

PENGUATAN KOMPETENSI KEWIRAUSAHAAN SISWA SMA NEGERI 5 LUBUKLINGGAU MELALUI PROGRAM EDUKASI DAN SIMULASI USAHA MIKRO

Oleh,

Virry Grinitha¹, Jamaludin²

Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: 1virry.grinitha71@gmail.com, 2jamaludin@unpari.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Penguatan Kompetensi Kewirausahaan Siswa SMA Negeri 5 Lubuklinggau melalui Program Edukasi dan Simulasi Usaha Mikro" bertujuan untuk menumbuhkan jiwa wirausaha dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep serta praktik kewirausahaan sejak dini. Metode yang digunakan meliputi edukasi melalui seminar interaktif, pelatihan pembuatan rencana bisnis sederhana, serta simulasi usaha mikro berupa kegiatan praktik langsung dalam merancang, memproduksi, dan memasarkan produk. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan siswa tentang kewirausahaan, keterampilan dasar dalam menjalankan usaha kecil, serta tumbuhnya minat untuk berwirausaha di kalangan peserta. Simpulan dari kegiatan ini adalah bahwa pendekatan edukatif yang dikombinasikan dengan praktik langsung terbukti efektif dalam memperkuat kompetensi kewirausahaan siswa, serta menjadi langkah awal yang positif dalam mempersiapkan generasi muda yang mandiri dan produktif secara ekonomi di SMA Negeri 5 Lubuk Linggau.

Kata Kunci: Kewirausahaan, Edukasi, Simulasi, Usaha Mikro.

STRENGTHENING ENTREPRENEURIAL COMPETENCIES OF STUDENTS OF SMA NEGERI 5 LUBUKLINGGAU THROUGH A MICRO-ENTERPRISE EDUCATION AND SIMULATION PROGRAM

Abstract

This community service activity, "Strengthening Entrepreneurial Competencies of Students of SMA Negeri 5 Lubuklinggau through a Micro-Enterprise Education and Simulation Program," aims to foster an entrepreneurial spirit and enhance students' understanding of entrepreneurial concepts and practices from an early age. The methods used include education through interactive seminars, training in creating simple business plans, and micro-enterprise simulations involving hands-on activities in designing, producing, and marketing products. The results of the activity showed an increase in students' knowledge about entrepreneurship, basic skills in running a small business, and a growing interest in entrepreneurship among participants. The conclusion of this activity is that an educational

approach combined with hands-on practice has proven effective in strengthening students' entrepreneurial competencies and is a positive first step in preparing an independent and economically productive young generation at SMA Negeri 5 Lubuk Linggau.

Keywords: *Entrepreneurship, Education, Simulation, Micro Enterprises.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan kewirausahaan menjadi aspek penting dalam mencetak generasi muda yang kreatif, inovatif, dan mandiri secara ekonomi. Di era globalisasi dan persaingan dunia kerja yang semakin ketat, kemampuan berwirausaha merupakan salah satu solusi strategis untuk mengurangi angka pengangguran, khususnya di kalangan generasi muda. Menurut Zimmerer, Scarborough, dan Wilson (2008), kewirausahaan adalah kemampuan untuk mengembangkan ide-ide kreatif menjadi peluang usaha yang dapat memberikan nilai tambah secara ekonomi dan sosial. Oleh karena itu, penting untuk menanamkan nilai-nilai kewirausahaan sejak bangku sekolah, termasuk di tingkat SMA, sebagai bekal menghadapi dunia nyata setelah lulus.

Namun, pada kenyataannya, banyak siswa SMA yang belum memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar dalam berwirausaha. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kurikulum formal serta minimnya pengalaman praktik kewirausahaan di sekolah. Menurut Drucker (2007), kewirausahaan bukan

hanya hasil dari bakat alami, tetapi dapat dipelajari melalui proses pendidikan yang sistematis dan berorientasi pada pengalaman nyata. Dengan demikian, pendekatan edukatif yang dikombinasikan dengan simulasi usaha menjadi penting untuk mengasah keterampilan praktis siswa, seperti perencanaan usaha, manajemen keuangan sederhana, serta strategi pemasaran.

SMA Negeri 5 Lubuklinggau merupakan salah satu sekolah menengah atas yang memiliki potensi besar dalam pengembangan jiwa kewirausahaan siswa. Lingkungan sosial dan ekonomi di sekitar sekolah menunjukkan peluang untuk pengembangan usaha mikro yang berbasis lokal. Menurut Kuratko dan Hodgetts (2004), program kewirausahaan yang berbasis pada kebutuhan lokal dan dikembangkan melalui metode experiential learning atau pembelajaran berbasis pengalaman akan lebih efektif dalam menanamkan sikap wirausaha. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami teori kewirausahaan, tetapi juga mampu menerapkannya secara

langsung melalui simulasi usaha mikro sederhana.

B. METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan aplikatif, di mana siswa dilibatkan secara aktif dalam seluruh tahapan kegiatan. Metode yang digunakan meliputi tiga tahapan utama: edukasi kewirausahaan, pelatihan teknis, dan simulasi usaha mikro. Pendekatan ini sejalan dengan teori experiential learning yang dikemukakan oleh Kolb (1984), di mana pembelajaran efektif terjadi melalui pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi, dan aplikasi. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga keterampilan praktis melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan usaha.

Tahap pertama adalah edukasi kewirausahaan, yang dilakukan melalui penyampaian materi interaktif seputar konsep dasar kewirausahaan, karakteristik wirausahawan, serta langkah-langkah memulai usaha kecil. Penyampaian materi dilakukan dengan metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan studi kasus. Menurut Gibb (2002), pendekatan pembelajaran kewirausahaan yang bersifat aktif dan kontekstual akan lebih efektif dalam menumbuhkan motivasi dan sikap

wirausaha pada peserta didik, dibandingkan metode konvensional yang hanya berfokus pada teori.

Tahap kedua adalah pelatihan teknis kewirausahaan, yang mencakup keterampilan dalam menyusun rencana bisnis sederhana (business plan), teknik produksi barang atau jasa, manajemen keuangan mikro, dan strategi pemasaran. Pelatihan ini menggunakan metode demonstrasi dan learning by doing, sesuai dengan pandangan Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna saat peserta memperoleh bimbingan dalam zona perkembangan proksimal (ZPD) melalui aktivitas nyata yang relevan dengan kehidupan mereka.

Tahap ketiga adalah simulasi usaha mikro, di mana siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk merancang dan menjalankan mini project usaha sederhana selama jangka waktu tertentu. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman nyata dalam menjalankan usaha, termasuk mengelola modal, memproduksi barang, memasarkan produk, dan melakukan evaluasi hasil. Model ini merujuk pada pendekatan entrepreneurial learning sebagaimana dikemukakan oleh Rae (2006), yang menekankan pentingnya pembelajaran melalui aksi dan refleksi untuk

membangun identitas dan kompetensi kewirausahaan.

Seluruh tahapan kegiatan didampingi oleh fasilitator dan mentor dari tim pelaksana, dengan evaluasi formatif dilakukan di setiap tahap untuk menilai pemahaman dan keterlibatan siswa. Evaluasi akhir dilakukan dengan mengukur peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan kewirausahaan siswa melalui kuisisioner, wawancara, dan observasi selama simulasi usaha berlangsung.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMA Negeri 5 Lubuklinggau menunjukkan hasil yang cukup signifikan dalam meningkatkan kompetensi kewirausahaan siswa. Sebanyak 45 siswa kelas XI yang mengikuti kegiatan menunjukkan antusiasme tinggi selama seluruh rangkaian program berlangsung. Berdasarkan pre-test dan post-test yang diberikan, terjadi peningkatan rata-rata skor pemahaman kewirausahaan sebesar 32%, menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan pengetahuan yang cukup baik setelah mengikuti sesi edukasi kewirausahaan.

Pada tahap simulasi usaha mikro, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diberikan tantangan untuk merancang serta menjalankan usaha sederhana selama dua minggu. Hasilnya, lebih dari 80% kelompok mampu memproduksi dan memasarkan produk buatan mereka, seperti makanan ringan, kerajinan tangan, dan jasa digital sederhana. Selain itu, siswa menunjukkan perkembangan dalam keterampilan kerja sama tim, kemampuan menyusun rencana usaha, serta pengelolaan keuangan usaha secara sederhana.



Gambar 1 Sosialisasi Kegiatan

Kegiatan ini juga mendorong kreativitas dan inovasi, di mana beberapa kelompok menunjukkan ide produk yang unik dan berpotensi dikembangkan lebih lanjut. Misalnya, satu kelompok menciptakan produk keripik berbahan dasar lokal (daun singkong) dengan

kemasan modern dan strategi promosi melalui media sosial. Selain itu, hasil observasi dan wawancara menunjukkan adanya peningkatan rasa percaya diri, inisiatif, dan semangat untuk berwirausaha pada sebagian besar peserta.



Gambar 2 Praktik Kegiatan

Secara umum, kegiatan ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu memperkuat kompetensi kewirausahaan siswa melalui kombinasi pendekatan edukatif dan praktik langsung. Siswa tidak hanya memahami konsep kewirausahaan secara teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks nyata, meskipun dalam skala kecil. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis pengalaman (*experiential learning*) sangat efektif diterapkan di lingkungan sekolah menengah untuk menumbuhkan jiwa wirausaha sejak dini.

2. Pembahasan

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa pendekatan edukasi yang dikombinasikan dengan praktik langsung melalui simulasi usaha mikro terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi kewirausahaan siswa SMA Negeri 5 Lubuklinggau. Peningkatan skor pemahaman kewirausahaan sebesar 32% dari pre-test ke post-test mengindikasikan bahwa transfer pengetahuan berjalan dengan baik. Temuan ini sejalan dengan teori *experiential learning* yang dikemukakan oleh Kolb (1984), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika peserta terlibat langsung dalam pengalaman nyata, bukan hanya menerima informasi secara pasif.

Partisipasi aktif siswa dalam merancang dan menjalankan usaha sederhana selama tahap simulasi menjadi aspek penting dalam penguatan kompetensi mereka. Lebih dari 80% kelompok siswa mampu menghasilkan produk dan memasarkan hasil usahanya, menunjukkan kemampuan dalam mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kewirausahaan. Hal ini mengonfirmasi pendapat Gibb (2002), yang menyatakan bahwa pembelajaran kewirausahaan yang kontekstual dan berbasis aksi nyata dapat

menumbuhkan semangat wirausaha dan kemampuan berpikir kreatif dalam menghadapi tantangan.



Aspek kreativitas juga berkembang dengan baik, terbukti dari beberapa produk yang inovatif dan berbasis potensi lokal. Inisiatif pembuatan keripik daun singkong dengan kemasan modern, misalnya, menjadi bukti bahwa siswa mampu melihat peluang dan mengembangkannya secara kreatif. Rae (2006) menyebutkan bahwa entrepreneurial learning tidak hanya tentang keterampilan bisnis teknis, tetapi juga mencakup pembangunan identitas dan orientasi berpikir sebagai wirausahawan muda, yang terlihat jelas pada siswa dalam kegiatan ini.

Selain aspek kognitif dan teknis, peningkatan soft skills seperti percaya diri, inisiatif, dan kerja sama tim juga

menjadi nilai tambah dari kegiatan ini. Hal ini menunjukkan bahwa penguatan kompetensi kewirausahaan tidak hanya terbatas pada kemampuan merancang bisnis, tetapi juga pada pengembangan karakter dan sikap yang mendukung kewirausahaan, sebagaimana ditekankan oleh Drucker (2007), bahwa wirausaha adalah hasil dari proses belajar dan pembiasaan.

Secara keseluruhan, pelaksanaan program ini menunjukkan bahwa model pelatihan berbasis pengalaman sangat relevan untuk diterapkan di tingkat pendidikan menengah. Selain meningkatkan pemahaman dan keterampilan praktis, pendekatan ini juga membangun kesiapan mental dan sosial siswa untuk menjadi wirausahawan muda yang mandiri dan adaptif terhadap tantangan zaman.

D. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kompetensi kewirausahaan siswa SMA Negeri 5 Lubuklinggau. Melalui kombinasi antara edukasi teoritis dan simulasi usaha mikro, siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep kewirausahaan serta keterampilan praktis dalam merancang dan menjalankan usaha

sederhana. Peningkatan skor pemahaman sebesar 32% dan keberhasilan lebih dari 80% kelompok dalam menyusun serta memasarkan produk menunjukkan efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning). Selain itu, kegiatan ini juga mendorong tumbuhnya soft skills seperti kreativitas, kerja sama, rasa percaya diri, dan inisiatif dalam berwirausaha. Oleh karena itu, program ini dapat dijadikan model penguatan karakter dan keterampilan kewirausahaan di tingkat pendidikan menengah untuk mempersiapkan generasi muda yang mandiri, inovatif, dan siap menghadapi tantangan dunia kerja dan bisnis.

DAFTAR PUSTAKA

- Drucker, P. F. (2007). *Innovation and Entrepreneurship: Practice and Principles*. New York: HarperBusiness.
- Kuratko, D. F., & Hodgetts, R. M. (2004). *Entrepreneurship: Theory, Process, and Practice*. Mason: South-Western College Pub.
- Zimmerer, T. W., Scarborough, N. M., & Wilson, D. (2008). *Essentials of Entrepreneurship and Small Business Management*. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Gibb, A. A. (2002). In pursuit of a new 'enterprise' and 'entrepreneurship' paradigm for learning: Creative destruction, new values, new ways of doing things and new combinations of knowledge. *International Journal of Management Reviews*, 4(3), 233–269.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New Jersey: Prentice Hall.
- Rae, D. (2006). Entrepreneurial learning: A conceptual framework for technology-based enterprise. *Technology Analysis & Strategic Management*, 18(1), 39–56.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Drucker, P. F. (2007). *Innovation and Entrepreneurship: Practice and Principles*. New York: HarperBusiness.
- Gibb, A. A. (2002). In pursuit of a new 'enterprise' and 'entrepreneurship' paradigm for learning. *International Journal of Management Reviews*, 4(3), 233–269.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Rae, D. (2006). Entrepreneurial learning: A conceptual framework. *Technology Analysis & Strategic Management*, 18(1), 39–56.