

Pelatihan Kerajinan Clay sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Berwirausaha dan Memulai Bisnis Kreatif Bagi Mahasiswa

Syifa Adi Saputri¹, Poppy Alvianolita Sanistasya²

^{1,2} Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman

*Corresponding author

E-mail: [Syifasy23@gmail.com*](mailto:Syifasy23@gmail.com)

Article History:

Received: November, 2025

Revised: November, 2025

Accepted: November, 2025

Abstract: Bisnis kreatif semakin diminati generasi muda, sehingga diperlukan pelatihan yang mampu mengenalkan keterampilan praktis sekaligus menumbuhkan ide usaha. Kegiatan pengabdian ini berfokus pada pelatihan kerajinan clay sebagai sarana awal membekali mahasiswa dengan pemahaman tentang proses pembuatan clay, teknik menghasilkan produk bernilai jual, dan strategi sederhana dalam memasarkan karya handmade. Pelatihan dilaksanakan melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung pembuatan gantungan kunci clay, serta evaluasi menggunakan post-test untuk menilai tingkat pemahaman peserta. Kegiatan diikuti oleh 10 mahasiswa berusia 19–21 tahun di Kota Samarinda. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa peserta mampu memahami proses pembuatan clay, mempraktikkan teknik pewarnaan, mengenali peluang usaha, serta mengisi instrumen evaluasi dengan baik. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan pengalaman baru dalam kerajinan clay serta munculnya motivasi awal untuk berwirausaha. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan manfaat nyata dalam membekali generasi muda dengan keterampilan dasar dan orientasi awal untuk memulai bisnis kreatif. Berisi tentang isu dan fokus pengabdian.

Keywords:

Bisnis Kreatif, Kerajinan, Ide Bisnis, Pelatihan Mahasiswa, Berwirausaha

Pendahuluan

Kegiatan pengabdian ini merupakan bentuk kepedulian terhadap masyarakat sekaligus mendukung program kampus berdampak di Program Studi Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Dalam kegiatan ini, mahasiswa melaksanakan workshop atau kegiatan pelatihan mengenai kerajinan clay sebagai langkah awal menemukan ide bisnis dan melahirkan entrepreneur muda.

Industri kreatif merupakan sektor yang berkembang pesat dan berkontribusi

besar terhadap perekonomian melalui berbagai produk seni dan kerajinan yang memiliki nilai estetika dan nilai jual. UMKM sebagai bagian utama industri kreatif menyumbang lebih dari 60% PDB Indonesia, memperlihatkan besarnya ruang bagi sektor ini untuk terus tumbuh (Agustin, Fatimah, & Murtaliningtyas, 2025).

Meningkatnya penggunaan media sosial juga mendorong generasi muda untuk lebih tertarik pada produk kreatif sebagai bentuk ekspresi maupun peluang usaha. Namun, banyak mahasiswa belum mampu mengubah kreativitas mereka menjadi ide bisnis nyata karena minimnya pengalaman praktis serta pemahaman strategi produksi dan pemasaran. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kewirausahaan dapat dikembangkan melalui proses belajar yang tepat, termasuk kemampuan mengenali peluang usaha (Andriana & Fourqoniah, 2020). Selain itu, proses kewirausahaan menuntut kreativitas dan dorongan berinisiatif karena gagasan usaha sering muncul melalui aktivitas berpikir kreatif (Andriana & Fourqoniah, 2020). Kondisi tersebut menegaskan perlunya program pelatihan yang mampu menjembatani kreativitas mahasiswa dengan kemampuan bisnis yang relevan.

Kerajinan clay memberi ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas melalui desain yang unik. Dalam menggali peluang usaha, brainstorming menjadi teknik penting karena memungkinkan peserta mengeksplorasi beragam ide yang dapat dikembangkan menjadi konsep bisnis (Bakhri, 2023). Kreativitas terbukti berperan penting dalam meningkatkan daya saing produk industri kreatif, terutama pada aspek desain, teknik produksi, dan pengemasan (Agustin et al., 2025). Bahkan pada pasar internasional, desain produk kerajinan menjadi faktor penentu karena produk dengan inovasi unik lebih diminati konsumen (Aisyah & Daspar, 2025). Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman langsung dalam memproduksi kerajinan yang berpotensi memiliki nilai ekonomi.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan pelatihan pembuatan kerajinan clay dan gantungan kunci clay dirancang untuk mengintegrasikan pemahaman kewirausahaan dengan praktik langsung. Pendekatan ini didukung oleh konsep experiential learning, di mana peserta belajar melalui proses mencoba, mengevaluasi, dan menghasilkan karya secara mandiri. Metode ini memungkinkan mahasiswa memperoleh pemahaman teknis sekaligus meningkatkan kepercayaan diri dalam mengembangkan ide usaha.

Produk kerajinan memiliki potensi pasar yang besar, baik lokal maupun internasional, khususnya karena subsektor kerajinan memiliki tingkat permintaan dan nilai ekspor yang tinggi (Aisyah & Daspar, 2025). Melalui kegiatan ini, peserta

diharapkan mampu meningkatkan kreativitas, memahami peluang bisnis berbasis kerajinan, dan menumbuhkan motivasi berwirausaha. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi langkah awal dalam membangun ekosistem kewirausahaan kreatif di lingkungan kampus.

Metode

Kegiatan workshop ini dilaksanakan di Ruang Kelas 19, Gedung D6 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman pada 9 November 2025 pukul 09.00 WITA. Peserta kegiatan berjumlah 10 mahasiswa berusia 19–21 tahun yang menjadi sasaran utama pelatihan.

Pelatihan diawali dengan penyampaian materi mengenai pengenalan jenis clay, teknik pengolahan, pewarnaan, finishing, serta gambaran peluang bisnis produk handmade di industri kreatif. Selanjutnya, peserta mengikuti demonstrasi instruktur dan melaksanakan praktik langsung mewarnai serta merangkai gantungan kunci clay. Pada tahap ini, instruktur memberikan pendampingan intensif serta tips agar produk yang dihasilkan memiliki kualitas visual dan nilai jual yang baik.



Gambar 1. Peta Lokasi Workshop



Gambar 2. Kegiatan di Lokasi Workshop

Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, peserta diminta untuk mengisi post-test berisi penilaian pemahaman dan kepuasan terhadap pelatihan. Instrumen evaluasi menggunakan skala Likert 1-5, dengan kategori: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Netrak, 4 = Setuju, dan 5 = Sangat Setuju.



Gambar 3. One Shot Case Study

Keterangan:

X adalah Kegiatan pemberian materi dan pelatihan

O adalah Post Test

Metode evaluasi mengacu pada desain One-Shot Case Study, yaitu model prakteksperimen yang memberikan perlakuan berupa workshop (X) dan dilanjutkan dengan pengukuran hasil melalui post-test (O) pada akhir kegiatan. Desain ini digunakan untuk menilai peningkatan pemahaman peserta setelah memperoleh pelatihan secara langsung (Sugiyono, 2012). Hasil post-test digunakan untuk menilai penguasaan materi, kemampuan praktik, serta minat peserta dalam mengembangkan ide bisnis kreatif dan berniat untuk menjadi wirausahawan.

Hasil

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan registrasi peserta serta pembagian alat dan bahan kerajinan. Setelah itu, materi disampaikan oleh Syifa Adi Saputri, mahasiswi Program Studi Administrasi Bisnis yang tengah mengikuti program Kampus Berdampak Kewirausahaan. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan jenis clay, teknik pengolahan, pewarnaan, finishing, serta orientasi peluang usaha produk handmade. Setelah sesi penyampaian materi selesai, narasumber memberikan demonstrasi langkah demi langkah terkait proses pembuatan karya, kemudian peserta melanjutkan praktik membuat dan mewarnai gantungan kunci clay secara mandiri. Pada tahap ini, narasumber memberikan pendampingan intensif agar karya peserta memiliki kualitas visual yang baik dan berpotensi memiliki nilai jual di pasar kreatif. Kegiatan diakhiri dengan pengisian post-test sebagai alat evaluasi untuk menilai peningkatan pemahaman, pengalaman praktik, dan tingkat kepuasan peserta setelah mengikuti workshop.



Gambar 4. Penyampaian Materi



Gambar 5. Sesi Praktik

Sebagai tahapan evaluasi kegiatan, peserta diminta mengisi instrumen post-test yang disusun menggunakan skala Likert 1–5. Instrumen ini mengukur pemahaman peserta terhadap materi, kemudahan mengikuti praktik, kejelasan penyampaian narasumber, tingkat kepuasan, serta motivasi berwirausaha. Ringkasan hasil penilaian disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel. 1 Hasil Post-Test (Skoring Skala Likert)

No.	Indikator	Rata-Rata	Kategori
1	Materi mudah dipahami dan sesuai tujuan workshop	4,6	sangat Baik
2	Memahami teknik dasar pembuatan charm dari clay	4,5	Baik
3	Materi menginspirasi ide usaha kreatif	4,6	sangat baik
4	Praktik membuat clay menyenangkan dan mudah	4,7	Sangat Baik

	diikuti		
5	Instruktur menjelaskan dengan jelas dan komunikatif	4,8	Sangat Baik
6	Puas dengan hasil karya pribadi	4,5	Baik
7	Workshop meningkatkan rasa percaya diri berbisnis	4,2	Baik
8	Kepuasan keseluruhan dan minat mengikuti kegiatan serupa	4,9	Sangat Baik

Diskusi

Berdasarkan hasil post-test, seluruh indikator penilaian memperoleh skor pada kategori baik hingga sangat baik, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 4.6. Temuan ini menunjukkan bahwa workshop kerajinan clay berjalan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan pengalaman belajar peserta. Hasil ini sejalan dengan pandangan Andriana dan Fourqoniah (2020) bahwa kegiatan pelatihan dapat menjadi sarana menumbuhkan kompetensi dasar kewirausahaan melalui pengalaman belajar langsung.

Pada aspek pemahaman, skor tinggi pada indikator materi mudah dipahami (4.6) dan pemahaman teknik dasar (4.5) memperlihatkan bahwa penyampaian materi oleh instruktur telah sesuai dengan kebutuhan peserta. Peserta mampu mengikuti penjelasan mengenai proses pembuatan clay, teknik pengolahan, serta langkah-langkah menghasilkan produk bernilai jual. Selain itu, aspek keterlibatan aktif peserta juga terlihat dari skor tinggi pada indikator praktik menyenangkan dan mudah diikuti (4.7) serta komunikasi instruktur (4.8). Hal ini mendukung konsep experiential learning, di mana pembelajaran berbasis praktik dapat meningkatkan keterampilan dan retensi pengetahuan secara lebih efektif (Bakhri, 2023).

Tingkat kepuasan peserta juga berada pada kategori sangat tinggi dengan skor keseluruhan 4.9, yang menjadi indikator bahwa desain workshop sesuai dengan harapan peserta. Selain itu, aspek motivasi berwirausaha memperoleh skor baik (4.2), mengindikasikan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan aspek teknis, tetapi juga membangun kepercayaan diri peserta untuk mempertimbangkan peluang usaha berbasis kerajinan. Hasil ini konsisten dengan temuan Agustin et al. (2025) bahwa kreativitas dan pengalaman praktik dapat memunculkan inisiatif berwirausaha dalam industri kreatif.

Meskipun demikian, kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan. Desain evaluasi menggunakan One-Shot Case Study tanpa pre-test atau kelompok pembanding, sehingga peningkatan pemahaman tidak dapat dibandingkan secara langsung sebelum dan sesudah pelatihan. Evaluasi juga hanya dilakukan melalui

post-test, sehingga belum mencerminkan perkembangan keterampilan atau minat berwirausaha dalam jangka panjang. Kendati demikian, hasil yang diperoleh tetap memberikan gambaran awal yang bermakna tentang efektivitas workshop kerajinan clay sebagai pemicu kreativitas dan minat berwirausaha mahasiswa, serta relevan untuk dikembangkan pada kegiatan berikutnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan workshop dan analisis post-test, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan pembuatan kerajinan clay dan gantungan kunci clay berjalan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan pengalaman belajar peserta. Nilai rata-rata post-test sebesar 4,6 menunjukkan bahwa materi mudah dipahami, praktik mudah diikuti, dan penyampaian narasumber sangat komunikatif. Selain memberikan pemahaman teknis, workshop ini juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan kepuasan peserta terhadap kegiatan.

Selain itu, workshop terbukti mampu mendorong tumbuhnya minat dan kepercayaan diri berwirausaha berbasis kerajinan kreatif, sebagaimana tercermin dari skor motivasi sebesar 4,2. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan tidak hanya memberi keterampilan kerajinan, tetapi juga berperan sebagai pemicu awal intensi kewirausahaan di kalangan mahasiswa. Dengan demikian, program pelatihan ini direkomendasikan untuk terus dikembangkan agar memberikan dampak yang lebih luas dalam meningkatkan kreativitas dan pemberdayaan keterampilan berbasis kewirausahaan pada mahasiswa.

Sebagai rekomendasi, pelatihan serupa perlu diperluas pada jumlah peserta yang lebih beragam serta dikembangkan pada skala komunitas atau tingkat kota agar dampaknya lebih luas dan berkelanjutan. Kegiatan lanjutan seperti pelatihan desain produk atau pemasaran digital juga perlu dipertimbangkan untuk mendukung peserta agar semakin siap mengembangkan usaha kreatif berbasis kerajinan.

Pengakuan/Acknowledgements

Ucapan terimakasih kepada Universitas Mulawarman, khususnya Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik serta Program Studi Administrasi Bisnis, atas dukungan dan fasilitas yang diberikan dalam penyelenggaraan workshop ini. Terima kasih juga kepada seluruh mahasiswa peserta workshop yang berpartisipasi aktif sehingga kegiatan dapat berjalan dengan baik dan memberikan manfaat bagi semua pihak.

Daftar Referensi

- Agustin, F. D., Fatimah, F., & Murtaliningtyas, W. (2025). Driving factors of business performance: How innovation, experience, and creativity affect bamboo craft enterprises in Banyuwangi. *Dynamic Management Journal*, 9(2), 557–571. <https://doi.org/10.31000/dmj.v9i2.10352>
- Aisyah, A. D., & Daspar, D. (2025). Analisa peluang dan ancaman perdagangan produk kerajinan dan kebijakan untuk mengatasinya (Studi kasus Indonesia dengan Singapura). *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Digital*, 2(4), 2528–2533. <https://doi.org/10.56712/jebd.v2i4.335>
- Andriana, A. N., & Fourqoniah, F. (2020). Pengembangan jiwa entrepreneur dalam meningkatkan jumlah wirausaha muda. *Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat*, 2(1), 43–51. <https://doi.org/10.30653/002.202021.40>
- Bakhri, S. (2023). Bagaimana memulai wirausaha? Merancang ide bisnis dan menjalankan prinsip dasar bisnis. *Jurnal Organisasi dan Manajemen Indonesia*, 1(2), 103–113. <https://doi.org/10.58814/jomi.v1i2.342>
- Handoyo, S. E., Ainun, N., & Valentino, W. (2022). Penyuluhan Tentang Tips Menemukan Ide Bisnis Bagi Calon Wirausaha Di Kota Tangerang, Banten. *PROSIDING SERINA*, 2(1), 1543-1550.
- Hartono, A., & Sari, M. (2021). Youth entrepreneurship growth through creative workshops. *International Journal of Entrepreneurship Studies*, 5(1), 14–25. <https://doi.org/10.32503/ijes.v5i1.221>
- Nasution, R. U. (2022). Strategi Memulai Bisnis baru dalam berwirausaha. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 3(3), 163-175.
- Kim, Y., & Park, H. (2022). Craft-based learning and entrepreneurial intention among university students. *Asian Journal of Entrepreneurship*, 7(3), 55–70. <https://doi.org/10.1186/aje.2022.33>
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suhaeni, T. (2018). Pengaruh strategi inovasi terhadap keunggulan bersaing di industri kreatif (Studi kasus UMKM bidang kerajinan tangan di Kota Bandung). *Jurnal Riset Bisnis dan Investasi*, 4(1), 57–71. <https://doi.org/10.35313/jrbi.v4i1.992>