

---

## **APLIKASI PERMAINAN BISNIS “SIKLUS USAHA DASAR” DALAM PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DI ITB NOBEL INDONESIA**

**Bahrul ulum Ilham\*<sup>1</sup>, Ahmad Firman<sup>2</sup>, Fitriani Latief<sup>3</sup>, Mariah<sup>4</sup>**

Jurusan Manajemen, ITB Nobel Indonesia; Jalan Sultan Alauddin No.212

e-mail: [bahrul@nobel.ac.id](mailto:bahrul@nobel.ac.id)<sup>1</sup>, [a\\_firman25@yahoo.com](mailto:a_firman25@yahoo.com)<sup>2</sup>, [fitri@nobel.ac.id](mailto:fitri@nobel.ac.id)<sup>3</sup>, [mariah@nobel.ac.id](mailto:mariah@nobel.ac.id)<sup>4</sup>

Received: 04 April

Revised: 29 Juli

Accepted: 30 Agustus 2023

### **Abstrak**

Penelitian ini mengkaji aplikasi simulasi bisnis “siklus usaha dasar” pada pembelajaran kewirausahaan di ITB Nobel Indonesia kota Makassar. Simulasi permainan bisnis ini merupakan modul pertama dari tiga modul “Start and Improve Your Business” yang dikembangkan organisasi perburuhan dunia (ILO). Penelitian ini menggunakan pendekatan gabungan (*mixed method*) yaitu deskriptif kuantitatif dengan memperoleh data yang berbentuk angka serta deskriptif kualitatif untuk menjelaskan fenomena yang terjadi di dalam kelas selama dan setelah simulasi permainan selesai. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa ITB Nobel Makassar sebanyak 40 orang menggunakan angket atau kuesioner dan pengamatan secara langsung selama permainan. Hasil simulasi permainan bisnis mahasiswa menyebutkan permainan ini memberikan pengalaman ‘praktis’ dalam menjalankan simulasi usaha dalam kelas. Mahasiswa juga dapat saling berdiskusi bagaimana mengambil keputusan dan menghadapi konsekuensi yang harus mereka lakukan utamanya pemanfaatan modal yang terbaik dalam bisnis. Dari hasil penelitian ini secara kuantitatif rencana pembelajaran kewirausahaan melalui simulasi permainan bisnis ini secara umum dapat tercapai dengan pilihan jawaban sangat setuju di atas 60% dan di atas 30% mengatakan setuju serta tidak ada yang menyatakan tidak setuju atau sangat tidak setuju. Pembelajaran kewirausahaan melalui simulasi permainan bisnis ini efektif karena menggunakan alat pembelajaran berbasis pengalaman di mana mahasiswa mempelajari proses bisnis dengan menjalankan perusahaan simulasi dalam lingkungan yang bebas risiko, interaktif, dan realistis.

**Kata kunci** : simulasi, siklus usaha, permainan bisnis

### **Abstract**

*This research examines the application of the "basic business cycle" business simulation in entrepreneurship learning at ITB Nobel Indonesia, Makassar City. This business game simulation is the first of three "Start and Improve Your Business" modules developed by the International Labor organization (ILO). This research uses a mixed method, namely quantitative descriptive, by obtaining data in the form of numbers and qualitative descriptive to explain phenomena that occur in the classroom during and after the game simulation is completed. This research was conducted on 40 ITB Nobel Makassar students using questionnaires and direct observation during the game. From the business game simulation results, students stated that this game provided 'practical' experience in carrying out business simulations in class. Students can also discuss with each other how to make decisions and face the consequences that they have to do, especially the best use of capital in business. From the quantitative results of this research, the entrepreneurship learning plan through business game simulations can generally be achieved with the answer choices being firmly agreed, above 60% and above 30% who agree, and no one who disagrees or strongly disagrees. Entrepreneurship learning through business simulation games is practical because it uses experience-based learning tools where students learn business processes by running a simulated company in a risk-free, interactive, and realistic environment.*

**Keywords** : simulation, business cycle, business game

## PENDAHULUAN

Keberadaan entrepreneur atau wirausaha tidak diragukan lagi peran pentingnya dalam menciptakan keunggulan dalam kualitas, mengelola sumber daya dan menciptakan nilai tambah. Karena itu pemerintah bersama multipihak secara aktif terus menerus mengembangkan semangat berwirausaha terutama pada generasi muda.

Pemerintah telah menerbitkan Peraturan Presiden Nomor 2 Tahun 2022 tentang Pengembangan Kewirausahaan Nasional sebagai upaya meningkatkan minat masyarakat dalam berwirausaha. Disebutkan pula pemerintah berkomitmen untuk menciptakan ekosistem kewirausahaan untuk mencapai target nasional dengan rasio kewirausahaan sebesar 3,95 persen, serta pertumbuhan jumlah pengusaha baru sebesar 4 persen (Novrizaldi, 2023).

Berdasarkan studi Indeks Kewirausahaan Global (*Global Entrepreneurship Index - GEI*) tahun 2018 Indonesia hanya memiliki 21% wirausahawan atau peringkat 94 dari 137 negara yang disurvei, sementara IDN Research Institute tahun 2019 yang menemukan bahwa 69,1% generasi milenial di Indonesia memiliki minat dalam berwirausaha (Fridiyanto et al., 2022).

Data ini menyiratkan bahwa walaupun tingkat kewirausahaan di Indonesia relatif rendah, namun minat untuk menjadi pengusaha, utamanya generasi muda sangat tinggi. Oleh karena itu, diperlukan kebijakan kewirausahaan yang responsif terhadap pemuda agar potensi besar mereka dalam membuka usaha baru dapat terwujud sebagai solusi untuk mengatasi masalah pengangguran di Indonesia. (Arfan Azhar et al., 2022)

Peran kampus dalam menyiapkan wirausaha sangat penting. Pendidikan tinggi dituntut mampu mendesai program pendidikan kewirausahaan dengan menyiapkan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan keberhasilan para calon wirausaha mahasiswa di masa depan. Pendidikan kewirausahaan ini menurut Affandi et al, (2023) berupa serangkaian pembelajaran yang bertujuan membantu peserta didik menguasai keterampilan yang diperlukan untuk menciptakan nilai tambah yang meningkatkan kualitas hidup masyarakat.

Terdapat berbagai jenis metode pengajaran yang dilakukan oleh guru dan dosen yang dapat berperan penting dalam mendorong prestasi tinggi peserta didik. Seorang guru atau dosen perlu dengan cermat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan konteksnya. Ketika guru berhasil menerapkan metode pembelajaran yang tepat, maka proses pencapaian tujuan pembelajaran akan menjadi lebih efisien (Yulia & Handojo, 2021).

Institut Teknologi dan Bisnis (ITB) Nobel Indonesia adalah sebuah perguruan tinggi swasta yang berlokasi di kota Makassar. Dengan tagline "Home For Entrepreneur" terus menyiapkan mahasiswa tak hanya selesai secara akademik saja, tetapi mampu memiliki mindset entrepreneurs. ITB Nobel juga kurikulum berbasis kewirausahaan dalam proses pembelajaran untuk memberikan bekal kepada mahasiswa dan alumni agar siap berwirausaha (Latief et al., 2022)

Salah satu cara untuk meningkatkan semangat berwirausaha mahasiswa Nobel dalam pembelajaran kewirausahaan adalah melalui simulasi permainan. Simulasi permainan digunakan untuk mengajar materi pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan wawasan dalam berwirausaha. Dosen kewirausahaan ITB Nobel memperkenalkan Start and Improve Your Business atau SIYB Game sebagai sarana yang akan memberikan pengalaman "praktis" menjalankan bisnis di dalam kelas.

Game atau permainan bisnis SIYB ini merupakan alat pelatihan yang memberikan pengalaman "praktis" dalam menjalankan bisnis di dalam ruang pelatihan. Ini dirancang

untuk memberikan kesempatan kepada peserta seminar untuk membuat jenis keputusan - dan menghadapi konsekuensi dari keputusan tersebut - seperti yang harus mereka buat dalam dunia bisnis nyata. Permainan ini dengan demikian mensimulasikan lingkungan bisnis nyata (Sievers, 2010).

Simulasi permainan bisnis membawa penggambaran abstrak menjadi situasi nyata. Pendekatan ini dianggap efektif karena peserta atau pemain diharapkan untuk secara aktif terlibat dan mengalami situasi tersebut dengan perspektif yang serupa dengan keadaan nyata. Pemain diberikan kebebasan untuk berinteraksi dan mengendalikan berbagai aspek sistem yang disimulasikan (Karundeng et al., 2019).

Simulasi atau permainan bisnis dilakukan dengan role play atau peserta berperan seolah-olah menjadi karakter tertentu. Game ini diciptakan untuk meniru sistem dan aturan yang berlaku di dunia nyata ke dalam bentuk permainan. Dengan kata lain, tujuan utama dari game simulasi adalah memberikan pemain pengetahuan dan pengalaman berdasarkan aktivitas dunia nyata, sambil memberikan mereka akses ke situasi yang sulit dijangkau dalam kehidupan nyata (Sehang et al., 2019).

Kajian atau penelitian tentang sikap dan niat berwirausaha telah mendapatkan perhatian besar dari para ilmuwan, namun menurut Zufiqar (2019), hanya sedikit penelitian yang menyelidiki pengaruh nilai, kegunaan, dan kesenangan yang terkait dengan permainan simulasi bisnis, serta bagaimana nilai-nilai tersebut memengaruhi sikap dan niat mahasiswa terhadap aktivitas kewirausahaan.

Penelitian ini bertujuan mengkaji aplikasi game business “siklus usaha dasar” yang merupakan modul pertama dari tiga modul “Start and Improve Your Business”. Kajian menggali persepsi peserta terhadap pembelajaran berbasis permainan dalam kewirausahaan dengan melihat dampaknya pada manajemen usaha dan karakteristik kewirausahaan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan gabungan (*mixed method*) deskriptif kuantitatif dengan memperoleh data yang berbentuk angka serta deskriptif kualitatif untuk menjelaskan fenomena yang terjadi di dalam kelas selama dan setelah simulasi permainan selesai. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa ITB Nobel Makassar sebanyak 40 orang yang menggunakan alat permainan yang sudah distandardisasi oleh lembaga buruh dunia atau International Labour Organization (ILO).

Dalam penelitian ini simulasi permainan yang dimainkan adalah “siklus usaha dasar” atau game modul 1 yang menekankan pengetahuan mengenai siklus dasar sebuah usaha, bagaimana pemanfaatan modal yang terbaik, cara menjaga arus kas positif, pentingnya pencatatan, kerjasama dalam tim bisnis serta pentingnya perencanaan keuangan untuk bisnis, kebutuhan sehari-hari dan tabungan. Permainan ini menggunakan waktu sekitar 2,5 jam dan selalu dinamis karena melibatkan situasi bisnis yang berubah dan tidak terduga.

Untuk pengambilan data kuantitatif menggunakan angket atau kuesioner, yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Angket yang digunakan tipe angket pilihan yang meminta responden untuk memilih jawaban, satu jawaban yang sudah ditentukan. Dalam penelitian ini responden atau mahasiswa dalam menjawab pertanyaan ada 4 kategori diantaranya sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

## Hasil

Permainan simulasi bisnis “Siklus Usaha Dasar” adalah bagian dari modul kewirausahaan yang dikembangkan Organisasi Perburuhan Internasional atau ILO dan Institute for Development Services (IDS). Modul pelatihan kewirausahaan ini diberi nama “Start and Improve Your Business” atau SIYB yang dilengkapi dengan alat permainan bisnis. Permainan SIYB ini merupakan bagian penting dan alat pelatihan dari program SIYB yang dirancang untuk membantu calon pengusaha dan pengusaha yang sudah berkecimpung dalam bisnis memahami dunia nyata dalam memulai dan menjalankan bisnis yang berhasil. Modul SIYB ILO terdiri dari :

- 1). Modul 1: Siklus usaha dasar (satu produk untuk satu pasar)
  - Merencanakan keuntungan dipasar yang membeli semua produk
  - Mengelola arus kas
  - catatan catatan dasar
  - Mengelola risiko yang dapat mempengaruhi bisnis & keluarga
- 2). Modul 2: Penawaran dan Permintaan (satu produk reguler untuk pasar yang berbeda)
  - Merencanakan produksi berdasarkan permintaan (keterbatasan pasar)
  - Penetapan harga produk untuk keuntungan
  - pembukuan tingkat lanjut
  - Memenangkan pasar dengan seni negosiasi
3. Modul 3: Menjangkau pelanggan Anda (satu produk kelas atas untuk yang berbeda pasar)
  - Menjangkau pelanggan melalui bauran pemasaran yang hemat biaya
  - Merencanakan produksi di pasar kecil dan sangat kompetitif
  - mengembangkan produksi dengan teknik produksi yang efektif
  - Mengembangkan bisnis melalui kontrol kualitas
- 4). Modul 4: Mengelola pasar yang beragam (dua produk untuk pasar yang berbeda)
  - Memilih dari produk keluarga yang kompleks (diversifikasi atau spesialisasi)
  - Merencanakan dan mengelola bisnis yang kompleks (produk dan pasar yang berbeda)
  - Pembukuan bisnis lengkap, pelacakan kinerja dua lini produk
  - Membangun hubungan bisnis yang kuat dan transparan

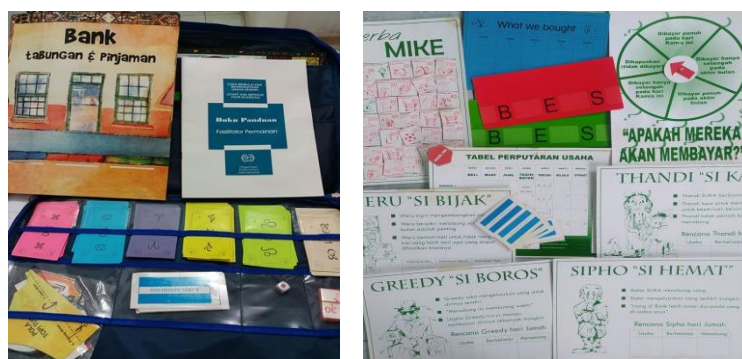
Melalui 4 modul game business Start Your Business yang dikembangkan ILO ini yang akan menghidupkan teori dan memberikan kesempatan untuk mempraktikkan pengetahuan dan keterampilan.

Dalam permainan bisnis ini menggunakan modul pertama yaitu siklus usaha dasar. Permainan diawali dengan membagi mahasiswa menjadi tiga tim yaitu Merah, Biru, dan Hijau. Setiap tim memainkan peran sebagai pemilik bisnis yang memproduksi dan menjual topi standar untuk mendapatkan keuntungan. Di awal permainan masing-masing tim memperoleh pinjaman yang harus dibayar kembali setelah jangka waktu tertentu, di mana mereka harus melakukan aktivitas tertentu pada setiap 'hari' yang diberikan. Melalui game bisnis ini mahasiswa berlatih menjalankan bisnis, menerapkan strategi bisnis, dan menjaga keseimbangan pengelolaan pinjaman untuk bisnis, pengeluaran, dan tabungan.

Kegiatan bisnis ditentukan, 'Senin', tim membeli bahan baku dari grosir dengan membayar tunai saat pengiriman. Pada 'Selasa', tim memproduksi topi standar. Mulai minggu ketiga, kartu kehidupan juga diperkenalkan pada hari ini. Jika mereka meminjam sebagai hasil dari kartu kehidupan, tim harus memutar roda di dinding untuk menentukan apakah dan kapan mereka akan dibayar kembali.

Pada 'Rabu', tim menjual produk mereka ke toko pengecer, yang membayar tunai untuk setiap produk berkualitas baik. Untuk menentukan topi berkualitas baik, dilakukan uji oleh pengendali kualitas di toko pengecer. Jika topi tidak berkualitas baik (kuat dan standar), maka akan ditolak. Pada 'Kamis', tim mengumpulkan uang yang mungkin masih harus mereka terima. Pada 'Jumat', tim berdiskusi dan membuat rencana untuk menentukan strategi bisnis yang akan mereka lakukan untuk minggu berikutnya. Pada 'Sabtu', adalah hari berbelanja. Semua belanja dilakukan di supermarket. Pada 'Minggu', semua tim istirahat.

Gambar 1. Perangkat Permainan Simulasi Bisnis



Setelah permainan selesai, dosen sebagai fasilitator memimpin diskusi terbuka dimulai dengan meminta peserta mengungkapkan perasaan mereka selama simulasi permainan. Secara keseluruhan mahasiswa menyebutkan permainan ini sangat seru karena memberikan pengalaman 'praktis' dalam menjalankan simulasi usaha dalam kelas. Mahasiswa juga dapat saling berdiskusi bagaimana mengambil keputusan dan menghadapi konsekuensi yang harus mereka lakukan utamanya pemanfaatan modal yang terbaik dalam bisnis.

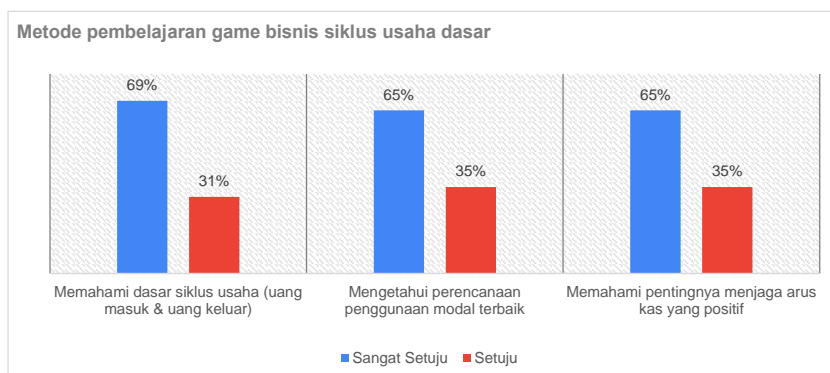
Selanjutnya membahas temuan dalam permainan serta mengevaluasi kejadian dalam simulasi permainan. Berdasarkan diskusi terbuka terkait umpan balik permainan, beberapa poin penting yang dikemukakan peserta yaitu, pentingnya penjualan tinggi untuk keuntungan lebih banyak dengan membuat produk berkualitas. Pengeluaran keluarga harus dipenuhi dengan uang pribadi atau upah dan tidak menggunakan uang dari usaha. Mahasiswa juga mengungkapkan pentingnya membuat rencana bisnis, menjaga arus kas positif, pentingnya pencatatan, kerja sama dalam tim bisnis serta pentingnya perencanaan keuangan untuk bisnis, kebutuhan sehari-hari dan tabungan.

Gambar 2. Suasana simulasi permainan bisnis “Siklus Usaha Dasar”



Melalui simulasi permainan siklus usaha dasar 69% menyatakan sangat setuju dapat memahami dasar siklus usaha yaitu uang masuk dan uang keluar, selebihnya 31% menyatakan setuju. Dari simulasi permainan bisnis responden mengatakan sangat setuju dapat mengetahui perencanaan penggunaan modal yang terbaik sebanyak 65% dan mengatakan setuju 35%. Selanjutnya dengan metode pembelajaran game business siklus usaha dasar dapat memahami pentingnya menjaga arus kas yang positif, sebanyak 65% menyatakan sangat setuju dan 35% menyatakan setuju.

Tabel 1. Aspek Pengelolaan Keuangan Usaha



Temuan lainnya menunjukkan metode pembelajaran permainan simulasi game bisnis, peserta dapat memahami pentingnya menyimpan pencatatan sebanyak 73% menyatakan sangat setuju, 27% menyatakan setuju. Sebanyak 65% mengatakan dapat terlibat aktif dalam pembelajaran kewirausahaan melalui game sebanyak 69% dan 31% setuju, sebanyak 65% sangat setuju menumbuhkan rasa tanggung jawab sebagai anggota kelompok usaha dan 35% mengatakan setuju. Dari simulasi permainan bisnis mahasiswa dapat memahami pentingnya membuat produk berkualitas sebanyak 73% mengatakan sangat setuju dan 27% setuju. Metode pembelajaran permainan simulasi usaha dapat mengetahui karakteristik seorang pengusaha sebanyak 65% mengatakan sangat setuju dan 35% mengatakan setuju, selanjutnya 65% mengatakan sangat setuju dapat mengetahui

dasar manajemen usaha serta pentingnya membangun tim bisnis dan selebihnya 35% mengatakan setuju.

Tabel 2. Aspek Manajemen dan Kewirausahaan



### Pembahasan

Dari hasil penelitian ini secara kuantitatif rencana pembelajaran kewirausahaan melalui simulasi permainan bisnis ini secara umum dapat tercapai dengan pilihan jawaban sangat setuju di atas 60% dan di atas 30% mengatakan setuju serta tidak ada yang menyatakan tidak setuju atau sangat tidak setuju. Pembelajaran kewirausahaan melalui simulasi permainan bisnis ini efektif karena menggunakan alat pembelajaran berbasis pengalaman di mana mahasiswa mempelajari proses bisnis dengan menjalankan perusahaan simulasi dalam lingkungan yang bebas risiko, interaktif, dan realistis. Dengan hal ini mahasiswa membuat semua keputusan strategis dan bersaing baik secara individu maupun dalam tim (Faisal et al., 2022).

Pembelajaran berbasis permainan dapat membantu proses belajar karena dirancang sesuai dengan materi pembelajaran dan membantu peserta menerapkan dalam kehidupan nyata. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang penuh motivasi, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas. Selain itu, pendekatan ini juga dapat merangsang aspek emosional, intelektual, dan psikomotorik peserta didik (Prensky, 2003).

Temuan ini sejalan penelitian terdahulu dilakukan Ahsan dan Faletahan, (2021) melalui survei kepada mahasiswa yang berpartisipasi dalam permainan kewirausahaan "Start and Improve Your Business (SIYB)" pada perguruan tinggi di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta menyukai permainan karena dianggap dapat meningkatkan semangat, keterampilan, pemahaman, wawasan, dan pola pikir dalam berwirausaha. Terdapat beberapa aspek yang tidak disukai seperti karakteristik permainan, isu-isu personal yang dibahas, dan kerjasama tim.

Kelebihan permainan Bisnis "siklus usaha dasar" sebagai bagian dari SIYB game karena mahasiswa dapat mengalami dan mensimulasikan secara langsung bisnis skala kecil dalam lingkungan kelas. Melalui permainan bisnis menghidupkan teori-teori bisnis dan memberikan kesempatan untuk mempraktikkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa. Karena itu permainan simulasi bisnis dapat menggugah sikap kewirausahaan dan mempelajari secara praktis manajemen usaha mikro.

Kekuatan alat permainan SIYB game ILO ini karena serbaguna, fleksibel dapat digunakan melatih wirausahawan potensial dan yang sudah ada di semua tingkatan (Fernando, 2013). Selain itu dapat digunakan untuk menyoroti poin pembelajaran tertentu seperti karakteristik wirausaha, keuangan, kerjasama tim, kontrol kualitas, kepemimpinan dan aspek lain dalam bisnis. Permainan simulasi bisnis menyenangkan dan mendidik karena dapat membawa kehidupan nyata dalam permainan sehingga mahasiswa dapat menarik pembelajaran langsung.

## KESIMPULAN

Pembelajaran kewirausahaan melalui simulasi permainan bisnis “Siklus Usaha dasar” sangat efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dari simulasi bisnis ini mahasiswa melakukan dan mengalami secara langsung sehingga diharapkan terjadi perubahan sikap atau perilaku, pengetahuan yang lebih baik tentang prinsip-prinsip dasar bisnis serta meningkatkan keterampilan kewirausahaan.

Dari hasil penelitian ini disimpulkan peserta pelatihan berbasis permainan dalam kewirausahaan cenderung menyukai proses pembelajaran karena mahasiswa dapat melakukan simulasi bisnis secara langsung sehingga lebih mudah memahami, dapat berdiskusi dan melatih dalam berpikir kreatif.

Beberapa poin pembelajaran simulasi bisnis “siklus usaha dasar” yaitu mahasiswa dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang berbagai aspek kompleks dalam mengelola bisnis tanpa harus menanggung risiko finansial aktual. Mereka juga dapat mengembangkan keterampilan manajemen, memahami tata kelola keuangan yang efektif, dan merangsang kreativitas serta inovasi dalam lingkungan bisnis yang aman. Selain itu, peserta dapat mempraktikkan keterampilan kepemimpinan, membangun jejaring dengan sesama peserta, dan belajar mengurangi risiko bisnis. Ini juga membantu meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa sebagai bekal berharga menghadapi dunia bisnis yang sesungguhnya.

## SARAN

Penelitian terkait aplikasi simulasi permainan bisnis ini dapat dikembangkan peneliti lainnya dengan beragam pendekatan. Selain itu peneliti selanjutnya dapat meneliti efektifitas pembelajaran melalui simulasi bisnis pada modul "Start and Improve Your Business (SIYB)" lainnya yaitu penawaran dan permintaan, menjangkau pelanggan dan mengelola pasar yang beragam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, L. H., Sutajaya, I. M., & Sudiarta, I. G. P. (2023). Refleksi Kritis Atas Penyelenggaraan Pendidikan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 821–828. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1329>
- Ahsan, M., & Faletehan, A. F. (2021). What do they like and dislike from game-based entrepreneurship learning? A qualitative study. *Cakrawala Pendidikan*, 40(2), 495–507. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i2.38858>
- Arfan Azhar, M., Tresna, Y. D., Rahayu, S., Qurrota A'yun, & Farwati, R. (2022). *Strategi Nasional Kewirausahaan Pemuda* (1st ed., Vol. 1). Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional.



- Faisal, N., Chadhar, M., Goriss-Hunter, A., & Stranieri, A. (2022). Business Simulation Games in Higher Education: A Systematic Review of Empirical Research. In *Human Behavior and Emerging Technologies* (Vol. 2022). Wiley-Hindawi. <https://doi.org/10.1155/2022/1578791>
- Fernando, M. (2013). *Getting it Right From the Baseline*.
- Fridiyanto, Purwaningrum, S., Abdullah, A. R., & Rosi, fathur. (2022). *Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka* (1st ed., Vol. 1). CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Karundeng, M., Sompie, S. R. U. A., & Sambul, A. M. (2019). Pembuatan Game Simulasi Kewirausahaan untuk Profesi Peternak. *Journal Teknik Informatika*, 14(1).
- Latief, F., Wahdaniel Asbara, N., manajemen, J., & Nobel Indonesia Makassar, I. (2022). Pengaruh Motivasi Dan Lingkungan Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Itb Nobel Indonesia Makassar Herbag Makassar. *NMaR Nobel Management*, 3(3), 702–713. <https://e-jurnal.nobel.ac.id/index.php/NMaR>
- Novrizaldi. (2023, July 18). *Pentingnya Ekosistem untuk Kembangkan Kewirausahaan Nasional*. <https://www.kemenkopmk.go.id>.
- Prensky, M. (2003). Digital Game-Based Learning. *Computers in Entertainment (CIE)*. *Computers in Entertainment*, 1(1).
- Sehang, J. D., Tulenan, V., & Sambul, A. M. (2019). Perancangan Game Simulasi Kewirausahaan. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1).
- Sievers, M. (2010, August 13). *SIYB Business Game*. <https://www.ilo.org>.
- Yulia, J., & Handojo, A. (2021). *Permainan Simulasi Proses Bisnis Sebagai Sarana Pembelajaran Proses Bisnis pada Perusahaan Ritel*.
- Zulfiqar, S., Sarwar, B., Aziz, S., Ejaz Chandia, K., & Khan, M. K. (2019). An Analysis of Influence of Business Simulation Games on Business School Students' Attitude and Intention Toward Entrepreneurial Activities. *Journal of Educational Computing Research*, 57(1), 106–130. <https://doi.org/10.1177/0735633117746746>