

MENINGKATKAN KETERAMPILAN WIRAUSAHA SISWA SEKOLAH MENENGAH MELALUI PELATIHAN BISNIS SIMULASI DI WILAYAH JAKARTA DAN TANGERANG

Abstrak

Program pelatihan simulasi bisnis ini bertujuan untuk menumbuhkan budaya kewirausahaan di lingkungan SEKOLAH MENENGAH, memperkaya pengalaman belajar, dan meningkatkan keterampilan siswa di bidang kewirausahaan. Pelatihan yang diadakan dari Desember 2019 hingga Januari 2020, dihadiri oleh lima sekolah menengah swasta di Jakarta dan Tangerang, yang diadakan di setiap sekolah dengan total 30-50 siswa per sekolah. Metode yang digunakan adalah untuk menggabungkan kegiatan pelatihan dengan kompetisi dengan durasi 4-5 jam per aktivitas. Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa para peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan tentang strategi bisnis ini yang sangat dibutuhkan di bidang kewirausahaan. Survei menunjukkan bahwa tingkat kepuasan peserta mencapai 95%. Program ini juga dimungkinkan untuk dilakukan secara online.

Kata Kunci: Kewirausahaan; Pelatihan; Pengalaman Belajar; Simulasi Bisnis

Nila Krisnawati*, Esa Mbouw, Sumini Salem

Manajemen, Swiss German University

Article history

Received : 22-09-2020

Revised : 06-06-2021

Accepted : 17-06-2021

*Corresponding author

Nila Krisnawati

Email: nila.hidayat@sgu.ac.id

Abstract

The business simulation training program aims to foster an entrepreneurial culture in high school environments, enrich learning experiences, and improve student skills in the field of entrepreneurship. The training, which was held from December 2019 to January 2020, was attended by five private secondary schools in Jakarta and Tangerang, which were held in each school with a total of 30-50 students per school. The method used is to combine training activities with competition with a duration of 4-5 hours per activity. The results of this training indicate that the participants gained knowledge and skills about these business strategies which are very much needed in the field of entrepreneurship. The survey shows that the participant's satisfaction rate reaches 95%. This program is also possible to do online.

Keywords: Entrepreneurship; Training; Learning Experiences; Business Simulation

© 2021 Some rights reserved

PENDAHULUAN

Kewirausahaan merupakan proses menciptakan suatu bisnis dengan mengembangkan dan mengelola usaha bisnis untuk mendapatkan keuntungan dengan resiko-resiko yang ada di dalam dunia usaha (Daryanto & Rahardjo, 2012). Kewirausahaan adalah hasil dari proses yang disiplin, sistematis dalam menerapkan kreatifitas dan inovasi berdasarkan kebutuhan dan kesempatan yang ada di pasar (Meredith et al., 1996). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Krisnawati & Andri (2017) menyatakan bahwa mata kuliah kewirausahaan dirancang untuk membantu siswa dalam menciptakan suatu usaha, melalui penyusunan *business plan* termasuk prototipenya. Orang-orang yang menjalankan usaha bisnis dan terus berkreasi mengembangkan produknya untuk mendapatkan keuntungan usaha bisnis adalah pengusaha. Pengusaha merupakan individu yang mempergunakan kekayaannya, waktu dan upayanya untuk

mengembangkan produk inovatif demi keuntungan. Kewirausahaan telah memainkan peran penting baik dalam pengembangan ekonomi pasar global yang berkembang maupun dalam pendidikan (Ferrel & Hirt, 2000). Pendidikan kewirausahaan telah menjadi suatu pembelajaran yang sangat penting bagi orang yang ingin mengejar karir di bidang bisnis. Sebagaimana yang disampaikan Fatoki & Oni (2014) bahwa pendidikan kewirausahaan efektif berkenaan dengan hasil-hasil tertentu tetapi juga ditemukan bahwa hal tersebut kurang relevan untuk bidang lain. Dari hasil kajian lain yang disampaikan oleh Arasti et al. (2012), kunci pendidikan kewirausahaan menjadi sukses adalah dengan menemukan cara paling efektif untuk mengelola keterampilan yang dapat diajar dan mengidentifikasi kecocokan terbaik antara apa yang dibutuhkan siswa dan teknik mengajar.

Kemajuan teknologi di era globalisasi ini menjadi salah satu tuntutan pendidikan berbasis

kewirausahaan. Pendidikan teknis dan kejuruan digunakan sebagai istilah komprehensif yang mengacu pada aspek-aspek proses pendidikan yang melibatkan studi teknologi dan ilmu terkait, di samping pendidikan umum; dan perolehan keterampilan praktis, sikap; pemahaman dan pengetahuan yang berkaitan dengan pekerjaan di berbagai sektor kehidupan ekonomi dan sosial (Gamede & Uleanya, 2017).

Minat pembelajaran kewirausahaan di pendidikan lanjutan masih tergolong rendah. Berdasarkan penelitian lulusan siswa SMA yang memilih ke profesi wirausaha hanya sekitar 10% sedangkan sisanya lebih memilih ke dunia kerja. Menurut penelitian Alma (2005) menyatakan bahwa suatu negara akan mampu membangun perekonomiannya apabila memiliki wirausaha minimal 2 persen dari jumlah penduduknya. Ini dikarenakan kurangnya motivasi yang bisa menumbuhkan minat menjadi pengusaha dan juga mengikuti arahan orang tua yang berprofesi sebagai karyawan atau buruh serta pola pikir yang berorientasi menjadi pegawai atau pencari kerja. Untuk itu, pemerintah berupaya meningkatkan sumber daya manusia yang lebih kreatif dan produktif melalui kurikulum 2013 pendidikan lanjutan dengan implementasi 4C (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration dan Communication*) (Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, 2019). Dalam upaya meningkatkan minat kewirausahaan di kalangan siswa-siswi SMA di dalam pendidikan yang berbasis 4C adalah pendidikan kewirausahaan berbasis simulasi.

Simulasi bisnis adalah pengalaman belajar interaktif langsung yang memungkinkan siswa-siswa untuk benar-benar terlibat dalam materi pembelajaran. Penggunaan strategi pembelajaran simulasi kreatif dalam penerapan kurikulum 2013 dapat menciptakan proses pembelajaran yang dapat membuahkan pengalaman belajar secara terpadu dan bermakna (Sulistiyono, 2014). Simulasi bisnis ini mengajak siswa-siswi menjalankan bisnis virtual sambil belajar dalam lingkungan yang interaktif, bebas resiko dan realistik.

Sekolah menengah menjadi tempat yang sangat ideal dalam menjalankan proses pembelajaran bagi para peserta didik, termasuk memperoleh pengalaman belajar dengan menggunakan simulasi bisnis. Beberapa sekolah di Jakarta dan Tangerang yang telah memperkenalkan kegiatan simulasi bisnis ini kepada siswanya, serta memberikan jawaban positif terhadap penawaran program pelatihan ini adalah SMA St. John BSD, SMA Mentari Intercultural High School Bintaro, SMA Islamic Village, SMA Springfield, dan SMA Pandawa. Kelima sekolah ini merupakan sekolah swasta yang sangat antusias dalam menerima program ini dan mempersiapkan siswa kelas 11 dan 12 untuk mengikuti program ini.

Rata-rata jumlah peserta yang dipersiapkan adalah 30-50 orang siswa dari tiap-tiap sekolah.

Permainan simulasi bisnis membantu siswa/siswi sekolah menengah dalam meningkatkan keterampilan bisnis seperti ketajaman bisnis, analisis keuangan dan pasar, operasional, pengambilan keputusan, penyelesaian masalah, kerja tim, komunikasi dan kepemimpinan. Pembelajaran melalui kinerja memerlukan penemuan yang aktif, analisa, interpretasi, pemecahan masalah, memori dan aktivitas fisik yang menghasilkan proses kognitif yang mendasari akar pembelajaran dalam jaringan saraf yang berkembang.

Tujuan dari pelatihan bisnis simulasi ini adalah (1) Pengalaman wirausaha, meningkatkan budaya kewirausahaan pengalaman belajar di antara para siswa yang bisa mengarah pada hasil pembelajaran yang efektif; (2) Eksplorasi dan pengalaman pembelajaran, sebagai bentuk pengalaman belajar yang berfokus pada peningkatan pengambilan keputusan keterampilan bisnis dengan mengeksplorasi kapasitas siswa untuk teknologi; (3) Pengembangan keterampilan. Memberikan ruang pembelajaran adalah sebuah hasil tugas yang tersimulasi. Pengetahuan dikembangkan melalui isi dari simulasi (kegiatan *workshop* dan pelatihan) serta keterampilan dikembangkan hasil dari permainan bisnis simulasi (kegiatan kompetisi).

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan di bisnis simulasi adalah kombinasi antara pelatihan dengan kegiatan kompetisi. Kegiatan ini juga sejalan dengan tren saat ini di bidang pendidikan dalam memanfaatkan perangkat lunak untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Ada kecenderungan peningkatan penggunaan simulasi bisnis di semua tingkat pendidikan termasuk tingkat sekolah menengah (Barišić & Prović, 2014). Penggunaan permainan simulasi bisnis sebagai perangkat tambahan untuk lingkungan belajar tradisional.

Metode pelaksanaan kegiatan simulasi bisnis pada sekolah menengah di wilayah Jakarta dan Tangerang ini meliputi: (1) Pelatihan (*Workshop*): Tim (dosen) akan memberikan konten dan materi simulasi bisnis. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan permainan simulasi kepada siswa dan menunjukkan manfaat alat interaktif ini dan untuk mengajari mereka cara menggunakan antarmuka pengguna. Selain itu, sesi ini akan meningkatkan pemahaman siswa tentang bidang fungsional bisnis serta penerapan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh sebelumnya dengan cara yang menantang dan memotivasi. Sesi ini memakan waktu selama 2 jam; (2) Kompetisi Simulasi Bisnis di setiap Sekolah: Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan untuk mengembangkan berbagai

keterampilan (pemikiran kritis, pemecahan masalah dan keterampilan kognitif) agar siap untuk mengelola pekerjaan di masa depan secara efektif. Setiap grup akan saling berkompetisi dalam meningkatkan laba perusahaan dengan menggunakan perangkat teknologi yang telah dipersiapkan oleh tim instruktur sebelumnya. Sesi ini memakan waktu 4 jam. Kriteria penilaian dalam pelatihan dan bisnis simulasi ini adalah: (1) Hasil (Penjualan, Pendapatan, Proyeksi) sebesar 40%; (2) Proses (Kerjasama Tim, Manajemen Waktu) sebesar 30%; dan (3) Pembelajaran yang diperoleh (Wawasan, Presentasi) sebesar 30%.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan di lima Sekolah Menengah di Jakarta dan Tangerang

Kegiatan pelatihan simulasi bisnis di adakan di lima sekolah menengah di wilayah Jakarta dan Tangerang pada bulan Desember 2019 – Februari 2020. Sekolah-sekolah yang menjadi sasaran kegiatan adalah SMA St. John BSD, SMA Mentari Intercultural High School Bintaro, SMA Islamic Village, SMA Springfield, dan SMA Pandawa. Setiap sesi dihadiri minimal oleh 50 siswa dengan tingkat keterlibatan hingga 100% dari siswa yang mengikuti sampai akhir sesi.

Setiap sesi di lima sekolah menengah tersebut dimulai dengan mengadakan sebuah *workshop* untuk memberikan pengantar kepada peserta tentang tujuan dan manfaat menggunakan simulasi bisnis untuk lebih meningkatkan keterampilan kewirausahaan mereka. Sesi pengantar ini kemudian akan diikuti oleh pengantar untuk menggunakan aplikasi simulasi bisnis berjudul *Two Point Hospital*. Peserta diberikan tutorial tentang cara menggunakan aplikasi simulasi tersebut dan pentingnya pengambilan keputusan strategis secara bisnis di kehidupan nyata yang akan mempengaruhi kemajuan mereka dalam simulasi .



Gambar 1. Instruktur memberikan tutorial

Dalam simulasi ini, peserta akan bertindak sebagai operator dari sebuah rumah sakit. Mereka bertanggung jawab dalam menjalankan tugas operasinya untuk mengambil keputusan dalam menentukan fasilitas yang dibangun, penerimaan tenaga kerja yang sesuai dengan kebutuhan, kepuasan pelanggan, dan lainnya. Selama tutorial, masing-masing aspek dijelaskan secara menyeluruh oleh instruktur untuk memastikan bahwa peserta akan memiliki semua pengetahuan yang mereka butuhkan untuk memulai simulasi (**Gambar 1**). Beberapa tips dan trik juga diberikan oleh instruktur sebagai strategi yang dapat digunakan peserta ketika simulasi dimulai dan berkompetisi satu dengan yang lain.

Evaluasi Kegiatan Pelatihan

Sebagai evaluasi dari pemahaman peserta, uji coba akan diberikan untuk menguji simulasi dan untuk menerapkan strategi kewirausahaan bisnis yang telah mereka pelajari dalam tutorial. Selama proses uji coba, banyak peserta yang terlibat dalam meminta instruktur untuk bimbingan lebih lanjut saat mereka mencoba simulasi (**Gambar 2**). Peserta juga didorong untuk mencoba berbagai strategi yang mereka anggap cocok untuk digunakan dalam hal ini.



Gambar 2. Suasana ruangan saat *workshop*

Sebelum simulasi dan kompetisi dimulai, seluruh peserta dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 siswa/ kelompok, di mana mereka akan bersaing dengan kelompok lain dalam menjalankan siklus bisnisnya (**Gambar 3**). Setiap group akan menjalankan kegiatan operasional dengan strategi yang mereka terapkan untuk mendapatkan laba terbanyak.

Langkah-langkah ini sudah sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jusuf (2016), yaitu meliputi; mengenali tujuan pembelajaran, menentukan ide atau topik pembelajaran (dalam hal ini *Two Point Hospital*), membuat skenario dan desain pem-

belajaran dalam bentuk kelompok dan memperhatikan dinamika kelompok termasuk simulasi yang digunakan. Sebagian besar kelompok dari kelima sekolah mampu mengelola pendapatan positif pada akhir simulasi yang dijalankan. Siswa dapat mempelajari konsekuensi yang harus mereka hadapi ketika menerapkan keputusan bisnis pada setiap siklus. Walaupun ada kelompok yang memulai dengan lambat dengan penghasilan rendah, namun bisa berakhir dengan laba ditahan tertinggi pada akhir simulasi.



Gambar 3. Peserta secara aktif menjalankan simulasi yang difasilitasi tim instruktur

Sebagai bagian dari proses evaluasi, Tim fasilitator dari SGU telah menyebarkan kuesioner survei untuk menilai tingkat kepuasan siswa dalam mengikuti kegiatan ini. Berdasarkan hasil survei (*pre dan post test*) tersebut diperoleh hasil bahwa 95% siswa merasakan bahwa kegiatan ini memberikan manfaat positif bagi mereka. Mereka juga menyatakan senang mempelajari suatu ilmu bisnis dengan menggunakan perangkat yang mudah dipelajari, dan membuat proses belajar menjadi menarik dan tidak membosankan. Demikian pula pihak guru dan sekolah, sangat mengapresiasi kegiatan ini sebagai kegiatan yang sangat positif dan meningkatkan keterampilan siswa baik dalam menggunakan media belajar interaktif maupun dalam hal pengetahuan kewirausahaan. Salah satu dari sekolah menengah yang turut berpartisipasi, sekolah Pandawa, mengajukan kolaborasi kelas kewirausahaan yang dapat dilakukan sebagai kegiatan ekstrakurikuler. Kebermanfaatan yang dirasakan sekolah-sekolah ini, juga sejalan dengan petunjuk yang ditetapkan oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2019) bahwa penggunaan simulasi dan gamifikasi dalam pembelajaran meningkatkan motivasi, partisipasi dan peserta didik

Dari kondisi ini dapat dilihat bahwa setiap peserta dapat memahami akan pentingnya membuat keputusan yang tepat dan memprioritaskan

strategi yang tepat dalam memastikan kelangsungan bisnis dari simulasi ini. Sesuai dengan tujuan dan sasaran dari kegiatan simulasi ini dapat dilihat kemajuan dari setiap group dalam menjalankan simulasi operasional dari sebuah perusahaan. Melalui workshop, peserta mendapatkan pengetahuan yang dibutuhkan dan peserta mampu untuk mengimplementasi pengetahuan strategi bisnis ini dengan nyata melalui aplikasi simulasi bisnis (Rogmans & Abaza, 2019). Hal ini sekaligus menjadi sebuah bukti pembelajaran efektif yang dapat langsung diterapkan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Suparman (2012), bahwa melalui pendekatan simulasi dan gamifikasi ini, terdapat aliran psikologis pembelajaran dari 5 aliran psikologis pembelajaran yaitu: (a) *Humanisme*, karena kontrol ada pada peserta didik, diberikan kebebasan memilih soal, (b) *Behaviorisme*, karena ada aturan yang harus ditaati, (c) *Kognitivisme*, karena mahasiswa harus membangun alur berfikir secara logis, kritis, kreatif dan terstruktur, (d) *Konstruktivisme*, karena pengalaman yang lama akan memperbaiki pengetahuan untuk menjalankan langkah selanjutnya. Kegiatan PKM ini sangat relevan dengan kegiatan PKM serupa yang dilakukan oleh Rahmawan (2018) yang siswa SMA di Kabupaten Bandung Barat. Melalui pelatihan tentang literasi media sosial tersebut, terjadi peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta dalam penggunaan sosial media yang baik dan benar.

KESIMPULAN

Hasil dari kegiatan pelatihan bisnis simulasi adalah peningkatan kemampuan peserta yang merupakan siswa/siswi sekolah menengah dalam menerapkan pengetahuan kewirausahaan yang dapat diterapkan dengan langsung melalui kegiatan simulasi bisnis. Dari survei yang dilakukan terhadap peserta pelatihan dan administrator sekolah, diperoleh informasi tentang tingkat kepuasan sampai dengan 95%. Pihak sekolah memberikan indikasi positif terhadap kegiatan dan menyambut baik kelanjutan dari program pelatihan ini dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler. Program pengembangan ini dapat dilanjutkan dengan pendampingan bagi para siswa yang memiliki konsep dan/atau menjalankan usaha kecil. Konsep atau usaha kecil ini dapat dilakukan sebagai kegiatan *ekstrakurikuler* dimana siswa akan menjalankan bisnisnya dengan didampingi oleh mentor. Pendampingan ini akan sangat bermanfaat dalam memonitor usaha kecil yang dijalankan siswa, serta memberikan berbagai solusi atas kendala atau permasalahan yang dihadapi para siswa. Selain itu, pendampingan ini akan sangat efektif untuk memotivasi siswa serta

menambah proses learning experience dalam mempersiapkan diri sebagai wirausaha pemuda.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, B. (2005). *Kewirausahaan: untuk mahasiswa dan umum*. Bandung: Alfabeta.
<https://www.onesearch.id/Record/IOS7203.ai:slims-74/TOC>
- Arasti, Z., Falavarjani, M. K., & Imanipour, N. (2012). A Study of Teaching Methods in Entrepreneurship Education for Graduate Students. *Higher Education Studies*, 2(1), 1–10. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1081428>
- Barišić, A. F., & Prović, M. (2014). Business simulation as a tool for entrepreneurial learning The role of business simulation in entrepreneurship education. *Obrazovanje Za Poduzetništvo-E4E: Znanstveno Stručni Časopis o Obrazovanju Za Poduzetništvo*, 4(2), 97–107. <https://hrcak.srce.hr/134626>
- Daryanto, & Rahardjo, M. (2012). *Model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
<https://onesearch.id/Record/IOS5236.slims-229551/Details>
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. (2019). *Pedoman program kewirausahaan SMA*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
<http://repositori.kemdikbud.go.id/18602/>
- Fatoki, O., & Oni, O. (2014). Students' Perception of the Effectiveness of Entrepreneurship Education at a South African University. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5(20), 585–591.
<https://doi.org/10.5901/mjss.2014.v5n20p585>
- Ferrel, O. C., & Hirt, G. (2000). *Business: A changing world*. Tata McGraw-Hill Education.
https://books.google.com/books/about/Business_A_Changing_World.html?id=Sjh8uWldxKAC
- Gamede, B. T., & Uleanya, C. (2017). The role of entrepreneurship education in secondary schools at further education and training phase. *Academy of Entrepreneurship Journal*, 23(2), 1–12.
<https://www.abacademies.org/articles/the-role-of-entrepreneurship-education-in-secondary-schools-at-further-education-and-training-phase-6672.html>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 4(3), 1–6.
<https://www.researchgate.net/publication/320920734>
- Krisnawati, N., & Andri, A. (2017). Crafting the Effective Learning Model for High Education: An Investigation from the business Incubator in Three Universities in Indonesia. *Journal of Management and Strategy*, 8(5), 18–29. <https://doi.org/10.5430/jms.v8n5p18>
- Meredith, G. G., Nelson, R. E., & Neck, P. A. (1996). *Kewirausahaan: Teori dan Praktek (terjemahan)*. Jakarta: PPM.
<https://onesearch.id/Record/IOS4933.JATIM00000000005886>
- Rahmawan, D. (2018). Pelatihan Literasi Media Sosial Terkait Penanggulangan Hoaks Bagi Siswa SMA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(12), 1021–1024.
<https://jurnal.unpad.ac.id/pkm/article/view/20404>
- Rogmans, T., & Abaza, W. (2019). The Impact of International Business Strategy Simulation Games on Student Engagement. *Simulation & Gaming*, 50(3), 393–407.
<https://doi.org/10.1177/1046878119848138>
- Sulistiyono. (2014). *Strategi Pembelajaran Simulasi Kreatif Secara Terpadu Dengan Berbasis Tema (Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI)* (pp. 1–16).
<http://repository.ut.ac.id/4914/1/2014-dn-037.pdf>
- Suparman, A. (2012). *Desain instruksional modern: panduan para pengajar dan inovator pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1119973>