

**STUDENT COMPANY (SC) SEBAGAI LANGKAH AWAL
UNTUK MENYONGSONG ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
DI SURABAYA**

DJUWARIYAH

SMK Negeri 7 Surabaya

Abstrak: Jumlah anak lulusan SMK yang terserap di dunia usaha/ dunia industri masih jauh dari yang diharapkan, banyak sekali dari mereka yang bekerja tidak sesuai dengan kompetensi yang mereka miliki, hal ini disebabkan karena kurang siapnya mereka untuk menghadapi persaingan yang ada. *Best Practice* ini bertujuan untuk “mengetahui kegiatan-kegiatan apa saja yang dilakukan *Student Company* sehingga dapat membentuk jiwa entrepreneurship bagi peserta program pada siswa SMK Negeri 7 Surabaya dalam menyongsong revolusi industri 4.0. Hasil yang diperoleh dapat dilihat bahwa KAIZEN 7 SC telah melakukan launching perusahaan dengan mengenalkan produk yang akan diproduksi dan diperjual belikan berupa TasQ merupakan tas dengan bahan dasar kain batik khas Surabaya. Selama operasional perusahaan, kurang lebih 3 bulan, KAIZEN 7 SC telah berhasil mencapai omzet sebesar Rp. 14.189.250 dan mampu mengembalikan modal yang telah ditanamkan oleh investor di KAIZEN 7 SC dengan persentase sebesar 150 %. Dari hasil pengamatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya program *student company*, maka siswa dapat belajar untuk menjadi seorang wirausaha muda yang merupakan langkah awal untuk menyongsong era revolusi industri 4.0 melalui kegiatan-kegiatan nyata, antara lain 1) Belajar menangkap peluang bisnis, serta membuat keputusan-keputusan bisnis dalam wadah sebuah perusahaan siswa. 2) Menjalankan bisnis mulai dari menyusun jenis usaha, mengumpulkan dan mengelola modal usaha, serta mengelola perusahaan hingga saat likuidasi. 3) Membangun pemahaman siswa terhadap prinsip-prinsip ekonomi yang mempengaruhi keputusan-keputusan bisnis. 4) Melatih siswa untuk mengembangkan hubungan kerjasama yang positif dengan komunitas disekitarnya.

Kata Kunci: SMK, *Student Company*.

PENDAHULUAN

Program kewirausahaan cukup lama bergaung di dunia pendidikan Indonesia. Program ini menjadi semakin

populer dengan pemberlakuan kurikulum 2013, terkait mata pelajaran pendidikan prakarya dan kewirausahaan yang diajarkan kepada semua siswa

SMA, MA, dan SMK. Pemberian mata pelajaran ini, antara lain, untuk menumbuhkan semangat kewirausahaan sejak dini. Bukti nyata dari impact program kewirausahaan di sekolah-sekolah dapat dilihat dari banyaknya bisnis kecil yang mulai tumbuh di lingkungan sekolah. Mulai berjualan makanan kecil, aksesoris, hingga pulsa elektronik.

Disisi lain pengangguran merupakan masalah yang harus dicarikan jalan keluar. Penyebab dari pengangguran antara lain karena jumlah angkatan kerja yang ada tidak sebanding dengan lapangan kerja, peralihan dari tenaga manusia ke tenaga mesin juga pemicu dari pengangguran, dan adanya permintaan produk dari konsumen yang terus menurun. Adapun cara yang paling tepat untuk mengurangi pengangguran dengan permasalahan diatas adalah menciptakan entrepreneur-entrepreneur muda.

Kondisi saat ini di masyarakat khususnya anak-anak usia sekolah cenderung kurang menghargai waktu dan lebih asyik bermain HP daripada mencari kegiatan-kegiatan yang lebih positif seperti berusaha untuk mengembangkan minat dan bakat baik

dibidang seni, olahraga maupun keterampilan yang ia miliki.

Fakta yang ada dilapangan, jumlah anak lulusan SMK yang terserap di dunia usaha/ dunia industri masih jauh dari yang diharapkan, banyak sekali dari mereka yang bekerja tidak sesuai dengan kompetensi yang mereka miliki, hal ini disebabkan karena kurang siapnya mereka untuk menghadapi persaingan yang ada. Ketidak terserapan mereka menimbulkan masalah yaitu masalah pengangguran. Pengangguran pada umumnya disebabkan karena jumlah angkatan kerja atau para pencari kerja tidak sebanding dengan jumlah lapangan kerja yang ada yang mampu menyerapnya.

Banyak perdebatan tentang upaya pengurangan pengangguran di dunia, tapi menjadi entrepreneur (pengusaha) adalah salah satu cara yang layak dipertimbangkan. Pada intinya, entrepreneur adalah seseorang yang memiliki sifat berani mengambil resiko, kreatif, inovatif, menyenangkan tantangan, serta sanggup menangkap peluang dan memanfaatkan peluang.

Memasuki era revolusi industri, dimana perubahan besar terjadi dan setiap perubahan diikuti oleh perubahan besar pula dalam bidang ekonomi,

politik, bahkan militer dan budaya, sudah pasti ada jutaan pekerjaan lama menghilang, dan jutaan pekerjaan baru yang muncul.

Oleh karena itu perlu pembekalan yang harus dilakukan sebagai salah satu solusi yang ditawarkan yaitu menjadi seorang wirausaha muda. Di SMKN 7 Surabaya upaya pembentukan jiwa entrepreneurship dilakukan melalui kegiatan *Student Company*. Kegiatan ini merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang memberikan pengalaman kepada siswa untuk menjalankan manajemen operasional perusahaan dan melakukan aktivitas-aktivitas bisnis dilingkungan regional maupun internasional.

Dari masalah di atas dapat ditentukan rumusan masalah yaitu apakah *Student Company* dapat membentuk jiwa entrepreneurship bagi peserta program yaitu siswa SMK Negeri 7 Surabaya dalam menyongsong revolusi industri 4.0. Tujuan dari Best Practice ini adalah untuk mengetahui kegiatan-kegiatan apa saja yang dilakukan *student company* sehingga dapat membentuk jiwa entrepreneurship bagi peserta program yaitu siswa SMKN 7 Surabaya untuk menyongsong revolusi industri 4.0. Harapan dalam

penelitian ini adalah Agar dapat diketahui bahwa kegiatan-kegiatan yang dilakukan *Student Company* dapat membentuk jiwa entrepreneurship bagi peserta program yaitu siswa SMKN 7 Surabaya untuk menyongsong revolusi industri 4.0.

Student Company.

Student Company adalah perusahaan siswa yang ada disekolah. Program ini merupakan lanjutan program dari Be Entrepreneurial, kegiatan *student company* berlangsung selama sekitar 25 minggu efektif dengan mengikutsertakan 20 siswa-siswi terpilih kelas X dari program Be Entrepreneurial. Pemateri dalam program ini adalah tim trainer dari Prestasi Junior Indonesia (PJI) dan Bapak/Ibu guru yang telah diberi mandat/ surat tugas oleh sekolah masing-masing dan telah mendapatkan pelatihan dari Prestasi Junior Indonesia.

Menurut LPPM Universitas Negeri Yogyakarta, *Student Company* (SC) berupa kegiatan ekstrakurikuler bisnis dan manajemen di SMA/SMK yang merupakan program dari Prestasi Junior Indonesia. Program *student company* memberikan pengalaman kepada siswa untuk menjalankan manajemen operasional perusahaan dan

melakukan aktivitas-aktivitas bisnis. Kegiatan ini bertujuan untuk mengajak siswa belajar mencari dan menangkap peluang bisnis serta membuat keputusan bisnis, belajar menjalankan bisnis mulai dari penyusunan rencana bisnis, mengumpulkan dan mengolah modal usaha, serta mengelola seluruh sumber daya perusahaan dan belajar bekerjasama (A. (a), 2014).

PJI adalah satu dari 123 negara anggota dari Junior Achievement (JA) Worldwide, berpusat di Boston Amerika Serikat, dan dikenal sebagai salah satu organisasi non-profit terbesar didunia berfokus pada pendidikan ekonomi aplikatif. PJI fokus pada program-program pendidikan terkait kesiapan memasuki dunia kerja, pengelolaan usaha, dan pelatihan kewirausahaan melalui pembelajaran aplikatif.

PJI berharap bahwa kerjasama implementasi paket program Youth Entrepreneurship Literacy ini dapat menjadi salah satu bentuk pengembangan layanan pendidikan berbasis pengembangan life skill, yang akan memberikan dampak dan kontribusi nyata dalam pengembangan karakter generasi muda yang mandiri dan tanggung jawab.

Revolusi Industri 4.0

Revolusi industri adalah perubahan besar dan radikal terhadap cara manusia memproduksi barang. Perubahan besar ini tercatat sudah terjadi 3 kali dan saat ini kita sedang mengalami revolusi industri yang ke empat. Setiap perubahan besar ini selalu diikuti oleh perubahan besar dalam bidang ekonomi, politik, bahkan militer dan budaya. Sudah pasti ada jutaan pekerjaan lama menghilang, dan jutaan pekerjaan baru yang muncul.

Konsep “Industri 4.0” pertama kali digunakan di publik dalam pameran industri Hannover Messe di kota Hannover, Jerman tahun 2011. Dari peristiwa ini juga sebetulnya ide “Industri 2.0” dan “Industri 3.0” baru muncul, sebelumnya Cuma dikenal dengan nama “Revolusi Teknologi” dan “Revolusi Digital.

Revolusi Industri 4.0 menggunakan revolusi sebelumnya sebagai dasar yaitu Industri 3.0 yang intinya mengupgrade lini produksi dengan komputer dan robot. Industri 4.0 juga pasti menggunakan komputer dan robot ini sebagai dasarnya. Kemajuan yang muncul didunia komputer yang paling terasa adalah pertama, internet yang merupakan bagian pertama dari

revolusi industri keempat “Internet Of Things” saat komputer-komputer yang ada di pabrik itu tersambung ke internet, saat setiap masalah yang ada dilini produksi bisa langsung diketahui saat itu juga oleh pemilik pabrik, dimanapun si pemilik berada. Kedua, kemajuan teknologi juga menciptakan 1001 sensor baru dan 1001 cara untuk memanfaatkan informasi, sehingga masih ada 1001-1001 cara meningkatkan produktifitas pabrik. Karena begitu banyaknya ragam maupun jumlah data baru, aspek ini sering disebut Big Data. Ketiga, berhubungan dengan yang pertama dan kedua, adalah Cloud Computing. Perhitungan-perhitungan rumit rumit tetap memerlukan komputer canggih dan besar, tapi karena sudah terhubung dengan internet, karena ada banyak data yang bisa dikirim lewat internet. Keempat, ini yang sebetulnya paling besar: Machine Learning, yaitu mesin yang memiliki kemampuan untuk belajar, yang bisa sadar bahwa dirinya melakukan kesalahan sehingga melakukan koreksi yang tepat untuk memperbaiki hasil berikutnya.

Beberapa pendapat para ahli tentang Revolusi Industri 4.0.

- a. Menurut Jobs Lost, Jobs Gained, pada 2030 sebanyak 400 juta

sampai 800 juta orang harus mencari pekerjaan baru, karena digantikan mesin.

- b. Menurut Menteri Perencanaan Pembangunan Nasional, Bambang P.S. Brodjonegoro, memasuki revolusi industri 4.0 Indonesia akan kehilangan 50 juta peluang kerja.
- c. Menurut Menteri Perindustrian, Airlangga Hartanto, sebaliknya revolusi industri 4.0 justru memberi kesempatan bagi Indonesia untuk berinovasi. Revolusi yang fokus pada pengembangan ekonomi digital dinilai menguntungkan bagi Indonesia.

Dari beberapa pendapat di atas bahwa revolusi industri 4.0, merupakan perubahan besar dari perkembangan teknologi harus dihadapi. Untuk mempersiapkan bisa dengan cara menciptakan lapangan kerja yaitu salah satu cara dengan menjadi entrepreneur. Melalui Student Company ini dapat menjadi langkah awal untuk menyongsong era revolusi industri 4.0.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian

kualitatif deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami himpunan fenomena yang dialami subjek penelitian melalui deskripsi verbal dan linguistik dalam konteks alamiah dan menggunakan metode alamiah yang berbeda. Saya mengumpulkan data di sini melalui observasi (pengamatan langsung), wawancara (wawancara formal dan informal) dan dokumen. Analisis data yang digunakan adalah reduksi data (reduksi data), penyajian data (visualisasi data), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (menarik kembali/memverifikasi kesimpulan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran dan Tujuan Program

Gambaran Program

Program ini merupakan program lanjutan dari program intrakurikuler. Program ekstrakurikuler ini dikenal dengan nama *Student Company Program* dan dilaksanakan selama sekitar 29 minggu efektif di luar jam pelajaran Peserta program ini adalah 20 siswa-siswi terpilih yang juga mengikuti program JA Be Entrepreneurial di masing-masing sekolah partner program dengan durasi kegiatan +120 menit / sesi pertemuan.

Melalui program ini siswa belajar untuk memulai sebuah usaha diawali dengan menyusun company profile, business plan, me-launching perusahaannya, dan mencari investor dengan menjual 75 lembar sahamnya seharga Rp.20.000,-/lembar. Setelah itu, para siswa akan belajar untuk secara mandiri mengelola seluruh sumber daya yang dimilikinya untuk mewujudkan rencana bisnis berbasis sosial yang telah disusun. Pada akhir periode program siswa akan melikuidasi student company-nya dengan cara mengundang para investor yang telah membeli sahamnya untuk melaporkan hasil pengelolaan bisnis yang telah dilakukan, sekaligus mengembalikan modal awal para investor beserta persentase profit yang dihasilkan oleh perusahaan untuk setiap lembar saham yang dimilikinya dengan sistem bagi hasil.

Tabel 1. Silabus Materi Program SC

SESI	TOPIK	SUB TOPIK
1 (5-9 Sep)	I Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Perkenalan (Ice Breaker) • Pre Test • Motivasi Kewirausahaan • Program Overview (Gambaran Program, Struktur Organisasi, SOP, hak dan kewajiban anggota SC • Tanda tangan kontrak komitmen dan ijin ortu • Materi dan simulasi; Profile SC (nama SC,

		Visi, Misi, Logo, makna Logo)
2 (13-16 Sept)	II Perencanaan Bisnis	<ul style="list-style-type: none"> • Ice breaker • Materi SC tentang ide bisnis
3 – 4 (19-30 Sept)		<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi masalah, menganalisa akar permasalahan, mencari peluang bisnis yang dapat menjadi solusi permasalahan tersebut • Pendalaman materi : video atau slide show atau profil tokoh atau cocntoh-contoh
5 - 6 (3 – 14 Okt)		<ul style="list-style-type: none"> • Materi dan simulasi : Mengerjakan form evaluasi produk (menentukan fixed cost, perhitungan HPP, menentukan harga, titik impas, target profit, dan target penjualan per bulan.
7 – 9 (17 – 4 Nov)		<ul style="list-style-type: none"> • Materi dan simulasi : business plan per devisi (HRD, Finance, Production, Marketing, PR) • Melengkapi materi dan simulasi: produk, struktur organisasi, aktivitas CSR.
10 (7 – 11 Nov)		III. Pembentukan Organisasi
11 – 12 (14–25 Nov)	IV. Persiapan Launching SC	<ul style="list-style-type: none"> • Materi dan simulasi; Penjelasan persiapan Launching (termasuk slide presentasi untuk launching dan cara presentasi) • Penjelasan tatacara penjualan saham • Penjelasan form laporan SC per devisi • Penjelasan dan simulasi tatacara Weekly Meeting (WM) • Gladi bersih Launching
13 (28 Nov – 16 Des)	Launching perusahaan dan penjualan saham	
14 - 23 (9 Jan – 18 Maret)	V. Implementasi Bisnis	<ul style="list-style-type: none"> • Proses produksi dan marketing • Monitoring dan pendampingan aktivitas bisnis SC secara berkala

		<ul style="list-style-type: none"> • Materi pendukung sesuai dengan kebutuhan masing-masing SC
24 - 27 (20 Mar – 15 April)	VI. Persiapan Laporan Akhir dan Likuidasi	<ul style="list-style-type: none"> • Personal Action Plan • Post test dan kuisioner • Tes tulis siswa SC • Materi dan simulasi: Persiapan penyusunan laporan akhir, likuidasi, dan pengembalian modal pada investor + devidennya
28 (17 – 28 Apr)	SC Likuidasi perusahaan dan pengembalian saham + deviden	
29 (21 Mei)	Regional Student Company Competition	

Dalam pelaksanaan program ini kami melakukan kerjasama dengan Prestasi Junior Indonesia (PJI) yang merupakan salah satu bagian dari organisasi non profit terbesar dan tercepat pertumbuhannya didunia, yaitu Junior Achievement Worldwide (JA Worldwide) yang berkantor pusat di Colorado. Organisasi ini berdiri tahun 1919 yang bergerak dibidang pendidikan ekonomi bisnis dan pelatihan entrepreneurship bagi para pelajar dan mahasiswa.

Pemateri dalam program ini adalah trainer dari PJI hingga siswa melaunching perusahaannya (sesi 1-6), selanjutnya guru yang ditunjuk akan mendampingi aktivitas siswa dalam

mengelola perusahaan siswanya. (student company-nya) dan berperan sebagai pembina perusahaan tersebut hingga saat likuidasi, sementara trainer PJI akan hadir secara reguler seminggu sekali saat weekly meeting (pertemuan mingguan) untuk memonitor perkembangan siswa dan perusahaannya.

Tujuan Program

Tujuan dari program ini adalah:

- Melatih siswa untuk peka terhadap permasalahan sosial di lingkungannya dan menjadikannya sebagai peluang usaha yang dapat direalisasikan dalam wadah sebuah perusahaan siswa.
- Sebagai media pembelajaran bagi siswa untuk membangun sistem usaha mandiri (miniatur perusahaan) berbasis sosial, memberdayakan potensi sumber daya di lingkungannya, mengembangkan skill mereka mulai dari menyusun rencana bisnis, mengumpulkan modal usaha, mengelola sumber daya yang dimiliki, serta mempertanggungjawabkan perusahaannya di depan para investor
- Mengembangkan soft skill siswa dalam menganalisa permasalahan

sosial di lingkungannya, memformulasi strategi penyelesaian permasalahan sosial, berkomunikasi di depan umum maupun negosiasi personal, mengelola dan menanggulangi kemungkinan konflik baik dengan teman sesama anggota perusahaan maupun pihak di luar anggota perusahaan, mengelola waktu, disiplin, teliti, dan banyak hal lain yang akan terasah saat mereka mengelola student company-nya.

- Belajar membuat keputusan-keputusan bisnis berbasis sosial, terutama yang terkait dengan strategi produksi, pemasaran, pengelolaan sumber daya manusia, sumber daya keuangan, dan tanggung jawab sosial perusahaan.
- Belajar mempertajam intuisinya dalam mencari dan menangkap peluang bisnis dari permasalahan sosial yang terjadi di lingkungannya.

Laporan Pelaksanaan Program

Aktivitas Pendampingan

Aktivitas pendampingan siswa Student Company (SC) dilakukan secara regular satu kali dalam setiap minggu. Adapun jadwal pendampingan SC di

SMKN 7 Surabaya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. *Aktivitas Pendampingan Program SC*

No	Sekolah	Nama SC	Jadwal Pendampingan
1	SMKN 7 Surabaya	KAIZEN 7 SC	Hari ; Jum'at Jam : 13.00 – 15.00 WIB

Pada prakteknya, jadwal ini bisa berubah baik dari sisi waktu maupun durasi pertemuan, sesuai dengan kebutuhan peserta program. Sejak September 2016 hingga April 2017, trainer PJI mendampingi peserta program untuk melakukan kegiatan SC seperti membentuk struktur organisasi, menyusun business plan, mempersiapkan kegiatan launching SC dan kapitalisasi (penjualan saham) yang digunakan sebagai modal usaha, menjalankan proses weekly meeting, mengelola sumber daya yang ada dalam aktivitas bisnis yang produktif untuk menghasilkan profit, melakukan pencatatan laporan penjualan, produksi, dan keuangan, menyusun strategi pengembangan produk, pengembangan teknik penjualan hingga saat kegiatan likuidasi SC dan pengembalian saham kepada para investor.

Selama aktivitas pendampingan SC oleh trainer PJI, anggota Kaizen 7 SC

dari SMKN 7 Surabaya telah mengalami perubahan jumlah anggota SC. Di awal pembentukan Kaizen 7 SC, jumlah anggota SC adalah 20 siswa. Namun di akhir program, jumlah anggota SC yang tersisa adalah 16 siswa. Perubahan ini disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya yaitu tidak sanggup mengikuti pertemuan rutin (*weekly meeting*) SC karena berbenturan dengan jadwal kegiatan lainnya. Alasan lainnya adalah ada anggota yang dianggap kurang memberikan komitmennya dan kurang aktif berperan sesuai dengan *job description*-nya.

Pelaksanaan Program

Tabel 3. *Pelaksanaan Kegiatan*

NO	Kegiatan	Hasil Yang Harus Dicapai
1	Pendahuluan	Terbentuknya Company Profile (Nama SC, Logo, Visi, Misi perusahaan)
2	Perencanaan Bisnis	Terselesaikannya Business Plan/ Perencanaan Bisnis SC
3	Pembentukan Organisasi	Terbentuknya Struktur Organisasi SC serta Jobdisripsinya
4	Launching	Dapat melakukan Launching sesuai dengan target waktu yang diberikan dengan mempersiapkan (Slide Presentasi dan tatacara penjualan saham). Serta memahami pembuatan laporan Per divisi dan tatacara Weekly Meeting untuk kegiatan bisnisnya.
5	Implementasi Bisnis	Menjalankan kegiatan bisnis, meliputi kegiatan proses produksi, pemasaran sesuai dengan bisnis plan atau target yang telah ditentukan dan pelaporan)
6	Pelaporan	Pelaporan dibuat sebagai bentuk pertanggungjawaban

		perusahaan kepada para pemegang saham dan untuk persiapan Liquidasi serta pengembalian saham, laporan harus terselesaikan karena syarat untuk Liquidasi.
7	Liquidasi	Kegiatan liquidasi, pengembalian saham beserta devidennya kalau perusahaan mengalami keuntungan.
8	Regional SC Competition	Memenuhi persyaratan untuk ikut Regional SC Competition dan Achievement awards Surabaya-Sidoarjo antara lain : <ul style="list-style-type: none"> • Slide presentasi • Ikut pameran • Pemenang Regional SC akan mewakili Indonesia SC Competition SC di Jakarta • Pemenang Indonesia SC Competition akan mewakili Asia Pasific SC Competition.

Hasil Capaian Implementasi Program

Hasil capaian siswa dalam implementasi program SC dapat dilihat pada tabel 4 ini :

Tabel 4 Hasil Capaian Implementasi Program SC

Sekolah	Nama SC	Tanggal Launching	Produk yang dihasilkan	Tanggal Likuidasi	Total Omset (Rp)	EPS (%)
SMKN 7 Surabaya	KAI ZEN 7 SC	30 Nov (target waktu 28 Nopember s.d 16 Desember)	TasQ (tas dengan bahan dasar kain batik khas Surabaya)	19 April (target waktu 17 s.d 28 April)	Rp 14.189.250	150 %

Berdasarkan tabel hasil capaian SC di atas, dapat dilihat bahwa KAIZEN 7 SC telah melakukan launching perusahaan dengan mengenalkan produk yang akan diproduksi dan diperjual belikan berupa TasQ merupakan tas dengan bahan dasar kain batik khas Surabaya. Selama operasional perusahaan, kurang lebih 3 bulan, KAIZEN 7 SC telah berhasil mencapai omzet sebesar Rp. 14.189.250 dan mampu mengembalikan modal yang telah ditanamkan oleh investor di KAIZEN 7 SC dengan persentase sebesar 150 %.

Evaluasi Pelaksanaan Program

Tabel 5 Evaluasi Pelaksanaan Program SC

No	Tantangan	Strategi Pendampingan
1	Adanya anggota SC yang dinilai kurang berkomitmen dalam mengikuti kegiatan operasional SC dan rapat mingguan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengingatkan kembali pada anggota SC mengenai Standart Operating Procedure (SOP) SC terkait komitmen dalam mengikuti program SC, serta berkoordinasi dengan guru pembina agar kedepannya anggota SC bisa memiliki komitmen yang tinggi dalam mengikuti program SC. Hal ini penting untuk pembentukan

		<p>salah satu karakter pengusaha sukses, yaitu memiliki komitmen tinggi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menginstruksikan kepada VP of HRD untuk mengur dan jika perlu diberikan Surat Peringatan kepada anggota yang tidak memiliki komitmen tinggi. • Melakukan eliminasi kepada anggota SC yang dinilai tidak memiliki komitmen dan minim kontribusi sesuai dengan SOP yang telah disepakati di awal program.
2	<p>Anggota SC yang kurang memiliki inisiatif dalam menentukan langkah dalam operasional perusahaannya serta kurangnya motivasi untuk mengejar target perusahaan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Berkorinasi dengan guru pembina agar anggota SC selalu konsultasi kepada guru pembina terkait kendala yang dialami dalam operasional SC • Memberikan tantangan kepada anggota SC berupa target penjualan mingguan, peningkatan kemampuan presentasi dalam Bahasa Inggris saat Weekly Meeting dan motivasi untuk bisa melampaui raihan kakak kelas terdahulu, DUTA & SC.

Faktor – Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor-Faktor Pendukung

Salah satu cara untuk mengukur kinerja SC adalah melakukan penilaian proses mingguan saat weekly meeting yang terdiri dari:

- A. Kinerja tim SC, berdasarkan faktor-faktor berikut
1. Total jumlah kehadiran.
 2. Ketepatan waktu kehadiran
 3. Keaktifan di kelas
 4. Ketepatan penyelesaian tugas /laporan mingguan, bulanan, dan akhir (waktu dan hasil)
 5. Proses weekly meeting (keaktifan, materi laporan, dan alur rapat)
 6. Kemampuan siswa melaksanakan tanggung jawab kerjanya
 7. Kemampuan memenuhi target-target yang ditetapkan dalam Business Plan
 8. Team work
 9. Proses dan kesiapan dalam melakukan launching dan likuidasi sesuai de timeline yang telah ditetapkan
 10. Kedisiplinan dan komitmen anggota SC dalam memenuhi seluruh poin-poin dalam standard operasional program Student Company (SC) ini.

B. Proses keterlibatan guru pembina SC, berdasarkan faktor-faktor berikut

1. Kehadiran guru pembina
2. Keterlibatan / peran aktif guru pembina dalam mengarahkan siswanya sesuai dengan SOP yang telah ditetapkan.

C. Dukungan/ support dari sekolah yaitu dari manajemen sekolah serta warga SMKN 7 Surabaya.

Faktor Penghambat

Faktor penghambat dari kegiatan Student Company ini adalah :

1. Adanya anggota yang tidak komitmen sehingga mempengaruhi kerja tim.
2. Keterbatasan waktu dari anggota SC, karena sebagai siswa tetap memiliki tugas dan kewajiban yang harus dikejakan.
3. Kurangnya inisiatif sehingga mempengaruhi motivasi untuk mengejar target perusahaan.

Tindak Lanjut

Kegiatan Student Company merupakan aplikasi langsung miniatur dari perusahaan yang diterapkan di sekolah. Melihat kegiatan yang dilakukan sangat mungkin untuk dikembangkan pola pembelajaran terutama pada materi produk kreatif dan kewirausahaan di tahun-tahun yang akan

datang sebagai tindak lanjut untuk menyongsong Era Revolusi Industri 4.0.

Disamping itu ada kegiatan akhir dari kegiatan SC yaitu kegiatan Regional Student Company/ Regional Competition dan Achievement Awards yang merupakan ajang bergengsi dari SC peserta Program se Surabaya dan Sidoarjo.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari semua uraian yang ada di bab-bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan-kegiatan yang dilakukan Student Company sudah mencerminkan sikap dan perilaku wirausaha dan secara otomatis dapat membentuk jiwa entrepreneurship bagi peserta program bagi siswa SMKN 7 Surabaya.

Siswa dapat belajar untuk menjadi seorang wirausaha/entrepreneur melalui kegiatan-kegiatan nyata, antara lain :

1. Belajar menangkap peluang bisnis, serta membuat keputusan-keputusan bisnis dalam wadah sebuah perusahaan siswa.
2. Menjalankan bisnis mulai dari menyusun jenis usaha, mengumpulkan dan mengelola modal usaha, serta mengelola perusahaan hingga saat likuidasi.

3. Membangun pemahaman siswa terhadap prinsip-prinsip ekonomi yang mempengaruhi keputusan-keputusan bisnis.
4. Melatih siswa untuk mengembangkan hubungan kerjasama yang positif dengan komunitas disekitarnya.

Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan antara lain:

1. Mengingat kegiatan Student Company yang mencerminkan kegiatan perusahaan nyata yang ada di sekolah maka sangat perlu dikembangkan lebih lanjut sebagai pengembangan materi dari mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.
2. Untuk menyongsong Era Revolusi Industri 4.0, Student Company sangat cocok dijadikan salah satu metode pembelajaran aplikatif dari mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.
3. Dukungan dari pihak sekolah, peran dari bapak/ibu guru dan warga SMKN 7 Surabaya sangat berperan dalam melaksanakan program student company ini.

DAFTAR PUSTAKA

- (a), A. (2014). Yogyakarta Student Company Competition, from <http://lppm.uny.ac.id/berita/yogy>

akarta-student-company-competition-2014.html.

- (a), P. J. I. (2016). Laporan Evaluasi Implementasi Program Student Company SMKN 7 Surabaya.

- (b), A. Apa itu Revolusi Industri 4.0 ?

, from <http://www.zenius.net/blog/21104/revolusi-industri-4-0>

- (b), P. J. I. (2016). *Materi TOT Guru Pembina SC*.

Schwab, P. K. M. Apa sesungguhnya revolusi industri 4.0

from <https://www.maxmanroe.com/revolusi-industri-4-0.html>