

SELAPARANG

JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BERKEMAJUAN



VOLUME 9

NUMBER 3

MEI 2025

SERTIFIKAT

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia



Kutipan dari Keputusan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia

Nomor 79/E/KPT/2023

PERINGKAT AKREDITASI JURNAL ILMIAH PERIODE I TAHUN 2023

Nama Jurnal Ilmiah

SELAPARANG : Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan

E-ISSN: 2614526X

Penerbit: Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP, UM Mataram

Ditetapkan Sebagai Jurnal Ilmiah

TERAKREDITASI PERINGKAT 4

Akreditasi Berlaku selama 5 (lima) Tahun, yaitu
Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 sampai Volume 11 Nomor 3 Tahun 2027

Jakarta, 11 May 2023
Plt. Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi,
Riset, dan Teknologi



Prof. Ir. Nizam, M.Sc., DIC, Ph.D., IPU, ASEAN Eng
NIP. 196107061987101001



Editor in Chief

Zulkarnain Zulkarnain, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

Editorial Board

1. Ahyansyah Ahyansyah, Universitas Nggusuwaru
 2. Iryan Dwi Handayani, Universitas Semarang, Indonesia
 3. Muhammad Daud, Universitas Malikussaleh, Indonesia
 4. Richardo Barry Astro, Universitas Flores, Indonesia
 5. Wahyu Nurhidayat, Universitas Siliwangi, Indonesia
 6. Meidy Atina Kuron, Universitas Negeri Manado, Indonesia
 7. Sinta Marito Siagian, Politeknik Negeri Medan, Indonesia
 8. Hamzarudin Hikmatiar, IKIP Muhammadiyah Maumere, Indonesia
 9. Ari Bangkit Sanjaya Umbu, Universitas Nusa Cendana, Indonesia
 10. Saddam Saddam, [Scopus ID: 57219987097, Sinta ID: 6690658], Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia
 11. Abdul Rahman Wahid, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia
 12. Rudi Purwanto, STIT Palapa Nusantara, Indonesia
 13. M. Firman Ramadhan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia
 14. Ni Wayan Sri Darmayanti, STKIP Suar Bangli, Indonesia
- .
-

Reviewer

Rizal Arifin, M.Si., Ph.D, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia

Dr. Sabinus Beni, S.P., M.E, Institut Shanti Bhuana Bengkayang, Indonesia

Dr. Muhammad Iqbal Fasa, M.E.I, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

Rosalia Dika Agustanti, Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Indonesia

Kristian Suhartadi Widi Nugraha, S.E., M.E, Universitas Jember, Indonesia

Dian Adi Perdana, S.Sos.I., M.M, IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

Agustin Rozalena, M.I.Kom, Universitas Bina Darma, Indonesia

Herfandi A.Md., S.Kom., M.Kom, Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia

Galih Abdul Fatah Maulani, S.Kom., M.Kom, Universitas Garut, Indonesia

Linda Suwarni, Universitas Muhammadiyah Pontianak, Indonesia

Johri Sabaryati, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

Linda Sekar Utami, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

Dr. Khairil Anwar, S.Pd., M.Pd.Si, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

M Isnaini, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

Dr. H. Nizar Alam Hamdani, SE., M.M.,M.T.,M.Si, Universitas Garut, Indonesia

Listya Purnamasari, S.Pt., M.Sc, Universitas Jember, Indonesia

Meki Pranata, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Indonesia

Yura Witsqa Firmansyah, STIKES Adi Husada, Indonesia

Teguh Arifianto, S.Kom., M.T, Politeknik Perkeretaapian Indonesia Madiun, Indonesia

Dr. dr. Ivanna Beru Brahmana, Sp.OG., Subsp. F.E.R, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Indonesia

Darwin. H. Pangaribuan, Ir., M.Sc., Ph.D, Universitas Lampung, Indonesia

Mahsup Mahsup, [Scopus ID: 57214780479, Sinta ID: 6040833], University Muhammadiyah Mataram, Indonesia

Dr. Evi Maria., M. Acc., Ak., CA., Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

Dr. Maemunah M.H, University of Muhammadiyah Mataram, Indonesia

Dr. Khairul Basar, S.Si., M.Si, Intitute of Technology Bandung, Indonesia

Dr. Ibrahim, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

Ameilia Zuliyanti Siregar, S.Si., M.Sc., Ph.D, Universitas Sumatera Utara, Indonesia

Dr.rer.nat Sparisoma Viridi, S.Si., M.Si, Institute of Technology Bandung, Indonesia

Dr. Rahadi Wirawan, S.Si., M.Si, University of Mataram, Indonesia

Dr. Aris Doyan, M.Si., Ph.D, University of Mataram, Indonesia

Rizki Nurhana Friantini, S.Pd., M.Pd, STKIP Pamane Talino, Indonesia

Ranu Iskandar, M.Pd, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Oman Somantri, M.Kom, Politeknik Negeri Cilacap, Indonesia

Setiyani M.Pd, University of Swadaya Gunung Jati, Indonesia

Dr. Nurhayati Nurhayati, (Sinta ID: 6100021) Muhammadiyah Mataram University, Indonesia

Apt. Nurul Qiyaam, M. Farm. Klin, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

Islahudin, S.Pd., M.PFis, University of Muhammadiyah Mataram, Indonesia

Penerapan model pembelajaran *collaborative learning* untuk mata kuliah sistem enterprise dengan menggunakan game simulasi bisnis MonsoonSIM

Reva Ragam Santika¹, Rinny Meidiyustiani², Indah Rahayu Lestari², Nidya Kusumawardhany³, Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti¹

¹Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur, Indonesia

²Akuntasi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Budi Luhur, Indonesia

³Sistem informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur, Indonesia

Penulis korespondensi : Reva Ragam Santika

E-mail : reva.ragam@budiluhur.ac.id

Diterima: 05 April 2025 | Direvisi: 19 April 2025 | Disetujui: 20 April 2025 | Online: 06 Mei 2025

© Penulis 2025

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang integrasi antar departemen dalam sistem enterprise melalui simulasi MonsoonSIM. Latar belakang kegiatan ini adalah kebutuhan untuk memiliki pemahaman praktis tentang konsep-konsep sistem enterprise yang kompleks pada mahasiswa. Mitra sasaran dalam kegiatan ini adalah mahasiswa program studi sistem informasi, manajemen dan akuntansi dengan jumlah peserta sebanyak 6 tim, di mana setiap tim terdiri dari 5 mahasiswa. Metode pelaksanaan kegiatan merupakan rangkaian dari penerapan *Collaborative learning* di setiap tahapannya mulai dari identifikasi kebutuhan mitra sampai dengan disseminasi hasil. Penyusunan rencana kegiatan menggunakan kerangka SMART(specific, Measurable, Achievable, Relevant, Tim Bound). Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam skor rata-rata mahasiswa dari minggu pertama hingga minggu ketiga sekitar 13,57%, yang mengindikasikan peningkatan pemahaman mahasiswa tentang integrasi antar departemen, peningkatan kemampuan dalam pengambilan keputusan strategis dan kerja sama tim sehingga dapat peningkatan profitabilitas perusahaan Virtual. Kegiatan ini berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan, yaitu meningkatkan pemahaman mahasiswa terutama dalam matakuliah Sistem Enterprise

Kata kunci: sistem enterprise; pembelajaran kolaborasi; MonsoonSIM.

Abstract

This community service activity aims to enhance students' understanding of inter-departmental integration within an enterprise system through MonsoonSIM simulation. The background of this activity stems from the necessity for students to gain a practical understanding of complex enterprise system concepts. The target partners in this activity are students from the information systems, management, and accounting study programs, with a total of 6 participating teams, each consisting of 5 students. The activity's implementation method involves a series of collaborative learning applications at each stage, starting from partner needs identification to result dissemination. The activity plan was developed using the SMART framework (Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Time-bound). The results of the activity show a significant increase in the students' average scores from the first week to the third week by approximately 13.57%, indicating an improved understanding of inter-departmental integration, enhanced skills in strategic decision-making and teamwork, thereby leading to increased profitability of the virtual company. This activity successfully achieved its stated objective of improving students' understanding, particularly in the Enterprise Systems course.

Keywords: enterprise system; collaborative learning; MonsoonSIM..

PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan digitalisasi saat ini, pemahaman yang mendalam mengenai proses bisnis Perusahaan menjadi pengetahuan yang krusial bagi mahasiswa sebelum terjun ke dunia kerja. Proses bisnis yang efektif dan efisien merupakan dasar bagi Perusahaan dalam mencapai keberhasilan sebuah perusahaan agar mampu meraih keunggulan kompetitif(Soares, 2024). Akan tetapi masih banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai konsep-konsep proses bisnis, dikarenakan metode pembelajaran konvensional yang cenderung teoritis dan kurang interaktif(Radiman, 2016).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan game simulasi bisnis dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang proses bisnis(Illham, Bahrul ulum; Firman, Ahmad; Latief & Mariah, 2023). Game simulasi memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, di mana mahasiswa dapat langsung mempraktikkan pengetahuan mereka dalam konteks yang mirip dengan dunia nyata(Salimu, 2024), dalam penelitian lain menunjukkan bahwa game simulasi adalah pembelajaran yang efektif dalam memperkaya pengalaman belajar mahasiswa, dengan mengintegrasikan dengan mata kuliah sistem enterprise mampu mengembangkan keterampilan kerja yang sangat dibutuhkan mahasiswa seperti bekerja dalam tim, mengembangkan kepemimpinan, belajar menganalisis dan menggunakan data pasar untuk pengambilan keputusan strategis, meningkatkan kepekaan fiskal dan penilaian bisnis(Vij & Sharma, 2018). Salah satu game simulasi bisnis yang populer dan banyak digunakan adalah MonsoonSIM.(Gunawan, 2018) dikarenakan monsoonsim mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, sehingga mahasiswa dapat mengeksplorasi kebijakan perdagangan, dinamika pasar serta berbagai unsur yang mempengaruhi permintaan penawaran dan permintaan dalam konteks perdagangan internasional(Aulia et al., 2025).

MonsoonSIM adalah platform simulasi bisnis yang komprehensif dan fleksibel, mencakup berbagai aspek bisnis, seperti keuangan, pemasaran, operasional, dan rantai pasokan(Azisah, 2021). Mahasiswa dapat berperan sebagai pengambil keputusan dalam sebuah perusahaan virtual dan merasakan langsung dampak dari keputusan mereka terhadap kinerja perusahaan(Ruswinalda Meilany, 2022). Selain itu, MonsoonSIM juga mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana mahasiswa dapat bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah bisnis dan mencapai tujuan bersama.

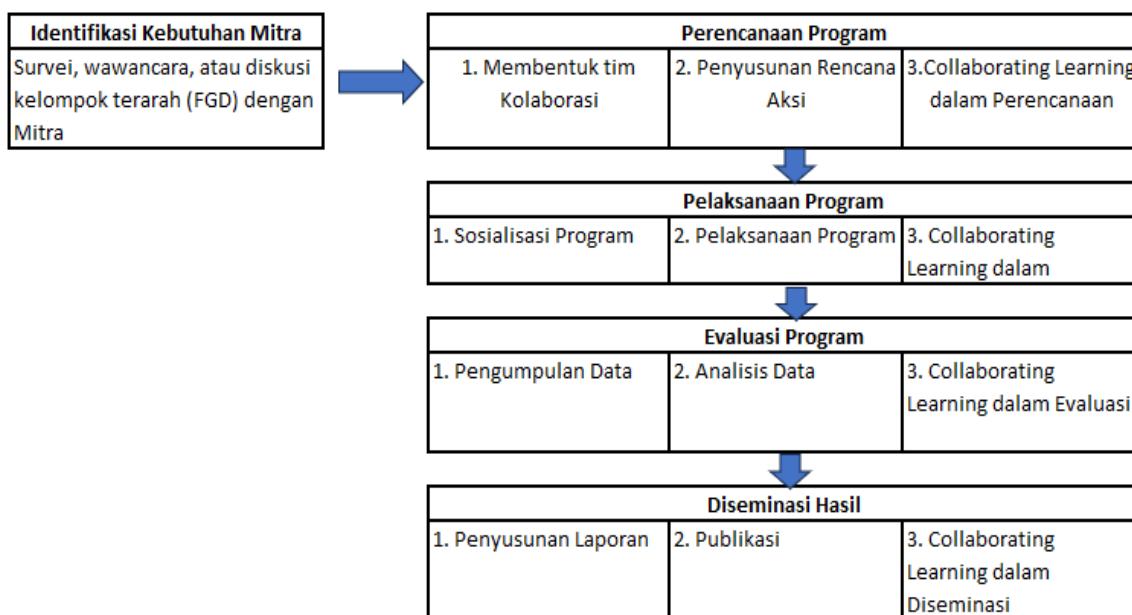
Dalam beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan MonsoonSIM telah meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang proses bisnis, mahasiswa yang menggunakan MonsoonSIM dalam mata kuliah Kewirausahaan menunjukkan peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan mahasiswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional(Alkaabi, 2023) pernyataan ini yang ditunjukkan bahwa berdasarkan hasil pengujian bahwa variabel persepsi kegunaan, kemudahan dan kesenangan mahasiswa mempengaruhi kompetensi kewirausahaan siswa sebesar 82,3% . Pada Penelitian lain ditemukan bahwa MonsoonSIM dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah proses Bisnis perusahaan(Reformasi, 2021).

Namun, penelitian terkait penerapan model pembelajaran *collaborative learning* dalam MonsoonSIM untuk meningkatkan pemahaman proses bisnis masih terbatas, sebaliknya model pembelajaran ini mempunyai peranan yang besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena mendorong kerja tim, diskusi dan pengambilan keputusan bersama dalam mengeksplorasi konsep bisnis dan masalah nyata(Respati, 2018) pada game simulasi MonsoonSIM. *Collaborative learning* memungkinkan mahasiswa untuk belajar dari satu sama lain, berbagi pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan kerja tim(Afriadi & Fatih, 2024), *Collaborative learning* di integrasikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat dalam pembelajaran dengan Media MonsoonSIM, pada pelaksanaan peserta saling berkolaborasi dalam menjalankan bisnis virtual, berbagi peran, diskusi serta mengambil keputusan bersama, hal ini mendorong interaksi aktif, pemecahan masalah serta pembelajaran tim. Setelah simulasi terdapat refleksi dan diskusi atas pembelajaran, sehingga pengabdian masyarakat ini tidak hanya sekedar transfer ilmu tapi juga membuka ruang pembelajaran bersama yang interaktif dan kolaboratif

Berdasarkan latar belakang permasalahan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *collaborative learning* dengan MonsoonSIM terhadap pemahaman proses bisnis mahasiswa dalam mata kuliah Sistem Enterprise. Kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan berkontribusi dalam menentukan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dalam bidang bisnis, khususnya dalam mata kuliah Sistem Enterprise. Selain itu, dapat memberikan wawasan bagi dosen dan instruktur dalam merancang dan mengimplementasikan pelatihan proses bisnis dengan menggunakan MonsoonSIM.

METODE

Tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat disusun secara sistematis dan terstruktur yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, identifikasi kebutuhan mitra, perencanaan program, pelaksanaan program, evaluasi program dan diseminasi hasil(pdai uma, 2024), seperti yang diilustrasikan pada gambar1.



Gambar 1. Bagan Pelaksanaan pengabdian Masyarakat

1. Identifikasi Kebutuhan Mitra, Tahapan ini berisikan survei, wawancara, atau diskusi kelompok terarah (FGD) dengan melibatkan mahasiswa dan dosen pengampu matakuliah sistem enterprise sebagai mitra yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman akan kebutuhan dan kesulitan mereka belajar proses bisnis perusahaan terkait pemahaman tentang proses bisnis Perusahaan, serta perspektif dosen terkait metode pembelajaran yang efektif untuk materi Sistem Enterprise. Dalam tahapan ini survei dimanfaatkan untuk mengumpulkan data kuantitatif terkait tingkat pemahaman mahasiswa terhadap konsep-konsep bisnis yang disebarluaskan sebelum dan sesudah pelaksanaan Pelatihan dengan indikator pengetahuan awal enterprise, ekspektasi terhadap pembelajaran monsoonSIM di awal pelatihan dan Pemahaman materi system enterprise dan pengalaman belajar kolaboratif diakhir pelatihan, sedangkan wawancara dan FGD dimanfaatkan untuk menggali informasi kualitatif mengenai pengalaman belajar, preferensi metode pembelajaran, dan saran untuk meningkatkan proses pembelajaran.
2. Perencanaan Program, agar tercapai keberhasilan diperlukan beberapa Langkah untuk mendapatkan kolaborasi yang solid, (1).Pembentukan Tim Kolaborasi: Tim yang terdiri dari dosen pengampu, mahasiswa, dan tutor yang memahami MonsoonSIM dan penerapan strategi pembelajaran kolaboratif yang efektif, yang diuraikan pada Tabel 2.(2).Penyusunan Rencana Aksi, untuk memperjelas tujuan yang ingin dicapai maka perlu dirumuskan tujuan secara spesifik dan terukur terkait yang ingin dicapai. Rencana aksi ini terdiri dari a. Tujuan: Perumusan tujuan

Penerapan model pembelajaran *collaborative learning* untuk mata kuliah sistem enterprise dengan menggunakan game simulasi bisnis MonsoonSIM

program dengan menerapkan kerangka kerja Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Time-bound(SMART) sebagai pedoman dalam menentukan tujuan yang tepat(Syaugi et al., 2023). b. Target: Menentukan jumlah mahasiswa yang akan dilibatkan dalam program dan karakteristik mereka. c. Metode: mendefinisikan secara detail metode pembelajaran yang akan digunakan, termasuk game simulasi bisnis yang dipilih, strategi pembelajaran kolaboratif, dan media pembelajaran pendukung. d. Jadwal: Menyusun jadwal kegiatan program secara rinci, termasuk waktu pelaksanaan, durasi setiap sesi, dan tenggat waktu penyelesaian tugas.d. Sumber Daya: Pengidentifikasi dan mengalokasikan berbagai sumber daya yang dibutuhkan, seperti fasilitas, peralatan, bahan ajar, serta dana.(3).*Collaborative learning* dalam Perencanaan: "*Collaborative learning* adalah proses pembelajaran dimana peserta yang terlibat bekerjasama dalam memahami materi, dalam pembelajaran ini setiap peserta berinteraksi, bergai pengalaman, dan mengambil peran yang berbeda untuk mencapai pemahama yang baik(Haqqi, 2017). Prinsip *collaborative learning* akan diterapkan sejak tahap perencanaan. Mahasiswa bukan sekedar objek program, tetapi juga berperan aktif sebagai subjek yang terlibat dalam pengambilan keputusan. Pada tahapan mahasiswa terlibat mulai dari perumusan tujuan dan target, memilih permainan imulasi bisnis, menyusun jadwal, hingga menetapkan evaluasi, sehingga diharapkan mahasiswa merasa memiliki program ini dan memotivasi berperan aktif.

3. Pelaksanaan Program: pada tahapan ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu (1) sosialisasi Program: proses mengkomunikasikan program-program perusahaan/ lembaga kepada masyarakat yang bertujuan mengenalkan dan penghayatan pada lingkungan tertentu(Wicaksana & Rachman, 2018)
- (2)Pelaksanaan Program: Membagi mahasiswa ke dalam kelompok-kelompok kecil agar berpartisipasi dalam game simulasi, sehingga memudahkan dalam belajar proses bisnis secara interaktif dan kolaboartif dan (3) *collaborative learning* dalam pelaksanaan : tutor bertindak sebagai fasilitator selama pelaksanaan pembelajaran kolaboratif
4. Evaluasi Program: suatu kegiatan yang dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang sesuai fakta untuk melihat tingkat keberhasilan suatu program yang telah dilaksanakan(Vitrian, 2021).Tahapan ini terdiri dari (1) Pengumpulan Data: Data akan dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, dan wawancara untuk mengevaluasi efektivitas program.(2)Analisis Data: Data yang terkumpul akan dianalisis untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan program. (3)*Collaborative learning* dalam Evaluasi: Mitra (mahasiswa) akan dilibatkan dalam proses evaluasi untuk memberikan umpan balik yang konstruktif.
5. Diseminasi Hasil: kegiatan penyampaian informasi kepada kelompok atau individu agar timbul kesadaran, menerima, dan akhirnya memanfaatkan informasi tersebut(Kusumajanti dkk, 2018).Tahapan ini berisikan (1). Penyusunan Laporan: Susun laporan lengkap mengenai pelaksanaan dan hasil evaluasi program. (2). Publikasi: Sebarkan laporan dan informasi mengenai program pengabdian melalui berbagai media, seperti jurnal ilmiah, media massa, atau website, yang bisa menjadi referensi bagi dosen, praktisi Pendidikan, mahasiswa serta institusi Pendidikan yang tertarik dengan inovasi pembelajaran dengan mengadopsi MonsoonSIM, dengan strategi diseminasi melalui jurnal pengabdian Masyarakat terintegrasi dan menyebarluaskan hasil kegiatan melalui website resmi institusi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Kebutuhan

Berdasarkan hasil serangkaian kegiatan untuk mengidentifikasi kebutuhan melalui beberapa metode pengumpulan data, seperti survei, wawancara, dan diskusi kelompok terarah (FGD) yang dilakukan sebelum pelaksanaan program, maka diperoleh beberapa permasalahan utama yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Identifikasi Kebutuhan

Permasalahan	Solusi
Kesulitan dalam menghubungkan antara teori dan praktek terutama integrasi antar fungsi dalam Perusahaan	Simulasi bisnis yang membantu praktek konsep-konsep enterprise secara realistik
Kesulitan dalam memahami alur antar proses bisnis dalam Perusahaan terutama system enterprise	Metode yang membantu memvisualisasikan proses bisnis
Keterbatasan metode ceramah untuk membantu memberikan pemahaman mendalam	Metode pembelajaran interaktif
Kompleksitas yang tinggi untuk matakuliah system enterprise	Metode Pembelajaran inovatif

Perencanaan Program

a. Pembentukan Tim Kolaborasi

Pada tahapan ini ditentukan pihak-pihak yang terlibat seperti yang diuraikan pada tabel 2.

Tabel 2. Kontribusi pihak yang terlibat

Pihak yang terlibat	Kontribusi
Dosen Pengampu Matakuliah	menyediakan perspektif akademis dan menyelaraskan Program Simulasi MonsoonSIM dengan kurikulum
Tutor MonsoonSIM	Menerapkan Strategi pembelajaran kolaboratif dan Implementasi setiap modul dengan Kebutuhan mata kuliah
Mahasiswa	Sebagai Objek dalam penerapan Pembelajaran kolaboratif dalam penyelarasan Game Simulasi MonsoonSIM dan kurikulum ERP

b. Penyusunan Rencana Aktif

Tahapan ini menggunakan kerangka kerja SMART (Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Time Bound, yang dijelaskan dalam tabel 3.

Tabel 3. Kerangka Kerja SMART

Komponen SMART	Target
Specific	Peningkatan pemahaman mahasiswa tentang integrasi antar departemen dalam sistem enterprise
Measurable	Peningkatan Skor rata-rata mahasiswa dalam tim pada simulasi MonsoonSIM sebesar 5-15%
Achievable	Peningkatan profitabilitas Perusahaan virtual sebesar 8 %
Relevant	Meningkatkan pemahaman tentang konsep-konsep system Enterprise
Time Bound	Peningkatan skor rata-rata tercapai dalam waktu satu bulan

c. *Collaborative learning* dalam perencanaan

Pada tahapan ini dilakukan hal-hal seperti yang diuraikan pada tabel 4.

Penerapan model pembelajaran *collaborative learning* untuk mata kuliah sistem enterprise dengan menggunakan game simulasi bisnis MonsoonSIM

Tabel 4. Tahapan *Collaborative learning* dalam perencanaan

Tahapan	Kegiatan
Pembentukan Tim dan penentuan peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta dibagi menjadi beberapa tim kecil yang mensimulasikan Perusahaan 2. Setiap anggota memiliki peran untuk mengelola departemen dalam Perusahaan yang bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman interdependensi antar departemen
Diskusi dan perencanaan strategis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap tim berdiskusi untuk merumuskan strategi bisnis dalam simulasi MonsoonSIM 2. Melakukan Analisa data dan membuat Keputusan dan memprediksi dampak Keputusan dalam terhadap kinerja Perusahaan virtual mereka 3. Fasilitator memastikan bahwa mahasiswa memahami konsep-konsep kunci dan memandu diskusi dan memberi umpan balik. namun sebelumnya fasilitator akan diberikan pelatihan khusus terkait collaborative learning dan pemahaman teknis untuk membimbing mahasiswa dalam menggunakan MonsoonSIM
Simulasi Kolaborasi	Peserta mengikuti simulasi monsoonSIM yang dilakukan oleh fasilitator dan anggota tim berkolaborasi, membangun komunikasi efektif, koordinasi antar departemen dalam mengelola system virtual enterprise
Refleksi dan pembelajaran Bersama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap selesai satu putaran para tim merefleksikan kinerja dan mendiskusikan area-area mana yang berhasil dan perlu ditingkatkan 2. Fasilitator memfasilitasi diskusi dan mengkoneksikan pengalaman mereka dengan konsep teoritis.
Pembelajaran antar tim	Setiap tim berbagi pengalaman dan belajar dari keberhasilan dan kegagalan tim lain, melalui sesi presentasi antar tim disetiap akhir pertemuan yang memaparkan strategi, tantangan, solusi serta pencapaian dan fasilitator akan memberikan feedback yang membantu memperkaya pemahaman dan praktik terbaik tentang system Enterprise

Pelaksanaan Program

Pada tahapan ini mulai diimplementasikan perencanaan program, dengan rangkaian kegiatan seperti yang diuraikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Tahapan Pelaksanaan Program

Tahapan	Kegiatan
Sosialisasi Program	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fasilitator akan melakukan presentasi di kelas untuk menjelaskan tujuan dari program pembelajaran untuk meningkatkan minat dan partisipasi mahasiswa dalam program
Pelaksanaan Program	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan antar muka dan fitur-fitur MonsoonSIM

Penerapan model pembelajaran *collaborative learning* untuk mata kuliah sistem enterprise dengan menggunakan game simulasi bisnis MonsoonSIM

Tahapan	Kegiatan
<i>Collaborative learning</i> dalam pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 2. Sesi simulasi bisnis Dimana setiap tim akan mengelola Perusahaan virtual 3. Diskusi kelompok untuk menganalisis Keputusan bisnis dan dampaknya 1. Fasilitator memandu diskusi kelompok dan memberikan umpan balik serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan partisipatif



Gambar 2. Tampilan Layar Simulasi Bisnis MonsoonSIM dan Tutor melakukan collaborative Learning.

Evaluasi Program

- a. Pengumpulan data sebagai tahapan krusial dalam mengevaluasi efektifitas pembelajaran dengan menggunakan monsoonSIM untuk materi enterprise. Pengumpulan data dilakukan diawal dan di akhir pembelajaran dengan menggunakan media kuisioner yang disebar ke 36 responden, dengan daftar pertanyaan sebagaimana yang diuraikan pada Tabel 6 dan Tabel 7.

Tabel 6. Hasil Kuisioner sebelum Pelatihan

No	Pernyataan Pengetahuan Awal Enterprise	STS 1	TS 2	C 3	S 4	SS 5	Skor total
1	Anda Sudah mahamami konsep integrasi antar departemen dalam sistem enterprise	14	10	12			70
2	Anda sudah memahami tentang konsep pengambilan keputusan strategis dalam sistem enterprise	14	14	8			66
3	Pemahaman Anda tentang konsep manajemen rantai pasok dalam sistem enterprise sudah baik	14	16	6			64
Ekspektasi terhadap Pembelajaran MonsoonSIM							
4	Ekspektasi Anda bahwa MonsoonSIM akan membantu Anda memahami konsep-konsep sistem enterprise	14	8	14			72
5	Ekspektasi Anda terhadap pembelajaran kolaboratif dalam simulasi MonsoonSIM dapat membantu anda dalam belajar Sistem enterprise	11	10	15			76
Total							348

Penerapan model pembelajaran *collaborative learning* untuk mata kuliah sistem enterprise dengan menggunakan game simulasi bisnis MonsoonSIM

Tabel 7. Hasil Kuisioner setelah Pelatihan

No	Pernyataan	STS	TS	C	S	SS	Skor Total	
		1	2	3	4	5		
1	Pemahaman Materi Sistem Enterprise				10	18	8	142
2	Pemahaman Anda tentang konsep integrasi antar departemen dalam sistem enterprise meningkat setelah menggunakan MonsoonSIM			10	17	9	143	
3	Pemahaman Anda tentang konsep pengambilan keputusan strategis dalam sistem enterprise meningkat setelah menggunakan MonsoonSIM			5	20	11	150	
4	MonsoonSIM berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman Anda tentang sistem enterprise secara keseluruhan?							
	Pengalaman Belajar Kolaboratif							
4	Simulasi MonsoonSIM efektif meningkatkan kerjasama kelompok Anda ?			5	21	10	149	
5	Simulasi MonsoonSIM membantu anda belajar dari pengalaman anggota kelompok ?			10	12	14	148	
Total							732	

b. Analisis Data

Analisis data didapatkan dari skala likert untuk mendapatkan interval kategori dan perhitungan indeks presentase, adapun deskripsinya adalah sebagai berikut :

Interpretasi skor perhitungan :

$$Y = \text{skor Tertinggi Likert} \times \text{Jumlah responden} \times \text{jumlah pernyataan} \quad (1)$$

$$Y = 5 \times 36 \times 5$$

$$Y = 900$$

$$X = \text{skor terendah likert} \times \text{jumlah responden} \times \text{jumlah pernyataan} \quad (2)$$

$$X = 1 \times 36 \times 5$$

$$X = 180$$

Penetapan interval

$$\text{Interval} = 100 / \text{jumlah skor} \quad (3)$$

Interval = $100 / 5 = 20$ (interval jarak dari terendah 0% hingga tertinggi 100%) maka didapatkan interpretasi seperti yang tersaji pada Tabel 8.

Tabel 8. Tabel kategori

Interval	Kategori
0 – 19,99%	Sangat (tidak setuju/buruk/kurang sekali)
20 % - 39,99%	Tidak setuju / Kurang baik
40% - 59,99 %	Cukup / Netral
60% - 79,99%	Setuju / Baik /suka
80% - 100%	Sangat (Setuju / Baik /Suka)

Penyelesaian akhir :

Sebelum pelatihan :

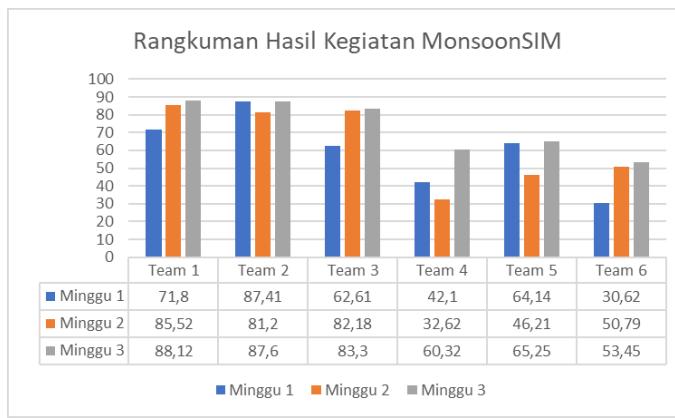
$$\begin{aligned} \text{Rumus indeks \%} &= \text{Total skor} / Y \times 100 \\ &= 348 / 900 \times 100 \\ &= 38,66 \% \end{aligned} \quad (4)$$

Setelah Pelatihan :

$$\begin{aligned} \text{Rumus indeks \%} &= \text{Total skor} / Y \times 100 \\ &= 732 / 900 \times 100 \\ &= 81,33 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan indeks persentase sebelum pelatihan diangka 38,66 % yang masuk ke dalam kategori tidak setuju atau kurang baik, yang artinya peserta memiliki pemahaman atau persepsi yang masih kurang terhadap materi sistem Enterprise

Sedangkan setelah pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan setelah pelatihan, Dimana indeks persentase mencapai 81,33% yang masuk ke dalam kategori Sangat (setuju/baik/suka) yang mengindikasikan bahwa pelatihan yang diberikan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman atau mengubah persepsi peserta pelatihan.



Gambar 3. Rangkuman Hasil Kegiatan Monsoon

Peningkatan pemahaman mahasiswa yang tercermin dalam kuisioner terkonfirmasi oleh hasil pelatihan simulasi game yang menunjukkan peningkatan signifikan setiap minggunya yang menunjukkan perubahan dari kategori tidak setuju atau kurang baik menjadi kategori Sangat (setuju/baik/suka).

Berdasarkan Gambar 3 menunjukkan bahwa skor rata-rata tim setiap minggu nya mengalami peningkatan yang berarti setiap peserta yang terlibat dalam tim sudah memahami integrasi antar departemen (Spesifik). Untuk kriteria measurable persentase peningkatan telah mencapai target 5- 15% sebagai contoh tim satu dari minggu pertama ke minggu kedua mengalami peningkatan signifikan sebesar 13,57 % dan di minggu ketiga terdapat peningkatan sebesar 2,6%. Pada kriteria achievable peningkatan skor setiap minggunya menunjukkan bahwa peserta telah mampu mengambil Keputusan lebih baik yang berarti peningkatan profitabilitas Perusahaan virtual. Berdasarkan skor yang meningkat setiap minggunya menunjukkan bahwa MonsoonSIM merupakan sarana yang relevan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terkait konsep sistem Enterprise. Data yang dikumpulkan selama kurun waktu 3 minggu menunjukkan perubahan setiap minggunya menuju kemajuan dalam periode waktu yang telah ditentukan(Time Bound).

c. *Collaborative learning* dalam Evaluasi

Untuk mengevaluasi efektifitas collaborative learning, digunakan kembali kuisioner berskala likert yang melibatkan 4 kategori yang relevan yaitu efektifitas kolaborasi, kontribusi individu, pemahaman materi dan manfaat simulasi, hasil analisa dapat memberikan ilustrasi

Penerapan model pembelajaran *collaborative learning* untuk mata kuliah sistem enterprise dengan menggunakan game simulasi bisnis MonsoonSIM

tentang persepsi peserta terhadap setiap kegori dan implikasinya terhadap proses pembelajaran.

Tabel 9. Hasil Kuisioner efektifitas Collaborative Learning

No	Pernyataan	STS	TS	C	S	SS	Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Kolaborasi dalam kelompok kami berjalan dengan efektif.			6	15	15	153
2	Setiap anggota kelompok berkontribusi secara seimbang dalam tugas-tugas.			6	14	16	154
3	Komunikasi antar anggota kelompok berjalan dengan lancar.			6	14	16	154
4	Kami berhasil mencapai tujuan kelompok melalui kolaborasi.			5	16	15	154
Kontribusi Individu							
5	Saya aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok.			5	16	15	154
6	Saya memberikan ide dan saran yang bermanfaat bagi kelompok.			10	16	10	144
7	Saya menyelesaikan tugas yang diberikan kepada saya tepat waktu.			10	15	11	145
8	Saya merasa kontribusi saya dihargai oleh anggota kelompok.			8	15	13	149
Pemahaman Materi							
9	Kolaborasi dalam MonsoonSIM membantu saya memahami konsep Sistem Enterprise.			10	15	11	145
10	Diskusi kelompok membantu saya memperjelas materi yang sulit dipahami.			10	15	11	145
11	Simulasi MonsoonSIM membantu saya menerapkan teori ke dalam praktik.			10	16	10	144
12	Saya merasa lebih percaya diri dalam memahami Sistem Enterprise setelah mengikuti simulasi.			10	17	9	143
Manfaat Simulasi							
13	Simulasi MonsoonSIM efektif dalam meningkatkan keterampilan kerja tim saya.			8	18	10	146
14	Simulasi MonsoonSIM relevan dengan materi mata kuliah Sistem Enterprise.			6	18	12	150
15	Simulasi MonsoonSIM menarik dan menyenangkan untuk diikuti.			8	16	12	148
16	Saya akan merekomendasikan simulasi MonsoonSIM kepada mahasiswa lain.			8	8	20	156
17	Secara keseluruhan, saya puas dengan pengalaman pembelajaran kolaboratif menggunakan MonsoonSIM.			6	18	12	150

Penerapan model pembelajaran *collaborative learning* untuk mata kuliah sistem enterprise dengan menggunakan game simulasi bisnis MonsoonSIM

No	Pernyataan	STS	TS	C	S	SS	Total Skor
		1	2	3	4	5	
Total						2534	

Interpretasi skor perhitungan :

$$Y = \text{skor tertinggi Likert} \times \text{jumlah responden} \times \text{Jumlah pernyataan}$$

$$Y = 5 \times 36 \times 17$$

$$Y = 3060$$

$$\text{Maka Rumus indeks \%} = \text{Total skor} / Y \times 100$$

$$= 2534 / 3060 \times 100 = 82,81\%$$

Berdasarkan hasil kuisioner menunjukkan bahwa 82,81% peserta memiliki pandangan positif terhadap aspek dalam pembelajaran kolaboratif dalam penyampaian materi sistem enterprise dengan menggunakan Game simulasi MonsoonSIM, yang menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

d. Diseminasi Hasil

1. Penyusunan Laporan

Setelah menyelesaikan evaluasi maka akan disusun laporan komprehensif yang berisikan penilaian yang jelas dan akurat yang berisikan data yang terukur dan berbasis bukti yang meliputi hasil survei, umpan balik peserta, dokumentasi kegiatan, serta pencapaian indikator kinerja yang mendukung keberhasilan program dan rekomendasi untuk peningkatan selanjutnya.

2. Publikasi

Hasil dipublikasikan melalui jurnal pengabdian masyarakat yang terakreditasi SINTA, ataupun prosiding untuk berbagi pengetahuan untuk pengembangan dimasa mendatang.

3. *Collaborative learning* dalam diseminasi

Tahapan ini melibatkan anggota tim dan juga peserta(mahasiswa) yang bertujuan agar laporan dan materi publikasi yang dihasilkan mudah dipahami dan dapat diakses oleh khalayak yang lebih luas, dengan melalui proses umpan balik internal berupa sosialisasi draft publikasi untuk mengetahui apakah draft dari segi bahasa, struktur penyampaian, serta kemudahan dipahami oleh pembaca umum

SIMPULAN DAN SARAN

Program pengabdian Masyarakat ini telah berhasil mencapai target yang diharapkan terutama dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam mata kuliah Sistem Enterprise melalui pemanfaatan simulasi MonsoonSIM dengan metode Collaborative Learning. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan tentang pemahaman dalam proses bisnis Perusahaan yang ditunjukan dengan skor pra pembelajaran 38,66% (kategori kurang) menjadi 81,33% (kategori sangat Setuju) setelah pelatihan. Temuan ini juga diperkuat dengan rangkuman hasil kegiatan MosnoonSIM yang menunjukkan setiap minggu nya mahasiswa yang tergabung dalam beberapa tim berhasil meningkatkan skor pembelajaran setiap minggu nya. Penerapan metode ini berpotensi besar untuk diterapkan pada materi perkuliahan lainnya, terutama yang membutuhkan pemahaman konsep yang kompleks dan penerapan praktis.

Hambatan utama dalam pengabdian Masyarakat ini adalah keterbatasan waktu dan adanya variasi Tingkat pemahaman peserta. Oleh karena itu perlu adanya pelatihan lanjutan atau sesi pendalaman untuk pelaksanaan selanjutnya, serta adanya evaluasi tambahan untuk melihat dampak jangka Panjang dari pelatihan untuk memastikan keberlanjutan peningkatan pemahaman peserta.

UCAPAN TERIMAKASIH

Seluruh tim pelaksana kegiatan pelatihan pengabdian masyarakat memberikan apresiasi setinggi-tingginya kepada Universitas Budi Luhur, terutama fakultas teknologi informasi dan juga

Penerapan model pembelajaran *collaborative learning* untuk mata kuliah sistem enterprise dengan menggunakan game simulasi bisnis MonsoonSIM

fakultas ekonomi dan bisnis atas segala bentuk dukungan nya sehingga pelatihan ini dapat berjalan dnegan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Alkaabi, K. (2023). Applying the Innovative Approach of Employing a Business Simulation Game and Prototype Developing Platform in an Online Flipped Classroom of an Entrepreneurial Summer Course: A Case Study of UAEU. *MDPI: Education Science*, 13(1), 1–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/educsci13010013>
- Aulia, A. N., Sunaryo, E. S., & Gharsina, M. (2025). Efektivitas Simulasi Monsoonsim terhadap Pemahaman Perdagangan Internasional Pada Mahasiswa. *CEMERLANG: Jurnal Manajemen Dan Ekonomi Bisnis*, 5(1), 112–120.
- Azisah, N. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Game Simulasi Bisnis Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Pembelajaran ERP Pada Mahasiswa Akuntansi*. Universitas Hasanuddin.
- Gunawan, T. (2018). Tinjauan Expectation Confirmation Theory dalam Pemanfaatan Game Simulasi Bisnis. In *Universitas Katolik Soegijapranata* (Vol. 11, Issue 2).
- Haqqi, A. (2017). Model Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Literasi Informasi Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Melalui Belajar secara Kolaboratif. *Baitul Al 'Ulum : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 1, 1–22.
- Ilham, Bahrul ulum; Firman, Ahmad; Latief, F., & Mariah. (2023). Aplikasi Permainan Bisnis "Siklus Usaha Dasar" Dalam Pembelajaran Kewirausahaan Di Itb Nobel Indonesia. *AKMEN Jurnal Ilmiah*, 20(2), 194–202. <http://repository.nobel.ac.id/id/eprint/1272/2/Turnitin-Aplikasi Permainan Bisnis Dalam Pembelajaran Kewirausahaan di ITB Nobel Indonesia ok.pdf>
- Kusumajanti dkk. (2018). Diseminasi Informasi Publik Oleh Humas Kementerian Kelautan Dan Perikanan Republik Indonesia Dalam Meningkatkan Public Awareness: Studi Kasus Terkait Larangan Penggunaan Pukat Hela Dan Pukat Trawl Pada Nelayan Di Kepulauan Seribu. *Komunikasi: Media Dan Informatika*, 7(3), 116–126.
- pdai uma. (2024). *Cara pengabdian ke masyarakat*. Agribisnis.Uma.Ac.Id. <https://agribisnis.uma.ac.id/2024/03/26/cara-pengabdian-ke-masyarakat/>
- Radiman. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Ekonomi Mikro Melalui Penerapan Model Pembelajaran Active Learning Metode Peer Lessons Di Program Studi Manajemen. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 17(01), 66–78.
- Respati, Y. A. (2018). Collaborative Learning Dalam Upaya Peningkatan Keaktifan Mahasiswa Pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Efisiensi ± Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 15–23.
- Ruswinalda Meilany. (2022). *Peran Mediasi Metode Pembelajaran Atas Pengaruh Kegunaan Persepsi Dan Kemudahan Persepsi Terhadap Hasil Belajar Persepsi*. Universitas Hasanuddin.
- Salimu, S. A. ; dkk. (2024). PENGGUNAAN GAME SIMULATOR PERANGKAT KERAS DALAM. *J-Diteksi (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi)*, 3(2), 46–50.
- Soares, J. et. al. (2024). *fundamental Bisnis dan Manajemen, Strategi, Proses dan Inovasi* (1st ed.). PT Media Penerbit Indonesia. <http://repository.mediapenerbitindonesia.com/452/1/%28%2BISBN%29%20T%20338-Fundamental%20Bisnis%20dan%20Manajemen.pdf>
- Syaugi, A., Dharmawan, A. S., & Franssisca, M. L. (2023). Cerdas Finansial Dalam Berinvestasi Dengan Metode Smart (Specific, Measurable, Achievable, Relevant Dan Time_Based) Dalam Membentuk Gemes (Generasi Muda Semangat Investasi). *Prosiding Caption*, 2, 190–209. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/prosidingcaption/article/view/1524>
- Vij, S., & Sharma, R. (2018). Experiential learning through business simulation game in strategic management. *20th Annual Convention of Strategic Management Forum, "Strategy, Innovation and Entrepreneurship Curriculum in the Era of Disruption"*, 25-27 December 2018, Indian Institute of Management Tiruchirapalli (IIM Trichy), December, 1–6.
- Vitrian, V. A. (2021). Pelaksanaan Evaluasi Program Tahfiz Siswa MTsN 6 Nganjuk Selama Pandemi Covid-19 Tahun Ajaran 2020/2021. In *IAIN Kediri*. IAIN Kediri.
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Penggunaan Permainan Simulasi Sebagai Media Pembelajaran

Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>