

Anthology 2015 - SBL

by Soetam Rizky Wicaksono

Submission date: 10-Mar-2020 11:42AM (UTC-0500)

Submission ID: 1273061377

File name: ANTHOLOGY-2015-Final.docx (277.75K)

Word count: 1821

Character count: 11859

TERAPAN SIMULATION BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MATERI WIRAUSAHA

6

Soetam Rizky Wicaksono^{1*}

¹ Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ma Chung

* Email: soetam.rizky@machung.ac.id

Abstract

Instructional learning in course which contain entrepreneurship material is not as easy as it seem. Since that entrepreneurship covered complex situation and need real case study rather than theoretical explanation inside classroom. Thus, the need of improved instructional learning is arising. One of good method that has been proven empirically can handle complex situation is simulation-based learning (SBL). This study focus on how to implement SBL in course which contain entrepreneurship. Case study took "IT for Marketing" course as its sample as students create real online website and also startup planning in their marketing strategy. Implementation included on how they create online website, creating facebook ads and measuring the result. The result of SBL implementation has already assumed successful based upon students improvisation result and also their feedback using internal survey. However, better quantitative measurement still needed in order to find which variable is most taking effect for future research.

Keywords: *Simulation Based Learning, Entrepreneurship, IT for Marketing*

1. Pendahuluan

Pembelajaran kewirausahaan di lingkup perguruan tinggi saat ini menjadi suatu hal yang menjadi *semi* wajib untuk diterapkan. Universitas Ma Chung dalam lingkup ini juga mewajibkan semua program studi untuk melakukan pembelajaran kewirausahaan.

Proses pembelajaran kewirausahaan merupakan sebuah tantangan tersendiri, baik dari sisi dosen maupun mahasiswa. Hal ini diakibatkan masih kurangnya dosen yang secara langsung terlibat di dalam sebuah bidang wirausaha sehingga menjadikan proses

pembelajaran menjadi wahana penyampaian teori yang membosankan. Sehingga pada akhirnya mahasiswa hanya mengasumsikan mata kuliah yang berkaitan dengan kewirausahaan menjadi sebuah syarat yang harus ditempuh untuk kelulusan, bukan sebagai sebuah pembelajaran yang dapat dimanfaatkan pada saat telah menjadi sarjana.

Karenanya dibutuhkan metode alternatif di dalam penyampaian materi mata kuliah yang berkaitan dengan kewirausahaan agar mahasiswa menjadi lebih terlibat di dalam proses pembelajaran dan tidak lagi menjadikan mata kuliah tersebut hanya sebagai syarat kelulusan. Salah satu metode yang dianggap lebih baik dalam melakukan pembelajaran di perguruan tinggi adalah dengan melakukan simulasi dari kenyataan ke dalam ruang kelas atau laboratorium (Rai, et al., 2014; Lightweis, 2014). Hal ini telah terbukti mampu menjembatani proses pembelajaran materi yang mengarahkan mahasiswa ke jenis profesi menjadi lebih baik dan mudah.

Kekuatan pembelajaran dengan menggunakan simulasi dapat dirasakan untuk materi pembelajaran yang bersifat kompleks dan meminimalkan risiko dari hasil pembelajaran (Salas, et al., 2009). Di dalam lingkup makalah ini adalah mata kuliah yang didalamnya mengikutsertakan pembelajaran kewirausahaan. Yakni pada saat simulasi tidak akan membuat mahasiswa mengalami kerugian, namun dapat merasakan kompleksitas rintisan bidang kewirausahaan secara nyata.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka telaah yang dilakukan di dalam makalah ini meliputi terapan *simulation-based learning* dengan studi kasus di lingkup Universitas Ma Chung Malang. Terapan dilakukan pada mata kuliah *IT for marketing* yang diselenggarakan pada semester gasal 2014-2015 untuk program studi Manajemen.

Hasil dari terapan telaah yang dilakukan pada akhirnya diharapkan dapat menjadi panduan di masa mendatang untuk pembentukan kerangka proses pembelajaran mata kuliah yang didalamnya terdapat unsur kewirausahaan. Sehingga pembelajaran kewirausahaan tidak hanya menjadi proses rutin dan pemenuhan kewajiban, namun dapat benar-benar mengarahkan mahasiswa untuk dapat memahami dan menerapkan hasil pembelajaran.

2. *Simulation-Based Learning (SBL)*

Simulasi sebagai dasar dari *Simulation-Based Learning* didefinisikan sebagai imitasi atau tiruan dari keadaan nyata, kondisi dari sebuah permasalahan atau proses (Fanning & Gaba, 2009). Pembelajaran dengan SBL dapat dilakukan dengan beragam cara, baik dengan menggunakan proses yang membutuhkan TI ataupun dengan membuat lingkungan yang seakan-akan nyata di dalam proses pembelajaran.

Prinsip pertama dari SBL adalah adanya siklus yang menjadikan proses pembelajaran menghasilkan pemahaman dari proses eksperimen yang dilakukan (Aldrich, 2015). Lingkungan yang diciptakan untuk pelaksanaan SBL tidak boleh membiarkan pelakunya terjebak dalam permainan *free play* yang pada akhirnya akan menjadikan tujuan pembelajaran menjadi bias. Sehingga perlu adanya *guided instruction* atau tuntunan yang jelas di dalam pelaksanaan simulasi agar tujuan dapat tercapai pada waktu yang telah ditentukan.

Prinsip kedua adalah SBL merupakan bagian dari *experiential learning* yang didalamnya harus melibatkan pengalaman secara lengkap, observasi dengan refleksi, abstraksi dari konsep serta eksperimen secara aktif (Fanning & Gaba, 2007). Sehingga hasil dari SBL dapat menjadikan proses pembelajaran menghasilkan proses identifikasi masalah secara tepat dan meningkatkan kemampuan improvisasi di masa mendatang setelah pembelajaran usai.

Berdasarkan kedua prinsip utama tersebut, maka terapan SBL di dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran mata kuliah dapat menjadikan mahasiswa lebih mampu dan mau menerapkan kewirausahaan di kehidupan nyata. Begitu pula dengan pengalaman dari hasil SBL dapat menjadikan kemampuan identifikasi masalah awal yang kerap menjadi hambatan bagi mahasiswa dapat teratasi.

3. Proses SBL

Mata kuliah *IT for marketing* didalamnya merupakan modifikasi dari mata kuliah *Sistem Informasi Manajemen* yang kemudian dikhususkan untuk mahasiswa yang mengambil konsentrasi manajemen pemasaran. Sesuai dengan pengkhususan tersebut, maka tujuan utama dari mata kuliah tersebut adalah pemanfaatan teknologi informasi (TI) di dalam proses pemasaran.

Pemanfaatan TI saat ini di bidang pemasaran sangat luas dan beragam, namun pengajaran paling sederhana dan nyata adalah dengan membawa mahasiswa ke dalam simulasi di dunia nyata. Simulasi tersebut haruslah sederhana namun dapat memberikan situasi yang dapat membawa proses pembelajaran seperti dalam keadaan yang sesungguhnya (Fanning & Gaba, 2009). Simulasi tersebut dilakukan dengan pemberian tugas kepada mahasiswa untuk melakukan pembuatan situs daring (*online website*) dari sebuah perusahaan kecil menengah yang ada di kota Malang.

Pemberian tugas tersebut didalamnya meliputi pembuatan situs di lingkup hosting gratis dengan menggunakan media *e-commerce* secara instan di situs www.weebly.com. Pemilihan situs *weebly* dilakukan dengan pertimbangan kecepatan registrasi yang ada di dalam situs tersebut, sekaligus mempermudah mahasiswa dalam memulai proses simulasi.

Pertimbangan lainnya adalah kemampuan *weebly* yang dapat melakukan pembuatan situs dengan metode *drag and drop* sehingga tidak lagi membutuhkan kemampuan teknis didalamnya. Termasuk didalamnya adalah kemampuan *e-commerce builder* yang dapat secara otomatis membuat simulasi *shopping cart* untuk transaksi secara *online* atau daring. Akibatnya, mahasiswa dapat lebih fokus terhadap simulasi pemasaran yang menjadi poin utama di dalam pengerjaan tugas. Tampilan fitur *drag and drop* secara lebih jelas dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Editor Weebly

Sebelum proses pembuatan situs dilakukan, diberikan tugas kepada mahasiswa untuk melakukan simulasi perhitungan investasi pembuatan situs jika diasumsikan bahwa usaha tersebut harus dapat

menjadi *sustain* atau mampu berkelanjutan hingga jangka waktu minimal lima tahun. Hasil dari simulasi perhitungan tersebut kemudian dipresentasikan untuk menjadi dasar dari kehati-hatian mahasiswa dalam menentukan harga produk serta strategi pemasaran yang dilakukan.

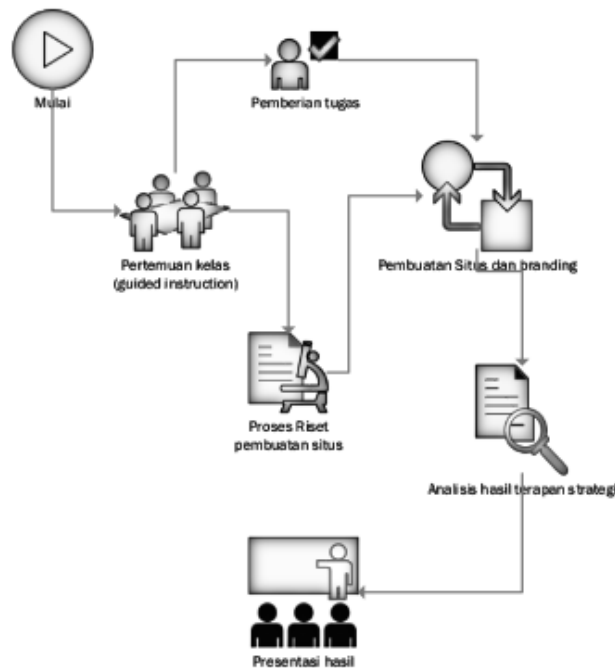
Proses berikutnya dari terapan SBL adalah dengan melakukan pemasangan iklan secara simultan. Pemasangan iklan sebagai bagian dari strategi pemasaran yang dilakukan, diawali dengan proses *branding* yang didalamnya terdapat pembuatan visi-misi, logo serta *banner* yang akan digunakan sebagai ikon di dalam pemasangan iklan dan pembuatan situs secara daring.

Hasil dari proses *branding* tersebut selanjutnya menjadi dasar pelaksanaan SBL di jejaring sosial yakni pemasangan iklan secara nyata. Pemasangan iklan dilakukan di jejaring sosial yang diasumsikan terbesar dan paling berpengaruh yaitu *facebook*. Sebagai terapan dari SBL, maka dilakukan pembuatan *fan pages* di dalam *facebook* dengan implementasi hasil pembuatan *banner* serta logo yang telah dibuat sebelumnya.

Hasil dari pembuatan tersebut pada akhirnya menjadi dasar untuk melakukan pemasangan iklan pada jejaring sosial atau *facebook ads* dengan menggunakan nominal uang minimal sebagai syarat dari proses pemasangan. Persyaratan minimal tersebut diharapkan menjadi batasan dari mahasiswa untuk tidak melakukan manipulasi di dalam proses SBL. Pengukuran hasil pemasangan iklan tersebut berdasarkan dari pemantauan *insight* dari *fan pages* sebagai hasil kuantitatif efek strategi pemasaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan urutan proses yang telah dilakukan tersebut, maka proses simulasi menjadi wirausaha dari sisi pemasaran awal secara digital dapat didapatkan mahasiswa berdasarkan pengalaman nyata. Sesuai dengan prinsip utama dari SBL yang menekankan pada improvisasi, mahasiswa pada saat proses pemasangan iklan dan pengukuran hasil pada akhirnya juga melakukan improvisasi demi mencapai target yang diinginkan dari strategi pemasaran yang dijalankan.

Secara lebih singkat dan jelas, urutan dari proses SBL di dalam mata kuliah tersebut digambarkan pada diagram alir kerja (*workflow*) berikut:



Gambar 2. *Workflow* Proses SBL

4. Hasil

Berdasarkan hasil pengamatan dari pelaksanaan SBL, maka mahasiswa dari kelas tersebut telah mampu secara utuh melakukan pembuatan situs secara daring serta melakukan implementasi dari strategi pemasaran ke dalam jejaring sosial yang telah ditugaskan. Hal tersebut merupakan sebuah hasil yang diasumsikan optimal, mengingat bahwa mahasiswa yang melaksanakan tidak memiliki latar belakang pendidikan TI, dan langsung melakukan proses simulasi secara langsung, namun dengan bimbingan yang dilakukan di dalam laboratorium komputer.

Sedangkan berdasarkan hasil ⁹ angket internal yang telah disebar, mayoritas mahasiswa merasa puas dengan proses pembelajaran yang telah dilakukan di dalam kelas dan juga laboratorium. Hal tersebut dikemukakan karena mereka merasakan pengalaman baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya dan merasa bahwa proses pembelajaran mata kuliah yang didalamnya terdapat materi kewirausahaan dapat dilaksanakan secara digital dan mengoptimalkan penggunaan internet. Sehingga pada akhirnya mereka dapat menjadi lebih nyaman karena internet yang digunakan

sehari-hari untuk kesenangan dapat menjadi lebih bermanfaat setelah perkuliahan selesai dilaksanakan.

Hal lain yang menjadi hasil pengamatan adalah improvisasi yang dilakukan oleh mahasiswa ternyata jauh lebih baik dari yang diharapkan. Proses pembuatan logo dan *banner* dari studi kasus usaha yang dijalankan sangat baik jika mengingat ketiadaan latar belakang desain grafis dari para mahasiswa. Hal tersebut membuktikan bahwa proses SBL secara utuh dapat merangsang mahasiswa untuk menjadi lebih baik karena keadaan yang mirip dengan dunia nyata serta observasi langsung yang mereka hadapi.

5. Kesimpulan dan Saran

Proses pembelajaran mata kuliah yang didalamnya mengandung unsur kewirausahaan bukan merupakan hal yang mudah untuk diterapkan. Terdapat beragam metode yang dapat digunakan untuk lebih mengoptimalkan hasil belajar mahasiswa sehingga tidak lagi mengasumsikan mata kuliah tersebut hanya sebagai syarat kelulusan.

Proses pembelajaran dengan menggunakan SBL pada studi kasus ini telah terbukti dapat membantu dan lebih mengoptimalkan hasil belajar yang diharapkan. Hasil tersebut juga mencakup kemampuan mahasiswa untuk melakukan improvisasi demi mendapatkan target yang diinginkan dan kepuasan subyektif dari hasil simulasi yang telah dijalankan.

Namun demikian, terapan SBL masih harus ditelaah lebih lanjut untuk kondisi kelas yang berbeda, meskipun pada mata kuliah yang sama. Selain itu, disarankan pula agar penerapan SBL dapat lebih terintegrasi dengan mata kuliah yang lain sehingga tidak terkesan berdiri sendiri dan hanya menjadi terapan temporer dalam satu mata kuliah.

Hasil dari terapan SBL juga disarankan untuk diuji ulang dengan metode kuantitatif demi mendapatkan hasil analisis yang lebih akurat. Sehingga di penelitian mendatang bisa didapatkan variabel yang berpengaruh dan menjadikan terapan SBL, khususnya untuk ruang lingkup kewirausahaan, menjadi lebih baik lagi.

Kepustakaan

- 7
5 drich, C., 2015. *A Field Guide to Educational Simulations*. s.l.:ASTD.
- Fanning, R. & Gaba, D., 2009. Simulation-Based Learning as Education
4 Tool. In: *Anesthesia Informatics*. New York: Springer, pp. 459-479.
- Fanning, R. M. & Gaba, D., 2007. The Role of Debriefing in Simulation-
3 Based Learning. *Simulation in Healthcare*, 2(1), pp. 1-11.
- Lightweis, S., 2014. Bridging the Gap between Accounting Students
and the Profession: A Case Study. *Higher Education Studies*, 4(5),
1 pp. 18-27.
- Rai, S., Gaikwad, A. T. & Kulkarni, R., 2014. A Research Paper on
Simulation Model for Teaching and Learning Process in Higher
Education. *International Journal of Advanced Computer
2 Research*, 4(15), pp. 582-587.
- Salas, E., Wildman, J. L. & Piccolo, R. F., 2009. Using Simulation Based
Training to Enhance Management Education. *Academy of
Management Learning and Education*, 8(4), pp. 559-573.

Anthology 2015 - SBL

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to University of Bedfordshire Student Paper	2%
2	ijecm.co.uk Internet Source	1%
3	Submitted to Griffith College Dublin Student Paper	1%
4	ueaeprints.uea.ac.uk Internet Source	1%
5	Submitted to Victoria University Student Paper	1%
6	M Susilowati, M Ahsan, Y Kurniawan. "What does the software requirement specification for local E-Government of citizen database information system? An analysis using ISO/IEC/IEEE 29148 – 2011", Journal of Physics: Conference Series, 2019 Publication	1%
7	docplayer.com.br Internet Source	1%
8	text-id.123dok.com Internet Source	1%



ruangtirta.blogspot.com

Internet Source

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On