

Pendekatan Game-based Learning untuk Pendidikan Kewirausahaan: Memotivasi Siswa dan Mengembangkan Jiwa Entrepreneur pada Siswa Sekolah Menengah Atas

Faiz Dzulfikar Yusuf

Universitas Nusa Putra dan fdzy799@gmail.com

Info Artikel

Article history:

Received Juni, 2023

Revised Juni, 2023

Accepted Juni, 2023

Kata Kunci:

Game-Based Learning,
Pendidikan Kewirausahaan,
Motivasi Siswa, Jiwa
Entrepreneur

Keywords:

Game-Based Learning,
Entrepreneurship Education,
Student Motivation,
Entrepreneurial Spirit

ABSTRAK

Makalah penelitian ini mengkaji efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan kewirausahaan untuk memotivasi siswa dan mengembangkan jiwa kewirausahaan. Penelitian ini menggunakan desain metode campuran, yang menggabungkan ukuran kuantitatif dari motivasi siswa, pengembangan jiwa kewirausahaan, dan hasil belajar, serta data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara dan kuesioner terbuka. Temuan kuantitatif menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran berbasis permainan secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dan mendorong pengembangan jiwa kewirausahaan, yang dibuktikan dengan tingkat kecenderungan pengambilan risiko, pengenalan peluang, kreativitas, dan efikasi diri yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pendidikan kewirausahaan tradisional. Analisis kualitatif memberikan wawasan lebih lanjut tentang pengalaman belajar yang menarik dan mendalam, menjembatani teori dan praktik, ruang yang aman untuk ber eksperimen dan belajar dari kegagalan, manfaat kolaborasi dan komunikasi, serta peningkatan motivasi dan pertumbuhan pribadi yang dilaporkan oleh para peserta. Temuan-temuan ini menyoroti potensi pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan hasil pendidikan kewirausahaan dan menumbuhkan pola pikir kewirausahaan di kalangan siswa.

ABSTRACT

This research paper examines the effectiveness of a game-based learning approach in entrepreneurship education to motivate students and develop entrepreneurial spirit. The study utilized a mixed methods design, combining quantitative measures of student motivation, entrepreneurial spirit development, and learning outcomes, as well as qualitative data obtained through interviews and open-ended questionnaires. Quantitative findings indicated that the game-based learning intervention significantly increased student motivation and promoted entrepreneurial spirit development, as evidenced by higher levels of risk-taking propensity, opportunity recognition, creativity, and self-efficacy compared to traditional entrepreneurship education methods. Qualitative analysis provided further insights into the engaging and immersive learning experience, bridging theory and practice, safe space for experimentation and learning from failure, benefits of collaboration and communication, and increased motivation and personal growth reported by participants. These findings highlight the potential of game-based learning in improving entrepreneurship education outcomes and fostering an entrepreneurial mindset among students.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Name: Agung Zulfikri

Affiliation: Telkom University

Email: agungzulfikri@student.telkomuniversity.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis game (GBL) adalah pendekatan baru dalam pembelajaran yang menggunakan game untuk mengajar siswa. GBL lebih berfokus pada tujuan pembelajaran dan cara belajar, bukan hanya pada konten yang dipelajari (Saksrisathaporn, 2020). Pendekatan ini menggunakan permainan digital untuk mengajar siswa. Sebuah studi menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital dapat efektif dalam memotivasi siswa sekolah dasar di Cina untuk belajar matematika (Peng, 2019). Pendekatan ini menggunakan game mobile 3D orang pertama untuk meningkatkan kemampuan mengeja siswa dalam bahasa Thailand. Permainan ini memiliki tiga level dalam lima tahap, dan pencapaian pembelajaran dievaluasi melalui skor pra dan pasca tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis game secara signifikan meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mengeja kata-kata dalam bahasa Thailand yang salah eja. Pendekatan ini menempatkan siswa dalam lingkungan latihan yang bermakna dan menarik, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Sebuah studi menemukan bahwa instruksi berbasis permainan kontekstual yang dibalik mampu meningkatkan kinerja menulis bahasa Inggris siswa (C.-J. Lin et al., 2018).

Pendekatan ini menggunakan teknologi yang dikendalikan oleh otak untuk menganalisis stres, kegembiraan, relaksasi, fokus, minat, dan keterlibatan yang dialami siswa saat menjalani pendekatan pembelajaran berbasis permainan dan pena dan kertas (Pireva et al., 2019). Pendekatan ini menggunakan novel visual untuk memperoleh bahasa melalui membaca dan pemahaman. Sebuah proposal untuk pendekatan yang menyenangkan dengan menggunakan novel visual telah dievaluasi, dan para ahli industri menyimpulkan bahwa sistem ini merupakan implementasi yang inovatif dan menarik untuk pembelajaran bahasa (Govender & Arnedo-Moreno, n.d.). Pendekatan ini merancang dan menggabungkan pedagogi berbasis game yang didasarkan pada teori penentuan nasib sendiri (SDT) untuk mata kuliah pendidikan tinggi dalam program sekolah bisnis. Sebuah penelitian menemukan bahwa kelompok yang menjalani kursus dengan pedagogi berbasis game memiliki hasil belajar yang lebih baik, dan penambahan "kebermaknaan" pada elemen-elemen game meningkatkan keterlibatan dengan proses gamifikasi bagi para pelajar (Gupta & Goyal, 2022). Pembelajaran berbasis game (GBL) telah diidentifikasi sebagai pendekatan yang efektif untuk membuat pembelajaran menjadi lebih atraktif, menarik, dan aktif, dibandingkan dengan pembelajaran pasif melalui buku teks dan teori. GBL dapat digunakan untuk memotivasi siswa dan mengembangkan jiwa kewirausahaan mereka. Namun, sebagian besar pendekatan GBL sederhana dan berfokus pada tujuan pembelajaran dan bagaimana cara belajar, bukan pada konten yang dipelajari (Peng, 2019; Saksrisathaporn, 2020).

Sebuah penelitian mengusulkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan kontekstual yang dibalik untuk meningkatkan kinerja penulisan bisnis bahasa Inggris dan perilaku reflektif siswa EFL. Hasil eksperimen menunjukkan bahwa instruksi berbasis permainan kontekstual yang dibalik mampu meningkatkan kinerja menulis bahasa Inggris siswa. Ditemukan juga bahwa siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran terbalik memiliki lebih sedikit kesalahan dalam

menulis dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan pendekatan konvensional. Selain itu, dengan menganalisis konten reflektif siswa, manfaat dan tantangan membalikkan ruang kelas dilaporkan (C.-J. Lin et al., 2018).

Penelitian lain menggunakan pembelajaran apresiatif reward dalam pendekatan berbasis permainan untuk pendidikan kewirausahaan. Reward dirancang dengan konsep Appreciative Learning, yang berfokus pada hal-hal positif seperti pencapaian, peluang, eksplorasi potensi, dan optimisme untuk masa depan. Kegiatan reward dengan konsep ini terdiri dari empat tahap: Discovery, Dream, Design, dan Destiny. Personalisasi reward dilakukan dengan cara mengatur perilaku reward oleh intelligent agent yang berjalan dalam empat tahapan tersebut. Agen-agen cerdas tersebut bekerja dalam lingkungan permainan yang bersifat diskrit, deterministik, dan statis. Perilaku agen cerdas dimodelkan dengan menggunakan Finite State Machine. Penelitian ini menghasilkan perilaku reward yang dinamis pada lingkungan game edukasi kewirausahaan yang dirancang dengan konsep Appreciative Learning (Haryanto et al., 2017).

Kesimpulan nya, GBL dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk memotivasi siswa dan mengembangkan jiwa kewirausahaan mereka. Pembelajaran berbasis permainan kontekstual yang di balik dan pembelajaran apresiatif penghargaan adalah dua contoh pendekatan GBL yang telah digunakan dalam pendidikan kewirausahaan.

Pembelajaran berbasis game (GBL) telah diidentifikasi sebagai pendekatan yang efektif untuk membuat pembelajaran menjadi lebih atraktif, menarik, dan aktif, dibandingkan dengan pembelajaran pasif melalui buku teks dan teori. GBL dapat digunakan untuk memotivasi siswa dan mengembangkan jiwa kewirausahaan mereka. Sebuah penelitian mengusulkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan kontekstual yang di balik untuk meningkatkan kinerja penulisan bisnis bahasa Inggris dan perilaku reflektif siswa EFL. Hasil eksperimen menunjukkan bahwa instruksi berbasis permainan kontekstual yang di balik mampu meningkatkan kinerja menulis bahasa Inggris siswa. Ditemukan juga bahwa siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran flipped learning memiliki lebih sedikit kesalahan penulisan dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan pendekatan konvensional (C.-J. Lin et al., 2018). Penelitian lain menyelidiki penggunaan pembelajaran berbasis permainan digital untuk memotivasi siswa sekolah dasar di Cina untuk belajar matematika. Studi ini menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital dapat efektif dalam memotivasi siswa sekolah dasar di Cina untuk belajar matematika (Peng, 2019).

Sebuah proposal untuk pendekatan permainan menggunakan novel visual di evaluasi untuk menciptakan peluang bagi pengalaman bahasa yang imersif dan paparan yang konsisten dalam pemerolehan bahasa. Para ahli menyimpulkan bahwa sistem ini merupakan implementasi yang inovatif dan menarik untuk pembelajaran bahasa (Govender & Arnedo-Moreno, n.d.). Sebuah penelitian merancang dan menggabungkan pedagogi berbasis game yang didasarkan pada teori penentuan nasib sendiri (SDT) untuk mata kuliah pendidikan tinggi dalam program sekolah bisnis. Studi ini menemukan bahwa kelompok yang menjalani kursus dengan pedagogi berbasis game memiliki hasil belajar yang lebih baik. Penambahan "kebermaknaan" pada elemen-elemen permainan meningkatkan keterlibatan dalam proses gamifikasi bagi para peserta didik (Gupta & Goyal, 2022).

Kesimpulan nya, GBL dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk memotivasi siswa dan mengembangkan jiwa kewirausahaan mereka. Pembelajaran berbasis permainan kontekstual yang

dibalik, pembelajaran berbasis permainan digital, dan pedagogi berbasis permainan yang didasarkan pada teori penentuan nasib sendiri adalah beberapa contoh pendekatan GBL yang telah digunakan untuk memotivasi siswa dan mengembangkan jiwa kewirausahaan mereka.

Ada beberapa pendekatan dalam pendidikan kewirausahaan yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa sekolah menengah dan mengembangkan jiwa kewirausahaan mereka. Salah satu pendekatannya adalah pembelajaran berbasis masalah (PBL), yang merupakan pembelajaran aktif dan pendekatan multi-solusi yang mensimulasikan situasi kewirausahaan di dalam lingkungan kelas. Sebuah studi kasus menemukan bahwa PBL dapat menjadi pendekatan pedagogis yang efektif untuk pendidikan kewirausahaan (San Tan & Ng, 2006). Pendekatan lainnya adalah *blended learning*, yang menggabungkan pembelajaran tradisional di kelas dengan pembelajaran online. Sebuah penelitian meneliti prasyarat untuk penerapan pendekatan pembelajaran campuran untuk mengembangkan keterampilan kewirausahaan pemuda di tingkat sekolah. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa pendampingan pembelajaran campuran sangat membantu dalam mengarah pada pengembangan produk inovatif baru dan solusi untuk masalah (Martin, 2012). Pendekatan belajar sambil melakukan adalah pendekatan lain yang efektif untuk pendidikan kewirausahaan. Sebuah penelitian menganalisis program kewirausahaan online intensif singkat yang mengadopsi pendekatan belajar sambil melakukan dan menemukan bahwa niat kewirausahaan dan persepsi tentang karakteristik dan keterampilan kewirausahaan para siswa meningkat setelah berpartisipasi dalam program tersebut (Colombelli et al., 2022).

Kesimpulannya, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran campuran, dan pendekatan belajar sambil melakukan merupakan beberapa pendekatan yang efektif untuk pendidikan kewirausahaan yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa sekolah menengah dan mengembangkan semangat kewirausahaan mereka.

Beberapa penelitian telah menyelidiki efektivitas berbagai pendekatan pendidikan kewirausahaan, termasuk pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran campuran, dan pendekatan belajar sambil melakukan. Studi-studi ini menemukan bahwa pendekatan-pendekatan tersebut dapat efektif dalam meningkatkan apresiasi dan kapasitas mahasiswa untuk berwirausaha, meningkatkan hasil akademis dan bisnis, serta meningkatkan niat berwirausaha dan persepsi tentang karakteristik dan keterampilan kewirausahaan (Colombelli et al., 2021, 2022; Maritz et al., 2010; Wee, 2004).

Sebuah penelitian menganalisis pembelajaran kewirausahaan berbasis game yang dilakukan pada siswa sekolah menengah kejuruan dalam menghadapi Industri 4.0. Studi tersebut menemukan bahwa pembelajaran berbasis game efektif dalam menawarkan pengalaman belajar yang baru dan berbeda, seperti belajar sambil melakukan, belajar reflektif, belajar di tempat, dan belajar dari krisis. Studi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game merupakan solusi alternatif untuk mempersiapkan siswa sekolah menengah kejuruan dalam menghadapi Industri 4.0 (Febrianto et al., 2021). Penelitian lain menyelidiki efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis masalah (PBL) untuk pendidikan kewirausahaan. Studi ini menemukan bahwa masalah yang mensimulasikan situasi kewirausahaan di dalam lingkungan kelas berkontribusi dalam meningkatkan apresiasi dan kapasitas siswa untuk berwirausaha. Temuan ini secara umum mendukung gagasan bahwa PBL, yang didasarkan pada pembelajaran aktif dan pendekatan multi-solusi, memiliki banyak karakteristik yang sama dengan pendekatan interdisipliner dan "belajar sambil melakukan" dalam pendidikan kewirausahaan (San Tan & Ng, 2006). Pendekatan

pembelajaran campuran juga telah digunakan dalam pendidikan kewirausahaan. Sebuah penelitian meneliti prasyarat untuk penerapan pendekatan pembelajaran campuran untuk mengembangkan keterampilan kewirausahaan kaum muda di tingkat sekolah. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa pendampingan pembelajaran blended learning sangat membantu dalam mengarah pada pengembangan produk inovatif baru dan solusi untuk masalah (Bonk & Graham, 2012).

Pendidikan kewirausahaan memainkan peran penting dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi lanskap bisnis yang dinamis dan kompetitif. Pendekatan tradisional dalam pengajaran kewirausahaan sering kali bergantung pada konsep teoritis dan studi kasus, yang mungkin tidak sepenuhnya melibatkan siswa atau memberi mereka pengalaman praktis untuk mengembangkan pola pikir kewirausahaan. Akibatnya, para pendidik dan peneliti beralih ke pendekatan pedagogis yang inovatif untuk meningkatkan pendidikan kewirausahaan. Salah satu pendekatan tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan, yang memanfaatkan sifat permainan yang interaktif dan imersif untuk memotivasi siswa dan menumbuhkan semangat kewirausahaan mereka.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi potensi pembelajaran berbasis game sebagai metode untuk meningkatkan pendidikan kewirausahaan. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki bagaimana pembelajaran berbasis permainan dapat memotivasi siswa dan mengembangkan jiwa kewirausahaan mereka dengan memberikan mereka kesempatan belajar yang menarik dan penuh pengalaman. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi manfaat dan tantangan yang terkait dengan penerapan pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pendidikan kewirausahaan.

Literature Review

Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Pendidikan Kewirausahaan

Pembelajaran berbasis permainan (GBL) telah terbukti menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk pendidikan kewirausahaan (Haryanto et al., 2017; Saksrisathaporn, 2020; Sung & Hwang, 2013). Dengan memasukkan GBL ke dalam pendidikan kewirausahaan, siswa sekolah menengah dapat mengembangkan semangat, motivasi, dan keterampilan kewirausahaan yang diperlukan untuk karir masa depan mereka.

Memotivasi Siswa

GBL dapat meningkatkan motivasi siswa dengan menyediakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan pada siswa sekolah menengah kejuruan, ditemukan bahwa pembelajaran kewirausahaan berbasis permainan secara efektif meningkatkan pengalaman belajar siswa, termasuk belajar dengan melakukan, pembelajaran reflektif, pembelajaran dalam situasi, dan belajar dari krisis (Purwanto, 2011). Pengalaman-pengalaman ini dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar tentang kewirausahaan.

Selain itu, menggabungkan augmented reality (AR) ke dalam materi pembelajaran telah terbukti secara signifikan mempengaruhi motivasi dan penerimaan siswa dalam pendidikan kesehatan². Demikian pula, mengintegrasikan AR ke dalam pendidikan kewirausahaan berpotensi meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

Mengembangkan Jiwa Kewirausahaan

Model pembelajaran kewirausahaan ekstrakurikuler, seperti pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL), telah terbukti efektif dalam mengembangkan semangat kewirausahaan di kalangan siswa sekolah menengah kejuruan (Iskandar, 2021). CTL membantu guru mengaitkan antara materi pelajaran dengan situasi dunia nyata, mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, menggabungkan pendekatan pembelajaran berbasis tantangan dalam program pendidikan kewirausahaan telah terbukti secara positif mempengaruhi hasil akademis dan bisnis mahasiswa PhD4. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis tantangan juga dapat bermanfaat bagi siswa sekolah menengah dalam mengembangkan semangat dan keterampilan kewirausahaan mereka.

Peran Guru

Guru memainkan peran penting dalam memfasilitasi dan memotivasi siswa untuk mengembangkan keterampilan kewirausahaan (Sukarni & Islam, 2020). Mereka dapat membantu siswa menyeimbangkan teori dan praktik dalam pendidikan kewirausahaan, memastikan bahwa siswa mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang subjek tersebut. Guru juga dapat memberikan bimbingan dan pelatihan untuk membantu siswa mengembangkan jiwa kewirausahaan dan minat mereka dalam berwirausaha.

Untuk mengimplementasikan pendekatan pembelajaran berbasis permainan secara efektif dalam pendidikan kewirausahaan bagi siswa sekolah menengah. Memasukkan permainan yang interaktif dan menarik ke dalam kurikulum untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap kewirausahaan (Febrianto et al., 2021). Memanfaatkan augmented reality dan teknologi inovatif lainnya untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif (H.-C. K. Lin et al., 2021). Menerapkan model pembelajaran kewirausahaan ekstrakurikuler, seperti pendekatan Pengajaran dan Pembelajaran Kontekstual, untuk membantu siswa menghubungkan pengetahuan mereka dengan situasi dunia nyata (Hasanah, 2011). Mendorong pendekatan pembelajaran berbasis tantangan untuk menumbuhkan semangat dan keterampilan kewirausahaan di kalangan siswa (Colombelli et al., 2021).

Memberikan pelatihan dan dukungan yang diperlukan kepada para guru untuk secara efektif memfasilitasi dan memotivasi siswa dalam mengembangkan keterampilan kewirausahaan mereka (Eeng et al., 2015). Dengan mengadopsi rekomendasi-rekomendasi ini, siswa sekolah menengah dapat memperoleh manfaat dari pendekatan pembelajaran berbasis permainan untuk pendidikan kewirausahaan, yang pada akhirnya dapat mengembangkan semangat dan keterampilan kewirausahaan mereka untuk kesuksesan di masa depan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran, yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif (Sugiyono, 2016). Penggunaan metode campuran memungkinkan eksplorasi yang komprehensif terhadap dampak pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil pendidikan kewirausahaan. Komponen kuantitatif menyediakan data statistik untuk mengukur efektivitas intervensi, sementara komponen kualitatif menangkap wawasan dan perspektif mendalam dari para peserta.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian eksploratif untuk menyelidiki potensi manfaat dan tantangan penggunaan pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan kewirausahaan. Pendekatan ini memungkinkan pemeriksaan mendalam terhadap fenomena tersebut dan memberikan landasan untuk penelitian dan praktik di masa depan di bidang ini.

Desain penelitian ini terdiri dari beberapa tahap, termasuk tinjauan literatur, desain dan pengembangan game, implementasi, pengumpulan data, dan analisis. Setiap tahap dijelaskan secara rinci di bawah ini:

Untuk menilai dampak dari intervensi pembelajaran berbasis permainan, digunakan desain kuasi-eksperimental dengan kelompok kontrol. Kelompok kontrol menerima metode pendidikan kewirausahaan tradisional, sementara kelompok eksperimen terlibat dalam intervensi pembelajaran berbasis permainan.

Pemilihan Sampel

Teknik purposive sampling digunakan untuk memilih peserta dalam penelitian ini. Sampel terdiri dari siswa yang terdaftar dalam kursus pendidikan kewirausahaan di lembaga pendidikan yang dipilih yaitu Sekolah Menengah Atas di Kota Bandung. Peserta secara acak ditugaskan ke dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Desain dan Pengembangan Permainan

Tahap desain dan pengembangan game melibatkan perancangan game yang sesuai dengan tujuan dan kurikulum pendidikan kewirausahaan. Mekanisme permainan, tujuan, dan konten pembelajaran dikembangkan dengan hati-hati untuk memastikan integrasi hasil pendidikan dalam pengalaman bermain yang menarik. Prototipe dibuat dan diuji untuk perbaikan berulang.

Instrumen Pengumpulan Data

Data kuantitatif dikumpulkan melalui survei sebelum dan sesudah intervensi yang diberikan kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Survei ini menilai variabel-variabel seperti motivasi, semangat kewirausahaan, dan hasil pembelajaran. Data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dan kuesioner terbuka untuk menangkap persepsi, pengalaman, dan refleksi peserta tentang intervensi pembelajaran berbasis permainan.

Analisis data kuantitatif melibatkan statistik deskriptif, seperti rata-rata dan standar deviasi, serta statistik inferensial, seperti uji-t atau analisis varians, untuk membandingkan perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Analisis data kualitatif menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola, tema, dan wawasan yang diperoleh dari wawancara dan kuesioner terbuka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Kuantitatif

Analisis kuantitatif terhadap data yang dikumpulkan dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memberikan wawasan tentang dampak intervensi pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil pendidikan kewirausahaan. Statistik deskriptif, seperti rata-rata dan standar deviasi, digunakan untuk meringkas data, sementara statistik inferensial, uji-t, digunakan untuk membandingkan perbedaan antar kelompok.

Tabel 1. Hasil Temuan Kuantitatif

Variabel	Group Control	Group Eksperimental	Signifikansi
Pendidikan Kewirausahaan	M = 3.52	M = 4.68	Sig <001
Memahami Resiko	M = 2.91	M = 4.16	Sig <000
Menangkap Peluang	M = 3.28	M = 4.56	Sig <002
Kreativitas	M = 3.14	M = 4.25	Sig <001
Efikasi Diri	M = 3.76	M = 4.79	Sig <001
Hasil Pembelajaran	M = 3.89	M = 4.62	Sig <000

Sumber: Hasil Olah Data (2023)

Hasil analisis kuantitatif menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam motivasi siswa antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Siswa yang berpartisipasi dalam intervensi pembelajaran berbasis permainan melaporkan tingkat motivasi yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan mereka yang menerima metode pendidikan kewirausahaan tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa sifat permainan yang interaktif dan menarik merangsang motivasi intrinsik siswa, membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Selain itu, analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pengembangan jiwa kewirausahaan di antara siswa dalam kelompok eksperimen. Mereka menunjukkan tingkat kecenderungan mengambil risiko yang lebih tinggi secara signifikan ($M = 4.16$), pengenalan peluang ($M = 4.56$), kreativitas ($M = 4.25$), dan efikasi diri ($M = 4.79$) dibandingkan dengan kelompok kontrol (kecenderungan mengambil risiko: $M = 2.91$; pengenalan peluang: $M = 3.28$; kreativitas: $M = 3.14$; efikasi diri: $M = 3.76$, sig di bawah $<.005$ untuk semua variabel. Temuan ini menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran berbasis permainan secara efektif meningkatkan pola pikir dan kompetensi kewirausahaan para peserta.

Selain itu, analisis ini juga menguji perbedaan hasil pembelajaran antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen menunjukkan nilai yang lebih tinggi secara signifikan pada penilaian pasca intervensi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak positif pada perolehan pengetahuan dan keterampilan kewirausahaan.

Ukuran efek (Cohen's d) untuk perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dihitung untuk menilai signifikansi praktis dari temuan ini. Ukuran efek untuk motivasi siswa, variabel semangat kewirausahaan, dan hasil belajar semuanya besar, menunjukkan dampak substansial dari intervensi pembelajaran berbasis permainan pada variabel-variabel ini ($d > 0.43$). Secara keseluruhan, hasil kuantitatif memberikan bukti kuat tentang dampak positif dari intervensi pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi siswa, pengembangan jiwa kewirausahaan, dan hasil belajar dalam pendidikan kewirausahaan. Temuan ini mendukung efektivitas pembelajaran berbasis permainan sebagai pendekatan pedagogis untuk meningkatkan pendidikan kewirausahaan dan menumbuhkan pola pikir kewirausahaan di kalangan siswa.

Temuan Kualitatif

Analisis kualitatif dari wawancara dan kuesioner terbuka memberikan wawasan yang kaya dan bernuansa tentang persepsi, pengalaman, dan refleksi peserta tentang intervensi pembelajaran

berbasis permainan. Analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi tema dan pola yang berulang dalam data kualitatif.

Tema 1: Pengalaman Belajar yang Menarik dan Imersif

Para peserta mengungkapkan rasa keterlibatan dan imersif yang kuat saat bermain game. Mereka menggambarkan permainan ini sebagai sesuatu yang menarik, mengasyikkan, dan interaktif. Sifat imersif dari lingkungan permainan memungkinkan mereka untuk terlibat penuh dalam proses pembelajaran dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi secara aktif. Para peserta menyoroti alur cerita, tantangan, dan penghargaan dalam permainan sebagai faktor kunci yang berkontribusi terhadap pengalaman belajar yang menarik.

Tema 2: Menjembatani Teori dan Praktik

Para peserta menekankan bahwa intervensi pembelajaran berbasis permainan secara efektif menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik dalam pendidikan kewirausahaan. Mereka menemukan bahwa skenario permainan sangat relevan dengan situasi kewirausahaan di dunia nyata, sehingga memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan teoritis mereka dalam konteks praktis. Para peserta menghargai kesempatan untuk membuat keputusan, mengambil risiko, dan melihat konsekuensi langsung dari tindakan mereka dalam permainan. Aspek pembelajaran berbasis pengalaman ini meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep kewirausahaan dan kemampuan mereka untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan ke dalam usaha kewirausahaan di dunia nyata.

Tema 3: Ruang Aman untuk Ber eksperimen dan Belajar dari Kegagalan

Para peserta menyoroti kemampuan permainan untuk menyediakan lingkungan yang aman dan mendukung untuk ber eksperimen dan belajar dari kegagalan. Mereka merasa terdorong untuk mengambil risiko, mengeksplorasi strategi yang berbeda, dan membuat kesalahan tanpa konsekuensi di dunia nyata. Para peserta mencatat bahwa aspek permainan ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan ketangguhan, belajar dari kegagalan, dan mengulangi pendekatan kewirausahaan mereka. Mereka menekankan bahwa pengalaman belajar ini meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menghadapi tantangan dan meraih peluang kewirausahaan.

Tema 4: Kolaborasi dan Komunikasi

Para peserta menghargai sifat kolaboratif dari permainan ini, yang memfasilitasi kerja sama tim dan komunikasi di antara para pemain. Mereka menghargai kesempatan untuk berkolaborasi dengan rekan-rekan, bertukar ide, dan memecahkan masalah bersama. Para peserta menyebutkan bahwa permainan ini memupuk keterampilan komunikasi yang efektif, kemampuan negosiasi, dan dinamika kerja tim yang serupa dengan yang dibutuhkan dalam usaha kewirausahaan di dunia nyata. Mereka menemukan bahwa berkolaborasi dalam lingkungan permainan tidak hanya meningkatkan pembelajaran mereka, tetapi juga memberikan pengalaman berjejaring yang berharga.

Tema 5: Motivasi dan Pertumbuhan Pribadi

Para peserta menyatakan bahwa intervensi pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak positif terhadap motivasi dan pertumbuhan pribadi mereka. Mereka melaporkan bahwa

mereka merasakan pencapaian, kemajuan, dan kepuasan saat mereka maju melalui permainan. Tantangan dan penghargaan dalam permainan memotivasi mereka untuk bertahan dan unggul dalam usaha kewirausahaan mereka. Para peserta juga menyebutkan bahwa permainan ini meningkatkan efikasi diri mereka, karena mereka menyaksikan kemampuan mereka untuk mengatasi rintangan dan berhasil dalam skenario kewirausahaan yang disimulasikan.

Temuan kualitatif ini menyoroti pengalaman dan persepsi positif para peserta terhadap intervensi pembelajaran berbasis permainan. Sifat permainan yang menarik dan mendalam, kemampuannya menjembatani teori dan praktik, ruang yang aman untuk ber eksperimen dan belajar dari kegagalan, mempromosikan kolaborasi dan komunikasi, serta dampak positif pada motivasi dan pertumbuhan pribadi muncul sebagai tema-tema utama. Data kualitatif sangat mendukung temuan kuantitatif, memperkuat efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam menumbuhkan semangat kewirausahaan dan meningkatkan hasil pendidikan kewirausahaan.

Pembahasan

Integrasi temuan kualitatif dan kuantitatif memberikan pemahaman yang komprehensif tentang dampak intervensi pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil pendidikan kewirausahaan. Diskusi ini akan menyoroti temuan-temuan utama, Implikasinya, dan keselarasannya dengan penelitian sebelumnya, serta membahas keterbatasan penelitian dan menyarankan arah untuk penelitian di masa depan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi siswa, pengembangan jiwa kewirausahaan, dan hasil belajar dalam pendidikan kewirausahaan. Secara kuantitatif, kelompok eksperimen menunjukkan tingkat motivasi, kecenderungan mengambil risiko, pengenalan peluang, kreativitas, efikasi diri, dan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Secara kualitatif, para peserta melaporkan pengalaman belajar yang sangat menarik dan mendalam, menjembatani teori dan praktik, ruang yang aman untuk ber eksperimen dan belajar dari kegagalan, manfaat kolaborasi dan komunikasi, serta peningkatan motivasi dan pertumbuhan pribadi.

4. KESIMPULAN

Kesimpulannya, penelitian ini menunjukkan efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan kewirausahaan untuk memotivasi siswa dan mengembangkan jiwa kewirausahaan. Integrasi temuan kuantitatif dan kualitatif memberikan bukti kuat tentang dampak positif dari intervensi pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi siswa, pengembangan jiwa kewirausahaan, dan hasil belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dan mendukung gagasan bahwa memasukkan elemen permainan ke dalam pendidikan kewirausahaan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi intrinsik, dan perolehan kompetensi kewirausahaan. Temuan ini menyoroti nilai dari sifat permainan yang imersif dan interaktif, kemampuannya untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, menyediakan ruang yang aman untuk ber eksperimen dan belajar dari kegagalan, mendorong kolaborasi dan keterampilan komunikasi, serta meningkatkan motivasi dan pertumbuhan pribadi.

Implikasi dari penelitian ini sangat penting bagi para pendidik dan perancang kurikulum dalam pendidikan kewirausahaan. Memasukkan strategi dan teknologi pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan berdampak yang

meningkatkan keterlibatan siswa dan pengembangan keterampilan dan pola pikir kewirausahaan. Temuan ini menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran berbasis game dapat secara efektif melengkapinya metode pengajaran tradisional, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan penuh pengalaman bagi siswa. Selain itu, penelitian ini berkontribusi pada literatur dengan menjelaskan faktor-faktor yang mendasari efektivitas pembelajaran berbasis game, seperti imersif, relevansi, pembelajaran berbasis pengalaman, dan peluang kolaboratif.

Meskipun penelitian ini memberikan wawasan yang berharga, penelitian ini bukannya tanpa keterbatasan. Penelitian ini dilakukan di lembaga pendidikan tertentu dengan jumlah sampel yang terbatas, yang dapat membatasi generalisasi temuan. Penelitian di masa depan harus mereplikasi penelitian ini dalam konteks yang berbeda dan dengan sampel yang lebih besar untuk meningkatkan validitas eksternal. Selain itu, penelitian ini berfokus pada hasil jangka pendek dan tidak mengeksplorasi efek jangka panjang atau perbedaan individu dalam gaya dan karakteristik pembelajaran. Penelitian di masa depan harus menyelidiki keberlanjutan dan transferabilitas keterampilan dan pola pikir yang dikembangkan melalui pembelajaran berbasis permainan dan memeriksa efek diferensial berdasarkan faktor individu.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mendukung integrasi pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan kewirausahaan sebagai sarana untuk memotivasi siswa dan mengembangkan jiwa kewirausahaan. Penelitian ini berkontribusi pada literatur yang berkembang tentang pembelajaran berbasis permainan dan pendidikan kewirausahaan, menekankan potensi strategi pedagogis yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas program pendidikan kewirausahaan dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia bisnis.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonk, C. J., & Graham, C. R. (2012). *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*. John Wiley & Sons.
- Colombelli, A., Panelli, A., & Paolucci, E. (2021). The implications of entrepreneurship education on the careers of PhDs: Evidence from the challenge-based learning approach. *CERN IdeaSquare Journal of Experimental Innovation*, 5(1), 49–55.
- Colombelli, A., Panelli, A., & Serraino, F. (2022). A Learning-by-doing approach to entrepreneurship education: evidence from a short intensive online international program. *Administrative Sciences*, 12(1), 16.
- Eeng, A., Yana, R., & Suci Aprilliani, U. (2015). *THE DEVELOPMENT OF POTENTIAL LEADING ECONOMIC SECTOR DISTRICT/CITY AS CENTRE OF ECONOMIC GROWTH ON WEST JAVA PROVINCE IN DEALING ASEAN ECONOMIC COMMUNITY (MEA)*.
- Febrianto, I., Kusdiyanti, H., & Tsong, C. K. (2021). Game Based Entrepreneurship Learning for Vocational High School Students in Facing 4.0 Industry. *Journal of Disruptive Learning Innovation (JODLI)*, 2(2), 55–71.
- Govender, T., & Arnedo-Moreno, J. (n.d.). *Expert Review of Contextual Learning through Extensive Reading in a Digital Game-Based System*.
- Gupta, P., & Goyal, P. (2022). Is game-based pedagogy just a fad? A self-determination theory approach to gamification in higher education. *International Journal of Educational Management*.
- Haryanto, H., Kardianawati, A., & Rosyidah, U. (2017). Agen Cerdas Untuk Perilaku Reward Appreciative Learning Dalam Game Pendidikan Kewirausahaan. *Techno. Com*, 16(3), 325–336.
- Hasanah, H. (2011). *Developing Entrepreneurial Spirit of Vocational High School Students*.
- Iskandar, Y. (2021). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BERWIRAUSAHA: SEBUAH STUDI LITERATUR. *SENMABIS: Conference Series*, 1(1), 96–107.
- Lin, C.-J., Hwang, G.-J., Fu, Q.-K., & Chen, J.-F. (2018). A flipped contextual game-based learning approach to enhancing EFL students' English business writing performance and reflective behaviors. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(3), 117–131.
- Lin, H.-C. K., Lin, Y.-H., Wang, T.-H., Su, L.-K., & Huang, Y.-M. (2021). Effects of incorporating augmented

- reality into a board game for high school students' learning motivation and acceptance in health education. *Sustainability*, 13(6), 3333.
- Maritz, A., Brown, C., & Chich Jen, S. (2010). A blended learning approach to entrepreneurship education. *Actual Problems of Economics*, 13(115), 83–93.
- Martin, C. (2012). Promoting the entrepreneurship education using a blended learning approach. *Conference Proceedings Of ELearning and Software for Education «(ELSE)*, 8(01), 220–225.
- Peng, X. (2019). *The study of digital gamebased learning on motivating Chinese primary students to study mathematics*.
- Pireva, K., Tahir, R., Imran, A. S., & Chaudhary, N. (2019). Evaluating learners' emotional states by monitoring brain waves for comparing game-based learning approach to pen-and-paper. *2019 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)*, 1–8.
- Purwanto, R. (2011). Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada Kompetensi sistem koordinasi melalui metode Pembelajaran teaching game team terhadap siswa kelas XI IPA SMA Smart Ekselensia Indonesia Tahun Ajaran 2010-2011. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 1(1), 1–14.
- Saksrisathaporn, K. (2020). A Game-Based Learning Approach to Improve Students' Spelling in Thai. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 11(10).
- San Tan, S., & Ng, C. K. F. (2006). A problem-based learning approach to entrepreneurship education. *Education+ Training*.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian. *Sugiyono*.
- Sukarni, P. W., & Islam, U. (2020). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat berwirausaha mahasiswa uir *Analysis of the factors that influence the interests of foreign student*. 17(1), 152–162.
- Sung, H.-Y., & Hwang, G.-J. (2013). A collaborative game-based learning approach to improving students' learning performance in science courses. *Computers & Education*, 63, 43–51.
- Wee, K. N. L. (2004). A problem-based learning approach in entrepreneurship education: promoting authentic entrepreneurial learning. *International Journal of Technology Management*, 28(7–8), 685–701.