

PENGENALAN SOCIOPRENEURSHIP DAN INOVASI DIGITAL MELALUI PERMAINAN EDUKATIF "SIMULASI BISNIS SOSIAL"

Farhan Maulana Ibrahim^{a,1}, Muhammad Hafizh Sanusi^{b,2}, Nachla Putri Zaita^{c,3}, Dimas Seto Aji^{d,4}

^{a,b,c,d}Program Studi Sarjana Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang

¹*farhanmaulana9988@gmail.com*; ²*mhafizhsanusi@gmail.com*; ³*nachlapz@gmail.com*;

⁴*dimassetoaji18@gmail.com*

*¹*farhanmaulana9988@gmail.com*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan dan kewirausahaan. Salah satu pendekatan inovatif yang muncul adalah penggunaan permainan edukatif digital sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Permainan edukatif digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, yang dimediasi oleh lingkungan digital yang mendukung. Dalam konteks kewirausahaan sosial (sociopreneurship), pendekatan ini menjadi semakin relevan. Sociopreneurship menggabungkan tujuan sosial dengan prinsip-prinsip kewirausahaan untuk menciptakan dampak positif bagi masyarakat. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep sociopreneurship dan inovasi digital melalui permainan edukatif yang dirancang secara sederhana yang dilaksanakan di TPQ Masjid Ibadurrahman, dengan melibatkan 20 peserta. Dengan menggunakan permainan edukatif ini, peserta dapat belajar konsep sociopreneurship secara interaktif dan menyenangkan. Kegiatan ini menggunakan metode berupa penyuluhan dan pelatihan dengan permainan edukatif simulasi bisnis yang diikuti oleh seluruh peserta. Hasil dari kegiatan ini mengungkapkan bahwa mayoritas anak memiliki pemahaman baru mengenai konsep sociopreneurship dan menunjukkan minat yang besar dalam berwirausaha. Secara keseluruhan, PMKM ini menunjukkan bahwa penyuluhan mengenai sociopreneurship tidak hanya untuk menambah pengetahuan saja, tetapi juga membentuk karakter anak untuk berinovasi dan berkarya menciptakan sesuatu yang baru. Dengan demikian, penulis merekomendasikan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui penyuluhan dan pelatihan sociopreneurship melalui permainan edukatif terus dilaksanakan secara berkelanjutan untuk mendukung pembelajaran yang menarik, edukatif, dan menciptakan generasi muda berwirausaha serta peduli terhadap lingkungannya.

Kata Kunci: *Sociopreneurship; Permainan Edukatif; Inovasi Digital;*

Abstract

The development of digital technology has brought significant transformation in various aspects of life, including in the field of education and entrepreneurship. One innovative approach that has emerged is the use of digital educational games as an interactive and fun learning medium. Digital educational games can increase students' learning motivation through active engagement in the learning process, mediated by a supportive digital environment. In the context of social entrepreneurship (sociopreneurship), this approach is becoming increasingly relevant. Sociopreneurship combines social goals

with entrepreneurial principles to create a positive impact on society. This activity aims to introduce the concept of sociopreneurship and digital innovation through a simply designed educational game implemented at TPQ Masjid Ibadurrahman, involving 20 participants. By using this educational game, participants can learn the concept of sociopreneurship in an interactive and fun way. This activity uses methods in the form of counseling and training with business simulation educational games which are attended by all participants. The results of this activity revealed that the majority of children had a new understanding of the concept of sociopreneurship and showed great interest in entrepreneurship. Overall, this PMKM shows that counseling on sociopreneurship is not only to increase knowledge, but also to shape the character of children to innovate and create something new. Thus, the author recommends that the implementation of learning through counseling and training on sociopreneurship through educational games continues to be carried out on an ongoing basis to support learning that is interesting, educational, and creates a young generation of entrepreneurs and cares about their environment.

Keywords: *Sociopreneurship; Educational Games; Digital Innovation*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan dan kewirausahaan. Salah satu pendekatan inovatif yang muncul adalah penggunaan permainan edukatif digital sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian oleh Li, Chen, dan Deng (2024) menunjukkan bahwa permainan edukatif digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, yang dimediasi oleh lingkungan digital yang mendukung. Generasi muda dalam hal ini tidak hanya mahasiswa tetapi juga masyarakat umum khususnya pelajar sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Usaha dalam menanamkan jiwa dan semangat kewirausahaan bagi siswa/pelajar terus digalakkan dan ditingkatkan sejak usia dini, tentunya dengan berbagai metode dan strategi yang membuat siswa/pelajar tertarik untuk berwirausaha. Penerapan nilai-nilai kewirausahaan pada anak usia dini di sekolah dapat dilaksanakan dengan berbagai acara, salah satunya adalah melalui pembelajaran aktif yang konkret (Muhammad Akbar, Erlina Diamastuti & Disubmit:, 2024). Dalam konteks

kewirausahaan sosial (sociopreneurship), pendekatan ini menjadi semakin relevan. Sociopreneurship menggabungkan tujuan sosial dengan prinsip-prinsip kewirausahaan untuk menciptakan dampak positif bagi masyarakat. Menurut Webb dan Martina (2023), penggunaan permainan edukatif digital, seperti Digital Educational Escape Rooms, dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkenalkan konsep sociopreneurship kepada generasi muda, karena mereka menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan berkelanjutan. Di Indonesia, penelitian oleh Usman (2024) menyoroti bahwa permainan edukatif telah digunakan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam bidang ilmu komputer dan ilmu sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menjadi strategi pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat (PMKM) ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep sociopreneurship dan inovasi digital melalui permainan edukatif "Simulasi Bisnis Sosial". Hasil PMKM ini juga diharapkan dengan pendekatan ini dapat meningkatkan pemahaman dan minat peserta terhadap

kewirausahaan sosial serta mendorong mereka untuk menciptakan solusi inovatif bagi permasalahan sosial di lingkungan mereka.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PMKM ini dilaksanakan di TPQ Masjid Ibadurrahman pada tanggal 18 April 2025 dengan target peserta anak-anak usia sekolah dasar dan menengah. Pelaksanaan ini menggunakan metode berupa penyuluhan dan pelatihan dengan games simulasi bisnis yang diikuti oleh seluruh peserta. Pelaksanaan ini berlangsung dengan sangat interaktif antara pemateri dan peserta.

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan beberapa tahapan. Tahap pertama, kegiatan ini diawali dengan pengenalan konsep dasar kewirausahaan sosial (sociopreneurship) serta pentingnya peran teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Materi disampaikan dengan cara yang sederhana melalui studi kasus yang relevan dengan kondisi masyarakat sekitar. Untuk memudahkan pemahaman dan menarik minat anak-anak, disediakan alat bantu visual seperti gambar dan video pendek, serta contoh tantangan sosial yang diangkat

dari kehidupan nyata. Selanjutnya melakukan simulasi bisnis sosial dengan pendekatan melalui permainan edukatif. Pada sesi ini, peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil. Aktivitas permainan dirancang menggunakan media kertas dan pulpen agar sesuai dengan tingkat usia anak-anak. Dalam permainan tersebut, para peserta diajak untuk bekerja sama dalam tim yang berperan sebagai pelaku usaha, dan ditantang untuk mencari solusi atas permasalahan sosial dengan pendekatan bisnis berbasis digital. Tahapan terakhir peserta mempresentasikan karya dari simulasi bisnis sosial yang sudah mereka diskusikan bersama satu tim mereka. Setelah itu melakukan evaluasi kegiatan yang sudah dilaksanakan dan dilanjutkan dengan pembagian gift kepada peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PMKM ini telah selesai dilaksanakan di TPQ Masjid Ibadurrahman dengan dihadiri oleh 20 peserta anak-anak. Melalui kegiatan yang telah selesai dilaksanakan ini, terdapat hasil yang diperoleh dari pemahaman anak-anak mengenai sociopreneurship seperti

menunjukkan rasa ingin tahu yang besar dan minat yang tinggi dalam berwirausaha sosial untuk mendorong persoalan di lingkungan nya. Anak-anak terlihat aktif berinteraksi dengan narasumber saat pemaparan materi yang sedang disampaikan. Pemikiran ide kreatif dan inovatif dalam merencanakan usaha yang akan di pilih bersama tim/kelompok mereka untuk di presentasikan nantinya menjadi hal positif dari kegiatan ini, karena melatih pola berfikir mereka dalam pemecahan suatu masalah serta pembuatan usaha.



(Gambar 1. Presentasi Hasil Ide Bisnis)

Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran secara langsung dan berdiskusi terbuka mengenai kewirausahaan sosial maka akan menimbulkan dampak positif yang

signifikan bagi perkembangan pola berfikir anak. Implikasi dari kegiatan ini adalah meningkatkan kreatifitas, pola fikir anak, ide-ide dan inovasi yang menarik dalam memikirkan suatu bisnis yang ingin di jalankan. Selain itu, kegiatan ini membantu anak untuk berfikir jangka panjang dengan bisnis yang dia ingin dijalankan nya, cara mereka menyelesaikan masalah, dan keberanian untuk menuangkan ide-ide kreatif yang tidak terfikirkan sebelumnya. Keunggulan dalam kegiatan pengabdian ini adalah melibatkan anak-anak secara langsung dengan penyampaian santai dan mudah untuk dipahami anak seusia mereka. Selain itu, anak juga memberikan respon positif dalam pembelajaran ini. Tidak hanya berfokus terhadap bisnis yang ingin dia jalankan nantinya, tapi kegiatan ini juga melatih anak untuk menciptakan sesuatu yang baru, kreatif, dan inovatif bagi orang disekitarnya. Mereka juga bekerjasama dan bertanggung jawab untuk memecahkan masalah dari bisnis yang mereka diskusikan bersama. Selain itu, dari hasil pengamatan dan evaluasi sederhana, terdapat peningkatan pemahaman anak-anak setelah kegiatan. Sebelum permainan, mayoritas anak belum mengenal istilah

sociopreneurship, namun setelah pelatihan, mereka mampu menjelaskan pengertian dan memberi contoh. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan edukatif sangat efektif untuk menyampaikan materi kompleks. Keterbatasan dalam kegiatan pengabdian ini, yaitu waktu pelaksanaan yang cukup singkat dan terbatas, kurangnya waktu untuk mengeksplor lebih jauh ide-ide kreatif dari tiap anak yang berbeda-beda.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa penyuluhan mengenai sociopreneurship atau kewirausahaan sosial penting untuk melatih kreatifitas dan menumbuhkan ide-ide baru anak. Melalui permainan edukatif ini juga penyampaiannya jadi terlihat lebih sederhana, santai, namun tetap bisa diterima maksud serta tujuannya oleh anak-anak. Saran dari penulis yaitu, kegiatan penyuluhan pengenalan kewirausahaan terus dilaksanakan secara berkelanjutan untuk menciptakan generasi muda berwirausaha, menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif.. Kegiatan ini terbukti menjadi pembelajaran yang efektif didasarkan

teknologi dalam kehidupan sehari-hari serta menanamkan nilai-nilai kepedulian sosial, kerja sama, kreativitas, serta pemahaman terhadap pentingnya inovasi dalam menyelesaikan masalah lingkungan sekitar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat (PMKM) sehingga acara

ini dapat berjalan lancar. Terimakasih kami ucapkan kepada pihak TPQ Masjid Ibadurrahman, khususnya untuk ketua kepemudaan TPQ Masjid Ibadurrahman, yang telah memberikan izin serta kepercayaan juga masukannya dalam pelaksanaan kegiatan ini. Kami juga menyampaikan apresiasi yang besar untuk adik-adik TPQ Masjid Ibadurrahman yang telah berpartisipasi dan memberikan kesan yang luar biasa positif selama kegiatan berlangsung. Tidak lupa, kami juga mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing kami Ibu Dwi Septiani, S.E., M.M., M.Ak. karena telah membimbing kami selama proses persiapan hingga

pelaksanaan kegiatan ini selesai. Semoga kegiatan yang dilaksanakan ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pembentukan karakter generasi muda kreatif dan inovatif berwirausaha.



(Gambar 2. Foto Penyuluhan Materi)



(Gambar 3. Foto Diskusi Kelompok)



(Gambar 4. Foto Bersama Peserta PMKM)

REFERENSI

- Ahmad Nurhadi, M. M. (2022). MEWUJUDKAN SOCIOPRENEUR DALAM ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Mengabdi Untuk Negeri*, 1(2), 146-151.
- Ali Usman, A. P. (2024). Research on Educational Games in Learning in Indonesia: A Systematic Review of the Literatures. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 105-115.
- Faizal Kurniawan, K. A. (2018). SOCIOPRENEURSHIP MASYARAKAT GUSURAN DALAM MEMBANGUN KONSEP KAMPUNG WISATA TEMATIK TOPENG MALANGAN. *Dialektika Masyarakat: Jurnal Sosiologi*, 2(2), 35-48.
- Hempri Suyatna, Y. N. (2017). Sociopreneurship Sebagai Tren Karir Anak

Muda . *Jurnal Studi Pemuda*, 6(1), 527-530.

Martina, K. W. (2023). Digital Educational Escape Rooms for Social Entrepreneurship: Identifying Design Choices for Educational Impact. *Proceedings of the 17th European Conference on Games Based Learning*, 712-718.

Metta Padmalia, K. B. (2023). POLA PIKIR DESIGN THINKING DALAM MEMBENTUK PELAJAR MENJADI SOCIOPRENEUR PADA SISWA-SISWI SMAK FRATERAN SURABAYA. *Journal of Community Empowerment*, 2(1), 12-15.

Muhammad Akbar, E. D. (2024). Simulasi Bisnis Virtual: Menumbuhkan Semangat Kewirausahaan Siswa SMA/SMK di Kabupaten Gresik . *Sustainability and Social Impact* , 1(2), 1-5.

Youling Li, D. C. (2024). The impact of digital educational games on student's motivation for learning: Themediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. *JAB Journal*, 2-5.