

PEMBELAJARAN ENTREPRENEURSHIP GUNA MENUMBUHKAN INTENSI BERWIRAUSAHA PADA SISWA SISWI SMA TRIKARYA SURABAYA

Aurelia Sugita Tjandra, Irantha Hendrika Kenang, Stefanie Jesselyn Setiajie,
Rossella Lianna Himawan, Britney Sherleen Poogoh
Universitas Ciputra Surabaya
Citraland CBD Boulevard, Made, Kec. Sambikerep, Surabaya, Jawa Timur

Abstrak: Pendidikan *entrepreneurship* harus diajarkan sedari dini mengingat fakta di lapangan yang menunjukkan peningkatan jumlah pengangguran dan keterbatasan lapangan pekerjaan. Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut adalah melalui pembelajaran *entrepreneurship*. Siswa di SMA Tri Karya diajarkan cara memulai sebuah bisnis yang berfokus pada identifikasi masalah yang ada di masyarakat sekitar mereka, kebutuhan yang timbul dari permasalahan tersebut hingga peluang bisnis yang tercipta. Metode menggunakan studi kasus yang kemudian dieksplorasi oleh siswa dan diakhiri dengan presentasi ideasi bisnis.

Kata kunci: berwirausaha, permasalahan, kebutuhan, peluang

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu dari 40 lebih negara berkembang di Asia dengan julukan macan Asia. Berdasarkan hasil survei angkatan kerja nasional atau Sakernas per tahun 2021, menunjukkan bahwa Negara Indonesia telah mengalami era bonus demografi di mana usia produktif bekerja yaitu 15–64 tahun telah mendominasi jumlah penduduk di dalam negeri. Hal ini juga didukung oleh hasil sensus penduduk 2021 yang mencatat 276.4 juta jiwa di Indonesia. Penduduk yang dominan adalah dari generasi Z yaitu 68.6 juta jiwa tercatat dari 31 Desember 2021 sebesar 27,94% dari total penduduk Indonesia. Pada tahun 2021 berdasarkan survei angkatan kerja nasional atau Sakernas menyebutkan kontribusi tertinggi pada angkatan kerja nasional pada tahun kedua pandemi adalah generasi milenial yang berumur 24–39 tahun sebesar

37,40% dan generasi X yang berumur 40–55 tahun sebesar 34,60%.

Pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia sejak awal tahun 2020 membuat jumlah angka pengangguran meningkat. Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat peningkatan pengangguran terbesar terjadi pada kelompok anak muda yang berusia 20–29 tahun. TPT atau tingkat pengangguran terbuka pada penduduk usia 20–24 tahun sebesar 18,54% pada Desember 2021. Jika dilihat dari segi edukasi dan pendidikan tingkat pengangguran tertinggi banyak dialami oleh lulusan SMA, SMK, dan perguruan tinggi di universitas. TPT dari lulusan SMA selalu naik seiring jalannya tahun mulai dari 6.69% pada 2020 menjadi 8.55% pada 2021, dari lulusan SMK juga naik dari 8.42% menjadi 11.56% serta perguruan tinggi naik dari 5.7% menjadi 7.13%. banyak peneliti telah melakukan riset terhadap bagaimana cara untuk menurunkan tingkat pengangguran di Indonesia, lalu *entre-*

*Corresponding Author.

e-mail: atjandra03@student.ciputra.ac.id

preneurship menjadi salah satunya. Penelitian membuktikan bahwa perusahaan besar lebih baik mempekerjakan orang asing dalam bidang pekerjaan yang sulit dikarenakan tingkat edukasi SDM di Indonesia yang kurang, 6 dari 10 orang tidak melanjutkan edukasi ke perguruan tinggi. *Entrepreneurship* diharapkan akan menciptakan lapangan kerja yang lebih luas, variatif, dan konsisten di dalam industrinya masing-masing. *Entrepreneurship* juga diharapkan untuk menumbuhkan rasa dan minat kewirausahaan sejak dini ketika pendidikan masih di tempuh di sekolah. Dengan *entrepreneurship* manfaat yang dapat diperoleh dan menjadi pedoman bagi generasi muda yang kreatif dan inovatif.

Khususnya pada masa pandemi Covid diperlukan upaya yang lebih untuk memberi edukasi dan pendidikan *entrepreneurship* yang mendukung pembangunan karakter bagi pelajar sehingga memiliki jiwa yang inovatif. Pengertian *entrepreneurship* itu sendiri menurut Thomas W. Zimmerer, *entrepreneurship* (kewirausahaan) adalah penerapan kreativitas dan keinovasian untuk memecahkan permasalahan dan upaya memanfaatkan peluang-peluang yang dihadapi orang setiap hari (Thomas, 2008).

Entrepreneurship adalah sebuah ilmu dasar yang penting untuk dimiliki oleh semua siswa-siswi Indonesia guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia. Proses kegiatan

pembelajaran *entrepreneurship* ini akan dilakukan dengan mengenalkan dan mengajar siswa/siswi secara bertahap yang akan di bagi menjadi empat fase yang akan dilaksanakan setiap minggu.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan dari kegiatan pembelajaran ini dilakukan pada hari Rabu, 26 Oktober 2022 berlokasi di SMA Trikarya Surabaya. Kegiatan pembelajaran ini dihadiri oleh siswa-siswi OSIS SMA Tri Karya yang berasal dari kelas XI dan XII.

Pembelajaran dilakukan dengan materi cara memulai bisnis oleh pemateri yang telah memiliki bisnis *food and beverages industry*. Kemudian, dilanjutkan dengan diskusi serta *study case*. Pemateri memberikan contoh nyata proses inisiasi bisnis agar para *audients* dapat lebih paham mengenai proses awal mula memulai sebuah bisnis.

Adapun tahapan inisiasi bisnis yang diajarkan kepada peserta adalah sebagai berikut.

1. Identifikasi *problem*
2. Identifikasi *needs*
3. *Finding opportunity*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketika pelaksanaan IBM Goes to School di SMA Trikarya, peserta sangat bersemangat dan mempunyai antusias yang cukup tinggi untuk



Gambar 1 Proses Pembelajaran Entrepreneurship di SMA Trikarya Surabaya



Gambar 2 Proses Diskusi Study Cases Siswa-Siswi SMA Trikarya Surabaya

mengikuti pembelajaran ini. Materi yang dibawa tentu mengenai *entrepreneurship* yang membahas bagaimana langkah awal dalam membuat sebuah bisnis.

Kegiatan pembelajaran entrepreneurship ini membawa materi mengenai PNO (*problem, needs* dan *opportunity*), berikut penjelasan lebih terperinci.

1. *Problem*

Untuk membangun sebuah bisnis yang sukses, tentu harus bisa menjawab atau memberi solusi terhadap sebuah permasalahan yang ada. Sebelum memulai bisnis ada baiknya untuk mencari terlebih dahulu permasalahan yang dialami oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari yang masih belum terpecahkan. Dalam poin ini bisa dilakukan riset untuk mencari informasi terkait permasalahan yang ada atau dihadapi oleh siswa-siswi SMA Trikarya Surabaya.

2. *Needs*

Setelah mengetahui permasalahan apa yang dialami oleh masyarakat, barulah peserta diminta untuk mencari solusi dari masalah yang ada. Tentunya ide bisnis yang muncul harus menjawab mengenai kebutuhan masyarakat. Kebutuhan masyarakat yang diperlukan akan dikemas dalam bentuk inovasi baik

barang maupun jasa untuk membantu para calon konsumen untuk memecahkan permasalahan yang ada.

3. *Opportunity*

Setelah mengetahui permasalahan dan apa yang menjadi kebutuhan masyarakat, peserta diminta untuk memikirkan dan menuliskan ide bisnis apa yang muncul untuk menyelesaikan permasalahan dan kebutuhan yang ada. Pada tahap ini, pemateri juga memberikan beberapa contoh *study cases* untuk membantu peserta memahami proses ideasi bisnis.

Selain aktivitas tersebut, para siswa juga mengajukan beberapa pertanyaan terkait dengan realitas lapangan dalam bisnis, seperti permasalahan yang terjadi dalam sebuah bisnis baik secara internal maupun eksternal, cara penyelesaian jika ada sebuah masalah yang terjadi, dan sistem pembagian tugas pada saat sebuah bisnis dimulai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, dan seluruh siswa-siswi SMA Trikarya Surabaya yang sudah aktif berpartisipasi selama program PKM pembelajaran *entrepre-*

neurship ini berlangsung. Terima kasih juga kepada program studi IBM RC Universitas Ciputra yang sudah mendukung dari segi pendanaan untuk terlaksananya kegiatan ini.

KESIMPULAN

Dari hasil pembelajaran entrepreneurship ini siswa-siswi SMA Trikarya kini mampu mengidentifikasi masalah dan melihat kebutuhan serta peluang untuk memulai sebuah bisnis. Penyampaian materi dari narasumber yang usianya tidak terpaut jauh dengan mereka dan sudah memiliki bisnis sendiri sedari muda mampu meningkatkan antusiasme dan semangat dari siswa-siswa SMA Trikarya Surabaya untuk optimis dan memulai bisnis sejak dini.

DAFTAR RUJUKAN

(n.d.). Informasi terbaru seputar penanganan Covid-19 di Indonesia oleh Pemerintah. Covid19.go.id. Retrieved November 22, 2022, from <https://covid19.go.id/>.

Apa itu Entrepreneurship – Business Creation. (2020, April 22). BINUS Business School. Retrieved November 22, 2022, from <https://bbs.binus.ac.id/business-creation/2020/04/apa-itu-entrepreneurship/>.

- A. Saragih, R. (2017, December 2). *Jurnal Kewirausahaan*. Neliti. Retrieved November 22, 2022, from <https://media.neliti.com/media/publications/223703-membangun-usaha-kreatif-inovatif-dan-ber.pdf>.
- Badan Pusat Statistik.* (2021, February 26). Badan Pusat Statistik. Retrieved November 22, 2022, from <https://www.bps.go.id/publication/2021/02/26/938316574c78772f27e9b477/statistik-indonesia-2021.html>.
- BPS: Tingkat Pengangguran Anak Muda Semakin Tinggi Saat Pandemi.* (2021, August 31). Databoks. Retrieved November 22, 2022, from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/08/31/bps-tingkat-pengangguran-anak-muda-semakin-tinggi-saat-pandemi>.
- Sienatra, K. B. & Padmalia, M. (2022, 08 19). *Pembelajaran Entrepreneurship dengan Metode Design Thinking pada Siswa Siswi SMAK Frateran Surabaya.* <https://doi.org/10.31004/covit.v2i2.6158>.
- Sienatra, K. B. & Vanessa. (2020, March). Of Effects of Entrepreneurship Education as an Entrepreneurial Personality Trait Model under Entrepreneurial Intention for the Future in Surabaya. Retrieved November 22, 2022, from <https://journal.uc.ac.id/index.php/JEE/article/view/1191/1097>.