

Volume 11 Nomor 2 Agustus 2026
E-ISSN 2541-0938 P-ISSN 2657-1528

JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI JURKAMI

JURKAMI

VOLUME 11
NOMOR 2

SINTANG
AGUSTUS
2026

DOI
10.31932

E-ISSN
2541-0938
P-ISSN
2657-1528

**PENERAPAN SIMULASI USAHA BERBASIS PROJECT-BASED LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI KEWIRAUSAHAAN SISWA
AKUNTANSI DI SMK PERBANKAN RIAU**

Yessa Meiresa^{1✉}, Andri Eko Prabowo²

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Islam Riau, Indonesia^{1,2}

✉Corresponding Author Email: yessameiresa@student.uir.ac.id¹

Author Email: aep@edu.uir.ac.id²

Abstract:

Article History:
Received: May 2026
Revision: July 2026
Accepted: July 2026
Published: August 2026

Keywords:
Project-Based
learning;
Business simulation;
Competency;
Entrepreneurial;
Accounting student.

The low level of entrepreneurial competence among accounting students-particularly regarding business planning, creativity, business management, and financial statement preparation-highlights the need for more innovative learning models. One viable alternative is a business simulation based on Project-Based Learning (PjBL), as it offers students authentic learning experiences. This study aimed to enhance the entrepreneurial competence of accounting students at SMK Perbankan Riau through the implementation of a PjBL-based business simulation. The study employed the Classroom Action Research (CAR) method following the Kemmis and McTaggart model, comprising the stages of planning, action, observation, and reflection. The participants consisted of 32 students from the Class XI Accounting 2 program. Data were collected through observation, project assessments, and documentation, and subsequently analyzed using both quantitative and qualitative descriptive methods. The results indicate that the PjBL-based business simulation increased student learning engagement from 77.5% to 84% and yielded an average project score of 82, with a class mastery rate of 81.25%. Thus, this model is effective in enhancing the entrepreneurial competence of accounting students.

Abstrak:

Sejarah Artikel:
Diterima: Mei 2026
Direvisi: Juli 2026
Disetujui: Juli 2026
Diterbitkan: Agustus 2026

Kata kunci:
Project-Based learning;
Simulasi usaha;
Kompetensi;
Kewirausahaan;
Siswa akuntansi.

Rendahnya kompetensi kewirausahaan siswa akuntansi, terutama dalam aspek perencanaan usaha, kreativitas, pengelolaan usaha, dan penyusunan laporan keuangan, menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah simulasi usaha berbasis Project-Based Learning (PJBL) karena mampu memberikan pengalaman belajar yang nyata kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan siswa akuntansi melalui penerapan simulasi usaha berbasis PJBL di SMK Perbankan Riau. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa kelas XI Akuntansi 2. Data dikumpulkan melalui observasi, tes proyek, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan simulasi usaha berbasis PJBL meningkatkan aktivitas belajar siswa dari 77,5% menjadi 84% serta menghasilkan nilai rata-rata tes proyek sebesar 82 dengan ketuntasan klasikal 81,25%. Dengan demikian, model ini efektif meningkatkan kompetensi kewirausahaan siswa akuntansi.



How to Cite: Yessa Meiresa, Andri Eko Prabowo. 2026. PENERAPAN SIMULASI USAHA BERBASIS PROJECT-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI KEWIRAUSAHAAN SISWA AKUNTANSI DI SMK PERBANKAN RIAU. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 11 (2), DOI: <https://doi.org/10.31932/jpe.v11i2.6554>

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan mempersiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi sesuai kebutuhan dunia kerja dan dunia usaha. Selain itu, lulusan SMK diharapkan mampu menciptakan peluang usaha secara mandiri melalui pengembangan keterampilan kewirausahaan. Namun, pada kenyataannya kompetensi kewirausahaan siswa SMK masih tergolong rendah, khususnya pada kemampuan berpikir kreatif, komunikasi, pengambilan keputusan, dan pengelolaan usaha sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan lulusan SMK belum sepenuhnya siap menghadapi tantangan dunia kerja maupun dunia usaha. Menurut (Mustikawati & Kurjono, 2020), pendidikan kewirausahaan di SMK memiliki peran penting dalam menumbuhkan minat berwirausaha siswa melalui penguatan keterampilan berpikir kreatif, inovatif, dan kemampuan membaca peluang usaha yang relevan dengan perkembangan industri 4.0. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kewirausahaan yang efektif dapat mendorong terbentuknya karakter mandiri dan jiwa wirausaha pada peserta didik.

Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian (Dede et al., 2019) yang menunjukkan bahwa kompetensi kewirausahaan peserta didik SMK di Indonesia masih berada pada kategori rendah, terutama dalam aspek kemampuan inovasi, kreativitas digital, dan pemanfaatan teknologi dalam pengembangan usaha. Penelitian ini juga menegaskan bahwa integrasi keterampilan digital abad ke-21 dalam pendidikan kewirausahaan memberikan pengaruh

positif dan signifikan terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan siswa SMK. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kewirausahaan di SMK perlu disesuaikan dengan perkembangan teknologi agar siswa memiliki kesiapan menghadapi persaingan dunia usaha modern. Kompetensi kewirausahaan peserta didik juga dipengaruhi oleh literasi kewirausahaan yang baik sehingga mampu meningkatkan kesiapan dan intensi berwirausaha (Dewi et al., 2024).

Namun, pada kenyataannya kompetensi kewirausahaan siswa SMK masih tergolong rendah, khususnya pada kemampuan berpikir kreatif, komunikasi, pengambilan keputusan, dan pengelolaan usaha sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan lulusan SMK belum sepenuhnya siap menghadapi tantangan dunia kerja maupun dunia usaha secara mandiri. Yaumil Khairat menjelaskan bahwa rendahnya kompetensi kewirausahaan siswa terlihat dari kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, rendahnya keterlibatan siswa dalam praktik kewirausahaan, serta hasil belajar yang belum optimal sebelum diterapkannya model pembelajaran inovatif berbasis proyek. Penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model Project-Based Learning (PjBL) mampu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan secara signifikan karena siswa dilibatkan langsung dalam proses perencanaan dan pelaksanaan proyek usaha nyata (Khairat, 2020)

Pendidikan kewirausahaan juga berperan dalam membentuk karakter, kreativitas, kemandirian, dan kepercayaan



diri peserta didik sehingga mereka memiliki kesiapan untuk menghadapi dunia kerja maupun menciptakan peluang usaha secara mandiri (Sucipto, 2024). Pembelajaran kewirausahaan yang didukung oleh berbagai aktivitas praktik di sekolah mampu menumbuhkan jiwa kewirausahaan peserta didik sehingga mereka lebih siap menghadapi dunia usaha (Wahidin et al., 2025).

Pembelajaran kewirausahaan di SMK pada dasarnya tidak hanya menekankan penguasaan teori, tetapi juga keterampilan praktik yang mampu membentuk karakter kreatif, inovatif, mandiri, dan produktif. Akan tetapi, proses pembelajaran di sekolah masih didominasi metode ceramah dan penugasan sederhana sehingga siswa kurang memperoleh pengalaman nyata dalam menjalankan usaha. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan kurang mampu mengembangkan ide usaha secara kreatif. Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, serta kolaborasi. Salah satu model pembelajaran yang dianggap relevan untuk mencapai tujuan tersebut adalah Project-Based Learning (PJBL). Model PJBL merupakan pembelajaran berbasis proyek yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata dengan menyelesaikan suatu proyek secara sistematis dan kolaboratif. Melalui model ini, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata (Utarini, 2022).

Hasil penelitian (Perwita et al., 2024) menunjukkan bahwa pembelajaran kewirausahaan yang dipadukan dengan

pengembangan kemampuan digital mampu meningkatkan potensi kewirausahaan peserta didik. Oleh karena itu, penerapan simulasi usaha berbasis Project-Based Learning menjadi alternatif yang relevan untuk mengembangkan kompetensi kewirausahaan siswa secara komprehensif.

Menurut (Ratu et al., 2024), pembelajaran kewirausahaan memiliki peranan penting dalam membentuk minat, sikap dan kemampuan berwirausaha peserta didik melalui proses pembelajaran yang aktif dan aplikatif. Pembelajaran kewirausahaan tidak hanya berfokus pada penyampaian teori, tetapi juga perlu memberikan pengalaman nyata agar peserta didik mampu memahami proses usaha secara langsung. Namun, pada kenyataannya masih banyak proses pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif sehingga minat serta kompetensi kewirausahaan peserta didik belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran inovatif seperti simulasi usaha berbasis project-based learning (PJBL) yang mampu melibatkan siswa dalam kegiatan praktik, kerja sama, pemecah masalah, serta pengembangan kreativitas sehingga kompetensi kewirausahaan siswa dapat meningkat secara lebih efektif.

Penerapan model Project-Based Learning (PjBL) pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kewirausahaan, kreativitas, serta hasil belajar siswa SMK. Penelitian oleh (Enawisnat et al., 2022) menunjukkan bahwa penerapan PjBL pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Mandau meningkatkan ketuntasan

belajar siswa dari 83% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II, sehingga model ini dinilai mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, (Sopiah, 2023) menegaskan bahwa Project-Based Learning efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa karena model ini memberikan pengalaman belajar yang autentik melalui simulasi kegiatan usaha secara langsung. Siswa dilibatkan dalam seluruh tahapan pengembangan usaha, mulai dari identifikasi peluang bisnis, perencanaan strategi pemasaran, produksi, hingga evaluasi hasil usaha. Keterlibatan aktif tersebut mampu menumbuhkan rasa percaya diri, tanggung jawab, kemampuan mengambil keputusan, serta keterampilan komunikasi yang menjadi karakter utama seorang wirausahawan.

Selain meningkatkan hasil belajar, PJBL juga mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan berwirausaha siswa. Penelitian (Zuniarti, 2021) menjelaskan bahwa model Project-Based Learning dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan produk usaha serta meningkatkan keterampilan praktik kewirausahaan siswa SMK. Penelitian (Fauziah et al., 2025), juga menunjukkan bahwa PJBL berpengaruh positif terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran kewirausahaan di SMK Negeri 15 Bandung.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Fahru & Chisbiyah, 2024) menunjukkan bahwa Project-Based Learning efektif meningkatkan kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta minat belajar siswa SMK pada pembelajaran kewirausahaan. Selain itu, penelitian (Fitriana et al., 2025), menyatakan bahwa penerapan PJBL

mampu mengembangkan jiwa kewirausahaan siswa melalui pengalaman langsung dalam menjalankan proyek usaha sederhana di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Perbankan Riau, diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas XI Akuntansi masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide usaha, melakukan pemasaran produk, serta menyusun laporan keuangan sederhana. Siswa juga kurang percaya diri dalam mempresentasikan hasil usaha dan masih pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang berlangsung cenderung teoritis dan belum memberikan pengalaman praktik usaha secara langsung kepada siswa.

Permasalahan tersebut terlihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang masih rendah. Dari 32 siswa, hanya 22 siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimal dengan persentase ketuntasan sebesar 68,75%, sedangkan 10 siswa lainnya belum mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kompetensi kewirausahaan siswa secara aktif dan kontekstual.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah simulasi usaha berbasis Project-Based Learning. Melalui simulasi usaha, siswa diberikan kesempatan untuk merancang, menjalankan, dan mengevaluasi usaha sederhana secara langsung. Kegiatan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan komunikasi, keterampilan manajemen usaha, serta kemampuan siswa

dalam menyusun laporan keuangan sederhana. Dengan pengalaman belajar nyata melalui proyek usaha, siswa diharapkan lebih aktif, mandiri, dan memiliki kompetensi kewirausahaan yang lebih baik. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Simulasi Usaha Berbasis Project-Based Learning untuk Meningkatkan Kompetensi Kewirausahaan Siswa Akuntansi di SMK Perbankan Riau”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis McTanggart yang terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2026 di SMK Perbankan Riau. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas XI akuntansi 2 yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes proyek, dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Tes proyek digunakan untuk mengukur kompetensi kewirausahaan siswa melalui simulasi usaha yang dilakukan secara berkelompok. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, laporan usaha siswa dan hasil proyek. Instrumen penelitian data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan menghitung persentase aktivitas siswa dan ketuntasan hasil proyek. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila $\geq 75\%$ siswa mencapai KKM 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan diskusi

dengan guru pengampu mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Diskusi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai situasi pembelajaran dan tantangan yang muncul selama kegiatan belajar mengajar.

Observasi awal dilakukan untuk mengetahui kondisi nyata di kelas, khususnya terkait keterampilan kewirausahaan siswa akuntansi 2. Berdasarkan hasil observasi pada kelas XI Akuntansi 2 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa cenderung pasif, kurang terlibat dalam kegiatan praktik, serta belum mampu mengembangkan ide usaha secara mandiri. Selain itu, keterampilan siswa dalam mata pelajaran PKK masih tergolong rendah, terutama dalam hal perencanaan usaha, pengelolaan produk, dan pemecah masalah usaha sederhana.

Observasi yang dilakukan juga mendapatkan penguatan dari wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran PKK. Guru menyampaikan bahwa selama proses pembelajaran, siswa kurang menunjukkan minat dan motivasi dalam mengikuti kegiatan kewirausahaan. Beberapa siswa kurang fokus, kurang percaya diri dalam menyampaikan gagasan, serta belum memiliki keterampilan yang memadai dalam simulasi usaha. Hal ini berdampak pada rendahnya kompetensi kewirausahaan siswa. Keterampilan kewirausahaan siswa yang rendah dapat dilihat dari hasil nilai ulangan praktek pada semester 1 pada tabel berikut :

Tabel 1. Nilai Ulangan Praktek Semester 1

Keterangan	Nilai
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	60
Rata-Rata	74
Jumlah Siswa	32
Siswa Tuntas	22
Tidak Tuntas	10
Ketuntasan (%)	68,75%

Sumber : Olahan Data Peneliti, 2026

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan suatu inovasi dalam model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan, keterampilan kewirausahaan siswa. Oleh karena itu menerapkan model pembelajaran Project-Based Learning berbasis simulasi usaha sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Sebelum melakukan tindakan penelitian, peneliti menetapkan kompetensi dasar yang akan menjadi fokus utama. Kompetensi dasar sesuai dengan silabus mata pelajaran PKK, yaitu terkait dengan kegiatan merancang, memproduksi dan memasarkan produk. Materi tersebut dikembangkan dalam bentuk proyek simulasi usaha yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar langsung kepada para siswa melalui praktik.

Selanjutnya, peneliti merancang perangkat belajar, yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang menggabungkan model pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan simulasi. Pelaksanaan penelitian ini melibatkan peneliti bertindak sebagai fasilitator pembelajaran, dan didampingi observer yang bertanggung jawab untuk

mengamati partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran project-based learning tahap perencanaan, tindakan awal yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) seperti komponen secara lengkap yang meliputi : identitas program pendidikan, kompetensi inti dan dasar indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode serta strategi pembelajaran, urutan kegiatan pembelajaran, sarana dan media pengajaran, sumber referensi, prosedur evaluasi, dan instrumen penilaian untuk pengetahuan dan keterampilan, beserta panduan penskoran. RPP yang dibuat harus selaras dengan silabus yang menjadi acuan mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK).

Pada kegiatan pembelajaran project-based learning, materi pembelajaran difokuskan pada kompetensi dasar yang mencakup dengan kemampuan merancang dan menjalankan usaha sederhana. Proses pembelajaran dilaksanakan satu sesi pertemuan dengan durasi total 3 x 45 menit. Dalam kegiatan pembelajaran project based learning ini, siswa diarahkan untuk mempelajari konsep dasar kewirausahaan

melalui kegiatan simulasi usaha sederhana yang dilakukan secara berkelompok. Kegiatan utama merancang ide usaha, menyusun perencanaan usaha, serta mensimulasikan proses produksi dan penjualan berdasarkan kreativitas masing-masing kelompok.

Media yang digunakan dalam kegiatan ini adalah media cetak yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk mendorong peserta didik agar dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran diawali dengan menyampaikan materi terlebih dahulu agar dapat menginspirasi siswa dalam mengembangkan ide usaha pada kegiatan simulasi.

Pada tahap perencanaan ini, peneliti mempersiapkan instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen tersebut berupa lembar observasi untuk menilai hasil pembelajaran, sehingga siswa dapat mudah memahami konsep kewirausahaan.

Tahap pelaksanaan pertemuan Pertama, kegiatan awal, guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa, kemudian melakukan pengecekan kehadiran siswa. Selanjutnya, guru memberikan apersepsi dengan mengkaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman siswa terkait kegiatan usaha dilingkungan sekitar. Untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, guru memberikan pertanyaan pematik berupa “ bagaimana cara memulai usaha kecil dengan modal yang terbatas ?”. pertanyaan tersebut bertujuan untuk merangsang pemikiran kreatif dan inovatif siswa. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan secara singkat kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang akan dilakukan.

Pada kegiatan inti, guru mulai menjelaskan konsep dasar kewirausahaan dan memberikan gambaran tentang simulasi usaha yang akan dilaksanakan. Siswa kemudian dibagi kedalam beberapa kelompok kecil. Setiap diminta untuk berdiskusi dalam menentukan ide usaha yang akan dikembangkan. Dalam proses ini, siswa dilatih untuk berfikir kreatif dan mampu mengidentifikasi peluang usaha disekitar mereka. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan dan bimbingan kepada setiap kelompok. Setelah menentukan ide usaha, siswa menyusun perencanaan usaha yang meliputi jenis produk, target pasar, dan strategi pemasaran yang digunakan.

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Siswa sepakat menyampaikan ide usaha yang telah dirancang yang berupa pembuatan usaha dengan kearifan lokal yang berupa keripik bayam dan bolu kemojo. Kemudian guru memberikan umpan balik serta penguatan terhadap konsep yang telah dipelajari. Kemudian pembelajaran diakhiri dengan kesimpulan dan doa.

Pada pertemuan kedua, kegiatan awal diawali dengan salam, doa dan pengecekan kehadiran siswa. Guru kemudian mengulas kembali secara singkat materi pada pertemuan guna untuk mengingatkan siswa terhadap konsep yang telah dipelajari. Kemudian, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan kedua, yaitu melanjutkan kegiatan simulasi usaha.

Kegiatan inti, peserta didik melanjutkan pengembangan proyek yang telah mereka susun pada pertemuan pertama. Setiap kelompok mulai menyusun jadwal kegiatan dan membagi tugas antar

kelompok agar pelaksanaan proyek dapat berjalan dengan lebih terorganisasi. Setelah itu, siswa melaksanakan simulasi usaha yang meliputi, persiapan produk, penentuan harga, serta strategi pemasaran. Guru secara aktif memantau progres setiap kelompok dengan memberikan bimbingan, arahan dan solusi apabila peserta didik menghadapi hambatan. Dalam fase ini, siswa juga melakukan pencatatan transaksi sederhana sebagai komponen awal dari penyusunan laporan keuangan. Selama kegiatan berlangsung, terlihat adanya interaksi aktif antar anggota kelompok, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum berpartisipasi secara maksimal, guru terus memberikan motivasi agar seluruh siswa terlibat aktif dalam kegiatan.

Kegiatan penutup, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan pada hari ini. Siswa menyampaikan masalah yang dihadapi selama proses simulasi usaha, kemudian memberikan solusi dan arahan untuk perbaikan pada pertemuan selanjutnya. Pembelajaran ditutup dengan kesimpulan dan berdoa.

Pertemuan ketiga, kegiatan awal, diawali dengan salam pembuka, doa bersama dan pengecekan kehadiran guru kemudian memberikan apersepsi dengan merangkum secara ringkas aktivitas pada pertemuan sebelumnya, sekaligus menguraikan sasaran pembelajaran, yaitu menyelesaikan simulasi usaha dan mempresentasikan hasilnya.

Kegiatan inti, siswa melanjutkan dan mengoptimalkan pelaksanaan simulasi usaha yang telah dimulai. Setiap kelompok menguji hasil dengan mengimplementasikan simulasi kewirausahaan sesuai dengan rancangan yang telah dirumuskan. Siswa melakukan

pencatatan transaksi dan perhitungan laba rugi. Selain itu setiap kelompok juga menyiapkan strategi pemasaran dan mempresentasikan produk atau usaha yang telah mereka kembangkan di depan kelas. Selama aktivitas berlangsung, guru melaksanakan pemantauan dan memberikan evaluasi terhadap proses serta produk kerja siswa. Presentasi yang dilakukan oleh setiap kelompok menjadi sarana bagi siswa untuk melatih kemampuan komunikasi dan meningkatkan rasa percaya diri.

Pada kegiatan penutup, siswa diminta untuk menyusun laporan akhir yang merangkum capaian dari kegiatan wirausaha. Serta analisis singkat mengenai faktor pendukung kesuksesan dan kendala yang ditemui. Selanjutnya, guru bersama siswa melakukan evaluasi dan refleksi terhadap seluruh rangkaian pembelajaran. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja siswa serta menegaskan kembali pentingnya keterampilan kewirausahaan. Pembelajaran diakhiri dengan penarikan kesimpulan bersama dan doa penutup.

Hasil Pembahasan, penerapan simulasi usaha berbasis project-based learning (pjl) telah terlaksana dengan baik dan mampu menciptakan pembelajaran yang terpusat pada siswa. Model ini diterapkan melalui model-model sistematis, yaitu dimulai dari pertanyaan mendasar, perencanaan proyek usaha, penyusunan jadwal, pelaksanaan simulasi usaha, monitoring, serta evaluasi dan refleksi.

Pada tahap awal diberikan permasalahan nyata terkait kewirausahaan, seperti bagaimana memulai usaha dengan modal yang terbatas. Hal ini mendorong siswa untuk berfikir kritis dan kreatif dalam

menemukan solusi. Selanjutnya, pada tahap perencanaan proyek, siswa secara berkelompok merancang usaha sederhana, yang mencakup ide produk, strategi pemasaran serta perhitungan biaya dan keuntungan.

Pada tahap pelaksanaan, siswa menjalankan simulasi usaha sesuai dengan rencana yang telah disusun, dalam kegiatan ini, siswa terlibat langsung dalam kegiatan kewirausahaan, seperti pembagian tugas, produksi, pemasaran, serta pencatatan transaksi keuangan. Kegiatan ini memberikan pengalaman nyata kepada siswa dalam mengelola usaha. Dengan demikian, penerapan model project-based learning melalui simulasi usaha tidak hanya memberikan pemahaman konsep, tetapi

Tabel 2. Aktivitas Belajar Siswa

Pertemuan	Rata-Rata (%)	Kategori
Pertemuan 1	77,5%	Baik
Pertemuan 2	80,5%	Baik
Pertemuan 3	84%	Sangat Baik

Sumber : Olahan Data Peneliti, 2026

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model Project-Based Learning (PJBL) mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam kegiatan merancang proyek, bekerja sama dengan kelompok, serta mempresentasikan hasil usaha. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar pada

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Tes Proyek Siswa

Keterangan	Nilai
Nilai Tertinggi	92
Nilai Terendah	70
Rata-Rata	82
Jumlah Siswa	32
Siswa Tuntas	26
Tidak Tuntas	6
Ketuntasan (%)	81,25%

Sumber : Olahan Data Peneliti, 2026

juga melatih keterampilan kewirausahaan secara langsung.

Peningkatan kompetensi kewirausahaan berdasarkan aktivitas siswa, berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar pada siklus 1, menunjukkan bahwa aktivitas belajar yang dilakukan siswa mengalami peningkatan setiap pertemuan. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa yang dilakukan selama tiga kali pertemuan.

Pada pertemuan pertama, rata-rata aktivitas belajar siswa mencapai 77,5% dengan kategori baik. Selanjutnya pada pertemuan kedua mengalami peningkatan menjadi 80,5% dengan kategori baik, dan pertemuan ketiga meningkat kembali menjadi 84% dengan kategori sangat baik.

siklus 1 telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu $\geq 75\%$, sehingga aktivitas belajar tergolong baik.

Hasil belajar siswa melalui tes proyek menunjukkan peningkatan yang baik. Nilai rata-rata kelas mencapai 82, dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 72. Berdasarkan tabel dibawah dapat dijelaskan sebagai berikut :

Jumlah siswa yang mencapai kkm (≥ 75) sebanyak 26 siswa dari total 32 siswa, sehingga persentase ketuntasan mencapai 81,25%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu memahami dan mengaplikasikan konsep kewirausahaan melalui kegiatan simulasi usaha. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus 1 telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu $\geq 75\%$ siswa tuntas, sehingga tidak diperlukan perbaikan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan simulasi usaha berbasis project-based learning efektif dalam meningkatkan kompetensi kewirausahaan siswa akuntansi.

PENUTUP

Berisi Berdasarkan pada penelitian dan pembahasan, penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) kelas X1 Akuntansi 2 dapat disimpulkan sebagai berikut : Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan simulasi usaha berbasis Project-Based Learning di kelas X1 Akuntansi 2 telah terlaksana dengan baik dan sistematis. Pembelajaran dilaksanakan melalui tahapan penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek usaha, penyusunan jadwal, pelaksanaan simulasi usaha, monitoring serta evaluasi dan refleksi. Selama proses pembelajaran berlangsung observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, yaitu sebesar 77,5% pada pertemuan pertama, meningkat menjadi 80,5% pada pertemuan kedua, dan mencapai 84% pada pertemuan ketiga dengan kategori baik dan sangat baik. Simulasi usaha berbasis project-based learning (PJBL) terbukti dapat

meningkatkan keterampilan kewirausahaan siswa di kelas X1 akuntansi 2. Hal ini ditunjukkan dari hasil tes proyek yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 82 dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 72. Dari total 32 siswa, sebanyak 26 siswa dinyatakan tuntas dan 6 belum tuntas sehingga diperoleh presentasi klasikal sebesar 81,25% yang telah melampaui kriteria ketuntasan minimal ($KKM \geq 75$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa telah mampu mengembangkan kompetensi kewirausahaan seperti merancang usaha, melaksanakan usaha, mengelola keuangan, serta mempresentasikan hasil usaha.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan simulasi usaha berbasis Project- Based Learning (PJBL) terbukti mampu meningkatkan kompetensi kewirausahaan siswa akuntansi di SMK Perbankan Riau. Oleh karena itu, guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan disarankan untuk menerapkan model pembelajaran ini secara berkelanjutan dengan mengembangkan proyek usaha yang lebih bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sekolah juga diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, siswa diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam setiap tahapan proyek agar kemampuan berpikir kreatif, kerja sama, komunikasi, serta kompetensi kewirausahaan dapat berkembang secara optimal. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan melibatkan lebih banyak subjek penelitian, menambah jumlah siklus tindakan, atau mengombinasikan Project-Based Learning

dengan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif dan dapat memperkaya kajian mengenai peningkatan kompetensi kewirausahaan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dede, R., Wiedy, M., & Harini. (2019). Pengaruh Keterampilan Digital Abad 21 pada pendidikan Kewirausahaan untuk Meningkatkan Kompetensi Kewirausahaan Peserta Didik SMK. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.26740/jepk.v8n1.p17-32>
- Dewi, E. S., Iskandar, & Jumanitini, E. (2024). PENGARUH LITERASI KEWIRAUSAHAAN TERHADAP INTENSI BERWIRAUSAHA DENGAN KEINGINAN UNTUK BERPRESTASI DAN EFIKASI DIRI SEBAGAI VARIABEL MODERATOR. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9. <https://doi.org/DOI:10.31932/jpe.v9i2.3610> This
- Enawisnat, Ambiyar, Jalinus, N., & Waskito. (2022). Pengaruh Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Mandau. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 08(September), 1785–1794. [https://doi.org/DOIprefix10.37905Volume08\(3\)September2022http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara](https://doi.org/DOIprefix10.37905Volume08(3)September2022http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara)
- Fahru, R., & Chisbiyah, L. A. (2024). Komparasi Model Pembelajaran Project-Based Learning dengan Experiential Learning pada Pembelajaran. *Jurnal Riset Dan Konseptual*, 9(4), 948–956. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v9i4.1753> Komparasi
- Fauziah, F. N., Nurdin, E. S., & Kurniawaty, I. (2025). Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Siswa SMK Negeri 15 Bandung dalam Pembelajaran Kewirausahaan. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 7(1), 449–466. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.38035/jmpis.v7i1https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> Pengaruh
- Fitriana, Prasetya, C., Ayubadiah, F., Saputri, A., & Lestari, A. L. (2025). Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Dalam Pengembangan Jiwa Kewirausahaan Siswa SMK Sabilal Muhtadin Balikpapan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(2), 2336–2344. <https://doi.org/https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i2.791>
- Khairat, Y. (2020). Penerapan Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.32832/tek.pend.v9i2.3198>
- Mustikawati, A., & Kurjono. (2020). Studi tentang Pengaruh Pembelajaran Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa di Era Revolusi 4 . 0 Study of the Effect of Entrepreneurship Education on Student Entrepreneurial Intention in the Revolutionary Era 4 . 0. *Jurnal*



- Ilmu-Ilmu Sosial*, 17(1), 31–37.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/socia.v17i1.33048>
- Perwita, D., Widuri, R., Afif, N. C., & Hadi, P. (2024). Improving the Digitalpreneur Potential of Economic Educational Students of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(2), 311–320.
<https://doi.org/10.31932/jpe.v9i2.3445>
- Ratu, L. P., Purwandari, E., Erwan, I., Saleh, M., & Hamidah, N. (2024). Peran Pembelajaran Kewirausahaan Dalam Menumbuhkan Minat Berwirausaha Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9.
<https://doi.org/10.31932/jpe.v9i1.3252>
- Sopiah, E. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(3), 529–542.
<https://doi.org/10.58344/jmi.v2i3.194>
- Sucipto. (2024). MEMBANGUN Jiwa Kewirausahaan Siswa Sejak Dini : PENTINGNYA PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 10.
<https://doi.org/DOI : 10.31932/jpe.v10i1.3690> This
- Utarini, N. K. N. (2022). Penerapan Model Project Based Learning (PJBL) Dengan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan Peserta Didik Kelas XII BDP 1 SMK Negeri 1 Negara. 23(1).
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6390990>
- Wahidin, O., Widyaningsih, D., & Anisah, A. (2025). PERANAN KOPERASI SEKOLAH DALAM MENUMBUHKAN Jiwa BERWIRAUSAHA PADA SISWA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Jurkami*, 10.
<https://doi.org/DOI : 10.31932/jpe.v10i2.5056>
- Zuniarti. (2021). Model Project Based Learning Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Berwirausaha Siswa Saat PJJ. *Jurnal Riset Daerah*, XXI(3), 4033–4052.
<https://doi.org/https://doi.org/10.64730/jrdbantul.v21i3.60>

