temuan ini mencerminkan kondisi bahwa para siswa sebenarnya memiliki niat untuk memulai bisnis namun terlalu terpaku pada pemikirannya bahwa untuk menjadi wirausaha memerlukan *privilege* untuk berhasil. Penekanan dari materi *entreprenurial mindset* yakni pembentukan perspektif kognitif individu bahwa untuk menciptakan nilai, yang diperlukan adalah melihat peluang secara tepat, membuat keputusan dengan keterbatasan informasi (Daspit et al., 2023), serta mampu beradaptasi dan bertahan dalam keadaan yang tidak pasti. Secara umum dimensi *entreprenurial mindset* terdiri dari dua yaitu (Bernardus et al., 2023):

- 1) *Elaborating mindset* yang mencakup proses individu berpikir mengenai pertimbangan; mengarahkan individu untuk menetapkan perencanaan; serta selalu menempatkan diri pada situasi yang harus mencari informasi secara tepat.
- 2) *Implementing mindset* yang mencakup implementasi ide bisnis dan evaluasi bisnis dari sisi internal maupun eksternal.

Sasaran utama dalam pelaksanaan PkM adalah *elaborating mindset* untuk menyiapkan siswa secara lebih baik dari ide bisnis. Peluang dalam berwirausaha di era teknologi seperti saat ini bukanlah hal yang sulit, namun siswa yang tidak mampu meemanfaatkan kondisi lingkungannya dengan baik akan menjadi bumerang gagalnya suatu bisnis dapat berjalan. Selama penyampaian materi, siswa diajarkan untuk lebih peka melihat permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar (*problem-based ideation*) dibandingkan terus berpikir kapan waktu yang tepat untuk mengeksekusi ide bisnisnya. Pada penyampaian materi *entrepreneurial mindset* dikenalkan tipe-tipe pengusaha di Indonesia yang menghasilkan produk dari masalah atau keresahan lingkungan sosialnya. Hingga sampai di tahap pengusaha tersebut berhasil menguasai pasar yang lebih luas bahkan hingga pasar global. Siswa diajak berdiskusi secara terbuka hingga *brainstorming* untuk melihat celah masalah yang dapat dibuatkan solusi ide bisnis.



Gambar 1 Penyampaian Materi *Entrepreneurial Mindset*

Hasil *brainstorming* ini menunjukkan sejumlah siswa sudah berhasil mengidentifikasi masalah atau keresahan yang terjadi disekitarnya, seperti kesulitan dalam menemukan bengkel terdekat dari rumah maupun sekolah; tidak adanya ruang kreatif bagi para siswa berkumpul; hingga kemampuan dalam menghasilkan ilustrasi digital yang dapat dijual. Setelah mengetahui masalah yang terjadi siswa diajak berdiskusi untuk menentukan ide bisnisnya dan juga diajarkan untuk memanfaatkan AI yakni chatgpt. AI disini ditempatkan sebagai sarana pendukung eksplorasi ide bisnis melalui *prompting*. Walaupun siswa yang merupakan Gen Z dikenal sebagai *digital native* (Hammad, 2025), nyatanya masih belum mampu memanfaatkan AI secara tepat. Hasilnya ide bisnis yang dihasilkan para siswa jauh lebih terarah dan jelas untuk tiap fase pertumbuhannya. Proses pada tahap *entreprenurial*

mindset yang telah dilaksanakan secara ringkas telah mencakup pemenuhan *elaborating mindset*.

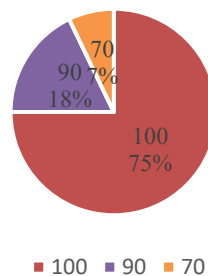
b. Penyampaian Materi *Technopreneurship*

Perkembangan teknologi yang masif mendorong kreativitas semakin tak terbatas utamanya dalam bidang kewirausahaan. Kondisi ini melahirkan peluang bisnis berbasis teknologi atau *technopreneur* dengan integrasi yang memperkuat produk dari sisi keunggulan hingga inovasi (Putri et al., 2025). Bagi siswa SMA pengetahuan mengenai *technopreneurship* wajib untuk disampaikan dengan tujuan memberikan wawasan yang lebih luas bahwa berwirausaha saat ini memerlukan kreativitas dan kolaborasi. Hasil penelitian terdahulu (Adhikara et al., 2019) menemukan bahwa keterampilan *technopreneurship* bukan hanya tentang integrasi teknologi dalam bisnis melainkan juga kemampuan dalam membangun jejaring sosial tanpa batasan. Semakin baik jejaring sosial yang dapat terbentuk hal ini akan semakin meningkatkan motivasi dalam menjalankan bisnis (Dwiputranti & Putri, 2025). Para siswa diajarkan untuk mulai memperluas jaringan pertemanan atau lingkungan sosialnya, sebagai bentuk menyiapkan masa depan bisnisnya.

Studi kasus nyata diberikan sebagai praktik baik *technopreneurship* sehingga lebih meningkatkan motivasi siswa untuk berwirausaha. Tidak jauh berbeda pada materi *entrepreneurial mindset*, siswa diberikan kebebasan untuk bertanya yang juga diimbangi dengan permainan *technopreneurship*. Manfaat penyampaian materi ini diarahkan agar siswa memiliki pola pikir digital dan memanfaatkan teknologi seperti AI dalam pemecahan masalah bisnisnya. Metode ceramah dan *brainstorming* hingga praktik penggunaan chatgpt telah meningkatkan pengetahuan, kemampuan, maupun keterampilan siswa SMAN 1 Payangan yang kemudian diukur melalui post-test.

3. Tahap Evaluasi dan Umpan Balik

Keberhasilan pelaksanaan PkM diukur dari tahap evaluasi dan umpan balik dari para siswa. Evaluasi dilakukan dengan memberikan *post-test* mengenai *entrepreneurial mindset* dan *technopreneurship* melalui sepuluh pertanyaan.

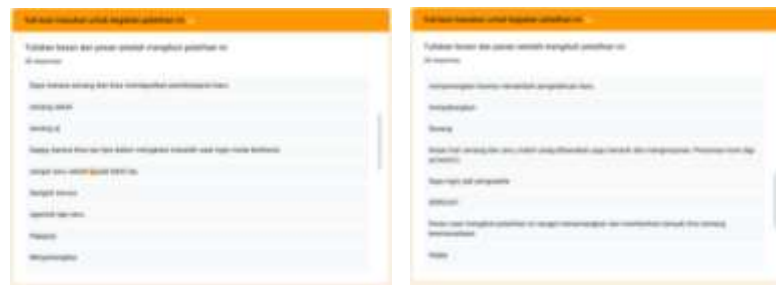


Gambar 2 Hasil Post-Test

Hasil post-test menunjukkan peningkatan pengetahuan dari para siswa, di mana sebanyak 21 orang (75%) mendapatkan 100, lima orang (18%) mendapatkan skor sebesar 90. Kemudian sisanya mendapatkan skor 70 sebanyak dua orang (7%). Peningkatan skor dari pre-test ini dapat mencerminkan bahwa siswa memahami materi yang telah disampaikan selama pelaksanaan PkM. Selain itu, beberapa siswa juga menyampaikan umpan balik kegiatan melalui *google form*, hasilnya peserta merasakan bahwa materi yang disampaikan telah memberikan pengetahuan baru.

Umpan balik dari peserta PkM dapat akan ditindaklanjuti untuk pelaksanaan kegiatan lanjutan sehingga memberikan hasil yang lebih nyata. Selain itu umpan balik yang disampaikan

peserta juga mencerminkan keberhasilan pelaksanaan program, di mana para peserta merasakan manfaat langsung dari materi yang disampaikan.



Gambar 3 Umpan Balik Peserta PkM

KESIMPULAN

Tujuan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) untuk menyebarkan pengetahuan mengenai *entrepreneurial mindset* dan *technopreneurship* kepada siswa SMAN 1 Payangan. Pelaksanaan kegiatan memiliki sasaran jangka pendek mengubah pola pikirnya yang semula penuh dengan ketakutan menjadi lebih percaya diri, serta memiliki pola pikir yang adaptif untuk melihat peluang bisnis. Pemberian materi dengan metode ceramah dan brainstorming ini didukung juga dengan pengenalan pemakaian AI untuk mengeksplorasi ide bisnis. Ketercapaian sasaran jangka pendek terlihat melalui penyampaian materi dan diukur dengan *post-test* hingga umpan balik dari peserta PkM. Kelebihan dari kegiatan PkM terlihat dari mitra yang tepat sasaran, di mana peserta kegiatan mendapatkan pengalaman mengenai cara memanfaatkan AI untuk *brainstorming* dalam menghasilkan ide bisnis berbasis masalah.

Hambatan-hambatan pada pelaksanaan PkM kemudian dievaluasi untuk perbaikan di periode mendatang. Salah satu hambatan yang terjadi yakni keterbatasan dalam waktu, di mana hanya dilaksanakan selama satu hari. Kondisi ini memiliki risiko tidak tercapainya target PkM sehingga untuk menanggulangnya materi diberikan secara cepat dan lebih ringkas. Kedepannya kegiatan pelatihan seperti ini disarankan untuk dilakukan selama dua hari secara berurutan sehingga mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhikara, C., Lasmy, L., Sasmoko, S., & Indrianti, Y. (2019). Technopreneurship Skills of Indonesian Entrepreneurs. *Proceedings of the Proceedings of The 1st Workshop Multimedia Education, Learning, Assessment and Its Implementation in Game and Gamification, Medan Indonesia, 26th January 2019, WOMELA-GG*. <https://doi.org/10.4108/eai.26-1-2019.2283128>
- Bernardus, D., Aji, I. D. K., Padmawidjaja, L., Murwani, F. D., Hitipeuw, I., & Jatiperwira, S. Y. (2023). Exploring The Mindset to Become an Entrepreneur. *JAM: Jurnal Aplikasi Manajemen*, 21(3), 613–621.
- Branco, L., Ferreira, J., & Jayantilal, S. (2021). Conceptual Foundations of Entrepreneurial Strategy: A Systematic Literature Review. *Entrepreneurial Business and Economics Review*, 9(3), 103–118. <https://doi.org/10.15678/EBER.2021.090307>
- Choi, L. K., Iftitah, N., & Angela, P. (2024). Developing Technopreneur Skills to Face Future Challenges. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 5(2), 127–135. <https://doi.org/10.34306/itsdi.v5i2.661>
- Daspit, J. J., Fox, C. J., & Findley, S. K. (2023). Entrepreneurial Mindset: An Integrated Definition, A Review of Current Insights, and Directions for Future Research. *Journal of Small Business Management*, 61(1), 12–44. <https://doi.org/10.1080/00472778.2021.1907583>
- Diandra, D., & Azmy, A. (2020). Understanding Definition of Entrepreneurship. *International Journal of Management, Accounting, & Economics*, 7(5), 235–241.

- Dwiputranti, M. I., & Putri, I. G. A. P. T. (2025). Peran Pengetahuan Kewirausahaan, Motivasi Wirausaha Terhadap Minat Berwirausaha Tenan Inkubator Bisnis di Primakara University. *Jurnal Aplikasi Manajemen & Kewirausahaan MASSARO*, 7(2), 110–124. <https://doi.org/10.37476/massaro.v7i2.5369>
- Hammad, H. S. (2025). Teaching the Digital Natives: Examining the Learning Needs and Preferences of Gen Z Learners in Higher Education. *Transcultural: Journal of Humanities & Social Science*, 6(2).
- Hessels, J., & Naudé, W. (2019). The Intersection of the Fields of Entrepreneurship and Development Economics: A Review towards a New View. *Journal of Economic Surveys*, 33(2), 389–403.
- Kania, R. (2022). From Entrepreneurial Mindset to Enterprising Mindset: Analysis in Entrepreneurship Course. *Journal of Entrepreneurship Education*, 25(6), 1–15.
- Kouakou, K. K. E., Li, C., Akolgo, I. G., & Tchamekwen, A. M. (2019). Evolution View of Entrepreneurial Mindset Theory. *International Journal of Business and Social Science*, 10(6). <https://doi.org/10.30845/ijbss.v10n6p13>
- Nobelson, N., & Suharyati, S. (2023). The Impact of Entrepreneurial Growth Mindset on Entrepreneurial Performance Mediated by Technopreneurial Competencies in SMEs. *Jurnal Ekonomi*, 12(04), 1040–1052.
- Putri, N. W. N. S. T., Jauzaa Maylia Suhendro, & Ni Putu Noviyanti Kusuma3. (2025). Penerapan Business Model Canvas untuk Meningkatkan Jiwa Technopreneurship di Kalangan Siswa SMK. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Abdi Putra*, 5(2), 205–211. <https://doi.org/10.52005/9xb16y75>
- Qurrota A'yun, M. (2025, February). *Memahami Generasi Z: Tantangan, Perilaku, dan Peluang*. Badan Pusat Statistik Gorontalo.