

Kajian tentang kaitan antara prestasi belajar pada Sekolah Tinggi Magister Manajemen dengan prestasi yang diperoleh melalui Management Games Capitalism Plus

Muntasir Rahman, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20287051&lokasi=lokal>

Abstrak

Salah satu peran penting yang dilakukan Manajer dalam pekerjaannya adalah melakukan pengambilan keputusan yang bersifat dinamis. Management games untuk pelatihan pengambilan keputusan dinamis telah banyak digunakan pendidikan magister manajemen di luar negeri, tetapi di Indonesia masih sangat jarang penerapannya. Apakah pendidikan magister manajemen di Indonesia mengajarkan keterampilan pengambilan keputusan dinamis adalah masalah yang diteliti dalam penelitian ini dengan menggunakan 'Management Games Capitalism Plus'.

Pengambilan keputusan dinamis yang akan diteliti dalam masalah ini, terbagi dalam dua jenis, yaitu pengambilan keputusan dinamis dalam bidang manajemen strategis dan pengambilan keputusan dinamis dalam rangka pengendalian perusahaan. Menurut model kognitif yang dikemukakan Park, untuk melakukan pengambilan keputusan yang efektif diperlukan Model Mental dan keterampilan Membuat Kesimpulan (Inference). Sesuai dengan model kognitif tersebut, pengambil keputusan yang memiliki model mental yang benar akan membuat keputusan yang lebih efektif. Keberhasilan memainkan 'Management Games Capitalism Plus' ditentukan dengan pengetahuan manajemen strategis dan pengetahuan dasar manajemen yang menjadi model mental untuk mengambil keputusan yang efektif dalam 'Management Games Capitalism Plus*.

Penelitian ini dilakukan dengan meminta dua kelompok mahasiswa Program Wijawiyata Sekolah Tinggi Manajemen PPM yang terdiri dari Kelompok Pertama, kelompok mahasiswa yang sudah lulus kelompok mata ajaran Dasar Manajemen, dan Kelompok Kedua, kelompok mahasiswa yang sudah lulus mata ajaran Manajemen Strategis dan kelompok mata ajaran Dasar Manajemen, untuk memainkan 'Management Games Capitalism Plus' dengan tingkat kesulitan menengah. Ratarata skor Net Worth dari Kelompok Mahasiswa Pertama dibandingkan dengan rata-rata skor Kelompok Mahasiswa Kedua. Disamping itu skor kelompok mahasiswa yang sudah lulus kelompok mata ajaran Dasar Manajemen dikorelasikan dengan Indeks Prestasinya.

Penelitian menghasilkan data bahwa tidak perbedaan skor Net Worth 'Management Games Capitalism Plus' yang signifikan antara Kelompok Pertama dengan Kelompok Kedua. Penelitian juga menghasilkan data bahwa tidak korelasi yang signifikan antara Indeks Prestasi dengan skor Net Worth dalam 'Management Games Capitalism Plus' pada Kelompok Pertama.

Kesimpulan yang bisa diambil dari data penelitian ini adalah pendidikan magister manajemen Wijawiyata Sekolah Tinggi Magister Manajemen PPM tidak mengajarkan keterampilan pengambilan keputusan strategis dan keterampilan pengendalian perusahaan yang bersifat dinamis. Saran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah penambahan metode belajar-mengajar yang menggunakan management games dalam pendidikan magister manajemen untuk mengajarkan kepada mahasiswa magister manajemen melakukan pengambilan keputusan manajemen strategis dan pengendalian perusahaan, yang keduanya bersifat dinamis. Metode penelitian selanjutnya dengan menggunakan sampel penelitian dalam jumlah yang lebih besar.

Selain itu penambahan waktu untuk memainkan 'Management Games Capitalism Plus' dan penambahan waktu untuk pelaksanaan tutorialnya.