

Optimalisasi *Entrepreneurship Skills* Melalui Simulasi Bisnis

Delvia Safitri¹, Susi Lismen², Syams Murni Jaya³, Kafyanti Nurmeli⁴
Susi Evanita⁵, Friyatmi⁶

Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Padang

e-mail: 1delviasafitri30@gmail.com, 2susilismen14@gmail.com,
3syams.murni.jaya@gmail.com, 4jumelyajumel@gmail.com, 5susievanita@gmail.com,
6fri.yatmi@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari sekolah menengah kejuruan yaitu mempersiapkan peserta didik masuk ke dunia kerja. Penelitian ini mempunyai tujuan mengoptimalkan *entrepreneurship skills* dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan sumber data dari beberapa informasi yang di peroleh dari wawancara, observasi, catatan lapangan dan dokumentasi langsung. Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh Proses simulasi bisnis sebagai metode pengajaran berbasis praktik bukannya tanpa tantangan. Menggambar pada analisis pengiriman simulasi bisnis selama pembuatan produk berlangsung kepada siswa dari berbagai program dan tingkatan, tantangan terbesar telah diidentifikasi, berkontribusi pada pengiriman simulasi bisnis yang efektif, termasuk menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar, menetralkan efek kontribusi siswa yang tidak merata untuk bekerja dan mengkoordinasikan dinamika kelompok. Untuk memastikan keaslian lingkungan bisnis yang disimulasikan, pelaksanaan peran individu harus terkait erat dengan semua keputusan bisnis melalui komunikasi dan koordinasi pengambilan keputusan yang memadai, yang harus didasarkan pada teori terkait.

Kata kunci: *Keterampilan Kewirausahaan, Simulasi Bisnis, Pendidikan Kewirausahaan.*

Abstract

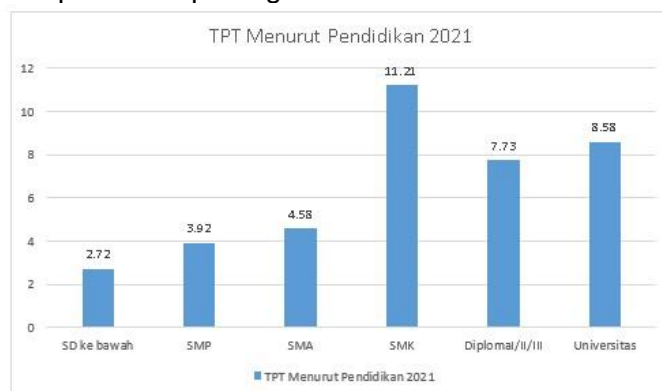
The vision of vocational high school is to prepare the students to be well skilled when entering a working life. This study aims to optimize entrepreneurship skills of students in learning creative products and entrepreneurship. The method used is a qualitative descriptive research by acquiring the data from several interviews, observations, field records, and direct documentation. It finds that the business simulation process as a practice-based teaching method is a challenge. It can be identified by referring the analysis of learning of business simulation during product manufacturing in various students' programs and levels. Those are contributing to effective learning of business simulations, creating a conducive environment in learning, neutralizing the effects of uneven student contributions to work, and coordinating a group dynamics. The implementation of individual

roles should be closely related to all business decisions through a proper communication and coordination and it should be based on related theories to ensure the authenticity of the simulated business environment.

Keywords : *Entrepreneurship Skills, Business Simulation, Entrepreneurship Education.*

PENDAHULUAN

Pengangguran dipandang sebagai masalah serius bagi Pemerintah di Indonesia (Reyad et al., 2019). Hal ini disebabkan banyak pengangguran di Indonesia yang diakibatkan kurangnya skills yang dimiliki (Blesia et al., 2021). Setiap tahun banyak siswa yang lulus dari jenjang pendidikan baik di negeri maupun swasta. Banyaknya persaingan antar di dunia kerja menyebabkan tingginya angka pengangguran (Galvão et al., 2020). Banyak lulusan lebih tertarik pada public sektor dari pada swasta karena mereka mengamankan masa depan (Johnstone et al., 2018). Hal ini menunjukkan bahwa banyak lulusan bekerja paruh waktu dan bekerja dengan upah yang lebih rendah karena kurangnya pengalaman dan ketidakmampuan mereka untuk menemukan pekerjaan yang tepat (Chen et al., 2022). Hal ini disebabkan kemampuan kerja mereka dari menjadi lulusan yang lebih tinggi ke pasar tenaga kerja dan mulai mengelola kemampuan kerja mereka (Ismail et al., 2019). Penekanan kebijakan baru-baru ini pada kelayakan kerja bertumpu pada asumsi bahwa kesejahteraan ekonomi individu dan keunggulan kompetitif negara bergantung pada pengetahuan, keterampilan, dan usaha tenaga kerja (Shahiwala, 2017). Badan pusat statistik tahun 2021 mencatat bahwa tamatan SMK mendominasi pada tingkat pengangguran terbuka (TPT). Hal ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1. TPT Menurut Tingkat Pendidikan 2021

Sumber : www.bps.2021.com

Berdasarkan gambar 1 dapat dijelaskan bahwa jumlah pengangguran terbuka berdasarkan tingkat pendidikan pada posisi terendah yaitu terdapat pada jenjang pendidikan tingkat SD kebawah dengan presentase 2.72. Selanjutnya diikuti dengan pengangguran terbuka berdasarkan pendidikan pada jejang SMP dengan presentase 3.92. Pada tingkat SMA jumlah pengangguran terbuka dengan presentase sebesar 4.58. Selanjutnya ikuti dengan pengangguran terbuka berdasarkan jenjang pendidikan diploma dengan presentase

sebesar 7.73. Selanjutnya pengangguran terbuka menurut tingkat pendidikan pada jenjang universitas dengan presentase sebesar 8.58. Kemudian proporsi tertinggi pada tingkat pengangguran terbuka pada jenjang pendidikan SMK dengan presentase sebesar 11.21. Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat pengangguran terbuka berdasarkan tingkat pendidikan jumlah proporsi tertinggi pada jenjang pendidikan SMK di Indonesia mengalami peningkatan dibandingkan dengan pengangguran lulusan universitas dan diploma.

Pengangguran dapat memberikan problematika tersendiri bagi Indonesia. Upaya pemerintah dalam mencegah pengangguran tingkat SMK dengan cara profesionalisme terus dikembangkan, ketercukupan guru produktif dari sisi kualifikasi, fasilitas kerja sama dunia usaha (Hsu & Pivec, 2021). Tetapi upaya yang dilakukan pemerintah masih terdapat kekurangan sehingga terjadi peningkatan pengangguran pada jenjang pendidikan. Upaya dilakukan pemerintah hanya berfokus pada guru dan sekolahnya tetapi belum melihat kebutuhan terhadap peserta didiknya sehingga diperlukan entrepreneur skills yang dapat meningkatkan kewirausahaan peserta didik. Dalam upaya menghasilkan tenaga kerja yang berkompeten serta mencukupi menghasilkan entrepreneur skills maka peneliti melihat statistik departemen kota Batam. Statistik Departemen kota Batam menunjukkan tingkat pengangguran meningkat pada tahun sebelumnya yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tingkat Pengangguran Terbuka 2019-2020

Sumber : www.bps.kotabatam.com

Hal ini disebabkan perekonomian kota Batam yang tidak stabil menyebabkan pengangguran, inflasi, dan lain-lain (Tribun Batam, 2020). Karena masalah ini, pemerintah kota Batam telah mengambil langkah untuk menciptakan wirausaha di kalangan siswa kejuruan. Ini karena mereka harus mempekerjakan diri mereka sendiri daripada mencari pekerjaan. Miranda et al., (2020) menyatakan bahwa strategi ini membantu meningkatkan lapangan kerja dan penciptaan lapangan kerja bagi kaum muda (Pardo-Garcia & Barac, 2020). Kewirausahaan diterima sebagai suatu nilai penting atau strategi tambahan untuk menciptakan lapangan kerja dan meningkatkan mata pencaharian dan kemandirian ekonomi kaum muda. Sayangnya, masalah pengangguran seperti yang dialami oleh kaum muda terdidik dan bahkan kaum muda yang tidak berpendidikan tetapi terampil dalam menciptakan wirausaha. Proses pendidikan di sekolah bisnis terus dikritik karena gagal membekali siswa dengan keterampilan kerja (Huang et al., 2022; Wang et al., 2020). Kegagalan ini dapat dibagi menjadi dua kategori besar pertama, tidak relevannya teori manajemen yang

diajarkan dan kedua, proses usang yang digunakan untuk mengajar siswa (Hailong et al., 2021; Tao & Wu, 2017) .

Menurut Mei & Symaco, (2022) menemukan bahwa lebih dari 20% wirausaha siswa yang melanjutkan usaha mereka setelah selesai pendidikan masih dikategorikan rendah. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Liguori & Winkler, (2020) yang menyatakan bahwa siswa yang mengikuti pelatihan kewirausahaan lebih positif terhadap keterampilan kewirausahaan yang dimilikinya. Pendidikan kewirausahaan menjadi lebih kompleks karena kebutuhan untuk mengajarkan berbagai topik yang berkaitan dengan inovasi dan pemikiran futuristik (Saptono et al., 2021).

Sekolah menengah kejuruan (SMK) sebuah lembaga pendidikan yang mengarahkan dalam pembentukan sikap profesionalisme dalam upaya secara berkesinambungan dalam menentukan program atau kurikulum berorientasi pada kemajuan ilmu pengetahuan yang berkarakter yang membekali peserta didik dengan lulusan kebutuhan di lapangan sesuai dengan keterampilan dan keahlian masing-masing peserta didik (Hidayat et al., 2019). Menurut undang-undnag no 20 tahun 2013 tentang sistem pendidikan nasional yang dirancang dengan tujuan yaitu sekolah menengah kejuruan untuk menciptakan lulusan yang siap kerja sesuai dengan kompetensinya. Penyebab utama dari tingginya angka pengangguran terbuka adalah ketidaksesuaian keterampilan siswa SMK dan permintaan industri (Sari & Hidayat, 2022). Situasi ini diperparah dengan jumlah lapangan kerja yang tidak seimbang dan lulusan SMK setiap tahun (Arif et al., 2019). SMK Negeri 2 Batam merupakan sekolah yang berupaya dalam mesngembangkan keterampilan wirausaha. Pendidikan kewirausahaan di SMK negeri 2 Batam diberikan kepada seluruh siswa mulai dari smester pertama dengan metode klasikal. Materi yang disampaikan disesuaikan dengan tingkat kelas yang ada. Metode yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Batam mempunyai tujuan dalam peningkatan keterampilan wirausah asejak dini.

Mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK negeri 2 Batam bertujuan menciptakan pengetahuan serta keterampilan dan kemampuan diberikan yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan dan menerapkan ide-ide siswa (Almahry et al., 2018). Di sisi lain, mata pelajaran produk, kreatif dan kewirausahaan belum mempersiapkan dengan perilaku, karakter, dan sikap wirausaha yang unggul serta mampu menciptakan lapangan kerja siswa (Arif et al., 2019). Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan menyatakan bahwa pelaksanaan praktik mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan melalui pembelajaran cooperative learning dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok melalui mempraktikkan simulasi bisnis sehingga peserta didik bisa mengoptimalkan kegiatan simulasi bisnis tersebut untuk memasarkan barang atau jasa. Adapun pentingnya *Entrepreneurship Skills* bagi siswa yang belajar kewirausahaan bertujuan untuk meningkatkan daya jual dan kewirausahaan siswa, mengembangkan kewirausahaan keterampilan, pengetahuan di kalangan siswa untuk memungkinkan mereka menghadapi ekonomi global dan isu-isu lingkungan dan meningkatkan jumlah wirausaha di kalangan SMK Negeri 2 Batam. Untuk mencapai tujuan tersebut berbagai program kewirausahaan terorganisir yang tertanam ke dalam kurikulum. Berdasarkan penjabaran diatas maka peneliti membahas Upaya Peningkatan *Entrepreneurship Skills* Melalui Simulasi

Bisnis di Smk Negeri 2 Batam. Adanya penelitian ini agar mengetahui bagaimana penerapan pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Negeri 2 Batam.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif. Menurut Moleong, (2017:17) metode deskriptif kualitatif adalah penelitian yang bersifat postpositivisme yang menggunakan pada objek bersifat alamiah. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan menggambarkan sebuah keadaan seseorang individu atau kelompok secara lebih rinci sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Penelitian ini menggunakan desain penelitian studi kasus (Harsono, 2011; Sukmadinata, 2017). Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Batam yang berlokasi baloi Permai, Kecamatan Batam, Kota Batam Kepulauan Riau yang dilaksanakan pada bulan maret 2022. Informa Penelitian ini terdiri dari wakil kepala sekolah, dan guru program produk kreatif kewirausahaan dan siswa. Jurusan yang diambil dari penelitian ini yaitu jurusan tat boga. Jenis data dalam penelitian ini menggunakan data primer yang bersumber secara langsung kepada pengumpulan data. Prosedur dan Sumber Pengumpulan data dilakukan dengan teknik yang terdiri dari wawancara, observasi, studi dokumentasi dan triangulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di SMKN 2 Batam tentang keterampilan wirausaha yang meliputi a) perencanaan pembelajaran b) pelaksanaan pembelajaran dan c) evaluasi pembelajaran yang dilakukan. Dalam proses perencanaan pembelajaran kelompok tata boga yang berhubungan dengan kewirausahaan meliputi pembelajaran tentang pengelolaan kue, perencanaan promosi, dan silmuni bisnis.

Perencanaan Pembelajaran

Berdasarkan dokumen perencanaan pembelajaran a) Mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada kelas XI memiliki tujuh jam pembelajaran setiap minggunya, dengan kompetensi dasar materi mencakup, peluang usaha, produk barang atau jasa, dokumen administrasi usaha, sumber daya usaha, sistem produksi, layanan usaha, media promosi pemasaran, harga pokok produksi, pemasaran produk dan laporan keuangan sederhana. b) Mata pelajaran produk cake dan kue Indonesia berkaitan dengan pembuatan kue Indonesia dari ketan dan tepung ketan, dari beras dan tepung beras, umbi-umbian, kue dan agar-agar, kanji atau sagu, kавcang-kacangan, Indonesia cake, dari terigu, bahan pengisian kue dan bahan penutupan kue. Pemilihan pendekatan dalam dokumen perencanaan pembelajaran, perencanaan bersifat student center dengan menerapkan metode pembelajaran kewirausahaan experience based (simulasi bisnis). Dalam produk kreatif dan kewirausahaan strategi yang digunakan yaitu cooperative learning dengan membuat projek berkelompok. Pelaksanaan pembelajaran praktik akan terlaksana dengan baik apabila perencanaan pembelajarannya dilakukan sesuai dengan tahap yang seharusnya. Berdasarkan hasil obsersevasi pada tahap ini guru melakukan perencanaan yaitu 1) pembuatan job sheet dalam melaksanakan praktik 2) tahap uji coba peserta didik 3) tahap pratik disekolah 4) penjualan produk 5) review atau masukan. Berikut rincian tahapan pelaksanaan praktik sebagai pedoman proses pembelajaran.

Pada tahap pembuatan job sheet siswa wajib membuat job sheet sebelum kegiatan praktik berlangsung. Pembuatan job sheet ini dengan bimbingan guru produktif agar bisa berhasil dan sesuai dengan kriteria. Job sheet berisi perencanaan yang akan dilakukan oleh peserta didik. Perencanaan terdiri dari 1) resep masakan 2) menentukan bahan-bahan dan alat praktik 3) proses pembuatan produk atau standar operasional prosedur 4) pembagian kerja pada setiap anggota kelompok 5) list belanja 6) perhitungan analisis rugi/laba 7) dokumentasi produk 8) lembar penilaian produk. Dalam penilaian Job Sheet terdapat empat kriteria penilaian hasil yaitu : 1) penilaian pada rasa 2) penilaian pada warna produk 3) penilaian tekstur produk 4) penilaian penyajian hasil produk. Pada tahap pembuatan job sheet peserta didik harus membuat brand/ nama produknya dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam proses produksi. Selain itu pembuatan job sheet dapat membantu dalam menanamkan *entrepreneurship skills* pada diri individu (Prüfer & Prüfer, 2020). *Entrepreneurship skills* yang tertanam yaitu rasa percaya diri, kemampuan organisasi, kreatif dan menyukai tantangan. Keterampilan tersebut dapat dilihat dari kerjasama kelompok dalam menyelesaikan job sheet (Galvão et al., 2020).

Sebelum melaksanakan praktik produksi peserta didik harus melakukan uji coba terlebih dahulu (Morselli, 2019). Uji coba tersebut dilakukan secara berkelompok dengan tujuan untuk menguji keberhasilan suatu produk sebelum dipraktikan di sekolah. Kegiatan perencanaan dalam uji coba dapat menanamkan keterampilan praktikal knowledge terkait teknik dan proses produksi. Adapun keterampilan organisasi dapat dilihat pada proses produksi yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompoknya saat melaksanakan kerja sama dan saling membantu dalam proses produksi. Kegiatan uji coba ini dilaksanakan setelah job sheet disetujui oleh guru produktif. Pada tahap ini peserta didik membeli bahan produksi dengan iuran seluruh anggota kelompok. Pada saat praktik di sekolah peserta didik diberi bahan oleh pihak sekolah. Uji coba ini dapat membantu peserta didik menghafal resep masakan secara mudah, karena pada saat praktik tidak diizinkan membuka catatan resep.

Tahap selanjutnya kegiatan praktik disekolah yang merupakan tahap inti dari proses pembelajaran. Kegiatan praktik yang dilakukan peserta didik dapat membantu mereka menciptakan produk baru dan melatih keterampilan inovatif dan kreatif. Kegiatan praktik produksi dapat menanamkan keterampilan inovatif dan kreatif pada peserta didik (Pardo-Garcia & Barac, 2020). Sikap kreatifitas dapat dilihat saat proses produksi dimana peserta didik harus memiliki inovasi dari produk aslinya. Kegiatan penjualan produk merupakan proses perencanaan untuk membantu menanamkan keterampilan komunikasi pada diri peserta didik. Proses penjualan produk terdiri dari 1) memilih tempat yang strategis untuk penjualan 2) menentukan harga dan pemberian label 3) promosi produk melalui sosial media dan word of mouth. Kegiatan perencanaan dalam penjualan dapat menanamkan keterampilan kewirausahaan yaitu sikap kerjasama, percaya diri dan menyukai tantangan. Sasaran target penjualan produknya yaitu semua warga sekolah dan pengguna internet kota Batam.

Tahap review dalam pelaksanaan pembelajaran praktik bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang dialami peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dapat mengetahui tingkat kesukaran saat kegiatan pembelajaran. Tujuan kegiatan review ini untuk memberi masukan mengenai proses produksi yang akan dilaksanakan. Kegiatan ini lebih

menekankan pengulasan kembali mengenai sikap kewirausahaan, pengulasan job sheet, pemberian solusi oleh guru demi meningkatkan kualitas produk. Selanjutnya dilakukan proses penilaian produk. Kegiatan review dapat menanamkan sikap kreatifitas. Ini dapat dilihat saat peserta didik melakukan kegiatan produksi secara kreatif dan inovatif sesuai dengan keterampilan yang dimilikinya.

Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti secara langsung dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran memiliki tiga kegiatan yaitu : 1) kegiatan pendahuluan 2) kegiatan inti 3) kegiatan penutup. Pada kegiatan praktik produksi peserta didik wajib menggunakan seragam praktik dan atribut lengkap, fungsinya yaitu 1) celemek/apron untuk melindungi baju dari noda dan bumbu saat memasak 2) hat cook/topi tinggi koki untuk mencegah rambut jatuh ke makanan dan menyerap keringat di dahi 3) celana chef yang panjang untuk melindungi dari tumpahan masakan yang panas 4) sepatu chef sebagai landasan kaki agar tidak terpeleset saat memasak 5) double breasted jacket digunakan untuk melindungi diri dari tumpahan masakan yang panas. *Entrepreneurship skills* yang tertanam pada diri peserta didik yaitu menyukai tantangan dan mendapatkan kepuasan pribadi ketika berhasil mencapai ide-idenya, mempunyai rasa percaya diri untuk bekerja dan memahami risiko dalam upaya meraih kesuksesan.

Selanjutnya peserta didik menyiapkan alat dan bahan praktik yang dibutuhkan untuk kegiatan produksi. Pada tahap ini peserta didik mulai membagi tugas dengan anggota kelompok. Setiap kelompok disediakan tempat praktik masing masing yang sudah disediakan oleh guru. Saat mengambil peralatan peserta didik wajib melakukan pengecekan barang. Kegiatan ini dapat melatih keterampilan dalam bekerjasama dalam kelompok atau tim. Tujuan pengecekan dan penyiapan tempat praktik yaitu untuk memastikan peralatan yang akan digunakan layak atau tidak. Kegiatan ini menanamkan keterampilan teknik usaha yang akan dilaksanakan. Kegiatan inti dalam pembelajaran praktik peserta didik dituntut lebih kreatif dan menyukai tantangan dalam proses produksi. Setiap pelaksanaan praktik produksi peserta didik harus mempunyai target omset dari hasil produksi. Pelaksanaan pembelajaran yang ditekankan oleh sekolah yaitu terciptanya entrepreneurship skill pada diri peserta didik. Pembelajaran yang dilaksanakan dapat membantu menanamkan entrepreneurship skill dimulai dari 1) produksi yang dilakukan oleh peserta didik 2) pengecekan produk sebelum dikemas 3) pengemasan hasil produksi 4) membersihkan dan mengembalikan peralatan ketempat penyimpanannya.

Proses simulasi bisnis sebagai metode pengajaran berbasis praktik bukannya tanpa tantangan. Menggambar pada analisis pengiriman simulasi bisnis selama pembuatan produk berlangsung kepada siswa dari berbagai program dan tingkatan, tantangan terbesar telah diidentifikasi, berkontribusi pada pengiriman simulasi bisnis yang efektif, termasuk menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar, menetralkan efek kontribusi siswa yang tidak merata untuk bekerja dan mengkoordinasikan dinamika kelompok. Untuk memastikan keaslian lingkungan bisnis yang disimulasikan, pelaksanaan peran individu harus terkait erat dengan semua keputusan bisnis melalui komunikasi dan koordinasi pengambilan keputusan yang memadai, yang harus didasarkan pada teori terkait. Oleh karena itu, pentingnya elemen berbasis komputer, yaitu penggunaan paket perangkat lunak,

dalam simulasi harus dikurangi untuk meniru karakteristik dasar lingkungan industri dalam bentuk laporan. Sebaliknya, tujuan komunikasi dan koordinasi harus ditegakkan kembali melalui fasilitasi diskusi tim, dengan instruktur menantang pengambilan keputusan peserta atas dasar pilihan dan penerapan teori yang relevan.

Dua tantangan utama lainnya yang dipertimbangkan selama tahap perencanaan dan pelaksanaan simulasi bisnis adalah mengimbangi kontribusi siswa yang tidak merata untuk bekerja dan masalah dinamika kelompok. Tantangan-tantangan ini bukan merupakan konsisten dari simulasi bisnis sebagai metode pengajaran tetapi atribut generik dari perilaku berbasis tim siswa. Pada umumnya studi ini mendukung pandangan bahwa simulasi bisnis adalah alat yang sangat berharga untuk melengkapi metode tradisional penyampaian silabus seperti seminar dan tutorial (Brazhkin & Zimmerman, 2019; Woods & Cardenas, 2019). Namun, pada saat yang sama, penyampaian simulasi bisnis yang efektif membutuhkan banyak waktu dan upaya untuk persiapan, pengorganisasian, dan implementasinya. Ini menggemakan pandangan bahwa metode pengajaran intensif semacam itu membutuhkan komitmen yang cukup besar dari waktu bimbingan dan sumber daya terkait lainnya untuk memfasilitasi tingkat pembelajaran dan keterlibatan pelajar yang sesuai (Hailong et al., 2021). Meskipun demikian, pengalaman kerja semakin dilihat sebagai peningkatan prospek kerja siswa. Telah ditemukan bahwa terlepas dari keterbatasan lingkungan yang terkendali, yang melekat dalam simulasi bisnis, para peserta dapat menerapkan teori yang dipelajari ke praktik, yang dilaporkan mengimbangi kurangnya pengalaman kerja mereka.

Lebih lanjut, dicatat bahwa praktik kepemimpinan, pengambilan keputusan dan keterampilan negosiasi yang diperoleh melalui simulasi bisnis, serta paparan standar dan praktik tertentu, telah berkontribusi secara signifikan terhadap kepercayaan diri lulusan. Dorongan kepercayaan diri yang didukung oleh kemampuan yang ditingkatkan untuk melihat kesenjangan antara teori dan praktik telah dirasakan oleh lulusan sebagai membantu kemampuan kerja mereka. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Woods & Cardenas, (2019) menjelaskan bahwa Desain simulasi bisnis ini memungkinkan peserta untuk mendapatkan pengalaman yang cukup realistis dalam mengelola entitas bisnis dalam lingkungan yang kompetitif, sambil mempraktikkan keterampilan kepemimpinan, komunikasi, dan negosiasi mereka di bawah tekanan waktu dan tugas. selanjutnya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Cibat et al., (2017) Kontribusi simulasi bisnis untuk pengembangan lulusan mendukung transisi mereka ke pekerjaan dengan memberikan pengalaman nyata, memastikan pembentukan keterampilan bisnis tertentu dan, dengan itu, meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Proses penjualan produk dilakukan oleh peserta didik setelah proses produksi selesai melalui promosi online dan word of mouth. Promosi dilakukan sebagai upaya dalam menarik konsumen untuk membeli produknya. Peserta didik melakukan promosi melalui media sosial dan word of mouth secara langsung (Fuentes-Blasco et al., 2017). Kegiatan penjualan yang dilakukan peserta didik bertujuan untuk melatih mental peserta didik dalam berwirausaha (Edokpolor, 2020). Keterampilan yang tertanam yaitu percaya diri, komunikatif dan berani mengambil tantangan. Percaya diri terlihat peserta didik melakukan kegiatan penjualan produk dengan promosi kepada konsumen secara berani. Keterampilan komunikasi dapat

dilihat saat peserta didik menawarkan produk kepada konsumen. Sikap berani mengambil tantangan dapat dilihat ketika peserta didik tidak takut mengalami kerugian.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Looi & Maritz, (2021) mengungkapkan bahwa keterampilan kewirausahaan penting yang dirasakan oleh siswa untuk memulai bisnis mereka sendiri adalah pengambilan risiko, berpikir kritis, dan pemecahan masalah, masing-masing. Sesuai dengan Wei et al., (2019) hal yang mencerminkan persepsi positif dari keterampilan formal pada bagian dari siswa yang menciptakan keterampilan kewirausahaan dalam berusaha untuk memulai usaha baru. Garis-garis tabel diutamakan garis horizontal saja sedangkan garis vertikal dihilangkan.

Evaluasi Pembelajaran

Tindakan evaluasi yang dilakukan oleh guru produktif yaitu memberikan penjelasan tentang kriteria yang harus dicapai oleh peserta didik. Jika proses produksi gagal maka peserta didik wajib mengikuti evaluasi yang telah ditentukan oleh guru. Proses evaluasi dilaksanakan setelah kegiatan praktik produksi selesai, peserta didik wajib mengulang praktik (Widoyoko et al., 2020). Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan kegiatan praktik produksi terlihat cukup baik. Guru memberikan penilaian sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Kriteria yang digunakan oleh guru produktif yaitu 1) penilaian sikap dan proses kerja 2) penilaian hasil produk. Penilaian sikap merupakan kegiatan yang dirancang untuk mengukur sikap peserta didik sebagai hasil dari suatu program pembelajaran. Pada tahap penilaian sikap yang menjadi acuan dalam penilaian yaitu 1) sikap tanggung jawab 2) kekompakan/kerjasama tim 3) sikap kedisiplinan yang dilakukan peserta didik. Penilaian dilakukan saat peserta didik sedang melaksanakan proses produksi.

Pada penilaian proses peserta didik melakukan kegiatan produksi secara berkelompok untuk mengukur kemampuan peserta didik saat melaksanakan produksi. Tahap penilaian yang dilakukan guru produktif bersifat objektif sesuai dengan proses produksi masing-masing peserta didik. Penilaian hasil produk dilakukan oleh guru produktif sebagai penilaian akhir dari proses produksi pada tahap ini peserta didik dituntut menyajikan produknya dengan rapi kreatif. Proses penilaian dilakukan secara berkelompok dan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Kriteria penilaian hasil produk yang dilakukan oleh guru yaitu 1) rasa masakan 2) warna masakan 3) tekstur masakan 4) penyajian masakan. Keempat kriteria tersebut harus mampu dicapai oleh peserta didik jika tidak dicapai maka peserta didik wajib mengikuti evaluasi produk yang dilakukan satu minggu setelah praktik selesai. Pandu dkk (2014:308) menyatakan bahwa pembelajaran praktik merupakan suatu proses untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dengan menggunakan berbagai metode yang sesuai dengan keterampilan yang diberikan dan peralatan yang digunakan. Sils kewirausahaan akan tertanam pada diri peserta didik secara cepat melalui kegiatan praktik kewirausahaan. Skills kewirausahaan dapat dilihat dari perilaku peserta didik saat mengikuti proses kegiatan pembelajaran praktik di sekolah (Rico et al., 2022).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SMK Negeri 2 Batam dapat disimpulkan bahwa 1) penanaman *entrepreneurship skill* pada siswa dimulai dari pembuatan *job sheet*, keterampilan yang tertanam dalam pembuatan *job sheet* yaitu tertanam yaitu rasa percaya diri, kemampuan organisasi, kreatif dan menyukai tantangan. Adapun keterampilan yang

tertanam yaitu keterampilan inovatif dan kreatif. 2) Penanaman *entrepreneurship skill* pada peserta didik dimulai dari tujuan komunikasi dan koordinasi harus ditegakkan kembali melalui fasilitasi diskusi tim, dengan instruktur menantang pengambilan keputusan peserta atas dasar pilihan dan penerapan teori yang relevan. 3) Penanaman *entrepreneurship skill* pada peserta didik dimulai dari sikap dan proses kerja serta hasil kerja

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dan mendukung penulisan artikel ini khususnya tim pembuatan artikel mahasiswa magister dan dosen magister pendidikan ekonomi Universitas Negeri Padang yang tidak dapat disebutkan satu per satu, serta kepada seluruh guru dan staf di SMKN 2 Batam yang terlibat dalam proses pembuatan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Almahry, F. F., Sarea, A. M., & Hamdan, A. M. (2018). A review paper on entrepreneurship education and entrepreneurs' skills. In *Journal of Entrepreneurship Education* (Vol. 21, Issue Special Issue 2). researchgate.net. https://www.researchgate.net/profile/Adel-Sarea/publication/338300642_The_Impact_of_Entrepreneurship_Education_on_Entrepreneurs'_Skills/links/5e569d514585152ce8f25e85/The-Impact-of-Entrepreneurship-Education-on-Entrepreneurs-Skills.pdf
- Arif, S., Zainudin, H. K., & Hamid, A. (2019). Influence of Leadership, Organizational Culture, Work Motivation, and Job Satisfaction of Performance Principles of Senior High School in Medan City. In ... *Research and Critics* [pdfs.semanticscholar.org. https://pdfs.semanticscholar.org/bdfa/9db0ca6f634d11f089a068afec637f2e9ce5.pdf](https://pdfs.semanticscholar.org/bdfa/9db0ca6f634d11f089a068afec637f2e9ce5.pdf)
- Blesia, J. U., Iek, M., Ratang, W., & Hutajulu, H. (2021). Developing an entrepreneurship model to increase students' entrepreneurial skills: An action research project in a higher education institution in Indonesia. *Systemic Practice and Action* <https://link.springer.com/article/10.1007/s11213-019-09506-8>
- Brazhkin, V., & Zimmerman, H. (2019). Students' perceptions of learning in an online multiround business simulation game: What can we learn from them? *Decision Sciences Journal of* <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/dsji.12189>
- Chen, J., Tang, L., Tian, H., Ou, R., Wang, J., & Chen, Q. (2022). The effect of mobile business simulation games in entrepreneurship education: a quasi-experiment. *Library Hi Tech, ahead-of-p*(ahead-of-print). <https://doi.org/10.1108/LHT-12-2021-0509>
- Cibat, J., Süße, T., & Wilkens, U. (2017). An ecosystem approach as a design principle for a PSS-specific business simulation. *Procedia CIRP*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2212827117301798>
- Edokpolor, J. E. (2020). Entrepreneurship education and sustainable development: Mediating role of entrepreneurial skills. In ... *Pacific Journal of Innovation and Entrepreneurship*. [emerald.com. https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/APJIE-03-2020-0036/full/html](https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/APJIE-03-2020-0036/full/html)
- Fuentes-Blasco, M., Moliner-Velázquez, B., Servera-Francés, D., & Gil-Saura, I. (2017). Role of marketing and technological innovation on store equity, satisfaction and word-of-mouth in retailing. *Journal of Product & Brand Management*.

- Galvão, A., Marques, C., & Ferreira, J. J. (2020). The role of entrepreneurship education and training programmes in advancing entrepreneurial skills and new ventures. *European Journal of Training and Development*, 44(6–7), 595–614. <https://doi.org/10.1108/EJTD-10-2019-0174>
- Hailong, Y., Guoqing, G., & ... (2021). A research on the influence of business simulation on creativity from the perspective of interaction. *Science Research ...* http://journal26.magtechjournal.com/Jwk3_kygl/EN/Y2021/V42/I7/91
- Hidayat, R., Murwani, D., & Arief, M. (2019). Chinese Ethnic Family Entrepreneurship Education Pattern: Study of SMK students in Pasuruan. *JPBM (Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen)*, 5(2), 85–92.
- Hsu, J. L., & Pivec, M. (2021). Integration of sustainability awareness in entrepreneurship education. *Sustainability*. <https://www.mdpi.com/2071-1050/13/9/4934>
- Huang, Y. M., Silitonga, L. M., & Wu, T. T. (2022). Applying a business simulation game in a flipped classroom to enhance engagement, learning achievement, and higher-order thinking skills. *Computers & Education*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131522000653>
- Ismail, A., Adnan, W. N., Masek, A., & ... (2019). Effectiveness of entrepreneurship programmes in developing entrepreneurship skills towards quality TVET graduates. *Journal of Technical ...* <http://penerbit.uthm.edu.my/ojs/index.php/JTET/article/view/3222>
- Johnstone, L., Monteiro, M. P., Ferreira, I., & ... (2018). Language ability and entrepreneurship education: Necessary skills for Europe's start-ups? In ... *Entrepreneurship*. Springer. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10843-018-0230-y>
- Liguori, E., & Winkler, C. (2020). From Offline to Online: Challenges and Opportunities for Entrepreneurship Education Following the COVID-19 Pandemic. *Entrepreneurship Education and Pedagogy*, 3(4), 346–351. <https://doi.org/10.1177/2515127420916738>
- Looi, K. H., & Maritz, A. (2021). Government institutions, entrepreneurship education and entrepreneurship education programmes in Malaysia. *Education+ Training*. <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/ET-07-2020-0217/full/http://C:/Users/3350/Downloads/gem-2017-2018-global-report-web-310118-1517325493.pdf>
- Mei, W., & Symaco, L. (2022). University-wide entrepreneurship education in China's higher education institutions: issues and challenges. *Studies in Higher Education*. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03075079.2020.1735330>
- Miranda, C., Goñi, J., Berhane, B., & Carberry, A. (2020). Seven challenges in conceptualizing and assessing entrepreneurial skills or mindsets in engineering entrepreneurship education. *Education Sciences*. <https://www.mdpi.com/874636>
- Moleong, L. J. (2017). Metodologi penelitian kualitatif (Revisi). *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Morselli, D. (2019). *The Change Laboratory for teacher training in entrepreneurship education: A new skills agenda for Europe*. [library.oapen.org. https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/23305](https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/23305)
- Pardo-Garcia, C., & Barac, M. (2020). Promoting employability in higher education: A case

- study on boosting entrepreneurship skills. *Sustainability*. <https://www.mdpi.com/715638>
- Prüfer, J., & Prüfer, P. (2020). Data science for entrepreneurship research: studying demand dynamics for entrepreneurial skills in the Netherlands. In *Small Business Economics*. Springer. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11187-019-00208-y>
- Reyad, S. M. R., Musleh Al-Sartawi, A., Badawi, S., & Hamdan, A. (2019). Do entrepreneurial skills affect entrepreneurship attitudes in accounting education? *Higher Education, Skills and Work-Based Learning*, 9(4), 739–757. <https://doi.org/10.1108/HESWBL-01-2019-0013>
- Rico, H., Rico, F., Puente, M. de la, Oro, C. De, & Lugo, E. (2022). SBL Effectiveness in Teaching Entrepreneurship Skills to Young Immigrant Mothers Head of Household in Colombia: An Experimental Study. *Social Sciences*. <https://www.mdpi.com/2076-0760/11/4/148>
- Saptono, A., Wibowo, A., Widyastuti, U., Narmaditya, B. S., & Yanto, H. (2021). Entrepreneurial self-efficacy among elementary students: the role of entrepreneurship education. *Heliyon*, 7(9), e07995. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07995>
- Sari, M. P., & Hidayat, D. R. (2022). Implementasi Teori Kepribadian Karir Holland di SMK, dalam *Sistematika Kajian Pustaka*. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1163>
- Shahiwala, A. (2017). Entrepreneurship skills development through project-based activity in bachelor of pharmacy program. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877129716300909>
- Tao, Y. H., & Wu, W. N. (2017). Supplementing the review of business simulation games via bibliometrics analysis. *Proceedings of the 4th Multidisciplinary International ...* <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3092090.3092107>
- Tingkat pengangguran kota Batam, (2020).
- Wang, Y. Y., Wang, Y. S., & Jian, S. E. (2020). Investigating the determinants of students' intention to use business simulation games. *Journal of Educational ...* <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0735633119865047>
- Wei, X., Liu, X., & Sha, J. (2019). How does the entrepreneurship education influence the students' innovation? Testing on the multiple mediation model. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 10, Issue JULY). [frontiersin.org. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01557](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01557)
- Wellington, W. J., Hutchinson, D. B., & ... (2017). Measuring the impact of a marketing simulation game: Experience on perceived indecisiveness. *Simulation & ...* <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1046878116675103>
- Widoyoko, E. P., Kustilah, S., & Pamilih, S. E. (2020). Evaluasi Program Pembelajaran Kewirausahaan SMA Negeri 1 Prembun Kabupaten Kebumen. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 7(2), 121–130.
- Woods, W., & Cardenas, J. (2019). Integrating Two Course Delivery Platforms for a Business Simulation. *Developments in Business Simulation ...* <https://absel-ojs-ttu.tdl.org/absel/index.php/absel/article/view/3246>