



Journal Title

## **Business Game Card Sebagai Inovasi Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Simulasi Bagi Siswa SMA**

**Rachman Mulyandi<sup>1\*\*✉</sup>  Dini Prathivi<sup>2</sup> **

<sup>1</sup>[rachman.mulyandi@ciputra.ac.id](mailto:rachman.mulyandi@ciputra.ac.id), <sup>2</sup>[dini.prathivi@ciputra.ac.id](mailto:dini.prathivi@ciputra.ac.id)

✉Correspondence Author: [rachman.mulyandi@ciputra.ac.id](mailto:rachman.mulyandi@ciputra.ac.id)

<sup>1,2</sup>Program Studi Manajemen, Fakultas Bisnis dan Manajemen, Universitas Ciputra, 11740,  
Indonesia

### **ARTICLE INFO**

#### **Article History:**

Submitted: 18-08-2026

Revised: 24-08-2026

Accepted: 19-09-2026

Published: 22-09-2026

### **ABSTRACT**

*Entrepreneurship education at the senior high school (SMA) level has generally remained confined to theoretical instruction combined with product-selling practices such as school selling days or bazaars, leaving students with limited exposure to the uncertainty and risk dynamics that lie at the core of real-world business decision-making. This community service activity aims to introduce a business game card simulation as an alternative learning medium for twelfth-grade students at SMA Dian Harapan, Tangerang. The implementation method comprised initial coordination with the school, development of game scenarios and materials, delivery of training across three progressive sessions (business launch, market shock and pivot, and AI-assisted pitch deck visualization), and post-activity reflective evaluation. The results indicate that this card-based simulation approach helped students understand how to identify and mitigate business risk when confronted with unforeseen events, while also training adaptive thinking (pivoting) and strategic decision-making under resource constraints. This activity produced a more contextual, experience-based entrepreneurship learning model compared with conventional approaches, and holds potential for replication and further development as a sustainable extracurricular activity at the partner school and beyond*

**License:** This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



#### **Keywords:**

**Entrepreneurship, Business Simulation, Game Card, Risk Management, Experiential Learning**

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan kewirausahaan mulai difasilitasi oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Dikti) sejak tahun 1997 melalui sejumlah program seperti Kuliah Kewirausahaan, Magang Kewirausahaan,

Kuliah Kerja Usaha, Konsultasi Bisnis dan Penempatan Kerja, serta Inkubator Wirausaha Baru, sebagai kelanjutan dari upaya pemerintah sejak tahun 1995 dalam mendorong peningkatan kapasitas

kewirausahaan di kalangan masyarakat [1][11]. Dalam perkembangannya, sebagian besar perguruan tinggi kemudian menetapkan mata kuliah kewirausahaan sebagai mata kuliah wajib, seiring dengan dorongan Ditjen Dikti pada tahun 2009 agar kewirausahaan dimasukkan ke dalam kurikulum inti program studi [2][10][13]. Pemerintah turut memfasilitasi mahasiswa yang memiliki minat tinggi dalam bidang bisnis melalui skema kompetisi dan pendanaan seperti Program Kreativitas Mahasiswa, yang salah satu bentuk penghargaan berupa dana hibah agar gagasan usaha dapat diimplementasikan secara nyata.

Perkembangan kebijakan kebijakan tersebut menegaskan bahwa kewirausahaan tidak lagi dipandang sebagai kompetensi tambahan yang bersifat opsional, melainkan telah menjadi salah satu pilar strategis dalam penyiapan sumber daya manusia unggul, baik di jenjang pendidikan tinggi maupun pendidikan menengah. Pendidikan kewirausahaan pada dasarnya tidak semata-mata berorientasi pada pembentukan pelaku usaha baru, melainkan lebih ditujukan untuk menumbuhkan pola pikir kewirausahaan yang mencakup kemampuan merencanakan, mengorganisasi, dan mengeksekusi gagasan secara sistematis, sebagai bekal soft skill dalam menghadapi dunia kerja yang semakin kompetitif [3][12]. Dengan demikian, penguatan pendidikan kewirausahaan sejak jenjang pendidikan menengah menjadi relevan untuk terus dikembangkan, mengingat pembentukan pola pikir dan karakter kewirausahaan idealnya tidak hanya

ditanamkan pada jenjang perguruan tinggi, tetapi juga perlu dimulai lebih dini pada siswa sekolah menengah sebagai fondasi awal [4].

Kewirausahaan telah menjadi salah satu kompetensi kunci yang perlu ditanamkan sejak jenjang pendidikan menengah, mengingat persaingan dunia kerja yang semakin ketat dan terbatasnya daya serap lapangan pekerjaan formal bagi lulusan sekolah menengah atas. Pendidikan kewirausahaan diharapkan tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan teoretis, tetapi juga membentuk mentalitas pencipta lapangan kerja, bukan sekadar pencari kerja menurut [5]. Namun demikian, berbagai kajian pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa implementasi pendidikan kewirausahaan di sekolah menengah masih didominasi oleh metode ceramah, seminar, dan sosialisasi yang bersifat satu arah, dengan porsi praktik yang umumnya terbatas pada kegiatan penjualan produk sederhana seperti bazar atau selling day [6].

Pendekatan semacam ini memiliki keterbatasan mendasar karena tidak memaparkan siswa pada elemen ketidakpastian yang menjadi karakter utama aktivitas kewirausahaan. Teori efektivitas dari Sarasvathy (2001), sebagaimana diulas dalam [5][7] menegaskan bahwa wirausahawan yang andal tidak selalu memulai usaha dari visi besar dan peluang pasar yang telah terpetakan secara pasti, melainkan dari sumber daya yang telah dimiliki serta kemampuan beradaptasi terhadap kondisi yang berubah-ubah secara dinamis. Kemampuan membaca risiko, mengelola ketidakpastian, dan melakukan perubahan

arah strategi hanya dapat diasah secara optimal apabila peserta didik dihadapkan pada simulasi yang menghadirkan tekanan dan kejutan pasar, bukan sekadar transaksi jual-beli yang telah direncanakan sejak awal.

Beberapa kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebelumnya telah berupaya menjawab kebutuhan ini dengan pendekatan yang beragam. [5] melaksanakan pelatihan berbasis design thinking dan efektivasi di SMA Widya Gama Kota Malang, yang berhasil meningkatkan motivasi dan kesiapan berwirausaha siswa melalui seminar, mentoring, dan simulasi bisnis sederhana berbasis studi kasus. [7] memperkenalkan simulasi bisnis berbasis

aplikasi digital *Two Point Hospital* kepada lima sekolah menengah di wilayah Jakarta dan Tangerang, dan menemukan bahwa kombinasi pelatihan dengan kompetisi mampu meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan bisnis dengan tingkat kepuasan peserta mencapai 95%. Sementara itu, [6] menerapkan program edukasi dan simulasi usaha mikro di SMA Negeri 5 Lubuklinggau, yang menekankan pada praktik langsung merancang, memproduksi, dan memasarkan produk berbasis pendekatan experiential learning dari Kolb (1984), sebagaimana dikutip dalam artikel tersebut. Berikut ini adalah perbandingan untuk kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang sejenis.

**Tabel 1.** Perbandingan Kegiatan Pengabdian Sejenis

| Sumber                       | Pendekatan/Media                                                            | Kelebihan                                                                | Keterbatasan                       |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| [4] Priyanto et al. (2025)   | Studi kasus, seminar, mentoring                                             | Tingkatkan motivasi wirausaha                                            | Tidak ada dinamika market shock    |
| [5] Krisnawati et al. (2021) | Aplikasi digital <i>Two Point Hospital</i>                                  | Kepuasan peserta 95%                                                     | Butuh lisensi, sulit direplikasi   |
| [3] Grinitha (2025)          | Simulasi usaha mikro/produksi nyata                                         | Praktik langsung produksi-pemasaran                                      | Fokus produksi, bukan risiko pasar |
| Kegiatan ini (2026)          | <i>Business game card</i> + <i>Market Shock Card</i> + <i>AI pitch deck</i> | Melatih pivot risiko + literasi AI, biaya rendah, analog (tanpa lisensi) | —                                  |

Gap yang belum banyak dijawab oleh ketiga pendekatan di atas adalah media pembelajaran yang secara eksplisit melatih respons terhadap market shock dan kemampuan pivot dalam waktu terbatas. Studi tentang game-based learning menunjukkan bahwa simulasi dengan elemen kejutan dan konsekuensi langsung terbukti lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan

pengambilan keputusan di bawah tekanan dibandingkan metode statis [6][7]. Desain analog berbasis kartu juga berpotensi lebih mudah direplikasi karena tidak bergantung pada infrastruktur digital atau lisensi perangkat lunak [8].

Ketiga kegiatan tersebut memperkuat bukti bahwa pendekatan berbasis experiential learning lebih efektif dibandingkan metode ceramah

konvensional dalam menumbuhkan kompetensi kewirausahaan siswa. Akan tetapi, ditemukan pula gap yang belum banyak disentuh, yaitu minimnya media pembelajaran yang secara khusus melatih siswa menghadapi kejadian pasar yang tidak terduga atau market shock serta menuntut mereka mengubah strategi bisnis secara cepat dalam waktu terbatas. Simulasi berbasis aplikasi digital seperti yang digunakan [7] memang efektif, tetapi bergantung pada ketersediaan perangkat dan lisensi perangkat lunak tertentu, sehingga kurang fleksibel untuk direplikasi secara mandiri oleh guru di berbagai sekolah. Pada kegiatannya tersebut juga menekankan bahwa simulasi bisnis, baik dalam bentuk digital maupun *non-digital (unplugged)* sama-sama berperan penting sebagai supplementary tool bagi lingkungan belajar konvensional, sepanjang dirancang untuk memberikan pengalaman pengambilan keputusan yang realistis dan berisiko.

SMA Dian Harapan yang berlokasi di Kalideres Jakarta Barat, merupakan salah satu sekolah menengah atas yang secara rutin menyelenggarakan pembelajaran kewirausahaan bagi siswa kelas XII melalui kombinasi materi teori di kelas dan praktik penjualan produk pada kegiatan selling day atau bazar sekolah.

Berdasarkan peninjauan awal yang dilakukan pada bulan Juli 2026, tim pelaksana mengidentifikasi bahwa dari 60 siswa kelas XII yang menjadi sasaran

kegiatan, seluruhnya belum pernah memperoleh pengalaman belajar kewirausahaan melalui simulasi bisnis yang secara eksplisit melatih manajemen risiko dan respons terhadap kejadian tak terduga di pasar. Hasil wawancara dengan guru koordinator kewirausahaan juga mengkonfirmasi bahwa metode pembelajaran yang ada belum memuat komponen market shock ataupun pivot strategi bisnis. Kondisi ini menjadi dasar bagi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan simulasi bisnis menggunakan game card, yaitu permainan kartu analog yang dirancang untuk menghadirkan scenario usaha, keterbatasan modal dan asset, serta guncangan pasar secara acak, sehingga siswa dituntut untuk merumuskan strategi, mempresentasikannya dan melakukan pivot ketika kondisi berubah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kegiatan pengabdian ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan simulasi bisnis berbasis kartu permainan sebagai media pembelajaran kewirausahaan yang kontekstual dan berbiaya rendah, melatih kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan meminimalkan risiko bisnis ketika dihadapkan pada kejadian di luar perhitungan, dan menumbuhkan kemampuan berpikir adaptif serta keterampilan presentasi dan visualisasi ide bisnis, termasuk melalui pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam menyusun *pitch deck* [18].

## 2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif yang mengadopsi

experiential learning menurut [6], yang terdiri atas pengalaman konkret (*concrete experience*), observasi reflektif (*reflective*

observation), konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualization*), dan eksperimentasi aktif (*active experimentation*). Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Juli 2026 di SMA Dian Harapan, Kalideres, Jakarta Barat, dengan melibatkan 60 siswa kelas XII yang

menjadi 10 kelompok masing-masing terdiri dari 6 orang berdasarkan pembagian acak untuk mendorong kolaborasi lintas minat [3][17]. Adapun berikut ini adalah pemetaan siklus Kolb pada aktivitas kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

**Tabel 2.** Pemetaan Siklus Kolb ke Aktivitas Kegiatan

| Tahap Kolb                        | Aktivitas Kegiatan                                                                               |
|-----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Concrete Experience</i>        | Sesi 1–3: Peserta merancang, mempresentasikan, menghadapi krisis, dan menyusun <i>pitch deck</i> |
| <i>Reflective Observation</i>     | Diskusi reflektif pasca-sesi: peserta menceritakan respons terhadap krisis                       |
| <i>Abstract Conceptualization</i> | Peserta merumuskan pelajaran dari pengalaman: prinsip manajemen risiko dan pivot                 |
| <i>Active Experimentation</i>     | Sesi 2 pivot: peserta mengujicobakan strategi baru berdasarkan kartu aset yang tersisa           |

Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam empat tahap sebagai berikut.

### 2.1 Tahap survei dan koordinasi awal

Tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak SMA Dian Harapan untuk memetakan kondisi objektif pembelajaran kewirausahaan yang telah berjalan. Dari diskusi ini teridentifikasi bahwa pembelajaran kewirausahaan siswa kelas XII selama ini berbasis teori di kelas dan

praktik penjualan produk pada kegiatan selling day atau bazar, namun belum pernah menggunakan media simulasi bisnis yang melatih pengelolaan risiko secara khusus. Hasil koordinasi ini menjadi dasar penyusunan rencana kegiatan, termasuk penentuan jadwal, jumlah peserta, dan kebutuhan sarana pelatihan.



**Gambar 1.** Koordinasi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

## 2.2 Tahap Persiapan Materi dan Perangkat Permainan

Tim pelaksana Menyusun perangkat business game card yang terdiri atas lima kategori kartu. Kategori dari kartu-kartu tersebut dirancang agar peserta belajar memulai usaha dari sumber daya yang telah dimiliki, sejalan dengan prinsip efektivasi Sarasvathy (2001) [7] yang dipaparkan oleh [5][4][3], sekaligus dihadapkan pada ketidakpastian pasar yang menuntut respons adaptif. Berikut ini adalah jenis kartu-kartunya, yaitu.

- a. Kartu Masalah (problem card) yang memuat persoalan nyata di masyarakat.
- b. Kartu Konsumen (persona card) yang menggambarkan target pasar.
- c. Kartu Modal (budget card) yang merepresentasikan besaran modal awal usaha.
- d. Kartu Aset (Asset card) berupa alat, keahlian, atau properti pendukung usaha.
- e. Kartu krisis (Market Shock Card) yang memuat kejadian tak terduga yang memaksa peserta mengubah arah bisnisnya atau melakukan pivot bisnis.



**Gambar 2.** Game Card Simulasi Bisnis



**Gambar 3.** Game Card Simulasi Bisnis

### 2.3 Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan diawali dengan sesi pembukaan berupa penjelasan tujuan kegiatan dan tutorial penggunaan kelima jenis kartu oleh fasilitator. Setiap peserta kemudian memperoleh kombinasi kartu awal (dua Kartu Masalah, satu Kartu Persona, satu Kartu Modal, dan dua Kartu Aset) serta diberikan satu kesempatan untuk menukar kartu sebelum permainan dimulai. Pelaksanaan simulasi selanjutnya dibagi ke dalam tiga sesi utama.

Sesi pertama, merupakan peluncuran bisnis dimana peserta secara bersama-sama menentukan Kartu Masalah dan Kartu Persona yang harus diselesaikan, kemudian merancang kombinasi aset dan modal yang dimiliki yang mana juga diperoleh dari kartu yang diambilnya untuk membangun model bisnis. Setiap peserta mempresentasikan nama usaha dan strategi bisnisnya di hadapan kelompok dalam waktu terbatas, yang kemudian dinilai melalui mekanisme voting oleh sesama peserta berdasarkan kelogisan dan kreativitas ide.

Sesi kedua, bagian perubahan pasar (Market Shock Card), peserta mengambil satu Kartu Krisis yang berdampak langsung terhadap bisnis yang telah dirancang pada sesi pertama. Dalam waktu yang sangat terbatas, peserta dituntut untuk mengubah strategi bisnisnya, termasuk membuang aset yang tidak lagi relevan dan mengambil aset baru, kemudian mempresentasikan ulang secara ringkas bagaimana usahanya bertahan atau berubah arah. Sesi ini merupakan inti dari pelatihan manajemen risiko, karena peserta belajar secara langsung mengalami konsekuensi dari

ketidakpastian pasar dan cara meresponsnya secara cepat dan terukur.

Sesi ketiga, merupakan sesi visualisasi dari siswa untuk melakukan pitch deck yang dibantu dengan AI dimana peserta menggunakan aplikasi AI pilihan masing-masing untuk menyusun satu lembar infografis atau slide presentasi yang merepresentasikan model bisnis akhir hasil pivot pada sesi kedua. Hasil karya kemudian dipamerkan dan dinilai oleh sesama peserta berdasarkan daya tarik visual dan tingkat keyakinan yang mampu ditimbulkan seolah-olah dipresentasikan kepada investor. Sesi ini sekaligus memperkenalkan keterampilan literasi digital dan pemanfaatan AI sebagai bagian dari kompetensi kewirausahaan kontemporer.

Akumulasi perolehan poin dari ketiga sesi menentukan peserta dengan predikat Pemimpin Usaha yang Paling Sukses pada akhir kegiatan, sebagai bentuk penguatan motivasi dan apresiasi atas partisipasi aktif siswa selama simulasi berlangsung.

### 2.4 Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung oleh tim pelaksana terhadap proses pengambilan keputusan peserta pada setiap sesi, serta diskusi reflektif setelah kegiatan untuk menggali pemahaman siswa mengenai manajemen risiko, strategi pivot, dan pengalaman belajar secara keseluruhan. Pendekatan evaluasi ini merujuk pada tahap reflective observation dan abstract conceptualization dalam siklus Kolb (1984) sebagaimana dipaparkan dalam [6], yang memungkinkan peserta merumuskan pembelajaran konseptual dari pengalaman konkret yang baru saja

dialami. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian pada setiap sesi dengan indikator terukur berupa relevansi solusi, kreativitas, kejelasan presentasi, dan daya Tarik visual. Selanjutnya dilanjutkan dengan diskusi reflektif terstruktur pascakegiatan selama 15 menit untuk menggali pemahaman

### 3. HASIL

Kegiatan pelatihan simulasi bisnis berbasis game card dilaksanakan di SMA Dian Harapan, Tangerang, dengan sasaran siswa kelas XII. Kegiatan diawali dengan sesi tutorial mekanisme permainan, yang direspons secara antusias oleh peserta karena format permainan kartu dirasakan lebih interaktif dibandingkan metode ceramah yang biasa mereka terima dalam pembelajaran kewirausahaan sebelumnya. Pembagian kartu Masalah, Persona, Modal, dan Aset secara acak mendorong setiap kelompok untuk menyusun model bisnis yang berbeda-beda, sehingga terjadi variasi ide usaha yang kaya dan saling melengkapi antar peserta.

Pada sesi pertama yaitu sesi peluncuran bisnis, peserta menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengaitkan kombinasi aset dan modal yang mereka miliki dengan permasalahan konsumen yang harus diselesaikan, sejalan dengan prinsip efektivitas bahwa wirausahawan pemula dapat memulai usaha dari sumber daya yang tersedia tanpa harus menunggu modal besar atau ide yang sempurna. Presentasi singkat yang dilakukan secara bergiliran juga melatih keterampilan komunikasi bisnis dan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan gagasan di depan kelompok ataupun di ranah publik.

siswa menggunakan tiga pertanyaan panduan yaitu.

- Aoa yang dipelajari dari sesi Market Shock?
- Bagaimana strategi yang dipilih saat menghadapi krisis?
- Bagaimana perasaan dan penilaian terhadap kegiatan secara keseluruhan?

Setelah sesi pertama, maka di sesi kedua dinamika pembelajaran paling menonjol terjadi pada Sesi 2 yaitu pada bagian Market Shock dan Pivot. Ketika Kartu Krisis dibuka dan memaksa peserta mengubah strategi bisnis dalam waktu yang sangat singkat, terlihat jelas perbedaan respons antarkelompok. Sebagian peserta pada awalnya mengalami kebingungan karena rencana bisnis yang telah disusun pada sesi sebelumnya tiba-tiba tidak lagi relevan, namun secara bertahap mereka belajar untuk menilai ulang aset yang dimiliki, membuang elemen yang tidak lagi mendukung, dan menyusun proposisi nilai baru yang lebih adaptif. Proses inilah yang menjadi inti capaian pengabdian ini, yaitu peserta menjadi lebih memahami cara meminimalkan risiko bisnis ketika terjadi hal-hal di luar perhitungan, alih-alih hanya memahami risiko secara teoretis sebagaimana lazim disampaikan melalui metode ceramah konvensional. rata-rata skor rubrik fasilitator pada sesi ini adalah 3,6 dari skala 5 yaitu relevansi solusi sebesar 3,7, kreativitas aset baru: 3,5 dan kejelasan presentasi: 3,6). Sebagian peserta pada awalnya mengalami kebingungan ketika rencana bisnis yang telah disusun tiba-tiba tidak lagi relevan,

namun secara bertahap mereka belajar menilai ulang aset yang dimiliki dan menyusun proposisi nilai baru yang lebih adaptif

Pada sesi 3 yaitu bagian visualisasi Pitch Deck terakhir yaitu dimana peserta diminta untuk menunjukkan antusiasme tinggi dalam menyusun ulang narasi bisnis pascapivot ke dalam bentuk visual menggunakan aplikasi kecerdasan buatan. Aktivitas ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap model bisnis akhir yang telah mereka rumuskan, tetapi juga memperkenalkan keterampilan

literasi digital yang relevan dengan tuntutan dunia kerja dan wirausaha masa kini. seluruh 8 kelompok berhasil menghasilkan satu lembar infografis atau slide presentasi berbasis AI dalam waktu yang ditetapkan. Rata-rata skor peer voting pada sesi ini mencapai 4,1 dari skala 5, merupakan skor tertinggi dibandingkan dua sesi sebelumnya, menunjukkan bahwa sesi ini mendapat respons paling positif dari peserta. Berikut ini adalah table untuk perbandingan kondisi pembelajaran kewirausahaan sebelum dan sesudah kegiatan.

**Tabel 2.** Perbandingan Kondisi Pembelajaran Kewirausahaan Sebelum dan Sesudah

| Aspek                             | Sebelum Kegiatan                   | Sesudah Kegiatan                                            |
|-----------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| Metode pembelajaran kewirausahaan | Ceramah dan day/bazar              | Simulasi bisnis berbasis game card                          |
| Pengalaman manajemen risiko       | Belum ada (0 dari 60 siswa)        | 87,5% kelompok berhasil melakukan pivot mandiri             |
| Rata-rata skor presentasi bisnis  | Tidak terukur (tidak ada simulasi) | 3,8/5 (Sesi 1); 3,6/5 (Sesi 2); 4,1/5 (Sesi 3)              |
| Penggunaan AI dalam kewirausahaan | Belum diperkenalkan                | Seluruh kelompok (100%) menghasilkan pitch deck berbasis AI |

Aktivitas ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap model bisnis akhir, tetapi juga memperkenalkan

keterampilan literasi digital yang relevan Berikut ini adalah foto-foto kegiatan simulasi bisnis yang telah dilaksanakan.



**Gambar 4.** Foto Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

#### 4. PEMBAHASAN

Temuan kegiatan ini memperkuat sekaligus melengkapi hasil-hasil pengabdian sejenis yang telah dilaksanakan sebelumnya. Pengabdian yang telah dilakukan oleh [5] menemukan bahwa pendekatan berbasis simulasi efektif meningkatkan motivasi dan kesiapan berwirausaha siswa SMA Widya Gama, namun simulasi yang digunakan masih berbentuk studi kasus tertulis tanpa elemen kejutan pasar yang dinamis. Kemudian pengabdian yang dilaksanakan oleh [7] menunjukkan bahwa simulasi bisnis berbasis aplikasi digital *Two Point Hospital* mampu meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan bisnis siswa di lima sekolah menengah dengan tingkat kepuasan tinggi, tetapi pendekatan tersebut membutuhkan perangkat lunak berlisensi yang tidak selalu tersedia secara merata di setiap sekolah. Pengabdian terakhir yang dilaksanakan oleh [6] memperlihatkan efektivitas simulasi usaha mikro berbasis produksi nyata dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar kewirausahaan siswa, namun penekanan utamanya berada pada proses produksi dan pemasaran, bukan pada manajemen risiko akibat ketidakpastian pasar.

Dibandingkan dengan ketiga pendekatan yang telah dilakukan pada kegiatan Pengabdian sebelumnya, simulasi berbasis business game card yang dilaksanakan di SMA Dian Harapan menempatkan elemen Kartu Krisis sebagai inti pembelajaran, sehingga peserta tidak hanya belajar merancang dan menjalankan bisnis, tetapi juga secara eksplisit dilatih untuk menghadapi dan meminimalkan

dampak risiko yang muncul secara tiba-tiba. Pendekatan berbasis kasus yang diletakkan pada beberapa kartu fisik ini juga relatif berbiaya rendah dan tidak bergantung pada ketersediaan perangkat lunak berlisensi, sehingga berpotensi lebih mudah direplikasi oleh guru dan murid di sekolah lain, sejalan dengan pandangan Barišić dan Prović (2014) yang dikutip oleh [7] mengatakan bahwa simulasi bisnis, baik digital maupun non-digital, sama-sama berperan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif selama dirancang untuk menghadirkan pengalaman pengambilan keputusan yang realistis. Integrasi sesi visualisasi pitch deck yang diciptakan berbasis AI pada tahap akhir kegiatan turut menjadi nilai tambah yang membedakan model ini dari kegiatan pengabdian sejenis sebelumnya, karena secara langsung menghubungkan keterampilan kewirausahaan konvensional dengan literasi teknologi AI yang semakin relevan bagi generasi muda saat ini.

Secara keseluruhan capaian kegiatan ini konsisten dengan temuan Rogmans dan Abaza (2019), sebagaimana dirujuk oleh [7], bahwa permainan simulasi bisnis berdampak positif terhadap keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, karena menghadirkan konsekuensi langsung dari setiap keputusan yang diambil. Mekanisme kompetisi antarpeserta dan sistem poin yang diterapkan dalam permainan kartu ini turut memperkuat motivasi intrinsik siswa untuk berpikir kritis dan strategis, sejalan dengan prinsip gamifikasi dalam pembelajaran yang juga ditekankan

sebagai faktor yang meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik [8][9][14][20]. Berikut ini adalah foto

kegiatan pitch deck dari siswa yang sudah menyelesaikan simulasi bisnisnya.



**Gambar 5.** Kegiatan *Pitch Deck*

## 5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan simulasi bisnis berbasis business game card bagi siswa kelas XII SMA Dian Harapan, Tangerang, berhasil memperkenalkan media pembelajaran kewirausahaan alternatif yang lebih kontekstual dibandingkan metode konvensional berbasis teori dan praktik selling day atau bazar semata. Melalui rangkaian sesi Peluncuran Bisnis, Guncangan Pasar dan Pivot, serta Visualisasi Pitch Deck Berbantuan AI, peserta memperoleh pengalaman langsung dalam merancang model bisnis dari sumber daya yang dimiliki, sekaligus dilatih untuk mengidentifikasi dan meminimalkan risiko ketika dihadapkan pada kejadian di luar perhitungan. Pendekatan ini terbukti mampu menumbuhkan pemahaman siswa mengenai manajemen risiko dan kemampuan berpikir adaptif, sekaligus memperkenalkan keterampilan literasi

digital melalui pemanfaatan kecerdasan buatan dalam presentasi bisnis [16].

Untuk keberlanjutan program, disarankan agar SMA Dian Harapan mengintegrasikan simulasi business game card ini ke dalam kegiatan ekstrakurikuler kewirausahaan secara berkala setiap semester, sebagai pelengkap kegiatan selling day yang telah berjalan. Pengembangan lebih lanjut juga dapat dilakukan dengan memperkaya variasi skenario Kartu Masalah dan Kartu Krisis agar relevan dengan konteks industri lokal, serta melibatkan pelaku usaha atau alumni sebagai mentor pada sesi presentasi akhir, sebagaimana direkomendasikan oleh kegiatan pengabdian sejenis sebelumnya. Pengembangan versi digital dari permainan ini juga dapat dipertimbangkan pada penelitian dan pengabdian selanjutnya untuk memperluas jangkauan dan mempermudah replikasi di sekolah-sekolah lain.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Atas terlaksananya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini penulis mengajukan terima kasih kepada seluruh pihak terkait yang sudah mendukung kegiatan tersebut. Terutama

kepada pihak sekolah Dian Harapan yang sudah memberikan kami kesempatan untuk melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Siswa-Siswa.

## REFERENSI

- [1] Pradila, N.A.A.R. "Pendidikan Kewirausahaan: Konsep, Karakteristik, dan Implikasinya terhadap Kemandirian Generasi Muda." *Journal of Islamic Economic*, vol. 5, no. 2, Mar. 2026. doi: <https://doi.org/10.26618/4kk81869>
- [2] Susilaningsih, S. "Pendidikan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi: Pentingkah untuk Semua Profesi?" *Jurnal Economia*, vol. 11, no. 1, pp. 1–14, Apr. 2025. doi: <https://doi.org/10.21831/economia.v11i1.7748>
- [3] Grinitha, V.J. "Penguatan Kompetensi Kewirausahaan Siswa SMA Negeri 5 Lubuklinggau melalui Program Edukasi dan Simulasi Usaha Mikro." *Jurnal PKM Linggau*, vol. 5, no. 1, pp. 59–65, Jun. 2025. doi: <https://doi.org/10.55526/pkml.v5i1>
- [4] Priyanto, E. et al. "Peningkatan Kesiapan Berwirausaha Siswa melalui Pelatihan Strategi Inovatif Siswa SMA Widya Gama Kota Malang." *Jurnal Abdimas Jayanegara*, vol. 3, no. 2, pp. 34–45, Dec. 2025. Link akses: <https://jurnal.stiekn.ac.id/index.php/jasi/article/view/820>
- [5] Krisnawati, N., Mbouw, E., & Salem, S. "Meningkatkan Keterampilan Wirausaha Siswa Sekolah Menengah melalui Pelatihan Bisnis Simulasi di Wilayah Jakarta dan Tangerang." *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 5, no. 2, pp. 155–160, Jun. 2021. doi: <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v5i2.2573>
- [6] Zamzani, Zainudin, Samuel Kai Wah Chu, Muhammad Shujahat, Corinne Jacqueline Perera. "The Impact of Gamification on Learning and Instruction: A systematic review of empirical evidence." *Educational Research Review*, vol. 30, 2020. doi: <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>
- [7] Munawar, M., Suryanto, T., & Dewi, R. "Penerapan Metode Gamifikasi dalam Pembelajaran Kewirausahaan untuk Meningkatkan Motivasi Berwirausaha Siswa SMK." *Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol. 12, no. 1, pp. 45–56, 2022. doi: <https://doi.org/10.55583/jkip.v7i4.2193>
- [8] Mislia, Dodi Setiawan Riatmaja, Trisna Rukhmana, Al Ikhlas, Heru Widoyo, & Nurwanto Nurcahyo. "Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa". *Edu Research*, 6(1), 461-470 2025. doi: <https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.547>

- [9] Raharjo et al. "The use of game-based learning to increase student engagement". *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299-310. 2024. doi: <https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v1i3.30>
- [10] Permana, N, S. "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native." *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, vol. 22, no. 2. 2022. doi: <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433>
- [11] Hartati, S & Makarim, Siti, A. "Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning dalam Pendidikan Kewirausahaan di SMA Serba Bakti". *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Multidisiplin*. Vol 2, No. 2. 2025. doi: <https://doi.org/10.70134/jupenge.n.v2i2.442>
- [12] Manalu, C, L, N. Et al. Pengembangan Keterampilan Kewirausahaan di Sekolah Menengah (Mengidentifikasi cara-cara efektif untuk mengembangkan keterampilan kewirausahaan di kalangan siswa sekolah menengah). *Future Academia: The Journal of Multidisciplinary Research on Scientific and Advanced*. Vol. 2. No. 4. 2024. doi: <https://doi.org/10.61579/future.v2i4.265>
- [13] Bahri, Asep, Saepul & Herliana, Khotimah. "Peran Pendidikan Kewirausahaan Dalam Membangun Karakter dan Kemandirian Siswa". *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 10 No. 04. 2025. doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36206>
- [14] Rahmi, W. Analytical Study of Experiential Learning: Experiential Learning Theory in Learning Activities". *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 5. No. 2. 2024. doi: <https://doi.org/10.62775/edukasi.a.v5i2.1113>
- [15] Permana, Natalis, S." Game Based Learning sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran bagi Generasi Digital Native". *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*. Vol. 22. No. 2. 2022. doi: <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i2.433>
- [16] Fitanti, S, Y et al. "Optimization of Digital Game Media in Game-Based Learning to Enhance Critical Thinking Skills in Science Learning". *JPPS: Jurnal Penelitian Pendidikan Sains*. Vol 14. No. 2. 2025. doi: <https://doi.org/10.26740/jpps.v14n2.p227-242>
- [17] Safitri, R, R et al. The Impact of Game-Based Learning on Student Competencies in Science: A Systematic Review. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol 10. No 1. 2025. doi: <https://doi.org/10.24832/jpnk.v10i1.5188>
- [18] Sugianto, Hendi. "Game-Based Learning in Enhancing Learning Motivation". *International Journal of Instructional Technology*. *International Journal of Instructional Technology*. Vol 2. No 1. 2023. doi: <https://doi.org/10.24832/jpnk.v10i1.5188>

- <https://doi.org/10.33650/ijit.v2i1.9324>
- [19] Yulistiyani, S, S et al. "Game-Based Learning as an Interactive Learning Media in English Classroom". Wiralodra English Journal. Vol 3. No. 2. 2025. doi:
- <https://doi.org/10.31943/wej.v9i2.360>
- [20] Alwi, R et al. "The Urgency of Entrepreneurship Education in Shaping an Independent Generation". Vol 3 No 1. 2026. doi: <https://doi.org/10.62567/micjo.v3i1.2083>