

**PENGEMBANGAN KOMPETENSI KEWIRAUSAHAAN
SOSIAL MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS *STUDENT
COMPANY* PADA SISWA SMA SAIM SURABAYA**

**DEVELOPMENT OF SOCIAL ENTREPRENEURSHIP
COMPETENCE THROUGH STUDENT COMPANY-BASED
LEARNING AMONG SMA SAIM SURABAYA STUDENTS**

**Eufrasia Kartika Hanindraputri*, Moh. Mudzakkir, Putri Dwi Permata
Indah, Febriandita Tedjomurti, Nur'aini Inayah, Kholida Ulfi Mubaroka**

Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

*e-mail: eufraziakartikahanindraputri@unesa.ac.id

Received 2026-08-08

Revised 2026-08-25

Accepted 2026-08-27

Published 2026-08-29

Abstrak

Kompetensi kewirausahaan sosial penting dikembangkan pada siswa agar kemampuan kewirausahaan terintegrasi dengan penciptaan nilai dan pemecahan masalah sosial. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengembangkan kompetensi kewirausahaan sosial melalui pembelajaran berbasis *Student Company* pada siswa SMA Sekolah Alam Insan Mulia (SAIM) Surabaya. Program menggunakan pendekatan partisipatif dan *experiential learning* melalui empat tahap, yaitu pemetaan awal, penguatan konseptual, praktik dan pendampingan, serta evaluasi. Pemetaan awal terhadap 24 siswa menggunakan 25 item pada lima dimensi menunjukkan *social value* relatif kuat, sedangkan *social innovation* dan *entrepreneurial management* memerlukan penguatan. Hasil pemetaan menjadi dasar intervensi melalui Workshop *Social Entrepreneurship and Innovation, Idea Lab, Duel Ide, Crisis Room*, dan *Action Planning*. Evaluasi menggunakan desain *one-group pre-test-post-test* terhadap 24 responden berpasangan. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata kompetensi dari 3,64 menjadi 3,95 dengan perubahan signifikan pada seluruh dimensi ($p < 0,05$). Peningkatan terbesar terjadi pada *entrepreneurial management* sebesar 0,44 poin dan *social innovation* sebesar 0,36 poin. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Student Company* dapat mengembangkan kompetensi kewirausahaan sosial dengan mengintegrasikan nilai sosial, inovasi sosial, dan tindakan kewirausahaan dalam pengalaman belajar siswa.

Kata kunci: *experiential learning*; inovasi sosial; kompetensi kewirausahaan sosial; siswa SMA; *Student Company*

Abstract

Social entrepreneurship competencies are important for students to integrate entrepreneurial capabilities with social value creation and social problem-solving. This community engagement program aimed to develop social entrepreneurship competencies through Student Company-based learning among students at Sekolah Alam Insan Mulia (SAIM) Senior High School, Surabaya. The



program used a participatory, experiential learning approach with four stages: initial assessment, conceptual reinforcement, practice and mentoring, and evaluation. The initial assessment of 24 students using 25 items across five dimensions indicated relatively strong social value, while social innovation and entrepreneurial management required further development. These findings informed the intervention through the Social Entrepreneurship and Innovation Workshop, Idea Lab, Duel Ide, Crisis Room, and Action Planning. The evaluation used a one-group pre-test–post-test design with 24 matched respondents. The results showed an increase in the mean competency score from 3.64 to 3.95, with significant improvements across all dimensions ($p < 0.05$). The greatest improvements occurred in entrepreneurial management (0.44 points) and social innovation (0.36 points). The findings indicate that Student Company-based learning can develop social entrepreneurship competencies by integrating social value, social innovation, and entrepreneurial action into students' learning experiences.

Keywords: *experiential learning; high school students; social entrepreneurship competency; social innovation; Student Company*

PENDAHULUAN

Pendidikan kewirausahaan di jenjang menengah dipandang sebagai instrumen strategis dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dan kesiapan generasi muda menghadapi ketidakpastian sosial-ekonomi di era globalisasi (Hamdan, 2023). Kebijakan pendidikan nasional menegaskan pentingnya pembelajaran yang kontekstual, aplikatif, dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja melalui pendekatan *Student Company*, yaitu model pembelajaran kewirausahaan berbasis pengalaman nyata yang menempatkan peserta didik sebagai pelaku aktif dalam proses belajar (Sanjaya et al., 2025). Model ini tidak hanya memberikan ruang bagi siswa untuk mempraktikkan keterampilan kewirausahaan, tetapi juga menjembatani tujuan pendidikan dengan kebutuhan dunia kerja dan dinamika masyarakat yang terus berubah (Canals, 2015; Hadi et al., 2024).

Hanya saja pendidikan kewirausahaan tidak lagi cukup dipahami sebagai pembelajaran mengenai cara mendirikan atau menjalankan usaha, tetapi perlu diarahkan pada kemampuan mengenali peluang, mengembangkan gagasan, mengorganisasikan sumber daya, serta mengubah gagasan menjadi tindakan yang menghasilkan nilai. Kerangka *EntreComp* menempatkan kompetensi

1791



kewirausahaan dalam tiga area utama, yaitu *ideas and opportunities*, *resources*, dan *into action*, yang menunjukkan bahwa kewirausahaan merupakan kompetensi yang dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran dan pengalaman (McCallum et al., 2018). Sehingga pengembangan ekosistem kewirausahaan juga membutuhkan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan pengetahuan, jejaring, inovasi, dan pengalaman kewirausahaan secara nyata (Kliewe & Kesting, 2019; Marin et al., 2018). Oleh sebab itu, *mindset* kewirausahaan perlu bergerak dari transfer pengetahuan menuju pengalaman yang memungkinkan peserta didik belajar melalui proses penciptaan nilai (Audah, 2025; Hermawan et al., 2023).

Salah satu pendekatan yang dapat menyediakan pengalaman tersebut adalah *Student Company*. Model ini menempatkan siswa sebagai pelaku dalam proses pengelolaan kegiatan usaha sehingga pembelajaran tidak berhenti pada simulasi konseptual. Siswa terlibat dalam perencanaan, pembagian peran, produksi, pemasaran, pengambilan keputusan, pengelolaan sumber daya, hingga evaluasi kegiatan. Biyanto menekankan pentingnya *Student Company* sebagai medium pembelajaran kewirausahaan karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami proses membangun dan menjalankan usaha sejak berada di lingkungan sekolah (Biyanto, 2026).

Sekolah Alam Insan Mulia (SAIM) Surabaya merupakan salah satu institusi pendidikan menengah yang menjadikan penumbuhan jiwa kewirausahaan sebagai bagian eksplisit dari visi kelembagaannya (Sekolah Alam Insan Mulia, 2009). Contoh konkret usaha yang telah berjalan di bawah skema ini mengembangkan produk makanan dan alat kebersihan, yang mengindikasikan bahwa program *Student Company* telah mampu membekali siswa dengan kapasitas teknis menjalankan usaha secara nyata. Namun, kemampuan menjalankan usaha belum dengan sendirinya menunjukkan berkembangnya kewirausahaan sosial. Pembelajaran *Student Company* berpotensi berkembang terlalu kuat pada dimensi produk, pemasaran, penjualan, dan keuntungan apabila penciptaan manfaat sosial



tidak diintegrasikan secara eksplisit dalam proses pembelajaran (Firmansyah et al., 2020).

Orientasi program ini memiliki keterkaitan dengan agenda *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya SDG 4 (*Quality Education*), SDG 8 (*Decent Work and Economic Growth*), dan SDG 17 (*Partnerships for the Goals*). Keterkaitan tersebut tercermin dalam pengembangan kompetensi yang relevan bagi siswa, penguatan kapasitas berwirausaha, serta kolaborasi antara sekolah, perguruan tinggi, dan pelaku kewirausahaan sosial (SDGs Center Universitas Airlangga, 2023). Pengembangan kompetensi kewirausahaan melalui kegiatan pengabdian sebelumnya telah dilakukan melalui pembelajaran berbasis *outcome*, pemanfaatan *e-commerce* dan *social commerce*, praktik produksi pada siswa SMA, serta pendampingan komersialisasi produk (Jabbar et al., 2026; Nihayah et al., 2022; Pratiwi et al., 2026; Supriyati et al., 2023). Meskipun demikian, penguatan kompetensi kewirausahaan melalui praktik tersebut masih dapat diperluas dengan menempatkan penciptaan nilai sosial sebagai bagian inti proses pembelajaran, sehingga aktivitas kewirausahaan tidak hanya menghasilkan pengalaman usaha, tetapi juga membangun kemampuan siswa dalam merespons persoalan sosial secara inovatif dan berkelanjutan.

Program kewirausahaan terdahulu lebih banyak menempatkan kompetensi menjalankan usaha sebagai fokus intervensi, seperti pengembangan ide bisnis, keterampilan produksi, pemanfaatan teknologi, pemasaran, dan komersialisasi. Penciptaan nilai sosial belum menjadi fokus yang menonjol sebagai bagian dari pengalaman kewirausahaan siswa (Sadewo et al., 2025). Selain itu, kegiatan terdahulu umumnya menghadirkan workshop, pelatihan, demonstrasi, atau praktik sebagai bentuk intervensi, sedangkan *Student Company* yang telah berjalan di sekolah belum banyak ditempatkan sebagai lingkungan autentik untuk menginternalisasikan kewirausahaan sosial. Kesenjangan lainnya terletak pada perancangan program. Intervensi kewirausahaan sering kali dimulai dari materi atau keterampilan yang hendak diberikan, sedangkan pendekatan yang terlebih

dahulu memetakan dimensi kompetensi kewirausahaan sosial siswa untuk menentukan kebutuhan intervensi belum menonjol dalam program-program tersebut. Kesenjangan tersebut menjadi relevan dalam konteks SMA Sekolah Alam Insan Mulia (SAIM) Surabaya. Kebutuhan tersebut diperkuat melalui pemetaan awal terhadap siswa yang terlibat dalam *Student Company* SAIM.

Atas dasar kondisi tersebut, program pengabdian dirancang dengan menempatkan *Student Company* sebagai medium internalisasi nilai kewirausahaan sosial berbasis pengalaman. Proses internalisasi diarahkan untuk menghubungkan tiga aspek yang ditemukan dalam pemetaan, yaitu *social value*, *social innovation*, dan *entrepreneurial management* (Păunescu et al., 2022; Rado et al., 2021; Septianing Pratiwi et al., 2024). Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai kewirausahaan sosial, tetapi diperkenalkan pada praktik nyata melalui interaksi dengan pelaku *sociopreneurship*, kemudian dilibatkan dalam simulasi dan praktik yang mengarahkan mereka untuk mengenali masalah, merumuskan solusi, menentukan manfaat sosial, membagi peran, serta mengelola gagasan tersebut sebagai aktivitas kewirausahaan (Kadiyono & Susanto, 2025; Mukesh et al., 2024). Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan mengembangkan kompetensi kewirausahaan sosial melalui pembelajaran berbasis *Student Company* pada siswa SMA Sekolah Alam Insan Mulia (SAIM) Surabaya.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan sebagai bagian dari Program Pengabdian kepada Masyarakat Prodi Sosiologi yang didanai melalui skema hibah penugasan Fakultas Ilmu Sosial Politik yang didukung oleh LPPM (Lembaga Penelitian Pengabdian Masyarakat) Universitas Negeri Surabaya. Mitra pengabdian adalah siswa kelas XI SMA Sekolah Alam Insan Mulia (SAIM) Surabaya yang tergabung dalam *Student Company*. Metode kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif berbasis praktik yang memberikan ruang kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam identifikasi masalah, pengembangan gagasan, simulasi, refleksi, dan penyusunan



tindakan. Pendekatan ini sejalan dengan pembelajaran berbasis pengalaman yang menempatkan keterlibatan langsung dan refleksi sebagai proses untuk menghubungkan pengetahuan dengan situasi praktis yang dihadapi peserta (Tormey et al., 2022). Pelaksanaan program berlangsung pada 28-29 Juli 2026 dan terdiri atas 2 sesi kegiatan. Kegiatan dilaksanakan melalui empat tahapan, pemetaan awal, penguatan materi, praktik dan pendampingan, serta evaluasi.

Tahap pertama berlangsung pada 28 Juli 2026 berupa pemetaan awal melalui *pre-test* terhadap 24 siswa. Instrumen terdiri atas 25 pernyataan menggunakan skala Likert 1–5 yang mencakup lima dimensi kompetensi kewirausahaan sosial, yaitu kepedulian dan semangat sosial, kolaborasi dan kepemimpinan, kreativitas dan pemecahan masalah, orientasi nilai sosial, serta kemampuan manajerial/wirausaha. Hasil pemetaan digunakan untuk mengidentifikasi kondisi awal peserta sekaligus menentukan aspek kompetensi yang memerlukan penguatan dalam pelaksanaan program. Selanjutnya memasuki tahap kedua yang dimulai pada pukul 08.00-09.00 WIB dilaksanakan penguatan materi secara daring melalui *Workshop Social Entrepreneurship and Innovation*. Materi meliputi *entrepreneurial mindset, social entrepreneurship, social innovation, serta kerangka Problem–Solution–Impact*.

Pada tanggal 29 Juli 2026 dilanjutkan dengan kegiatan berupa praktik dan pendampingan secara luring di SMA SAIM Surabaya pada pukul 08.00-13.00 WIB. Kegiatan tersebut diantaranya *Idea Lab: From Problem to Possibility, Duel Ide, Crisis Room, dan Action Planning*. Rangkaian kegiatan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar melalui pemecahan masalah, pengembangan solusi, pengambilan keputusan, dan refleksi terhadap pengalaman, yang merupakan elemen penting dalam pembelajaran berbasis pengalaman (Tormey et al., 2022).

Tahap terakhir dilakukan pada tanggal 29 Juli 2026 berupa evaluasi menggunakan desain *one-group pre-test–post-test*, yaitu pengukuran terhadap kelompok yang sama sebelum dan setelah pelaksanaan intervensi untuk mengidentifikasi perubahan pada variabel yang diamati (Creswell & Creswell, 2022). *Post-test* menggunakan indikator yang sama dengan *pre-test* dan diikuti oleh



24 siswa. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan kecenderungan skor peserta, sedangkan paired-sample t-test digunakan untuk menguji perbedaan skor sebelum dan sesudah kegiatan. Wilcoxon signed-rank test digunakan sebagai analisis nonparametrik pembandingan, sementara Cohen's d digunakan untuk menunjukkan besarnya perubahan kompetensi setelah program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemetaan Awal Kompetensi Kewirausahaan Sosial

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui *pre-test* yang diikuti oleh 24 siswa. Hasil pemetaan menunjukkan rata-rata kompetensi kewirausahaan sosial siswa sebesar 3,64 dari skala 5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa telah memiliki modal awal untuk mengembangkan kewirausahaan sosial. Namun, capaian antardimensi menunjukkan adanya perbedaan yang menjadi dasar dalam menentukan fokus kegiatan.

Dimensi *social value* menjadi aspek yang paling menonjol dengan rata-rata 3,93, diikuti *personal motivation* sebesar 3,85 dan *leadership for social change* sebesar 3,69. Sementara itu, *social innovation* memperoleh rata-rata 3,58, sedangkan *entrepreneurial management* menjadi dimensi terendah dengan rata-rata 3,36. Temuan ini memperlihatkan bahwa siswa relatif telah memiliki kepedulian dan orientasi terhadap manfaat sosial, tetapi masih membutuhkan penguatan dalam menerjemahkan kepedulian tersebut menjadi solusi inovatif dan mengelolanya melalui aktivitas kewirausahaan.

Tabel 1 Hasil Pemetaan Awal Kompetensi Kewirausahaan Sosial

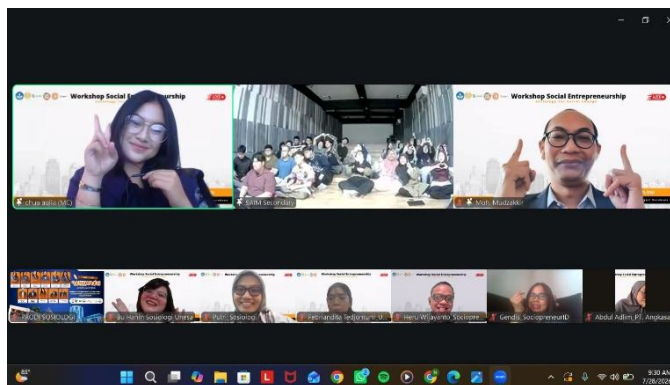
Dimensi	Mean	Keterangan
<i>Social Value</i>	3,93	Tertinggi
<i>Personal Motivation</i>	3,85	Relatif kuat
<i>Leadership for Social Change</i>	3,69	Relatif kuat
<i>Social Innovation</i>	3,58	Perlu penguatan
<i>Entrepreneurial Management</i>	3,36	Prioritas penguatan



Hasil pemetaan tersebut menjadi penting dalam pelaksanaan pengabdian karena kegiatan tidak dirancang berdasarkan asumsi mengenai kebutuhan siswa. Fokus kegiatan terutama diarahkan pada *social innovation* dan *entrepreneurial management*, tanpa mengabaikan pengembangan dimensi lainnya. Dengan demikian, program diarahkan untuk menjembatani orientasi sosial yang telah dimiliki siswa dengan kemampuan mengembangkan dan menjalankan solusi melalui *Student Company*.

Pelaksanaan Internalisasi Kewirausahaan Sosial

Tahap penguatan materi dilaksanakan melalui Workshop *Social Entrepreneurship and Innovation*. Siswa diperkenalkan pada *entrepreneurial mindset*, *social entrepreneurship*, dan *social innovation*. Materi juga mengenalkan kerangka *Problem–Solution–Impact* untuk membantu siswa memahami bahwa pengembangan usaha dapat dimulai dari identifikasi persoalan dan dampak yang hendak dihasilkan, bukan hanya dari produk yang ingin dijual. Pelaksanaan workshop di hari pertama dilaksanakan online dengan menggandeng mitra sociopreneur.id (Sociopreneur Indonesia, 2026) . Organisasi nirlaba yang berfokus pada pendidikan kewirausahaan sosial di Indonesia.



Gambar 1 Workshop online bersama SociopreneurID

Kegiatan kemudian dilanjutkan melalui praktik yang disusun berdasarkan kebutuhan hasil *pre-test* di hari kedua yang dilaksanakan secara luring. Pada aktivitas *Idea Lab: From Problem to Possibility*, siswa mengidentifikasi persoalan

yang ditemukan di lingkungan sekitar dan menghasilkan beberapa alternatif penyelesaian.



Gambar 2 Siswa menempel hasil ide bisnis sosial

Ide tersebut dikembangkan melalui *Duel Ide* dengan menggunakan kerangka *Problem–Solution–Impact*. Siswa diminta menjelaskan masalah yang dipilih, solusi yang ditawarkan, serta manfaat sosial yang dapat dihasilkan. Proses ini memberikan pengalaman kepada siswa untuk mengembangkan gagasan kewirausahaan dengan menjadikan persoalan sosial sebagai titik awal. Kemudian guru pendamping dan siswa lainnya akan memberikan penilaian berupa stiker yang menganggap idenya bisnis sosialnya layak dikembangkan. Tim Pemenang utama idenya tongkat pintar bagi penyandang tunanetra. Penguatan pada aspek manajerial dilakukan melalui *Crisis Room*. Siswa diberikan sejumlah situasi yang dekat dengan pengalaman pengelolaan *Student Company*, seperti anggota yang kurang aktif, pembagian pekerjaan yang tidak seimbang, perbedaan pendapat, dan penolakan terhadap ide dalam kelompok. Peserta kemudian menentukan alternatif keputusan dan mendiskusikan konsekuensi dari pilihan tersebut. Kegiatan dilanjutkan dengan *Action Planning* agar siswa dapat merumuskan langkah yang realistis untuk diterapkan setelah program. Pola pembelajaran tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman melalui pemecahan masalah dan refleksi, yang menjadi bagian penting dalam pembelajaran berbasis pengalaman (Tormey et al., 2022).





Gambar 3 Siswa melakukan diskusi untuk mengisi komitmen setelah mengikuti workshop kewirausahaan sosial

Perubahan Kompetensi Kewirausahaan Sosial

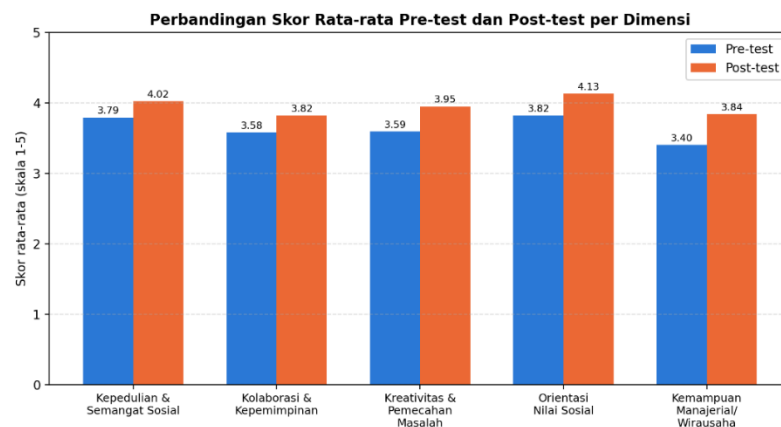
Evaluasi dilakukan melalui *post-test* dengan indikator yang sama dengan pengukuran awal. Sebanyak 24 siswa mengikuti *post-test* dan setelah dilakukan pemadanan data dengan hasil tercantum pada tabel berikut :

Tabel 2 Perbandingan Kompetensi Kewirausahaan Sosial Setelah Workshop

Dimensi	<i>Mean Pre</i>	<i>Mean Post</i>	Selisih	p-value	Cohen's d	Signifikan
Kepedulian & Semangat Sosial	3,79	4,02	+0,23	0,011	0,57	Ya
Kolaborasi & Kepemimpinan	3,58	3,82	+0,23	0,043	0,44	Ya
Kreativitas & Pemecahan Masalah	3,59	3,95	+0,36	0,001	0,81	Ya
Orientasi Nilai Sosial	3,82	4,13	+0,32	0,006	0,62	Ya
Kemampuan Manajerial/Wirausaha	3,40	3,84	+0,44	0,007	0,61	Ya
Skor Total (Keseluruhan)	3,64	3,95	+0,32	0,001	0,82	Ya

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata kompetensi kewirausahaan sosial meningkat dari 3,64 pada pengukuran awal menjadi 3,95 setelah kegiatan, atau mengalami kenaikan sebesar 0,31 poin. Perubahan yang paling menonjol terjadi pada *entrepreneurial management* dengan peningkatan sebesar 0,44 poin, disusul

aspek *social innovation* sebesar 0,36 poin. Pada tingkat pernyataan, kemampuan menemukan ide solusi dari suatu masalah menunjukkan peningkatan terbesar sebesar 0,67 poin. Pola tersebut menunjukkan bahwa perubahan terbesar justru terjadi pada aspek yang pada pemetaan awal menjadi kebutuhan utama siswa. Uji statistik juga menunjukkan bahwa kelima dimensi mengalami perubahan yang signifikan ($p < 0,05$). Salah satunya terlihat pada dimensi kepedulian dan semangat sosial yang meningkat dari 3,79 menjadi 4,02 dengan $p = 0,011$ dan Cohen's $d = 0,57$, yang menunjukkan efek sedang. Instrumen juga menunjukkan konsistensi internal yang baik, dengan nilai Cronbach's alpha antar dimensi berada pada rentang 0,79–0,96. Hal tersebut dibuktikan dalam grafik berikut ini.



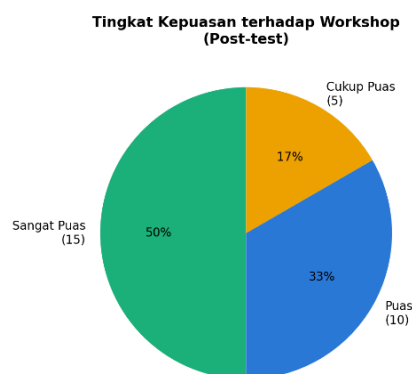
Gambar 4 Pre Test dan Post Test Workshop Kewirausahaan Sosial

Peningkatan terbesar terjadi pada dimensi Kemampuan Manajerial/Wirausaha (Cohen's $d = 0,61$, efek sedang-besar) dan Kreativitas & Pemecahan Masalah (Cohen's $d = 0,81$, efek besar). Konsisten dengan tujuan program yang secara eksplisit melatih peserta merancang, mengelola, dan menjalankan kegiatan usaha secara langsung melalui simulasi Student Company. Dimensi Kolaborasi & Kepemimpinan mengalami peningkatan paling kecil (meski tetap signifikan), yang masuk akal karena skor awal (*pre-test*) pada dimensi ini relatif sudah cukup tinggi sehingga menunjukkan peserta memang direkrut dari kelompok yang sudah terbiasa bekerja dalam tim sebelum program dimulai.

Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Student Company* memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kompetensi kewirausahaan sosial. Temuan ini sejalan dengan *Experiential Learning Theory* yang menempatkan pengalaman sebagai bagian penting dalam pembentukan pengetahuan dan kompetensi melalui proses mengalami, merefleksikan, mengonseptualisasikan, dan menerapkan pengalaman dalam tindakan. Dalam kegiatan ini, proses tersebut berlangsung melalui penguatan konsep *social entrepreneurship*, identifikasi masalah pada *Idea Lab*, pengembangan solusi melalui *Duel Ide*, simulasi pengambilan keputusan dalam *Crisis Room*, serta penerjemahan gagasan melalui *Action Planning*. Selanjutnya, Peningkatan pada *social innovation* dan *entrepreneurial management* mengindikasikan bahwa keterlibatan siswa dalam aktivitas aplikatif mendukung proses transformasi dari pemahaman konseptual menuju kemampuan mengembangkan solusi dan tindakan kewirausahaan sosial.

Evaluasi Pelaksanaan Program

Evaluasi pelaksanaan program dilakukan untuk mengetahui respons peserta terhadap Workshop *Social Entrepreneurship and Innovation*. Selain pengukuran perubahan kompetensi melalui *post-test*, peserta diminta memberikan penilaian terhadap pelaksanaan workshop sebagai bagian dari evaluasi program. Hasil evaluasi menunjukkan respons yang positif dari peserta terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.



Gambar 5 Grafik Evaluasi Workshop *Social Entrepreneurship*

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 50% peserta menyatakan sangat puas, 33% menyatakan puas, dan 17% menyatakan cukup puas. Tidak terdapat peserta yang memberikan penilaian tidak puas terhadap kegiatan. Distribusi tersebut menunjukkan bahwa program memperoleh tingkat penerimaan yang positif dari peserta. Proporsi 83% peserta yang berada pada kategori puas dan sangat puas mengindikasikan bahwa desain kegiatan, penyampaian materi, serta bentuk aktivitas partisipatif yang digunakan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Student Company* dapat menjadi pendekatan aplikatif dalam mengembangkan kompetensi kewirausahaan sosial siswa. Pengembangan kompetensi setelah kegiatan, terutama pada dimensi *entrepreneurial management* dan *social innovation*, menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang mengintegrasikan penguatan konseptual, pemecahan masalah, simulasi pengambilan keputusan, dan perencanaan tindakan dapat membantu siswa menerjemahkan *social value* menjadi solusi dan tindakan kewirausahaan sosial. Temuan ini memperkuat relevansi *experiential learning* dalam pembelajaran kewirausahaan sosial karena pengembangan kompetensi berlangsung melalui keterhubungan antara pengalaman, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan. Meskipun demikian, evaluasi kegiatan masih terbatas pada perubahan kompetensi dalam jangka pendek sehingga belum menggambarkan keberlanjutan penerapannya dalam pengelolaan *Student Company*. Tindak lanjut program diarahkan pada penguatan kolaborasi antara sekolah, perguruan tinggi, dan jejaring kewirausahaan sosial melalui pendampingan serta riset kolaboratif untuk memperkuat *entrepreneurship education* dan mendukung SDG 4, SDG 8, dan SDG 17 secara berkelanjutan.



UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana PKM menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Negeri Surabaya atas dukungan pendanaan dan fasilitasi kegiatan, SMA Sekolah Alam Insan Mulia (SAIM) Surabaya atas dukungan dan kemitraan dalam pelaksanaan program, serta SociopreneurID atas kolaborasi dalam penguatan pembelajaran kewirausahaan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Audah, A. (2025). The Influence of Entrepreneurship Education on Students' Social Entrepreneurship Competence: The Mediating Role of Self-Efficacy. *Jurnal Sains Psikologi*. <https://doi.org/10.17977/um023v14i22025p293-311>
- Biyanto. (2026). Melahirkan Entrepreneur melalui Student Company. *Media Indonesia*. <https://mediaindonesia.com/opini/851967/melahirkan-entrepreneur-melalui-student-company>
- Canals, J. (Ed.). (2015). *Shaping entrepreneurial mindsets: Innovation and entrepreneurship in leadership development*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9781137516671>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Firmansyah, F., Rahayu, W., & Nurjannah, N. (2020). Evaluation of the entrepreneurship education program through extracurricular activities of Student Company. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 24(1), 51–61. <https://doi.org/10.21831/pep.v24i1.19783>
- Hadi, J. K., Sina, H., Al-Ghadban, S. N. B., Saadatmand, Z., & Ghashghaeizadeh, N. (2024). Designing a social entrepreneurship education model for high school students in Iraq. *Journal of Education Experiences*, 7(2), 120–131. <https://doi.org/10.71922/jee.2024.1194231>
- Hamdan, H. (2023). *Buku ajar sociopreneur dalam kewirausahaan: Alasan, dampak, dan implementasi pada kearifan lokal*. PT Rekacipta Proxy Media.
- Hermawan, Y., Hasdiansyah, A., Suharta, R. B., Septiantoko, R., & Utami, R. B. (2023). Social entrepreneurship education for orphans through chicken farming: A case study from Yogyakarta. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 9(4), 1263–1269. <https://doi.org/10.33394/jk.v9i4.8476>
- Jabbar, A., Febriyanto, H., Eralita, N., Aribowo, L. A., Parmin, P., & Pramesti, A. C. (2026). Optimalisasi Scale Up Komersialisasi Produk Kewirausahaan



Mahasiswa melalui Penerapan The 7P's of Marketing Mix. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 223–238.
<https://doi.org/10.31571/gervasi.v10i1.9799>

Kadiyono, A. L., & Susanto, H. (2025). Human capital and entrepreneurial performance: The mediating effect of entrepreneurial innovation in Indonesia. *Cogent Social Sciences*, 11(1), 2474191.
<https://doi.org/10.1080/23311886.2025.2474191>

Kliewe, T., Kesting, T., Plewa, C., & Baaken, T. (Eds.). (2019). *Developing engaged and entrepreneurial universities: Theories, concepts and empirical findings*. Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-13-8130-0>

Marin, A., Boanță, L. F., Țelinoiu, A., Darie, G., & Din, M. A. (2018). Supporting entrepreneurship and innovation in higher education in Romania. *ICERI2018 Proceedings*, 9938–9947. <https://doi.org/10.21125/iceri.2018.0844>

McCallum, E., Weicht, R., McMullan, L., & Price, A. (2018). *EntreComp into action: Get inspired, make it happen: A user guide to the European Entrepreneurship Competence Framework*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/574864>

Mukesh, H. V., Shetty, J., Kenny, B., & McGuirk, H. (2024). Value for value: Social entrepreneurship education through value creation extracurricular activity. *Journal of Social Entrepreneurship*, 17(2), 614–639.
<https://doi.org/10.1080/19420676.2024.2413071>

Nihayah, A. Z., Musolichah, T., & Rifqi, L. H. (2022). Pelatihan E-Commerce dan Social Commerce untuk Meningkatkan Kompetensi Tecnopreneurship pada Siswa SMK. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 647–663. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v6i3.3876>

Păunescu, C., Lepik, K.-L., & Spencer, N. (Eds.). (2022). *Social Innovation in Higher Education: Landscape, Practices, and Opportunities*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-84044-0>

Pratiwi, R., Rosmaria, & Luthfiani. (2026). Pelatihan Sablon Digital Tema Budaya Minangkabau untuk Peningkatan Kompetensi Kewirausahaan Siswa SMAN 1 Padang Panjang. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 991–1004. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v10i1.10100>

Rado, I., Lu, M.-F., Lin, I.-C., & Aoo, K. (2021). Societal Entrepreneurship for Sustainable Asian Rural Societies: A Multi-Sectoral Social Capital Approach in Thailand, Taiwan, and Japan. *Sustainability*, 13(5), 2747.
<https://doi.org/10.3390/su13052747>

Sadewo, F. S., Hanindraputri, E. K., & Legowo, M. (2025). *Sosiologi Pembangunan (Menuju Perubahan, Bekelanjutan, dan berkeadilan)*. CV. Ruang Tentor.



- Sanjaya, E. H., Rokhim, D. A., Ardyansyah, A., Dewi, R. K., Widarti, H. R., Munzil, M., Muntholib, M., & Yahmin, Y. (2025). Assessing entrepreneurial self-efficacy among senior high school students: A preliminary study. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 13(3), 212–224. <https://doi.org/10.26740/jupe.v13n3.p212-224>
- SDGs Center Universitas Airlangga. (2023). *SDGs Series Pilar Lingkungan*. <https://sdgscenter.unair.ac.id/wp-content/uploads/2023/12/SDGs-Series-Pilar-Lingkungan.pdf>
- Sekolah Alam Insan Mulia. (2009). *Senior High Curriculum*. SAIM. <https://www.saim.sch.id/curriculum/senior-high/>
- Septianing Pratiwi, A., Ika Rizqi Meilya, & Ratna Sari Dewi. (2024). Implementation of the independent entrepreneurship program in developing students' interests in becoming social entrepreneurs. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 8(1), 24–29. <https://doi.org/10.15294/jnfc.v8i1.9160>
- Sociopreneur Indonesia. (2026). *SociopreneurID*. Sociopreneur Indonesia. <https://sociopreneur.id/>
- Supriyati, S., Setiawan, C., Ritmaya, C. L., Supriyanto, H., & Pujiati, D. (2023). Penguatan Kompetensi Kewirausahaan Guru Sekolah Menengah Kejuruan Melalui Pembelajaran Berbasis Outcome. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 494–505. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i2.4906>
- Tormey, R., Isaac, S., Hardebolle, C., & Le Duc, I. (2022). *Facilitating Experiential Learning in Higher Education: Teaching and Supervising in Labs, Fieldwork, Studios, and Projects* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003107606>

