

BELAJAR BISNIS SERU DENGAN PRAKTIK LANGSUNG GAME JACK'S MILYARDER

Anita Tarihoran, Evi Juita Wailan'An, Yola Yolanda, Sulia[✉], Sonya Enda Natasha S. Pandia

Fakultas Bisnis, Universitas Mikroskil, Medan, Indonesia

Email: sulia@mikroskil.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.46880/methabdi.Vol6No1.pp1-5>

ABSTRACT

The purpose of this activity is to improve students' understanding and interest in the business world through contextual and interesting methods. In addition, this program also aims to provide alternative models of entrepreneurship learning that can be used by teachers in classroom learning activities on an ongoing basis. This community service activity will be carried out through a participatory and educational approach that is designed in stages to suit the level of understanding of high school students. The method of implementing the activity consists of initial socialization and coordination activities, basic business and entrepreneurship training, Jack's Billionaire game simulation, reflective discussion and learning evaluation, monitoring and mentoring after the activity. The overall activity continued to run well and smoothly. The students remained enthusiastic in participating in each session, from training to educational games. The community service team was also pleased because the main objective of this activity could be achieved, namely to improve students' understanding and interest in the business world and entrepreneurship through fun methods. Abstract also written in English containing key issues, objectives, methods and results of implications.

Keyword: *Jack's Milyarder, Business, Entrepreneurship.*

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap dunia bisnis melalui metode yang kontekstual dan menarik. Selain itu, program ini juga bertujuan menyediakan alternatif model pembelajaran kewirausahaan yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas secara berkelanjutan. Kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif dan edukatif yang dirancang secara bertahap agar sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SMA. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri dari kegiatan sosialisasi dan koordinasi awal kegiatan, pelatihan dasar-dasar bisnis dan kewirausahaan, simulasi permainan Jack's Milyarder, diskusi reflektif dan evaluasi pembelajaran, monitoring dan pendampingan pasca kegiatan. Kegiatan secara keseluruhan tetap berjalan dengan baik dan lancar. Para siswa tetap antusias mengikuti setiap sesi, mulai dari pelatihan hingga permainan edukatif. Tim pengabdian juga merasa senang karena tujuan utama kegiatan ini dapat tercapai, yaitu meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap dunia bisnis dan kewirausahaan melalui metode yang menyenangkan.

Kata Kunci: *Jack's Milyarder, Bisnis, Kewirausahaan.*

PENDAHULUAN

SMA Panglima Polem Rantau Prapat merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah atas yang terus berupaya membekali siswanya dengan pengetahuan dan keterampilan yang relevan untuk menghadapi dunia nyata. Namun, berdasarkan hasil observasi dan komunikasi awal dengan pihak sekolah,

ditemukan bahwa minat dan pemahaman siswa terhadap dunia bisnis dan kewirausahaan masih tergolong rendah. Salah satu penyebab utama dari kondisi ini adalah pendekatan pembelajaran yang masih dominan bersifat teoritis dan kurang interaktif, sehingga siswa kesulitan memahami penerapan konsep bisnis dalam konteks nyata (Barus et al., 2025).



Permasalahan ini berdampak pada rendahnya kesiapan siswa dalam mengenali potensi diri sebagai calon wirausahawan serta minimnya pengalaman dalam proses pengambilan keputusan bisnis, manajemen risiko, pengelolaan sumber daya, dan penyusunan strategi usaha. Jika siswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang literasi keuangan, mereka akan lebih mampu dalam membuat keputusan finansial yang bijak, menghindari pola konsumtif yang berlebihan (Dilasari et al., 2021). Selain itu, siswa lebih siap menghadapi tantangan ekonomi di masa depan. Hal ini menjadi tantangan tersendiri, mengingat kemampuan kewirausahaan merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki siswa dalam menghadapi era ekonomi digital dan kompetisi global. Menanggapi situasi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diusulkan sebagai solusi inovatif yang mengusung pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dan permainan edukatif. Gamifikasi merupakan pendekatan inovatif dalam pendidikan yang menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta dalam proses pembelajaran (Sari & Alfian, 2023). Salah satu media yang digunakan adalah Game Jack's Milyarder, yaitu permainan simulasi bisnis yang dirancang secara interaktif untuk memperkenalkan konsep dasar kewirausahaan secara praktis dan menyenangkan. Melalui game ini, siswa dapat belajar langsung mengenai strategi bisnis, pengelolaan keuangan, pengambilan keputusan, dan analisis risiko secara aplikatif (Ginting et al., 2023). Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap dunia bisnis melalui metode yang kontekstual dan menarik. Selain itu, program ini juga bertujuan menyediakan alternatif model pembelajaran kewirausahaan yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas secara berkelanjutan. Dengan demikian, diharapkan tercipta lingkungan belajar yang aktif dan mendorong munculnya semangat berwirausaha sejak dini di kalangan pelajaran.

Untuk mengatasi rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap dunia bisnis dan

kewirausahaan, solusi yang ditawarkan melalui kegiatan ini adalah penerapan metode pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif. Permainan Jack's Milyarder akan digunakan sebagai media utama, di mana siswa dapat belajar secara langsung melalui simulasi kegiatan bisnis dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif. Selain itu, media berbasis permainan ini juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa, karena mereka akan berinteraksi, berdiskusi, serta bekerja sama dalam mengatasi tantangan yang ada dalam permainan (Abusin et al., 2021; Suyuti et al., 2023). Kegiatan akan diawali dengan sosialisasi dan koordinasi bersama pihak sekolah dan guru pendamping untuk menyamakan persepsi dan kesiapan teknis.

Selanjutnya, siswa akan mengikuti pelatihan pengantar kewirausahaan dengan pendekatan kontekstual dan storytelling, agar materi terasa lebih dekat dengan kehidupan mereka. Setelah memahami konsep dasar, siswa akan dibagi dalam kelompok dan mengikuti simulasi permainan Jack's Milyarder dengan bimbingan dari tim pelaksana.

Dalam permainan ini, mereka akan merancang usaha, mengambil keputusan finansial, bersaing dengan tim lain, dan belajar mengelola risiko. Setelah sesi simulasi, akan diadakan diskusi reflektif dan evaluasi pembelajaran, agar siswa dapat mengaitkan pengalaman bermain dengan konsep bisnis yang telah dipelajari. Sebagai langkah akhir, kegiatan akan dilengkapi dengan monitoring dan pendampingan pasca kegiatan untuk mengamati dampak jangka pendek terhadap minat dan pemahaman siswa dalam dunia bisnis.

TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan dan manfaat dari pelaksanaan pengabdian yaitu :

1. Peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep dasar bisnis dan kewirausahaan secara praktis dan aplikatif.
2. Tumbuhnya minat berwirausaha sejak dini melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif dan edukatif yang dirancang secara bertahap agar sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SMA.

Adapun tahapan metode pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Sosialisasi dan Koordinasi Awal Kegiatan diawali dengan sosialisasi dan koordinasi antara tim pelaksana dan pihak SMA Panglima Polem Rantau Prapat, termasuk guru pendamping. Tahapan ini bertujuan untuk menyamakan persepsi, menjelaskan tujuan kegiatan, serta menyiapkan teknis pelaksanaan, seperti penjadwalan, pemilihan peserta, dan persiapan ruangan.
2. Pelatihan Dasar-dasar Bisnis dan Kewirausahaan. Sebelum simulasi permainan dimulai, siswa akan mengikuti sesi pelatihan singkat tentang konsep dasar bisnis dan kewirausahaan. Materi disampaikan secara kontekstual dan menarik menggunakan metode storytelling agar mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan siswa. Pelatihan mencakup topik seperti pengelolaan modal, pengambilan keputusan, strategi pemasaran, dan manajemen risiko.
3. Simulasi Permainan Jack's Milyarder. Setelah pelatihan, siswa akan dibagi ke dalam beberapa kelompok dan mengikuti simulasi permainan edukatif Jack's Milyarder. Permainan ini dirancang menyerupai situasi dunia bisnis nyata dan bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman melalui pengalaman langsung. Setiap kelompok akan berperan sebagai pemilik usaha yang harus merancang strategi, mengelola keuangan, dan menghadapi berbagai tantangan bisnis. Tim pelaksana akan memberikan pendampingan dan fasilitasi selama proses permainan berlangsung.
4. Diskusi Reflektif dan Evaluasi Pembelajaran. Setelah permainan selesai, siswa akan mengikuti sesi diskusi reflektif untuk membahas pengalaman mereka selama bermain. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu siswa menghubungkan pengalaman dalam game dengan teori bisnis yang telah dipelajari. Selain itu, dilakukan evaluasi

pemahaman untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan sikap siswa terhadap kewirausahaan.

5. Monitoring dan Pendampingan Pasca Kegiatan. Beberapa minggu setelah kegiatan, tim pelaksana akan melakukan monitoring untuk mengevaluasi dampak jangka pendek terhadap minat dan pemahaman siswa mengenai dunia bisnis. Hasil monitoring ini juga digunakan sebagai bahan evaluasi dan masukan bagi keberlanjutan kegiatan serupa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul "Belajar Bisnis Seru dengan Praktik Langsung – Game Jack's Milyarder" telah dilaksanakan dengan melibatkan siswa-siswi SMA Panglima Polem Rantau Prapat sebagai peserta utama. Kegiatan dilakukan selama 2 hari yaitu, 17 dan 18 Maret 2025. Seluruh rangkaian kegiatan berjalan lancar sesuai dengan rencana yang telah disusun. Pelaksanaan program ini menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap dunia bisnis dan kewirausahaan.

Sosialisasi awal dilakukan dengan pihak sekolah dan guru pendamping. Respons sekolah sangat baik dan antusias terhadap kegiatan ini. Koordinasi berjalan efektif sehingga proses seleksi peserta dan penyusunan jadwal pelaksanaan dapat dilakukan dengan optimal. Guru pendamping juga terlibat aktif dalam perencanaan dan mendampingi selama kegiatan berlangsung.



Gambar 1. Penyajian Materi

Sesi pelatihan dilaksanakan dalam bentuk presentasi interaktif dan storytelling yang

membahas konsep dasar bisnis seperti modal, risiko, pemasaran, dan pengambilan keputusan. Peserta terlihat antusias, aktif bertanya, dan mengikuti pelatihan dengan baik. Berdasarkan pengamatan dan kuesioner, sebagian besar siswa menyatakan bahwa materi yang diberikan mudah dipahami dan menarik.

Permainan edukatif Jack's Milyarder dilaksanakan dalam suasana menyenangkan. Siswa dibagi dalam kelompok dan berperan sebagai pemilik usaha. Mereka diminta membuat keputusan bisnis berdasarkan skenario yang disediakan dalam permainan. Selama permainan berlangsung, siswa menunjukkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama tim, dan pemahaman akan strategi bisnis (Barus et al., 2025). Pendamping dari tim pelaksana membantu menjelaskan konsep-konsep yang muncul selama permainan.

Tim membagi seluruh peserta menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang untuk menentukan peran Mr Jack, peran player a, player b, dan player c di masing-masing kelompok. Anggota tim pengabdian menggelar papan permainan di atas meja dan menempatkan alat bantu permainan di atasnya serta menjelaskan aturan dan konsep permainan kepada masing-masing anggota kelompok/player. Player dengan jumlah uang tunai (kas/liquid) terbanyak adalah yang menjadi pemenang pada games berikut. Peserta pengabdian memanfaatkan alat bantu permainan seperti investment card (50 kartu), Deal business card (50 kartu), take a risk card (50 kartu), Business action card (50 kartu), uang tunai fiktif dan aset fiktif dan secara bergantian memainkan giliran mereka untuk bisa menjadi pemenang dalam permainan.



Gambar 2. Permainan Jack's Milyarder

Setelah simulasi, dilaksanakan sesi diskusi reflektif di mana siswa diminta menganalisis pengalaman mereka dan mengaitkannya dengan prinsip-prinsip bisnis. Diskusi berjalan aktif dan siswa mampu menyampaikan pelajaran penting yang mereka peroleh, seperti pentingnya strategi, komunikasi tim, dan manajemen risiko. Pada akhir sesi di hari kedua, tim pengabdian juga memberikan hadiah bagi para pemenang serta sertifikat bagi seluruh peserta pengabdian sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan keseriusan dalam mendukung kegiatan agar berjalan dengan kondusif dan interaktif sehingga dapat berjalan dan diselesaikan sesuai dengan tujuan kegiatan.



Gambar 3. Pemberian Hadiah

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, tim menghadapi satu kendala utama, yaitu tidak semua peserta membawa handphone ke sekolah. Akibatnya, pengisian pre-test dan post-test secara online tidak bisa dilakukan oleh seluruh peserta. Sebagian siswa terpaksa tidak mengisi karena keterbatasan perangkat. Meski begitu, kegiatan secara keseluruhan tetap berjalan dengan baik dan lancar. Para siswa tetap antusias mengikuti setiap sesi, mulai dari pelatihan hingga permainan edukatif. Tim pengabdian juga merasa senang karena tujuan utama kegiatan ini dapat tercapai, yaitu meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap dunia bisnis dan kewirausahaan melalui metode yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Para siswa tetap antusias mengikuti setiap sesi, mulai dari pelatihan hingga permainan edukatif. Tim pengabdian juga merasa senang karena tujuan utama kegiatan ini dapat tercapai,

yaitu meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap dunia bisnis dan kewirausahaan melalui metode yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abusin, J., Aliani, S. O., & Rofiq, M. H. (2021). Manajemen Monitoring Pembelajaran Berbasis E-Learning (Studi Kasus Di SMK Raden Patah Mojokari). *THE JOER: Journal Of Education Research*, 1(1), 36–60.
- Barus, A. C., Firza, S. U., Aziz, A., Agustina, A., & Halim, F. (2025). Edukasi Perencanaan Keuangan Berbasis Gamifikasi Pada Siswa Madrasah Aliyah. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(1), 265–272.
<https://doi.org/10.24036/abdi.v7i1.1030>
- Dilasari, D., Mulyati, S., & Kurniawan, A. (2021). Pengaruh Financial Literacy, Lifestyle, Locus of Control Dan Demografi Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Milenial Di Kota Subang. *JASS (Journal of Accounting for Sustainable Society)*, 2(02).
<https://doi.org/10.35310/jass.v2i02.671>
- Ginting, L. T. R. B., Ginting, M., & Joe, S. (2023). Pelatihan Simulasi Bisnis Melalui Jack's Milyader Investment. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(6), 1953–1958.
- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52.
<https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Suyuti, S., Ekasari, W. P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. (2023). Analisis efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan terhadap peningkatan hasil belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11.