

Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Business Plan dan Software Kewirausahaan Virtual Kepada Siswa SMA Desa Binaan

Muhammad Akbar, Husnunnida Maharani

Received: 10 October 2024
Accepted: 24 January 2025
Published: 26 February 2025

Keywords: *experiential learning*, kewirausahaan virtual, simulasi bisnis

ABSTRACT

Program pengabdian masyarakat ini berupa pelatihan kepada siswa SMA di Kota Gresik, yang kurikulumnya terdapat mata pelajaran kewirausahaan. Pelatihan ini menggunakan metode *experiential learning*, melalui permainan bisnis virtual. Tujuan dan manfaat kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah menumbuhkan serta memperkuat jiwa kewirausahaan siswa SMA agar menjadi pribadi yang mandiri dan kompetitif. Hasil yang didapatkan siswa adalah peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam bidang kewirausahaan menggunakan metode gamifikasi. Para siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan praktis yang aplikatif dalam dunia nyata. Kegiatan ini juga memberikan dampak positif dalam pengembangan *soft skills* siswa, seperti kemampuan kerja tim, komunikasi, dan pemecahan masalah.

PENDAHULUAN

Jiwa kewirausahaan dapat mendorong suksesnya seseorang. Dengan memiliki jiwa kewirausahaan maka seseorang akan selalu aktif untuk menciptakan dan mengembangkan suatu usaha, sehingga banyak membuka lapangan kerja yang dapat memberikan manfaat kepada sesama manusia dalam mengentaskan pengangguran dan kemiskinan. Di Indonesia usaha dalam menanamkan jiwa dan semangat kewirausahaan bagi siswa/pelajar terus digalakkan dan ditingkatkan sejak usia dini, tentunya dengan berbagai metode dan strategi yang membuat siswa/pelajar tertarik untuk berwirausaha. Saat ini dunia Tengah memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia keempat. Adapun hubungan dengan dunia pendidikan dengan revolusi industri saat ini, dunia pendidikan dituntut harus mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan

komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran.

Dalam era globalisasi dan persaingan ekonomi yang semakin ketat, kemampuan berwirausaha menjadi salah satu keterampilan yang sangat penting bagi generasi muda. Tidak hanya menumbuhkan kemandirian, keterampilan ini juga berperan dalam mendorong inovasi dan menciptakan lapangan kerja baru. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, khususnya di kalangan siswa SMA, melalui pelatihan kewirausahaan menjadi semakin relevan dan mendesak.

Sebagai bagian dari upaya tersebut, kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam merancang dan menjalankan usaha. Pelatihan ini tidak hanya akan memberikan pemahaman tentang konsep dasar kewirausahaan, tetapi juga mengintegrasikan penggunaan teknologi melalui software

kewirausahaan virtual. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu mengembangkan rencana bisnis yang efektif serta memahami dinamika pengelolaan usaha dalam lingkungan simulasi bisnis yang realistis.

Kegiatan ini juga sejalan dengan tujuan pendidikan nasional dalam mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan memfasilitasi siswa untuk belajar kewirausahaan secara praktis dan inovatif, kegiatan ini berupaya untuk menyiapkan generasi muda yang siap menghadapi tantangan masa depan dan mampu berkontribusi secara positif dalam perekonomian nasional.

Melalui pelatihan ini, diharapkan para siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga memiliki keterampilan praktis yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata, baik untuk memulai usaha sendiri maupun untuk berperan aktif dalam dunia bisnis yang lebih luas. Dengan transfer teknologi tepat guna melalui media pembelajaran yang tepat (berbasis gamifikasi) dapat meningkatkan semangat kewirausahaan para siswa ^[1].

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sebagai berikut:

1. Persiapan Kegiatan
Mengkoordinasikan dengan pihak SMA dan guru BK serta kordinasi dengan tim pengajar dari dosen prodi akuntansi UISI.
2. Media Pelatihan
Simulasi bisnis berbasis virtual menggunakan aplikasi MonsoonSIM.
3. Pemberian Pelatihan Simulasi Bisnis
Seminar simulasi bisnis sebanyak 2 kali kegiatan tiap sekolah. Pelatihan diawali dengan metode ceramah untuk menjelaskan kegunaan aplikasi MoonsoonSIM dan cara mengoperasikannya, setelah itu dilanjutkan dengan praktik dan evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan perencanaan pembelajaran adalah agar murid dapat memahami bagaimana bisnis berjalan dan merasakan bagaimana mengurus bisnis serta menangani masalah yang timbul saat menjalankannya. Pelatihan ini menggunakan aplikasi MonsoonSIM, untuk mensimulasikan pengalaman bisnis melalui platform virtual dengan konsep *experiential* yang menggunakan gamifikasi.

Tabel 1. Rencana Pembelajaran

Materi ke-	Uraian Materi
1	• Pengenalan aplikasi dan membuat akun simulasi virtual.

- Konsep usaha perdagangan.
- Konsep pengadaan barang dagangan (*procurement*).
- Cara meningkatkan penjualan melalui ekspansi bisnis: buka cabang.

- | | |
|---|--|
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> • Analisis lingkungan bisnis: <i>market demand</i>. • Brand awareness: pengaruh <i>marketing expense</i> dan <i>marketing channel</i> terhadap penjualan. • Analisis lingkungan bisnis: <i>market demand</i>. • Evaluasi pembelajaran |
|---|--|

Sumber: ^[1]



Gambar 1. Pelatihan kewirausahaan virtual Siswa SMA

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan berbagai pengalaman positif terhadap para siswa^[2]. Berikut adalah hasil-hasil yang dicapai dari kegiatan ini:

Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan Kewirausahaan

Siswa yang mengikuti pelatihan menunjukkan peningkatan pengetahuan dan pemahaman terhadap konsep dasar kewirausahaan, termasuk identifikasi peluang bisnis, analisis pasar, strategi pemasaran, dan manajemen keuangan. Hal ini tercermin dari hasil simulasi, terdapat peningkatan kinerja penjualan dan laba setelah beberapa memainkan simulasi bisnis.

Penggunaan Software Kewirausahaan Virtual

1. Penggunaan *Software* Kewirausahaan:
Melalui pelatihan ini, siswa diperkenalkan dan dilatih untuk menggunakan *software* kewirausahaan virtual, seperti MonsoonSIM. Mereka belajar bagaimana mengelola bisnis secara virtual, termasuk pengambilan keputusan yang berkaitan dengan pengadaan persediaan, pemasaran, dan pengelolaan keuangan.
2. Simulasi Bisnis:

Para siswa terlibat aktif dalam simulasi bisnis virtual yang mensimulasikan berbagai skenario dunia nyata. Simulasi ini memberikan pengalaman langsung dalam mengelola bisnis, dari skala kecil hingga menengah, dan menghadapi tantangan serta persaingan pasar yang dinamis.

Peningkatan Keterampilan *Soft Skills*

1. Kerja Tim dan Kolaborasi:

Melalui kegiatan ini, siswa belajar bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan bersama^[3]. Mereka mengembangkan keterampilan komunikasi, negosiasi, dan kolaborasi yang diperlukan dalam menjalankan usaha.

2. Pengambilan Keputusan dan *Problem Solving*:

Simulasi bisnis yang dijalankan dalam pelatihan ini menuntut siswa untuk mengambil keputusan cepat dan efektif dalam situasi yang penuh tantangan. Hal ini meningkatkan keterampilan mereka dalam memecahkan masalah dan mengelola risiko bisnis^[4].

Peningkatan Motivasi Berwirausaha

Setelah mengikuti pelatihan, minat siswa terhadap kewirausahaan meningkat secara signifikan. Banyak dari mereka yang menyatakan keinginan untuk melanjutkan ide bisnis yang telah mereka kembangkan, baik sebagai proyek sekolah maupun sebagai usaha nyata di masa depan.

Umpan Balik dari Peserta

1. Kepuasan Peserta:

Berdasarkan survei akhir kegiatan, siswa merasa bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka sebagai calon wirausahawan.

2. Saran Pengembangan:

Beberapa peserta mengusulkan agar durasi pelatihan ditingkatkan dan diadakan lebih sering, dengan penambahan sesi praktek yang lebih mendalam terkait penggunaan *software* kewirausahaan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Melalui pelatihan kewirausahaan virtual ini, siswa berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam bidang kewirausahaan menggunakan metode gamifikasi. Dari kegiatan ini menunjukkan bahwa para siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan praktis yang aplikatif dalam dunia nyata. Mereka mampu mengidentifikasi peluang bisnis, menyusun strategi, dan membuat keputusan yang efektif dalam lingkungan bisnis simulasi. Selain itu,

pelatihan ini juga telah meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk menjadi wirausahawan di masa depan.

Kegiatan ini juga memberikan dampak positif dalam pengembangan *soft skills* siswa, seperti kemampuan kerja tim, komunikasi, dan pemecahan masalah^[3,4]. Umpan balik positif dari peserta menunjukkan bahwa pelatihan ini dirasakan sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka.

Dengan demikian, kegiatan ini dapat dikategorikan sukses dalam mencapai tujuannya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, khususnya dalam membekali siswa SMA dengan keterampilan kewirausahaan yang esensial. Ke depannya, diharapkan kegiatan serupa dapat diadakan secara berkelanjutan, dengan penyempurnaan berdasarkan masukan dari peserta, agar dapat terus mendukung pengembangan potensi siswa dalam bidang kewirausahaan.

INFORMASI PENULIS

Penulis Pertama dan Koresponding

Muhammad Akbar – Departemen Akuntansi, Universitas Internasional Semen Indonesia, Kompleks PT Semen Indonesia (Persero) Tbk, Gresik, Indonesia, 61122.

Email: muhammad.akbar@uisi.ac.id

Penulis Pendamping

Husnunnida Maharani – Departemen Akuntansi, Universitas Internasional Semen Indonesia, Kompleks PT Semen Indonesia (Persero) Tbk, Gresik, Indonesia, 61122.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk Departemen Akuntansi dan LPPM UI SI yang mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akbar. M, Diamastuti. E, & Firdausi. S, *Sustainability and Social Impact*. **2024**. Vol. 1. No 1.
- [2] Sari. A. Q, Maria. V, Savitri. F. O, & Artafiyah. N. F., *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata dan Pembelajaran Konseling*. **2024**. Vol 2, No 2, 580.
- [3] Burhanudin. Y. S, Kassim. M. S, Khair. Z, Abdullah. M. *Innovative Teaching and Learning Journal*. **2021**. Vol 5. No 1, 54.
- [4] Khalil. A. M, Lee. K. L, Kamaruzzaman. Z. A, & Ong. C. A. *Asian Education and Development Studies*. **2024**. Vol. 15, No 2. 64.

KONTRIBUSI PENULIS

M.A dan H.M bersama-sama merancang materi pelatihan simulasi bisnis virtual dan membantu penulisan artikel ilmiah.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis tidak memiliki konflik kepentingan.

PERNYATAAN ETIKA

Seluruh penulis telah menelaah dan menyetujui isi artikel ini untuk dipublikasikan.

KETERSEDIAAN DATA

Data tersedia dengan permintaan kepada penulis.