

Penguatan Jiwa Teknopreneur Berdampak melalui Sosialisasi Pemberdayaan Masyarakat pada Siswa SMA Negeri 3 Batam

Strengthening the Spirit of Impact-Driven Technopreneurship through Socialization of Community Empowerment among Students of SMA Negeri 3 Batam

Okta Veza^{1*}, Albertus L. Setyabudhi², Nofri Yudi Arifin³, Nabila Husnul Khotimah⁴, Said Nurdian Syah⁵, Timor Alex Chandra Ian Qurnia⁶, Rofi Zakirahmad⁷, M. Riski⁸, Kamiruddin⁹

^{1,3,7} Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibnu Sina, Indonesia

² Teknik Logistik, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibnu Sina, Indonesia

^{4-6, 8-9} Teknik Industri, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibnu Sina, Indonesia

*Penulis Korespondensi: okta@uis.ac.id

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 25 Februari 2026

Revisi: 22 Maret 2026

Diterima: 28 April 2026

Terbit: 30 April 2026

Keywords: *Community Empowerment; High School Students; Impact-Driven Technopreneurship; Social Entrepreneurship; Sustainable Development.*

Abstract. *Impact-driven technopreneurship is a technology-based entrepreneurial orientation that creates not only economic value but also social and environmental value in support of the Sustainable Development Goals (SDGs). This community service activity aims to foster and strengthen the spirit of impact-driven technopreneurship among senior high school students, whose understanding of entrepreneurship is generally still limited to conventional buying and selling. The activity was conducted at the Wan Sri Beni Hall of SMA Negeri 3 Batam and attended by 102 tenth- and eleventh-grade students. The method was participatory, comprising preparation, classical delivery of material built on three pillars (empathy, technology utilization, and sustainability), interactive case-based discussion, and observational evaluation of participation and comprehension. The results show that participants were highly engaged, able to identify real problems in their surroundings, and able to formulate simple technology-based solution ideas relevant to community needs. The activity strengthened students' awareness of innovation, creativity, and social responsibility, and reinforced university-school collaboration as a sustainable entrepreneurship-learning ecosystem. Continued mentoring and idea incubation are recommended so that the ideas generated can be developed into applicable and sustainable solutions.*

Abstrak

Teknopreneur berdampak merupakan orientasi kewirausahaan berbasis teknologi yang tidak hanya menciptakan nilai ekonomi, tetapi juga nilai sosial dan lingkungan guna mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan menumbuhkan dan menguatkan jiwa teknopreneur berdampak pada siswa SMA, yang pemahamannya mengenai kewirausahaan umumnya masih terbatas pada aktivitas jual-beli konvensional. Kegiatan dilaksanakan di Aula Wan Sri Beni, SMA Negeri 3 Batam, dan diikuti oleh 102 siswa kelas X dan XI. Metode yang digunakan bersifat partisipatif, meliputi tahap persiapan, penyampaian materi klasikal berbasis tiga pilar (empati, pemanfaatan teknologi, dan keberlanjutan), diskusi interaktif berbasis studi kasus, serta evaluasi melalui pengamatan terhadap partisipasi dan pemahaman peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta menunjukkan keterlibatan yang tinggi, mampu mengidentifikasi permasalahan nyata di lingkungan sekitar, dan mampu merumuskan gagasan solusi sederhana berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Kegiatan ini memperkuat kesadaran siswa akan pentingnya inovasi, kreativitas, dan tanggung jawab sosial, sekaligus mempererat kolaborasi perguruan tinggi dan sekolah sebagai ekosistem pembelajaran kewirausahaan yang berkelanjutan. Pendampingan lanjutan dan inkubasi gagasan disarankan agar ide yang dihasilkan dapat dikembangkan menjadi solusi yang aplikatif dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Kewirausahaan Sosial; Pembangunan Berkelanjutan; Pemberdayaan Masyarakat; Siswa SMA; Teknopreneur Berdampak.

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital yang berlangsung cepat telah membuka ruang baru bagi lahirnya wirausaha berbasis teknologi atau teknopreneur, yaitu individu yang memanfaatkan inovasi teknologi untuk menciptakan nilai ekonomi sekaligus nilai sosial melalui produk, layanan, atau model bisnis yang berdampak (Rosyid dkk., 2025). Berbeda dengan wirausaha konvensional yang berorientasi semata pada keuntungan finansial, teknopreneur berdampak menempatkan kepekaan terhadap persoalan masyarakat dan keberlanjutan lingkungan sebagai bagian tak terpisahkan dari proses penciptaan nilai. Dalam kajian konseptual, pendidikan technopreneurship bahkan diposisikan sebagai instrumen strategis untuk mendorong pembangunan berkelanjutan melalui hilirisasi inovasi dan penciptaan ekosistem usaha berbasis teknologi (Kosasih dkk., 2016).

Isu pembangunan berkelanjutan semakin menjadi perhatian global maupun nasional. Pembangunan berkelanjutan tidak hanya menyoroti pertumbuhan ekonomi, tetapi juga keberlanjutan aspek sosial dan lingkungan secara simultan (Ginanjar & Purnama, 2023). Teknologi digital diakui sebagai pengungkit penting dalam pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals/SDGs), mulai dari perluasan akses pendidikan hingga pemanfaatan Internet of Things untuk pemantauan lingkungan (Kamil dkk., 2024; Setiawan, 2023). Pemanfaatan teknologi semacam ini bahkan telah diarahkan untuk mendukung program pemberdayaan masyarakat yang lebih luas (Suminar dkk., 2024). Untuk mengoptimalkan peran tersebut, dibutuhkan generasi muda yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga memiliki kepedulian sosial serta kemampuan menerjemahkan kepedulian itu menjadi solusi nyata yang dapat diimplementasikan di lingkungan sekitar.

Siswa SMA merupakan kelompok sasaran strategis dalam penanaman jiwa teknopreneur berdampak sejak dini. Pada fase ini, siswa berada pada tahap pembentukan pola pikir dan orientasi karier yang akan memengaruhi pilihan pendidikan lanjutan maupun profesi di masa depan (Yulis & Nurhuda, 2023). Namun demikian, pemahaman siswa mengenai kewirausahaan masih sering terbatas pada aktivitas jual-beli atau bisnis konvensional, sementara pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan persoalan sosial dan lingkungan secara berkelanjutan masih relatif minim. Berbagai kegiatan sejenis menunjukkan bahwa pengenalan kewirausahaan berbasis teknologi kepada siswa mampu menumbuhkan minat dan kompetensi wirausaha, namun umumnya masih menekankan aspek pemasaran digital dan pengelolaan usaha (Zusrony dkk., 2023; Suhardi & Sudarmiatin, 2023; Bungai dkk., 2024; Suhendro & Putri, 2025), serta belum secara eksplisit menautkan kewirausahaan dengan dimensi dampak sosial dan keberlanjutan. Padahal, kewirausahaan pada

dasarnya merupakan kompetensi yang dapat dibentuk dan dilatih, bukan bawaan sejak lahir (Damayanti & Effane, 2022; Gultom, 2021).

Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang digagas Kolb (1984) menempatkan pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimentasi aktif sebagai siklus pembentukan pemahaman yang bermakna. Pendekatan ini terbukti efektif dalam menumbuhkan sikap kewirausahaan dan kompetensi sosial-emosional peserta didik karena melibatkan mereka secara aktif dalam proses berpikir kritis dan pemecahan masalah (Yuniasanti dkk., 2024; Putri & Salsebela, 2025). Dengan demikian, sosialisasi teknopreneur berdampak yang dirancang secara partisipatif berpeluang menjembatani kesenjangan antara pemahaman kewirausahaan konvensional siswa dan orientasi kewirausahaan yang berdampak sosial serta berkelanjutan.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan yang perlu dijawab: kegiatan pengabdian kewirausahaan bagi siswa SMA yang ada umumnya berhenti pada penguatan keterampilan usaha, dan belum banyak yang secara khusus menanamkan kerangka teknopreneur berdampak yang mengintegrasikan empati, pemanfaatan teknologi, dan keberlanjutan sebagai satu kesatuan. Oleh karena itu, tim pelaksana menyelenggarakan sosialisasi yang memperkenalkan konsep teknopreneur berdampak kepada siswa SMA Negeri 3 Batam dengan pendekatan interaktif dan aplikatif.

Secara khusus, tujuan kegiatan ini adalah: (1) meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep teknopreneur berdampak dan relevansinya dengan pembangunan berkelanjutan; (2) menumbuhkan empati siswa terhadap permasalahan sosial dan lingkungan di sekitar mereka; serta (3) mendorong siswa untuk mulai merancang gagasan solusi berbasis teknologi yang aplikatif dan berkelanjutan.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan kerangka *experiential learning* (Kolb, 1984), yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam proses belajar, bukan sekadar penerima informasi. Kegiatan dilaksanakan di Aula Wan Sri Beni, SMA Negeri 3 Batam, pada 22 Mei 2026, dan diikuti oleh 102 siswa kelas X dan XI yang didampingi guru pendamping dari pihak sekolah. Pemilihan mitra didasarkan pada kebutuhan sekolah untuk memperkuat wawasan kewirausahaan berbasis teknologi bagi siswa. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahap berikut:

- a. Tahap persiapan, meliputi koordinasi dengan pihak SMA Negeri 3 Batam untuk penetapan sasaran dan jadwal, penyusunan materi sosialisasi dan studi kasus, serta

penyiapan sarana dan prasarana pendukung.

- b. Tahap pelaksanaan, berupa penyampaian materi secara klasikal mengenai konsep teknopreneur berdampak dengan penekanan pada tiga pilar utama, yaitu empati, pemanfaatan teknologi, dan keberlanjutan. Materi dilengkapi contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari melalui studi kasus sederhana pada bidang pendidikan, lingkungan, dan sosial.
- c. Tahap diskusi interaktif, yaitu sesi tanya jawab dan curah gagasan yang mendorong siswa mengidentifikasi permasalahan di lingkungan sekitar dan merancang gagasan solusi berbasis teknologi sesuai kebutuhan masyarakat. Peserta yang aktif diberikan apresiasi sebagai penguatan positif.
- d. Tahap evaluasi, dilakukan secara kualitatif melalui pengamatan langsung (observasi terstruktur) terhadap tingkat partisipasi, kualitas pertanyaan dan tanggapan, serta relevansi gagasan solusi yang dirumuskan peserta selama sesi diskusi. Evaluasi juga mencakup refleksi bersama dan penyerahan piagam penghargaan kepada pihak sekolah sebagai bentuk keberlanjutan kemitraan.

Indikator keberhasilan kegiatan ditetapkan secara kualitatif, yaitu: (1) peserta mampu menjelaskan kembali makna teknopreneur berdampak beserta ketiga pilarnya; (2) peserta mampu mengidentifikasi minimal satu permasalahan nyata di lingkungan sekitar; dan (3) peserta mampu merumuskan gagasan solusi sederhana berbasis teknologi. Data dikumpulkan melalui catatan lapangan dan dokumentasi kegiatan, kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan dinamika dan capaian kegiatan. Pendekatan evaluasi observasional ini merupakan keterbatasan sekaligus pijakan bagi pengembangan instrumen pengukuran yang lebih terukur pada kegiatan lanjutan.

3. HASIL

Pemahaman Konsep Teknopreneur Berdampak

Pelaksanaan sosialisasi diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep teknopreneur berdampak sebagai bentuk kewirausahaan berbasis teknologi yang tidak hanya berorientasi pada keuntungan ekonomi, tetapi juga menciptakan nilai sosial melalui pemberdayaan masyarakat serta mendukung pembangunan berkelanjutan. Peserta diperkenalkan pada tiga pilar utama, yaitu empati sebagai kemampuan mengidentifikasi permasalahan masyarakat, pemanfaatan teknologi sebagai alat penghasil solusi inovatif, dan keberlanjutan sebagai jaminan manfaat jangka panjang bagi masyarakat, lingkungan, dan ekonomi.



Gambar 1. Penyampaian materi mengenai teknopreneur berdampak, pemberdayaan masyarakat, dan pembangunan berkelanjutan kepada siswa SMA Negeri 3 Batam.

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1, peserta menyimak pemaparan materi secara klasikal di Aula Wan Sri Beni. Berdasarkan pengamatan, sebagian besar peserta pada awalnya memahami kewirausahaan hanya sebatas aktivitas jual-beli. Setelah pemaparan, peserta mulai mampu membedakan wirausaha konvensional dari teknopreneur berdampak dan menjelaskan kembali makna ketiga pilar dengan bahasa mereka sendiri, sehingga indikator keberhasilan pertama dapat dipenuhi.

Partisipasi dan Antusiasme Peserta

Kegiatan dilengkapi sesi diskusi interaktif yang mendorong siswa mengidentifikasi permasalahan di lingkungan sekitar dan merancang gagasan solusi berbasis teknologi. Selama sesi ini, peserta menunjukkan antusiasme tinggi, ditandai dengan banyaknya pertanyaan dan tanggapan yang diajukan, termasuk contoh persoalan nyata seperti pengelolaan sampah sekolah, keterbatasan akses informasi belajar, dan efisiensi kegiatan kebersihan lingkungan.



Gambar 2. Sesi interaktif berupa tanya jawab dan pemberian apresiasi kepada peserta yang aktif mengikuti kegiatan.

Pemberian apresiasi kepada peserta yang aktif, sebagaimana terlihat pada Gambar 2, berfungsi sebagai penguatan positif yang meningkatkan keterlibatan peserta dalam diskusi. Peserta tidak hanya mengidentifikasi masalah, tetapi juga mengusulkan gagasan solusi sederhana, misalnya pemanfaatan media sosial untuk kampanye pemilahan sampah dan aplikasi pengingat jadwal kebersihan, sehingga indikator keberhasilan kedua dan ketiga

tercapai.



Gambar 3. Suasana pelaksanaan kegiatan sosialisasi teknopreneur berdampak yang diikuti oleh siswa SMA Negeri 3 Batam secara klasikal di Aula Wan Sri Beni.

Kontribusi terhadap Pemberdayaan Masyarakat dan Keberlanjutan Kemitraan

Sebagai bentuk tindak lanjut dan apresiasi atas kerja sama yang terjalin, tim pelaksana menyerahkan piagam penghargaan kepada pihak SMA Negeri 3 Batam. Penyerahan ini menjadi simbol komitmen bersama antara perguruan tinggi dan sekolah mitra dalam mendukung penguatan kapasitas generasi muda di bidang kewirausahaan berbasis teknologi.



Gambar 4. Penyerahan piagam penghargaan kepada pihak SMA Negeri 3 Batam sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dalam pelaksanaan kegiatan.

Kegiatan ditutup dengan dokumentasi bersama antara tim pelaksana, guru pendamping, dan peserta, sebagai penegasan komitmen bersama dalam mendukung pengembangan jiwa kewirausahaan berbasis teknologi di kalangan siswa.



Gambar 5. Dokumentasi bersama tim pelaksana, guru pendamping, dan peserta setelah pelaksanaan kegiatan sosialisasi teknopreneur berdampak di SMA Negeri 3 Batam.

Diskusi

Temuan kegiatan menunjukkan bahwa sosialisasi teknopreneur berdampak mampu menggeser pemahaman siswa dari kewirausahaan konvensional menuju kewirausahaan yang berorientasi dampak sosial dan keberlanjutan. Pergeseran ini sejalan dengan siklus experiential learning (Kolb, 1984): peserta memperoleh pengalaman konkret melalui studi kasus, melakukan refleksi dalam diskusi, mengonseptualisasi ketiga pilar teknopreneur berdampak, lalu menerapkannya dengan merumuskan gagasan solusi. Efektivitas keterlibatan aktif ini menguatkan temuan Yuniasanti dkk. (2024) dan Putri & Salsebela (2025) yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis pengalaman lebih bermakna dibandingkan ceramah satu arah dalam menumbuhkan sikap wirausaha dan kepedulian sosial.

Kemampuan peserta mengaitkan persoalan nyata di lingkungan sekitar dengan solusi berbasis teknologi memperkuat argumen bahwa teknologi digital dapat menjadi pengungkit pencapaian SDGs ketika disertai kepekaan sosial (Kamil dkk., 2024; Kosasih dkk., 2016). Hal ini juga selaras dengan kegiatan technopreneurship pada jenjang SMA/SMK lain yang menekankan penumbuhan minat dan kompetensi wirausaha berbasis teknologi (Zusrony dkk., 2023; Suhendro & Putri, 2025). Kegiatan pemberdayaan siswa SMA lain juga menegaskan potensi mereka sebagai agen perubahan sosial berbasis teknologi (Palapessy & Susanti, 2024), maupun melalui pelatihan model bisnis di usia dini (Purnama, 2024). Perbedaannya, kegiatan ini menautkan kewirausahaan secara eksplisit dengan dimensi empati dan keberlanjutan, sehingga memberikan kerangka yang lebih utuh dibandingkan pelatihan yang berfokus semata pada pemasaran atau pengelolaan usaha.

Keberhasilan kegiatan ini juga menegaskan pentingnya kolaborasi perguruan tinggi dan sekolah menengah dalam membentuk ekosistem pembelajaran kewirausahaan yang berkelanjutan, sebagaimana ditekankan dalam konsep kampus berdampak yang mendorong pengabdian dirancang jangka panjang dengan mitra sebagai bagian aktif, bukan sekadar objek (Undiksha, 2025). Pola pemberdayaan berbasis pengalaman serupa juga terbukti efektif dalam konteks inovasi dan bisnis kreatif bagi siswa (Wibisana dkk., 2026). Meskipun demikian, kegiatan ini memiliki keterbatasan: evaluasi masih bersifat observasional-kualitatif tanpa pengukuran kuantitatif pra dan pascakegiatan. Oleh karena itu, kegiatan lanjutan disarankan menggunakan instrumen terukur, misalnya kuesioner persepsi sebelum-sesudah atau kerangka evaluasi Kirkpatrick, untuk menilai perubahan pemahaman secara lebih objektif.

4. KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi penguatan jiwa teknopreneur berdampak pada siswa SMA Negeri 3 Batam telah terlaksana dengan baik dan memperoleh respons positif. Melalui penyampaian materi tiga pilar teknopreneur berdampak (empati, pemanfaatan teknologi, dan keberlanjutan) serta diskusi interaktif berbasis pengalaman, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai kewirausahaan berbasis teknologi yang berorientasi pada pemberdayaan masyarakat dan pembangunan berkelanjutan. Ketiga indikator keberhasilan tercapai: peserta mampu menjelaskan kembali konsep, mengidentifikasi permasalahan nyata, dan merumuskan gagasan solusi sederhana berbasis teknologi.

Kegiatan ini berkontribusi pada penguatan karakter dan wawasan kewirausahaan siswa sejak usia sekolah menengah, sekaligus mempererat kemitraan perguruan tinggi dan sekolah. Untuk keberlanjutan, disarankan agar sekolah menindaklanjuti melalui pembentukan klub kewirausahaan sosial, program mentoring, dan inkubasi gagasan proyek siswa, serta agar kegiatan berikutnya melengkapi evaluasi dengan instrumen pengukuran yang terukur sehingga gagasan yang dihasilkan dapat dikembangkan menjadi solusi yang benar-benar aplikatif dan berkelanjutan.

PENGAKUAN

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada pihak SMA Negeri 3 Batam, khususnya kepala sekolah, guru pendamping, dan seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif, serta kepada Universitas Ibnu Sina atas dukungan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR REFERENSI

- Bungai, J., Perdana, I., Supriyadi, S., & Pancawati, R. (2024). Edukasi kewirausahaan berbasis digital melalui pelatihan dan pendampingan bagi siswa tingkat sekolah menengah atas. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(2), 1497–1506. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v8i2.24196>
- Damayanti, S. D., & Effane, A. (2022). Fungsi kewirausahaan dalam pendidikan. *Karimah Tauhid*, 1(1), 90–98. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v1i1.7711>
- Ginanjari, A., & Purnama, D. (2023). Kontribusi masyarakat dalam menentukan arah pembangunan berkelanjutan. *Educatus: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1–10.
- Gultom, P. (2021). Pengembangan jiwa kewirausahaan siswa SMA melalui pelatihan dan seminar. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 1(2), 74–79. <https://doi.org/10.57251/ped.v1i2.151>

- Kamil, L. Q., Maitsa, R. A., & Rachman, I. F. (2024). Peran literasi digital dalam mencapai SDGs 2030 sebagai upaya pemberdayaan masyarakat berkelanjutan. *Merdeka: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 250–261.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Kosasih, W., Salomon, L. L., & Doaly, C. O. (2016). Peranan pendidikan technopreneurship untuk pembangunan berkelanjutan: Studi konseptual. *Jurnal Rekayasa Sistem Industri*, 5(2), 79–88. <https://doi.org/10.26593/jrsi.v5i2.2215.79-88>
- Palapessy, V. E. D., & Susanti, R. (2024). Empowering siswa SMA menjadi agen perubahan dalam promosi pelayanan kesehatan digital. *Karunia: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(4), 140–148. <https://doi.org/10.58192/karunia.v3i4.2687>
- Purnama, N. (2024). Pelatihan *Business Model Canvas* bagi siswa SMAN 1 Gianyar dalam membangun bisnis di usia dini. *Jubaedah: Indonesian Journal of Community Services and School Education*, 4(1), 214–220.
- Putri, P. L., & Salsebela, R. N. (2025). Sociopreneur muda: Program pelatihan kewirausahaan sosial untuk meningkatkan jiwa usaha dan kepedulian sosial siswa SMA Islam Andalusia Kebasen. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negeri*, 3(3), 270–282. <https://doi.org/10.61132/ardhi.v3i3.1381>
- Rosyid, H., Djazuli, R. A., & Ubed, I. A. (2025). *Teknopreneur*. UMG Press.
- Setiawan, Z. (2023). Mengoptimalkan jaringan sensor nirkabel dalam aplikasi monitor lingkungan dengan teknologi IoT di Indonesia. *Jurnal Multidisiplin West Science*, 2(10), 858–867. <https://doi.org/10.58812/jmws.v2i10.704>
- Suhardi, Y., & Sudarmiatin. (2023). Kewirausahaan di era digital pada siswa SMA Pelita Tiga. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 229–236. <https://doi.org/10.36407/berdaya.v5i3.1143>
- Suhendro, J. M., & Taro Putri, N. W. N. S. (2025). Peningkatan kompetensi technopreneurship melalui penerapan *Business Model Canvas* pada siswa SMK Negeri 1 Mengwi. *NUSANTARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 1120–1127. <https://doi.org/10.55606/nusantara.v5i2.4405>
- Suminar, D., Fauziah, N., & Rahmawati, D. (2024). Penguatan keterampilan pembelajaran technopreneurship dengan metode proyek untuk penurunan kemiskinan ekstrem. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat*, 5(4), 943–956. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v5i4.22444>
- Undiksha. (2025). *Transformasi perguruan tinggi 2025: Mengenal konsep kampus berdampak*. <https://undiksha.ac.id/konsep-kampus-berdampak/>
- Wibisana, D. L., Hasanah, N. A. U., & Zahra, A. I. P. (2026). Pelatihan Kokedama: Inovasi pertanian modern menuju bisnis kreatif di SMAN 1 Imogiri. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 8(2), 535–544. <https://doi.org/10.24036/abdi.v8i2.1866>
- Yulis, P. A. R., & Nurhuda, N. (2023). Edukasi entrepreneurship untuk mengembangkan soft skill siswa-siswi SMA di Siak Hulu, Kampar Riau. *Humanism: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 65–73. <https://doi.org/10.30651/hm.v4i1.15783>

- Yuniasanti, R., Rinaldi, M. R., & Sandiasih, K. M. (2024). Meningkatkan entrepreneurial leadership pada mahasiswa melalui experiential learning team project. *Jurnal Psikologi Terapan dan Pendidikan*, 6(1), 26–37. <https://doi.org/10.26555/jtp.v6i1.27405>
- Zusrony, E., Purhita, E. J., & Zainudin, A. (2023). Peningkatan kompetensi technopreneurship siswa-siswi SMKT Al-Huda Petak Kabupaten Semarang melalui pelatihan digital marketing. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(1), 49–55.