# Pelatihan Pembuatan *Air Freshener Paper* Sebagai Motivasi *Enterpreneurship* untuk Siswa-Siswi di SMK Negeri 7 Semarang

Dzuha Hening Yanuarsari[1], Dwi Puji Prabowo[2], Dimas Irawan Ihya' Ulumuddin[3]
[1,2,3]Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro
E-mail: [1]dzuha.yanuarsari@dsn.dinus.ac.id, [2] dwi.puji.prabowo@dsn.dinus.ac.id,
[3]dimas.irawan@dsn.dinus.ac.id

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi *entrepreneurship* siswa-siswi SMK Negeri 7 Semarang melalui pelatihan pembuatan *air freshener paper*. Program pelatihan ini dirancang untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam memproduksi *air freshener paper*, yang diharapkan dapat menumbuhkan minat dan kepercayaan diri siswa dalam berwirausaha. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif, yang dibagi menjadi empat tahapan yakni tahapan pengumpulan data, tahapan pelaksanaan pkm, tahapan evaluasi serta tahapan akhir dan pelaporan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif dalam meningkatkan motivasi *entrepreneurship* siswa, yang tercermin dari peningkatan pemahaman tentang konsep bisnis, keterampilan membuat produk, dan minat untuk memulai usaha sendiri. Pelatihan ini juga memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa dalam menciptakan produk yang bernilai jual. Dengan demikian, pelatihan pembuatan air freshener paper dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam menumbuhkan jiwa entrepreneurship di kalangan siswa SMK.

Kata kunci: *Air Freshener Paper, Enterpreunership*, Kreativitas, Motivasi

***Abstract***

*This research aims to enhance the entrepreneurship motivation of students at SMK Negeri 7 Semarang through training in making paper air fresheners. The training program is designed to provide practical knowledge and skills in producing paper air fresheners, which is expected to foster students' interest and confidence in entrepreneurship. The method used is a participatory approach, which is divided into four stages, namely the data collection stage, the PKM implementation stage, the evaluation stage and the final and reporting stage. The results showed that this training was effective in increasing students' entrepreneurship motivation, which was reflected in an increased understanding of business concepts, product creation skills, and interest in starting their own business. This training also has a positive impact on increasing students' creativity and innovation in creating marketable products. Thus, training in making paper air fresheners can be an effective strategy in fostering a spirit of entrepreneurship among vocational high school students.*

*Keywords: Air Freshener Paper, Entrepreunership, Creativity, Motivation*

## 1. PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan, pengembangan keterampilan praktis dan jiwa *entrepreneurship* menjadi sangat penting untuk mempersiapkan siswa-siswi menghadapi tantangan di dunia kerja. Keterampilan dalam grafis dan pengolahan gambar visual kini menjadi bagian tak terpisahkan dari konten gambar atau video yang unik, menarik, dan estetik, terutama di era yang serba digital dan penuh dengan media sosial ini [1]. SMK Negeri 7 Semarang, sebagai lembaga pendidikan yang berfokus pada pengembangan keterampilan, berkomitmen untuk memberikan pelatihan yang relevan dan aplikatif bagi siswa-siswinya. Salah satu pelatihan yang direncanakan adalah Pelatihan Pembuatan *Air Freshener Paper* sebagai bagian dari pendidikan *entrepreneurship*. Pendidikan *entrepreneurship* memiliki peran yang sangat penting. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman mengenai konsep *entrepreneurship* serta memengaruhi sikap yang dapat berdampak pada niat dan intensi seseorang[2]. Pelatihan ini bertujuan untuk memotivasi siswa-siswi dalam berwirausaha dan menciptakan produk yang dapat dipasarkan.

*Air freshener paper* adalah produk yang memiliki permintaan tinggi di pasar, baik untuk penggunaan rumah tangga maupun komersial. Pasar *air freshene*r mobil, termasuk varian kertas, diprediksi akan mengalami pertumbuhan dari $2,45 miliar pada tahun 2024 menjadi $2,58 miliar pada tahun 2025, dengan tingkat pertumbuhan tahunan gabungan (CAGR) sebesar 5,5%. Pertumbuhan ini didorong oleh meningkatnya pendapatan yang dapat dibelanjakan, perkembangan *e-commerce*, perubahan gaya hidup, serta bertambahnya waktu yang dihabiskan di dalam mobil. Asia-Pasifik diperkirakan akan menjadi wilayah dengan pertumbuhan tercepat dalam periode perkiraan, yang mencakup negara-negara seperti Indonesia[3]. Pelatihan ini mengajak siswa-siswi SMK Negeri 7 untuk menciptakan produk berupa *air freshener paper* yang memiliki manfaat menyegarkan udara jika digunakan. Pelatihan ini juga mengajak siswa-siswi SMK Negeri 7 dalam kampanye melestarikan lingkungan salah satunya yakni dengan mengurangi limbah sampah plastik dan menggunakan kertas sebagai alternatif bahan pengganti yang dapat diurai atau didaur ulang.

Beberapa masalah lingkungan yang sedang dihadapi saat ini adalah penurunan daya dukung lingkungan, yang disebabkan oleh rendahnya kesadaran masyarakat akan pentingnya pengelolaan lingkungan hidup[4]. Produksi sampah nasional mencapai sekitar 7,2 juta ton pada tahun 2023, dan sayangnya, sebagian besar dari jumlah tersebut, yakni 7,2 juta ton, belum dikelola dengan baik. Situasi ini mencerminkan tantangan besar yang dihadapi dalam sistem pengelolaan sampah di Indonesia, di mana hanya 65,71% dari total sampah yang berhasil dikelola secara efektif[5].
Sampah plastik yang tidak dikelola dengan baik berperan besar dalam pencemaran lingkungan, termasuk pencemaran laut. Oleh karena itu, Indonesia menetapkan target untuk mengurangi sampah plastik di laut hingga 70% pada tahun 2025 sebagai bagian dari upaya untuk menangani masalah ini[6]. Alternatif untuk pengurangan penggunaan sampah plastik yakni dengan menggunakan kertas sebagai alternatifnya. Meskipun sampah kertas juga merupakan masalah yang terjadi di lingkungan namun kertas memiliki keunggulan untuk bisa diuraikan dan didaur ulang. Kertas merupakan salah satu jenis limbah yang paling banyak dihasilkan oleh manusia, baik dari rumah tangga, sekolah, maupun perkantoran. Proses daur ulang kertas menawarkan berbagai keuntungan, seperti meningkatkan pendapatan, mengurangi timbunan limbah di lingkungan, menghemat penggunaan energi, serta berkontribusi dalam upaya melawan pemanasan global[7]. Diharapkan dengan menggunakan produk berbahan kertas menjadikan produk yang dibuat dalam pelatihan ini menjadi produk yang ramah lingkungan.

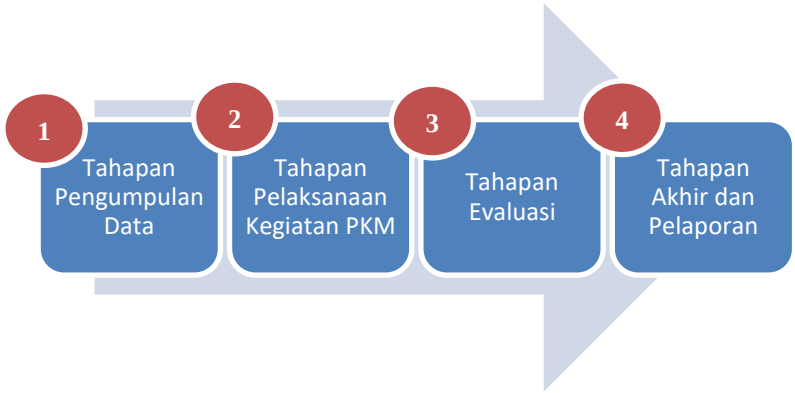
Pelatihan ini tidak hanya akan mengajarkan siswa-siswi cara membuat *air freshener paper*, tetapi juga memberikan wawasan tentang pemasaran dan manajemen usaha, yang merupakan aspek penting dalam menjalankan bisnis. Kegiatan strategi promosi diharapkan dapat mengingatkan konsumen tentang layanan yang ditawarkan, menarik perhatian mereka, serta

menumbuhkan minat untuk membeli produk atau jasa tersebut[8]. Dengan berkembangnya dunia digital, tampaknya segala sesuatu dapat diubah menjadi peluang bisnis yang menjanjikan[9]. Guru diharapkan menghargai bakat dan minat unik setiap siswa. Ini berarti siswa harus diberikan kesempatan serta kebebasan untuk mengembangkan potensi mereka dengan cara yang tepat. Hal ini dapat dicapai melalui aspek pendorong, yaitu kondisi yang memungkinkan siswa untuk berperilaku kreatif. Aspek proses juga sangat penting, karena lebih menekankan pada pemahaman siswa dalam menciptakan hal baru dan menemukan hubungan antara berbagai unsur. Ketiga aspek ini, yaitu pendorong, proses, dan produk, berperan penting dalam menentukan kualitas kreativitas siswa yang sedang dalam tahap pembelajaran, di mana penekanan lebih perlu diberikan pada aspek proses[10].

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara yang dilakukan diketahui banyak siswa-siswi di SMK Negeri 7 Semarang yang masih kurang memahami konsep kewirausahaan serta manfaatnya. Kurangnya pendidikan kewirausahaan di sekolah-sekolah berperan dalam rendahnya minat siswa untuk terjun ke dunia wirausaha. Siswa yang tidak dikenalkan dengan konsep kewirausahaan cenderung kurang termotivasi untuk memulai usaha mereka sendiri[11]. Banyak siswa yang memiliki gagasan bisnis kreatif, namun terkendala oleh kurangnya akses terhadap modal atau sumber daya yang diperlukan untuk mewujudkan usaha mereka. Keterbatasan ini sering kali menjadi penghambat utama dalam upaya mereka mengejar mimpi kewirausahaan[12]. Di masyarakat, terdapat stigma yang menganggap bahwa menjadi pengusaha kurang bergengsi dan lebih berisiko dibandingkan bekerja di perusahaan besar. Pandangan ini sering kali membuat para siswa ragu untuk mengejar karir di bidang kewirausahaan[13]. Sekolah yang tidak menawarkan program pendidikan kewirausahaan yang efektif, serta kurangnya kegiatan ekstrakurikuler yang mendukung pengembangan kewirausahaan, dapat memengaruhi minat siswa untuk berwirausaha [14]. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan siswa-siswi SMK Negeri 7 Semarang dapat termotivasi untuk menjadi wirausahawan muda yang kreatif dan inovatif. Selain itu, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal bagi mereka untuk memasuki dunia bisnis yang lebih luas, serta berkontribusi pada perekonomian lokal.

## 2. METODE

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2025 dan diikuti oleh 29 peserta. Kegiatan ini memiliki empat tahapan utama yang bertujuan untuk memberikan kontribusi yang signifikan dan positif dalam memberikan solusi permasalahan yang dihadapi oleh mitra dan memberikan motivasi dan peningkatan pemahaman terkait dengan kewirausahaan pada siswa-siswi di Sekolah SMK Negeri 7 Semarang.




Gambar 1. Bagan Tahapan Kegiatan Pelaksanaan PKM
Sumber: Penulis

Alur kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat mengikuti serangkaian tahapan yang terstruktur. Tahap pertama, yakni persiapan dan observasi mitra, melibatkan identifikasi mitra yang akan terlibat serta pemahaman mendalam terhadap kondisi dan kebutuhan mereka melalui observasi dan wawancara. Setelah itu, pada tahap pelaksanaan dan sosialisasi, tim Pengabdian melakukan kegiatan sesuai rencana yang telah disusun. Salah satu kegiatan utama adalah sosialisasi materi tentang "Studentpreneurship" dan konsep kewirausahaan, termasuk investasi dan pengelolaan keuangan, yang bertujuan untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada generasi Z. Tahap berikutnya adalah evaluasi, di mana efektivitas program diukur melalui kuesioner yang dibagikan kepada mitra untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah program. Dan terakhir, pada tahap pelaporan, tim Pengabdian menyusun laporan tertulis kegiatan untuk memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan di Indonesia, yang mencakup deskripsi kegiatan, hasil evaluasi, dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut di masa mendatang. Dengan demikian, alur ini memberikan kerangka kerja yang terorganisir untuk memastikan kesuksesan dan dampak yang berkelanjutan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2025 dan diikuti oleh 29 peserta. Kegiatan ini memiliki empat tahapan utama yang bertujuan untuk memberikan kontribusi yang signifikan dan positif dalam memberikan solusi permasalahan yang dihadapi oleh mitra dan memberikan motivasi dan peningkatan pemahaman terkait dengan kewirausahaan pada siswa-siswi di Sekolah SMK Negeri 7 Semarang.
Berikut merupakan pengaplikasian tahapan pada pelaksanaan kegiatan PKM di SMK Negeri 7 yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. **Tahapan Pengumpulan Data**
   Tahapan pengumpulan data pada kegiatan pelatihan ini yakni dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada narasumber. Kegiatan Observasi dilakukan dengan mengamati kondisi kelas, fasilitas yang ada, dan suasana belajar mengajar di SMK Negeri 7 Semarang. Kondisi kelas yang kondusif pada kelas peserta kegiatan pelatihan memungkinkan untuk dilaksanakannya kegiatan, disertai dengan fasilitas yang memadai seperti adanya papan tulis, meja kursi, laptop dan Lcd Proyektor serta suasana belajar mengajar yang memungkinkan dilaksanakannya kegiatan pelatihan.
2. **Tahapan Pelaksanaan Kegiatan PKM**

   Tahapan pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan dengan memberikan pengenalan dan pengantar materi. Kegiatan pengenalan pemateri dilakukan oleh tim kegiatan PKM yang dilakukan oleh dosen-dosen pada program studi Desain Komunikasi Visual yakni Dzuha Hening Yanuarsari, S.Sn, M.Ds, Dwi Puji Prabowo, S.Sn, M.Kom dan Dimas Irawan Ihya'Ulumuddin, S.Sn, M.Kom yang berkompetensi di bidang desain dan komputer. Kemudian pengantar materi dilakukan dengan pemberian materi seputar pengenalan transformasi grafis digital kedalam bentuk produk *air freshener paper* dan selanjutnya dilaksanakanlah kegiatan praktik pembuatan *air freshener paper* yang dilakukan oleh peserta yakni siswa-siswi SMK Negeri 7 Semarang yakni sebanyak 29 peserta.

### A. Dokumentasi Kegiatan

Berikut merupakan kegiatan dokumentasi kegiatan yang dilakukan :

Gambar 2. Kegiatan Pengenalan dan Pengantar Materi pada Kegiatan PKM
Sumber : Penulis

Gambar 3. Kegiatan Praktik Pembuatan *Air Freshener Paper* pada Kegiatan PKM
Sumber : Penulis

Gambar 4. Produk Hasil Kegiatan PKM
Sumber : Penulis

### 3. Tahapan Evaluasi

Tahapan ini dilaksanakan untuk megevaluasi hasil kegiatan yang telah dilaksanakan. Tahapan ini diukur menggunakan kuesioner *pre* dan *post test* untuk mengukur perubahan dalam motivasi dan pengetahuan siswa setelah mengikuti pelatihan.

Pelatihan pembuatan *air freshener paper* bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai desain grafis digital dan aplikasinya dalam konteks kewirausahaan.

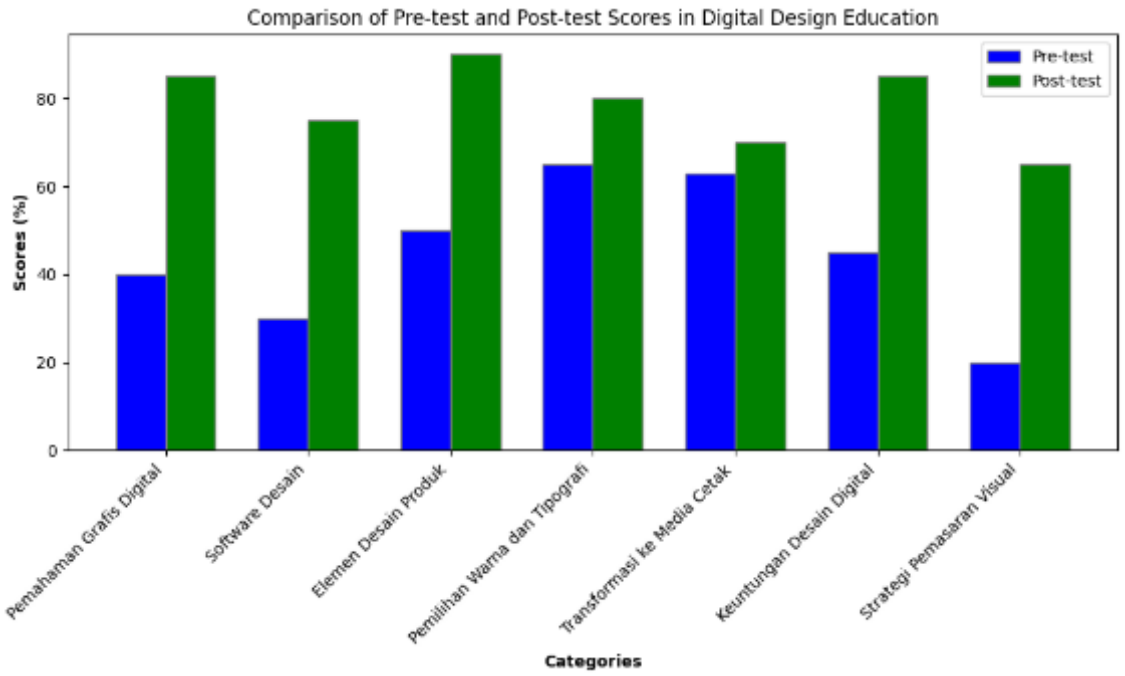
Melalui *pre* dan *post test*, analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi perkembangan pengetahuan siswa dalam beberapa aspek penting, termasuk:

1. Pemahaman grafis digital
2. Software desain
3. Elemen desain produk
4. Pemilihan warna dan tipografi
5. Transformasi ke media cetak
6. Keuntungan desain digital
7. Strategi pemasaran visual

Pre test dilakukan sebelum pelatihan untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa, sedangkan post test dilakukan setelah pelatihan untuk mengevaluasi peningkatan pengetahuan. Setiap pertanyaan dirancang untuk mengukur pemahaman siswa dalam aspek-aspek yang telah disebutkan.

## A. Hasil Pre dan Post Test

Hasil dari pre dan post test menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam pemahaman siswa. Berikut adalah ringkasan hasil yang diperoleh:




Gambar 2. Diagram Chart Hasil Pre & Post Test Kegiatan PKM
Sumber: Penulis

1. **Pemahaman Grafis Digital**:
   - **Pre Test**: 40% siswa memahami konsep dasar grafis digital.
     Hanya **40%** siswa yang memahami konsep dasar grafis digital. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pengetahuan yang memadai tentang grafis digital sebelum pelatihan.
   - **Post Test**: 85% siswa menunjukkan pemahaman yang baik.

Setelah pelatihan, 85% siswa menunjukkan pemahaman yang baik. Peningkatan sebesar 45% ini menunjukkan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang grafis digital. Hal ini juga mencerminkan bahwa siswa lebih mampu memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep dasar grafis digital setelah mengikuti pelatihan.

2. **Software Desain**:

- **Pre Test**: 30% siswa familiar dengan software desain.

  Hanya 30% siswa yang familiar dengan software desain. Ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum memiliki pengalaman atau pengetahuan tentang alat yang digunakan dalam desain grafis.
- **Post Test**: 75% siswa mampu menggunakan software desain dasar.
  Setelah pelatihan, 75% siswa mampu menggunakan software desain dasar. Peningkatan sebesar 45% menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis tetapi juga keterampilan praktis yang diperlukan untuk menggunakan software desain. Hal ini sangat penting dalam konteks kewirausahaan, di mana kemampuan untuk menggunakan alat desain dapat meningkatkan daya saing siswa di pasar.

3. **Elemen Desain Produk**:
   - **Pre Test:** 50% siswa memahami elemen desain produk.
     Sebanyak 50% siswa memahami elemen desain produk. Ini menunjukkan bahwa setengah dari siswa sudah memiliki pengetahuan dasar tentang elemen-elemen yang membentuk desain produk.
   - **Post Test:** 90% siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik.
     Setelah pelatihan, 90% siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang elemen desain produk. Peningkatan sebesar 40% menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang komponen penting dalam desain produk, yang merupakan keterampilan kunci dalam menciptakan produk yang menarik dan fungsional.

4. **Pemilihan Warna dan Tipografi**:
   - **Pre Test: 65%** siswa memahami pentingnya pemilihan warna dan tipografi.
     Siswa memahami pentingnya pemilihan warna dan tipografi. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah memiliki pengetahuan dasar tentang aspek estetika desain.
   - **Post Test: 80%** siswa menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam.
     Setelah pelatihan, 80% siswa menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam. Peningkatan sebesar 15% menunjukkan bahwa pelatihan berhasil memperdalam pemahaman siswa tentang bagaimana pemilihan warna dan tipografi dapat mempengaruhi desain secara keseluruhan.

5. **Transformasi ke Media Cetak**:
   - **Pre Test:** 63% **siswa** memahami proses transformasi ke media cetak.
     Siswa memahami proses transformasi ke media cetak. Ini menunjukkan bahwa siswa memiliki pengetahuan yang cukup baik, tetapi masih ada yang perlu ditingkatkan.
   - **Post Test:** 70% siswa **menunjukkan** pemahaman yang baik.
     Setelah pelatihan, 70% siswa menunjukkan pemahaman yang baik. Peningkatan sebesar 7% menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan, masih ada ruang untuk memperdalam pemahaman siswa tentang proses ini.

6. **Keuntungan Desain Digital**:
   - **Pre Test**: 45% siswa **menyadari** keuntungan desain digital.
     Hanya 45% siswa yang menyadari keuntungan desain digital. Ini menunjukkan bahwa banyak siswa belum sepenuhnya memahami manfaat dari desain digital.
   - **Post Test**: 85% siswa **memahami** keuntungan tersebut.
     Setelah pelatihan, 85% siswa memahami keuntungan tersebut. Peningkatan sebesar 40% menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kesadaran siswa tentang manfaat desain digital, yang penting untuk mendorong mereka berwirausaha di bidang ini.

7. **Strategi Pemasaran Visual**:
   - **Pre Test**: 20% siswa **memahami** strategi pemasaran visual.
     Data pre test untuk strategi pemasaran visual belum disediakan, tetapi penting untuk dicatat bahwa pemahaman tentang strategi pemasaran visual sangat penting bagi siswa yang ingin memasarkan produk mereka.
   - **Post Test**: 65% siswa **menunjukkan** pemahaman yang lebih baik.
     Jika data post test menunjukkan peningkatan yang signifikan, ini akan menunjukkan bahwa pelatihan juga berhasil memberikan wawasan tentang bagaimana memasarkan produk secara efektif.

Secara keseluruhan, hasil pre dan post test menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa mengenai berbagai aspek desain grafis digital. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan teoritis tetapi juga keterampilan praktis yang diperlukan untuk berwirausaha. Peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa menunjukkan bahwa program pelatihan ini efektif dan dapat menjadi model untuk pelatihan serupa di masa depan.

**4. Tahapan Akhir dan Pelaporan**

Tahapan ini merupakan tahapan penyusunan laporan akhir kegiatan yang berisi mulai dari awal pengumpulan data hingga akhir kegiatan yang kemudian juga diperoleh hasil evaluasi. Dari tahapan akhir ini didapatkan evaluasi pelaksanaan kegiatan PKM yang berjalan dengan lancar dan baik serta memberikan dampak dan kontribusi yang positif untuk *hardskill* dan *softskill* siswa-siswi SMK Negeri 7 Semarang. Diharapkan dengan adanya kegiatan ini dapat memberikan bekal untuk siswa-siswi serta motivasi *enterpreunership* dengan menyasar pada kreativitas dan ketrampilan mereka dalam membuat kreasi produk *air freshener paper.*

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan pada 20 Februari 2025 ini secara keseluruhan menunjukan kontribusi positif dan hasil yang cukup signifikan dalam memberikan motivasi terkait *enterpreunership* untuk siswa-siswi di sekolah SMKN 7 Semarang. Kegiatan yang diikuti oleh 29 peserta yakni siswa-siswi SMK Negeri 7 Semarang, diperoleh output bahwa siswa-siswi di SMK Negeri 7 Semarang memiliki kemampuan dalam beradaptasi dan penguasaan dalam memahami konteks transformasi grafis digital kedalam bentuk produk *air paper freshener* serta penguasaan pada konteks elemen desain. Melalui konteks penyampaian materi dan evaluasi hasil pada pre dan post test diperoleh peningkatan yang cukup signifikan dalam pemahaman peserta mengenai pengetahuan terkait grafis digital. Disamping itu kegiatan ini juga memberikan kontribusi positif dalam hal pengetahuan *enterpreneurship* siswa untuk berikutnya bisa dikembangkan dalam penerapan dan konsep kehidupan nyata sehari-hari. Pelatihan pembuatan *air freshener paper* sebagai motivasi *entrepreneurship* di SMK Negeri 7

Semarang tidak hanya memberikan keterampilan praktis, tetapi juga membangun karakter kewirausahaan, meningkatkan kreativitas, dan menumbuhkan kesadaran lingkungan di kalangan siswa. Dengan manfaat-manfaat ini, diharapkan siswa dapat lebih siap untuk menghadapi tantangan di dunia kerja dan berkontribusi positif terhadap masyarakat.

Dari hasil pengalaman yang telah diperoleh dari pelaksanaan kegiatan PKM sebelumnya, terdapat beberapa saran yang positif untuk mengembangkan kegiatan PKM dimasa yang akan datang. Pertama, kegiatan bisa dilaksanakan berkelanjutan dengan mengembangkan dalam konteks materi yang dibawakan menggunakan topik yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengembangan motivasi dan pengetahuan terkait *enterpreunership* untuk peserta, Kedua bisa membentuk semacam program usaha untuk peserta sehingga mendapatkan pengalaman langsung di lapangan secara signifikan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PKM mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi pada keberhasilan kegiatan ini. Kami berterima kasih kepada Bapak Firmansyah, S.Pd, M.Kom selaku Ketua Konsentrasi Keahlian Teknik Elektronika Komunikasi di SMK Negeri 7 Semarang, yang telah dengan murah hati membagikan memberikan kesempatan dan tempatnya untuk pelaksanaan kegiatan PKM. Terima kasih juga kepada seluruh peserta, para peserta yakni siswa-siswi di SMK Negeri 7 Semarang, yang telah berpartisipasi dengan semangat. Dan tak lupa, kami menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada LPPM Universitas Semarang atas dukungan keuangan yang mereka berikan untuk melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Kerja sama dan kontribusi dari semua pihak menjadi fondasi utama kesuksesan acara ini.

## DAFTAR PUSTAKA

[1] F. Muzzammil, M. Munawwir, L. Hodijah, N. N. Fajriah, H. N. Fajriyah, and I. S. Khodijah, "Pengenalan dan Pelatihan Aplikasi Canva di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta untuk Menumbuhkan Keterampilan Grafis Siswa," *J. Pengabdi. West Sci.*, vol. 3, no. 02, 2024, doi: 10.58812/jpws.v3i02.1009.

[2] E. Ekawarna, D. Denmar, and M. Bakar, "PENGARUH PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN, EFIKASI DIRI DAN MOTIVASI BERWIRAUSAHA TERHADAP NIAT BERWIRAUSAHA MAHASISWA FKIP UNIVERSITAS JAMBI ANGKATAN 2019," *J. Manaj. Pendidik. DAN ILMU Sos.*, vol. 3, no. 1, 2022, doi: 10.38035/jmpis.v3i1.849.

[3] T. B. R. Company, "Car Air Freshener Market Report 2025 - Car Air Freshener Market Share, Growth," 2025. https://www.thebusinessresearchcompany.com/report/car-air-freshener-global-market-report (accessed Mar. 21, 2025).

[4] Muhammad Romli and Ficky Raja Dirgantara Daulay, "Penanganan Sampah Dalam Menciptakan Lingkungan Bersih Dan Sehat Di Desa Kunjorowesi Kab. Mojokerto," *J. Pengabdi. Multidisiplin*, vol. 3, no. 3, 2023, doi: 10.51214/00202303729000.

[5] K. PMK, "7,2 Juta Ton Sampah di Indonesia Belum Terkelola Dengan Baik | Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan," 2023. https://www.kemenkopmk.go.id/72-juta-ton-sampah-di-indonesia-belum-terkelola-dengan-baik (accessed Mar. 21, 2025).

[6] Y. Suprayogi, "Pemerintah Targetkan Sampah Plastik Laut Turun 70% pada 2025," 2024. https://betahita.id/news/detail/9942/pemerintah-targetkan-sampah-plastik-laut-turun-70-pada-2025.html?v=1717107956 (accessed Mar. 21, 2025).

[7] M. Arfah, "PEMANFAATAN LIMBAH KERTAS MENJADI KERTAS DAUR ULANG BERNILAI TAMBAH OLEH MAHASISWA," *Bul. Utama Tek.*, vol. 13, no. 1, pp. 28–31, 2017, doi: 10.30743/BUT.V13I1.257.

[8] S. Amanah, "Peranan Strategi Promosi Pemasaran TerhadapPeningkatan Volume Penjualan," *J. LENTERA Kaji. Keagamaan, Keilmuan dan Teknol. 13(1), 47-55.*, vol. 3 (1), no. 1693–6922, pp. 47–55, 2015.

[9] K. Najuah, "Mulailah Berbisnis! Jadilah Wirausaha Muda yang Kreatif, Inovatif, dan Mandiri | kumparan.com," 2023. https://kumparan.com/khoerun-najuah/mulailah-berbisnis-jadilah-wirausaha-muda-yang-kreatif-inovatif-dan-mandiri-21JbHxNgR5h/3 (accessed Mar. 21, 2025).

[10] Kenedi, "Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas II Smp Negeri 3 Rokan IV Koto," *Suara Guru J. Ilmu Pendidik. Sos. sains, dan Hum.*, vol. 3, no. 2, pp. 329–347, 2017.

[11] Fachrum Firdaus, Purnamawati, and Abdul Muis Mappalotteng, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha Siswa Di Smk Kota Makassar," *Semin. Nas. Dies Natalis 62*, vol. 1, pp. 502–509, 2023, doi: 10.59562/semnasdies.v1i1.1058.

[12] U. Hanifah, R. D. Lestari, N. T. Nugroho, R. Wahyuningsih, and R. K. Putri, "Meretas Jiwa Entrepreneur Muda Studi pada Salah Satu Desa Terbaik di Indonesia," *JISIP (Jurnal Ilmu Sos. dan Pendidikan)*, vol. 5, no. 4, pp. 1696–1701, 2021, doi: 10.58258/jisip.v5i4.2620.

[13] S. Laia *et al.*, "Mengembangkan Minat Wirausaha Anak Muda : Kunci Sukses Entrepreneurship dan Life Skills," pp. 110–119, 2025.

[14] R. L. Q. Su'adiyah, A. Wahid, and F. Fahrurrozi, "Manajemen Kurikulum Ekstrakurikuler Kewirausahaan dalam Membentuk Jiwa Entrepreneur Peserta Didik di SMA Mazra'atul Ulum Paciran Lamongan," *Jawda J. Islam. Educ. Manag.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–13, May 2020, doi: 10.21580/JAWDA.V1I1.2020.6672.