

PEMBELAJARAN ENTREPRENEUSHIP DENGAN METODE DESIGN THINKING PADA SISWA SISWI SMAK FRATERAN SURABAYA

Krismi Budi Sienatra¹, Metta Padmalia²

¹Universitas Ciputra, Surabaya, Indonesia

²Universitas Ciputra, Surabaya, Indonesia

krismi.budi@ciputra.ac.id

Abstrak: Pendidikan entrepreneurship harus dilakukan sejak dini. Ketidakseimbangan jumlah angkatan kerja produktif dengan ketersediaan lapangan pekerjaan akan menyebabkan pengangguran. Salah satu cara mengurangi pengangguran adalah dengan menciptakan entrepreneur melalui pendidikan entrepreneurship sejak dini. SMAK Frateran sebagai sekolah yang berusaha menciptakan lulusan siswa siswinya yang mampu menjawab tantangan di masa depan. SMA Frateran secara khusus menjadikan pendidikan entrepreneurship diajarkan sejak dini melalui pembelajaran dengan materi bertahap khususnya dengan metode design thinking. Metode design thinking dimulai dengan mendefinisikan kembali masalah, dan menciptakan solusi inovatif untuk prototipe dan pengujian. Diharapkan dengan metode design thinking akan memberikan pembelajaran Pendidikan entrepreneurship dengan melihat masalah dilingkungan dan solusi dengan membuat sebuah proyek bisnis sebagai output dari pembelajaran.

Kata Kunci: entrepreneurship, pendidikan entrepreneurship, design thinking

Abstract: *Entrepreneurship education must be carried out from an early age. The imbalance in the number of productive labor forces with the availability of jobs will cause unemployment. One way to reduce unemployment is to create entrepreneurs through entrepreneurship education from an early age. SMAK Frateran is a school that strives to create graduates who are able to answer the challenges of the future. SMA Frateran specifically makes entrepreneurship education taught from an early age through learning with gradual materials, especially with the design thinking method. The design thinking method starts with redefining the problem and creating innovative solutions for prototyping and testing. It is hoped that the design thinking method will provide entrepreneurship education learning by looking at environmental problems and solutions by making a business project as an output of learning.*

Keywords: *entrepreneurship, entrepreneurship education, design thinking*

Pendahuluan

Indonesia sebagai negara berkembang memiliki bonus demografi dimana memiliki banyak jumlah penduduk usia produktif dibandingkan dengan jumlah lapangan pekerjaan yang ada. Dari hasil Survei Angkatan Kerja Nasional (Sakernas) per Agustus 2021 didapati Indonesia mengalami era bonus demografi di mana usia produktif (15-64 tahun) mendominasi jumlah penduduk di dalam negeri (Tahirs & Rambulangi, 2020). Hal ini didukung oleh hasil Sensus Penduduk 2020 yang mencatat terdapat 270,2 juta jiwa di Indonesia. Penduduk didominasi dari kalangan generasi Z (1997-2012) sebesar 27,94% atau 74,93 juta jiwa, generasi milenial (1981-1996) sebesar 25,87% atau 69,38 juta jiwa, dan dari generasi X (1965-1980) sebesar 21,87% atau 58,65 juta jiwa. Pada tahun 2021 dari Survei Angkatan Kerja Nasional (Sakernas) menyebutkan kontribusi tertinggi pada angkatan kerja nasional pada tahun kedua pandemi adalah generasi milenial (24-39 tahun) sebesar 37,37% dan

generasi X (40-55 tahun) sebesar 34,52% (Mahadewi et al., 2021).

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. Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) pada penduduk usia 20-24 tahun sebesar 17,66% pada Februari 2021 atau meningkat 3,36% dibandingkan periode yang sama tahun 2020 sebesar 14,3%. Peningkatan TPT pada kelompok usia ini menjadi yang terbesar dibanding kelompok usia lain. Jika dilihat dari tingkat pendidikan, tingkat pengangguran tertinggi banyak dialami oleh lulusan SMA, SMK, dan pendidikan tinggi universitas. TPT dari lulusan SMA naik dari 6,69% di tahun 2020 menjadi 8,55% di tahun 2021. Dari lulusan SMK, naik dari 8,42% menjadi 11,45%, serta universitas dari 5,7% menjadi 6,97%.

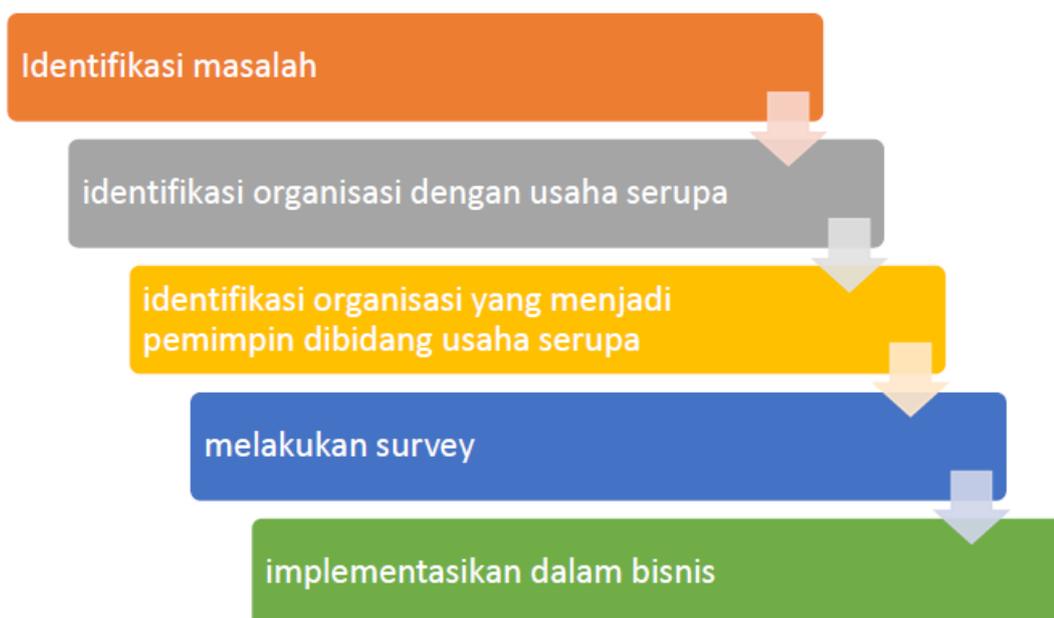
Bentuk penyerapan pengangguran adalah dengan menciptakan lapangan kerja melalui *entrepreneurship* di mana kelompok diharapkan tidak menjadi pencari kerja namun menjadi kelompok yang nantinya menciptakan lapangan kerja. *Entrepreneur* diharapkan akan masuk ke dalam pasar dengan ide-ide inovatif yang tidak sekedar menciptakan lapangan pekerjaan tetapi juga berkontribusi terhadap perekonomian negara (Li *et al.*, 2018:121). Dalam melahirkan *entrepreneur* diperlukan usaha untuk mengurangi pengangguran intelektual dengan memupuk dan menumbuhkan minat berwirausaha sejak dini ketika pendidikan masih ditempuh di sekolah. Dengan *entrepreneurship* manfaat yang dapat diperoleh yakni bertambahnya kapasitas tenaga kerja, penggerak pembangunan, terciptanya pribadi yang unggul, menjadi inspirasi dan motivator, patuh terhadap aturan dan hukum, dapat menolong orang lain, mendidik dalam bekerja secara disiplin, tekun, jujur dan mandiri, hidup tidak boros dan menjaga keselarasan dengan lingkungan (Krismi Budi Sienatra, 2021).

Khususnya pada masa pandemi Covid perlu upaya memberikan pendidikan *entrepreneurship* yang mendukung dalam pembangunan karakter bagi siswa-siswi sehingga memiliki jiwa *entrepreneurship*. Pendidikan *entrepreneurship* ini proses mentransfer pengetahuan dan ketrampilan dari sumber kepada penerima untuk meningkatkan semangat, sikap, dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha atau upaya mencari, menciptakan, serta menerapkan cara kerja dalam suatu kegiatan usahan untuk memperoleh keuntungan yang lebih besar. Kegiatan ini dilakukan dengan mengajar siswa siswi secara continue yang dibagi kedalam 4 fase secara bertahap dalam setiap minggu pertemuan.

Metode

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini dilakukan selama 2x45 menit dalam 1 minggu pada siswa kelas X. Pendidikan *entrepreneurship* yang diberikan adalah materi berkelanjutan

yang diberikan kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman entrepreneurial dari ideasi hingga mampu memunculkan proyek bisnis (Sienatra, 2020). Pembelajaran ini dilakukan guna mencapai 5 kompetensi entrepreneurship yaitu introduksi era 4.0 & mengenal diri, komunikasi & berpikir kritis, kerativitas & kolaborasi, kecerdasan emosi, dan School Project. Keempat kompetensi tersebut dirangkum dalam tahapan bagaimana melihat peluang dalam project sebagai tujuan akhir. Tahap tersebut tergambar pada gambar 1 tentang tahapan dalam melakukan eksekusi project.



Gambar 1. Tahapan Dalam Melakukan Eksekusi Project

Tahapan ini yang dikenalkan kepada siswa siswa dalam melakukan project bisnis dengan melakukan benchmarking karena yang paling sesuai dengan kapasitas dan kemampuan yang dimiliki

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pembelajaran ini dirangkum kedalam beberapa topik yang meliputi :

1. Top 10 Skills Need

Kegiatan dimulai dengan pengenalan akan tantangan di era industri saat ini dari era industri 1.0 hingga industry 4.0, dilanjutkan dengan pembelajaran top 10 skills yang diperlukan di era saat ini. Top 10 skill tersebut meliputi :

1. Complex problem solving
2. Critical thinking
3. Creativity
4. People management

5. Coordinating with others
6. Emotional intelligence
7. Judgment and decision making
8. Service orientation
9. Negotiation
10. Cognitive flexibility



Gambar 2. Pengisian Modul

Pembelajaran mengenai 10 skill ini memiliki manfaat guna :

- Memahami tantangan pekerjaan di era 4.0 baik untuk menjadi seorang profesional maupun untuk menjadi seorang entrepreneur
- Mengalami secara pribadi sebuah pengalaman kehidupan yang menggambarkan tuntutan pekerjaan di masa depan
- Memiliki pengalaman kehidupan yang indah dan tak terlupakan karena dimentor langsung oleh orang tua anak.
- Mengalami pengayaan dan perubahan pola pikir, karakter, kecakapan hidup dan pengetahuan yang berkaitan dengan tuntutan profesi era 4.0.
- Menjadi sosok yang makin siap dan makin antusias dalam menempuh masa depan.

2. Meaningful, Mastering, dan Making Money

Materi ini berisi bagaimana cara mencari pekerjaan atau profesi yang tepat untuk diri. Yang jelas, profesi yang tepat adalah profesi yang sesuai dengan keahlian dan tujuan/panggilan

hidupa serta dapat menghasilkan uang untuk penghidupan. Profesi 3M menggabungkan tiga komponen penting dalam memutuskan profesi, yaitu: *Meaningful*, *Mastering*, dan *Making Money*. Gabungan ketiga hal tersebut dibagian tengah diagram ven adalah profesi yang tepat.

Meaningful: Finding & Doing the Calling : bagian *Meaningful* adalah mencari profesi yang bisa dilaksanakan yang merupakan panggilan. Panggilan tersebut bisa dikarenakan bila melaksanakan suatu profesi dapat memberikan dampak baik bagi diri sendiri dan/atau orang-orang di sekitar.

Mastering: Be a master of what you are passionate about : bagian *Mastering* adalah menemukan profesi di mana bisa menguasai segala aspek dari profesi yang merupakan *passion*. Yang perlu dipertimbangkan adalah menemukan *passion* terlebih dahulu, atau paling tidak bisa menemukan peminatan diri sendiri.

Making Money: Transforming your passion into a highly marketable product : bagian *Making Money* adalah mencari profesi yang merupakan *passion* yang bisa menghasilkan sumber penghidupan untuk diri. Dari sini dapat membuat *passion* menjadi sesuatu yang dapat dijual dan diterima oleh pasar, sehingga bisa dijadikan suatu bisnis atau profesi yang bisa menghasilkan nafkah penghidupan. Tetapi tidak hanya semudah membuat bisnis atau menentukan profesi pekerjaan, melainkan yang penting adalah mencari peluang bisnis dan pekerjaan yang bisa berkelanjutan. Tentu yang diharapkan adalah bisnis dan pekerjaan yang dapat memberikan sumber mata pencaharian untuk tahun dan dekade yang akan datang.

3. Design Thinking

Design Thinking adalah proses iteratif non-linier yang digunakan tim untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan kembali masalah, dan menciptakan solusi inovatif untuk prototipe dan pengujian. Melibatkan lima fase—Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test—sangat berguna untuk mengatasi masalah yang tidak jelas atau tidak diketahui (<https://designthinking.ideo.com/>). *Design Thinking* menangani masalah kompleks dengan tahapan-tahapan berikut:

1. Empathizing: Memahami kebutuhan manusia yang terlibat.
2. Defining: Menyusun ulang dan mendefinisikan masalah dengan cara yang berpusat pada manusia.
3. Ideating: Menciptakan banyak ide dalam sesi ideation.
4. Prototyping: Mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan prototipe.
5. Testing: Mengembangkan prototipe/solusi untuk masalah tersebut.



Gambar 3. Brainstorming Dengan Metode Design Thinking

Diakhir para siswa mulai mengisis studi kasus menggunakan design thinking untuk permasalahan Manajemen waktu siswa sekolah daring. Permasalahan kasus tersebut adalah dari setiap siswa yang adalah seorang siswa SMA di Surabaya yang sedang menjalani sekolah berbasis daring. Semenjak pandemic Covid-19, sekolah-sekolah melaksanakan pembelajaran berbasis daring. Karena pembelejaraan daring, di mana siswa bisa *off camera* dan belajar di rumah, banyak siswa, termasuk siswa, kesulitan berkonsentrasi belajar. Selain itu, terkadang orang tua di rumah menyuruh Budi untuk membantu mengerjakan tugas rumah tangga. Maka, siswa sangat kesulitan untuk bisa menyelesaikan PR sekolahnya tepat waktu dan nilai siswa pun turun. Penyusunan design thinking ini untuk menjawab beberapa point berikut :

- Emphatize – cari tahu apa saja yang mungkin menjadi kebutuhan siswa
- Define – apa masalah inti yang dihadapi siswa? Dan apa yang merupakan kebutuhan penting bagi siswa?
- Ideate – sebutkan ide-ide yang dapat memecahkan masalah yang dihadapi dan kebutuhan Budi.
- Prototype – sebutkan prototipe seperti apa yang bisa Anda buat dalam 1 minggu? Silahkan menggambar protitipe jika bisa dan perlu.
- Test – jika Anda diberikan waktu yang 1 bulan untuk menguji prototipe Anda, siapa yang akan menjadi target Anda untuk mencoba prototipe Anda? Jelaskan tahapan yang akan Anda lakukan untuk menguji prototipe Anda.

Kesimpulan

Dari hasil pembelajaran entrepreneurship ini menghasilkan kemampuan bagaimana siswa dapat memecahkan masalah dengan menggunakan skill yang dimiliki dan

mengembangkan kearah skill yang dibutuhkan. Pengembangan skill yang dibutuhkan digunakan untuk memecahkan masalah dengan metode *design thinking*. Penyampaian materi ini membuat siswa siswi mampu menggali skill dan mengembangkan skill yang diperlukan serta membentuk cara problem solving siswa siswi. Kemampuan problem solving ini yang digunakan dalam mengeksekusi dari model project siswa kedepan dalam proses selanjutnya. Program berikutnya berkaitan dengan implementasi project bisnis siswa yang telah dibuat berdasarkan kemampuan siswa dalam melihat masalah, menangkap peluang, memberikan solusi, mengimplementasikan solusi.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada SMAK Frateran Surabaya yang telah memberikan kesempatan memperbolehkan mengajarkan pendidikan entrepreneurship kepada siswa siswi.

Referensi

- Badan Pusat Statistik (2021) <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/08/31/bps-tingkat-pengangguran-anak-muda-semakin-tinggi-saat-pandemi>
<https://designthinking.ideo.com/>
- Krismi Budi Sienatra. (2021). Workshop Entrepreneurship Berkelanjutan Guna Menumbuhkan Intensi Berwirausaha Pada Program Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa Sma St Louis Surabaya. *Asawika: Media Sosialisasi Abdimas Widya Karya*, 5(1). <https://doi.org/10.37832/asawika.v5i1.34>
- Mahadewi, E. P., Elistia, Heryana, A., & Hilmy, M. R. (2021). Pelatihan Kiat Sukses Jadi Entrepreneurer Muda Di Masa Pandemi Covid-19 dan New Normal. *Seminar Nasional ADPI*, 2(2), 104–110.
- Sienatra, K. B. (2020). Effects of Entrepreneurship Education as an Entrepreneurial Personality Trait Model under Entrepreneurial Intention for the Future in Surabaya. *Jurnal Entrepreneur Dan Entrepreneurship*, 9(1), 29–42. <https://doi.org/10.37715/jee.v9i1.1191>
- Tahirs, J. P., & Rambulangi, A. C. (2020). Menumbuhkan Minat Berwirausaha Melalui Pelatihan Kewirausahaan Bagi Siswa Smk. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 125–129. <https://doi.org/10.31004/cdj.v1i2.741>.