

MEDIA KEWIRAUSAHAAN SEBAGAI UPAYA MENUMBUHKAN POTENSI ENTREPRENEURSHIP

*(MEDIA ENTREPRENEURSHIP AS AN EFFORT FOR GROWING
ENTREPRENEURSHIP POTENTIAL)*

Heny Kusdiyanti^{1*}, Karkono², Indra Febrianto³, Sopingi⁴, Robby Wijaya⁵

¹Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Malang, Indonesia

²Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Indonesia

³Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Indonesia

⁴Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Malang, Indonesia

⁵Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang, Indonesia

***Email:** heny.kusdiyanti.fe@um.ac.id

ABSTRACT

The needs of students in growing the potential of entrepreneurship must adjust these needs individualized students themselves. Current circumstances show that entrepreneurial education is only textbook in nature without providing experiential learning to students. The current solution has not been able to accommodate the needs of students, especially in the era of industrial revolution 4.0. Teachers only as facilitators that become business simulation mentors further aggravate the problems in entrepreneurial education today. So there needs to be a solution that can provide experimental learning and increase teacher participation in fostering the entrepreneurial spirit of students. This research aims to develop gamification-based edukit learning media that will be implemented in high school students to develop students' entrepreneurial potential. This type of research is development research using the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) by using questionnaires to collect research data. Once implemented, this research succeeded in increasing students' interest in entrepreneurial education as a provision for the growth of entrepreneurship potential in shiva. This learning medium also succeeds in improving the activeness of teachers and students in the learning process that provides experimental learning to students. Collaboration between gamification models and edukit learning media in accordance with the needs of students' competencies in the current industrial revolution 4.0. Follow-up research is needed to be done that focuses on digitizing media developed without eliminating the activeness of teachers and students in learning.

Keywords: *experimental learning, entrepreneurship potential, media, entrepreneurship*

Received: 08-06-2021; Accepted: 25-07-2021; Published: 03-01-2022



1. PENDAHULUAN

Di jaman revolusi industry 4.0 penggunaan teknologi semakin massif, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Terdapat pergeseran kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa dalam era ini. Siswa yang nantinya akan bersaing dengan kecerdasan buatan tentu harus meningkatkan kualifikasi mereka (Yeo & Lee, 2020). keadaan ini terjadi disemua bidang pendidikan, khususnya pendidikan SMA yang merupakan jenjang terakhir dikalangan sekolah. Salah satu mata pelajaran di jenjang SMA adalah Pendidikan Kewirausahaan, dimana mata pelajaran ini penting untuk menciptakan pengusaha muda baru nantinya. Perkembangan kewirausahaan dapat terbantu dengan banyaknya *entrepreneur* yang tercipta. Banyaknya *entrepreneur* ini diharapkan bukan hanya sebagai *job seeker* namun juga *job creator* (Kusdiyanti et al., 2019). Kemunculan *entrepreneur* muda tentu didasari dengan terbangunnya jiwa kewirausahaan sejak dini. Pembentukan jiwa kewirausahaan ini juga harus sejalan dengan kondisi saat ini. Dalam fase revolusi industri ini terdapat lima kompetensi yaitu *educational competence*, *competence for technology commercialization*, *competence of globalization*, *competence in the future strategy*, dan *conselor competence* (Febrianto & Inayati, 2020). Untuk itulah keberhasilan pendidikan kewirausahaan di SMA menjadi bekal menjadi *entrepreneur* di era saat ini.

Keadaan yang terjadi saat ini adalah pendidikan kewirausahaan yang ada di SMA saat ini masih bersifat *text book*. Pemberian materi dan tugas oleh guru tidak lagi relevan dengan situasi dan perkembangan didunia usaha saat ini (Fellnhofer, 2018). Hal ini membuat siswa kurang tertarik untuk belajar kewirausahaan lebih dalam. Ketidaktertarikan siswa terhadap pendidikan kewirausahaan inilah yang menjadi penyebab sulit tumbuhnya jiwa kewirausahaan didalam diri siswa. Terdapat beberapa penelitian yang mencoba untuk mengatasi permasalahan ini seperti penelitian dari (Basri et al., 2019; Huizunga et al., 2017; Nalyanya et al., 2015; Nurseto, 2010; Omri & Dhahri, 2018) yang mengembangkan pendidikan kewirausahaan berbasis simulator bisnis *start up* dengan mengubah iden bisnis yang lebih bisa diterima. Namun, dalam pelaksanaannya, siswa terlalu banyak belajar mandiri tanpa adanya pendampingan dari guru, hal ini membuat siswa sering salah konseptual bahwa tidak memahami materi yang ada pada pendidikan kewirausahaan. Hal ini tentu berbanding terbalik dengan realita yang ada di dunia bisnis saat ini, dimana pebisnis profesionalpun tetap membutuhkan mentor untuk mendampinginya.

Dalam rujukan yang diangkat dalam penelitian ini adalah , (Cosenz & Noto, 2017) mencoba untuk menyempurnakan dengan dikembangkannya modul dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis produk untuk pembelajaran kewirausahaan. Dalam penelitian ini sudah dilakukan peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran, namun modul belum diimplementasikan dengan sempurna. Media pembelajaran yang dikembangkan kurang menarik dan tidak relevan dengan kondisi bidang kewirausahaan saat ini. Hal ini membuat siswa bosan karena hanya berisi materi kewirausahaan dan tidak interaktif dengan siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dirasa sangat bermanfaat bagi guru dalam membantu penyampaian materi dalam proses belajar mengajar (Yulastri et al., 2017). Sejalan dengan hasil peneliti diatas, peneliti lain (Zampetakis et al., 2017) mengungkapkan bahwa salah satu metode terbaik dari pelaksanaan Pendidikan kewirausahaan adalah melalui pengalaman (*learning by doing*). Hal ini memberikan pengalaman nyata kepada siswa tentang materi dan masalah yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, timbul pertanyaan bagaimana media pembelajaran dan model pembelajaran yang interaktif dan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga nilai-nilai entrepreneurship dapat ditanamkan dan terbentuk calon pengusaha-pengusaha muda yang hebat dan berintegritas. Media yang dibutuhkan adalah media edukit yang bisa menjadi wahana simulai memulai dan menjalankan sebuah usaha secara nyata dan dapat dilakukan dalam batasan waktu dan tepat. Sehingga, akhir dari proses pembelajaran dapat diberikan kesimpulan serta nilai-nilai yang terkandung didalam materi yang diberikan. Keterlibatan pendamping yang berperan sebagai mentor bisnis juga dapat dirasakan oleh siswa, sehingga pemahama akan materi kewirausahaan dapat tercapai dengan maksimal. Dalam artikel ini membahas tentang strategi peningkatan jiwa kewirausahaan melalui pengembangan media edukit pendidikan kewirausahaan berbasis *gamification*. Pada bagian kedua artikel ini membahas tentang metode pengembangan media edukit menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, evaluation*). Bagian selanjutnya membahas tentang hasil dari pengembangan media pembelajaran yang telah diuji kevalidannya bersama ahli serta diimplementasikan ke jenjang SMA di wilayah Malang.

2. METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan yang menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, evaluation*). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan dari penelitian untuk mengembangkan dan menguji efektifitas dari media pembelajaran yang dikembangkan. Tahapan dalam metode ADDIE yang digunakan mengacu pada (Branch, 2010) sebagai berikut;



Gambar 1. Metode ADDIE

Sumber: (Branch, 2010)

Analysis dimana peneliti menentukan masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian. Masalah yang ditemukan yaitu ketidakefektifan pendidikan kewirausahaan dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa. Hal ini disebabkan karena belum adanya media pembelajaran yang relevan untuk mengakomodir kebutuhan siswa sesuai dengan kondisi saat ini. Tahapan kedua yaitu *Design* yang menghasilkan rancangan dari media edukatif yang akan dikembangkan. Dalam tahapan ini tercipta design media edukatif berupa monopoli ekonomi yang terdiri dari beberapa komponen diantaranya adalah kartu kesempatan, kartu pengeluaran, uang mainan, form keuangan, form jual beli, dan spanduk jenis usaha. Hasil *design* ini nantinya akan diwujudkan dalam tahap selanjutnya.

Development dimana dalam tahap ini semua *design* yang telah disusun sebelumnya diwujudkan dalam bentuk produk nyata untuk siap diimplementasikan. Tahap *development* ini juga dilakukan uji validitas media dengan ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk menyiapkan media yang dikembangkan agar layak untuk diimplementasikan ke lapangan. Setelah mengalami revisi dari validasi ahli tersebut, maka dilakukan tahapan implementasi yang diterapkan pada siswa SMA di wilayah Malang. Dalam tahap implementasi ini peneliti menjadi fasilitator yang membantu siswa untuk melakukan permainan monopoli ekonomi dalam simulasi bisnis. Peneliti sebagai fasilitator memberikan instruksi diawal tentang peraturan dan cara bermain media edukatif yang dikembangkan. Tahapan terakhir adalah evaluasi yang didapatkan dari hasil isian kuisisioner yang diberikan kepada siswa. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui penerimaan siswa terhadap media yang dikembangkan serta keberhasilan media ini untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa.

Sampel dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan sample siswa SMA yang ada di wilayah Malang untuk menjadi subjek dalam implementasi media yang dikembangkan. SMA tersebut adalah SMA Modern Al-Rifaie dan SMA Cendika Bangsa yang masing-masing terdiri dari masing-masing 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan kuisisioner yang disebarkan kepada ahli media dan materi serta siswa sebagai responden penelitian. Terdapat dua kuisisioner yang berbeda, dimana kuisisioner pertama bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang divalidasi oleh ahli materi dan media. Sedangkan kuisisioner kedua bertujuan untuk mengetahui daya penerimaan media bagi siswa dan tingkat keberhasilan dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

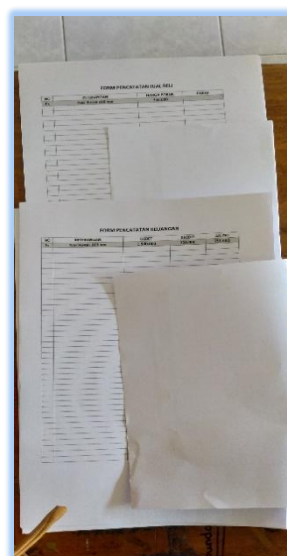
Hasil memaparkan temuan dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian sebelumnya. Bagian ini memaparkan gambaran media pembelajaran yang dikembangkan serta hasil validasi hingga implementasi dari media pembelajaran serta kajian peneliti dari adanya temuan tersebut

A. Deskripsi Media Pembelajaran Edukit berbasis Gamification

Media yang diterapkan adalah monopoli ekonomi yang terdiri dari beberapa komponen diantaranya 1) banner usaha, 2) kartu kesempatan, 3) kartu pengeluaran, 4) uang mainan, 5) form keuangan, 6) form jual beli. Komponen tersebut dirangkai menjadi satu kesatuan monopoli yang dijalankan dengan metode *gamification*. Metode *gamification* ini diterapkan dengan tujuan untuk memberikan *contextual learning* dan *experimental learning* kepada siswa SMA pada pendidikan kewirausahaan. Adanya kedua pengalaman belajar ini diharapkan nantinya siswa SMA akan tumbuh jiwa kewirausahaan dan berkeinginan mendalami pendidikan kewirausahaan dijenjang selanjutnya. Dalam media pembelajaran edukit ini, siswa sebagai pelaku utama dan guru kewirausahaan yang nantinya akan berperan sebagai fasilitator selama proses pembelajaran. Fasilitator inilah yang menggantikan mentor dalam dunia bisnis yang sesungguhnya.

| PILIH JENIS USAHA YANG INGIN DIJALANKAN DIBAWAH INI | | |
|---|--|--|
| CATERING | COUNTER PULSA | RESTORAN |
| Sewa Tempat: 3.000.000 Peralatan: 2.000.000 Bahan Baku: 1.800.000 Tenaga Kerja: 2.000.000 HPP: 7.500 Harga Jual: 15.000 Total: 8.400.000 | Sewa Tempat: 2.000.000 Peralatan: 3.500.000 Pardana dan aksoris: 2.000.000 Tenaga Kerja: 1.000.000 HPP: 5.000 Harga Jual: 8.500 Total: 8.000.000 | Sewa Tempat: 5.000.000 Peralatan: 3.000.000 Bahan Baku: 2.000.000 Tenaga Kerja: 2.000.000 HPP: 15.000 Harga Jual: 25.000 Total: 12.000.000 |
| SALON | ONLINE SHOP | |
| Sewa Tempat: 5.000.000 Peralatan: 5.000.000 Bahan Salon: 3.000.000 Tenaga Kerja: 2.000.000 HPP: 23.000 Harga Jual: 50.000 Total: 15.000.000 | Sewa Tempat: 1.000.000 Peralatan: 5.000.000 Bahan Baku: 1.000.000 Tenaga Kerja: - HPP: 8.000 Harga Jual: 15.000 Total: 2.500.000 | |

(a)



(b)

Gambar 2 (a) Banner usaha, (b) Form

Keuangan dan Form Jual Beli

Kelebihan media pembelajaran edukit ini adalah (1) *user-friendly*, yang memudahkan siswa dalam proses simulasi menjalankan bisnis secara nyata serta dibantu dengan adanya fasilitator sebagai mentor bisnis; (2) *responsif*, yang dapat dengan mudah menyesuaikan dengan kondisi real yang ada di dunia bisnis sesungguhnya. Keadaan ini terakomodir dari adanya kartu kesempatan, dan kartu pengeluaran yang sesuai dengan kondisi saat ini; (3) akuntabel, yang dapat mengetahui hasil evaluasi yang telah dilakukan setelah menyelesaikan pembelajaran. Selain itu, pengguna juga akan dengan mudah mengetahui *feedback* yang diberikan oleh setiap pengguna lain melalui metode *gamification* yang diterapkan. (4) transparan, yang memungkinkan setiap pebisnis (kelompok siswa) mengetahui perkembangan pebisnis lain untuk meningkatkan kapasitas usaha mereka atau menjalin kerjasama satu sama lain; (5) Terpercaya, yaitu memberikan fenomena terpercaya yang ada pada dunia bisnis saat ini. Media ini juga telah tervalidasi oleh ahli materi dan media untuk menguji kevalidannya. Adanya beberapa keunggulan inilah nantinya media pembelajaran edukit yang dikembangkan diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata serta berhasil menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada siswa. Hal ini sesuai dengan yang disebutkan oleh (Ramoglou & Tsang, 2016) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, atau menambah keterampilan siapa pun yang menggunakannya.

B. Hasil Implementasi Media Pembelajaran Edukit

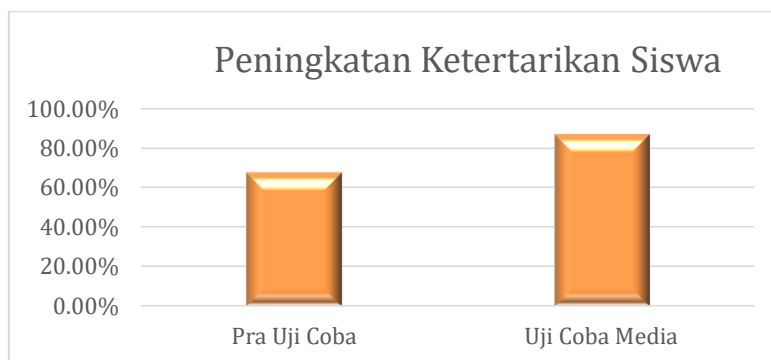
Sarana ini dikembangkan telah diimplementasikan ke dua SMA yang ada di Malang yaitu SMA Modern Al-Rifaie dan SMA Cendika Bangsa dengan masing-masing berjumlah 20 siswa. Sebelum dan sesudah proses implementasi media tersebut, siswa diberikan kuisioner yang bertujuan untuk mengetahui hasil dari implementasi media ini. Terdapat dua indikator yang diukur dalam implementasi ini yaitu

ketertarikan siswa terhadap pendidikan kewirausahaan serta tingkat keaktifan guru dan siswa dalam pembelajaran. Berikut hasil implementasi media pembelajaran dalam indikator ketertarikan siswa pada pendidikan kewirausahaan. Peningkatan ketertarikan siswa dalam pendidikan kewirausahaan ini dapat dilihat dari hasil pengisian kuisioner dimana pada saat pra uji coba yang dilakukan, hanya sebesar 65,40% yang tertarik pada pendidikan kewirausahaan. Setelah diterapkan media ini, ketertarikan siswa mengalami peningkatan menjadi 89,90%. Hasil peningkatan ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 1: Peningkatan Ketertarikan siswa pada Pendidikan Kewirausahaan

| | Presentase | Peningkatan |
|----------------|------------|-------------|
| Pra uji coba | 65,40% | |
| Uji Coba Media | 89,90% | 24,50% |

Aplikasi media pembelajaran edukit berbasis *gamification* telah mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam pendidikan kewirausahaan yang cukup signifikan yaitu sebesar 24,50%. Dengan kategori sangat baik. Presentase peningkatan ketertarikan siswa ini dapat dilihat pada grafik berikut;



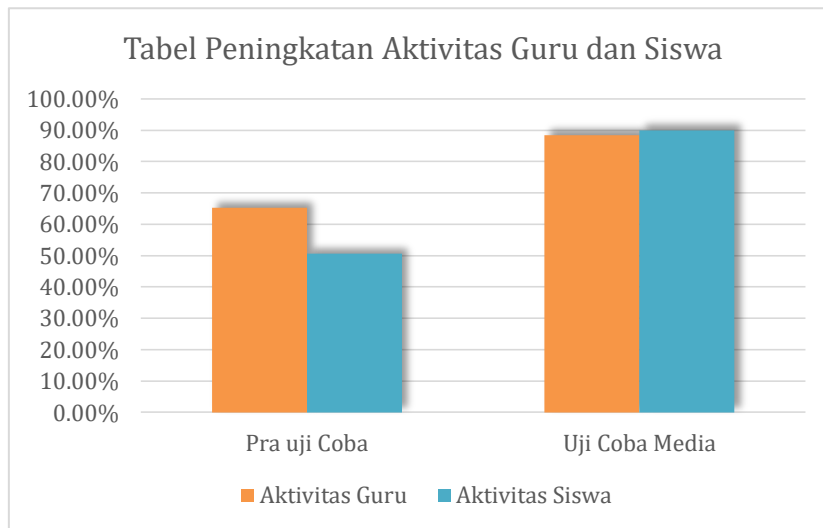
Grafik 1. Peningkatan Ketertarikan Siswa

Proses terlihat bahwa adanya ketertarikan siswa juga tidak terlepas dari aktivitas guru dan juga siswa. Sebelum diterapkan media pembelajaran edukit berbasis *gamification* ini aktivitas guru tidak terlalu tinggi yaitu 64,17%, sedangkan aktivitas belajar siswa relatif rendah yaitu 49,93%. Aktivitas guru dan juga siswa meningkat setelah diberikan penjelasan oleh peneliti dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rancangan Perangkat Pembelajaran (RPP) yang telah direncanakan sebelumnya. aktivitas belajar siswa dan guru mulai pada pra pra uji coba dan uji coba media disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2: Peningkatan Aktivitas Guru dan Siswa

| Tindakan | Aktivitas Guru | Aktivitas Siswa |
|----------------|----------------|-----------------|
| Pra uji coba | 64,17% | 49,93% |
| Uji Coba Media | 89,28% | 92,23% |

Aplikasi Media pembelajaran edukit berbasis *gamification* mampu meningkatkan aktivitas guru dan juga aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran kewirausahaan. Aktivitas guru meningkat sebesar 25,11% dari pra uji coba ke uji coba media dengan kriteria “sangat baik”. Adapun peningkatan aktivitas siswa sebesar 42,30% pra uji coba ke uji coba media dengan kriteria “sangat baik”. Peningkatan aktivitas guru dan siswa disajikan pada grafik sebagai berikut:



Grafik 2. Peningkatan Aktivitas Guru dan Siswa

Dilihat dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran edukti yang diimplementasikan dengan metode *gamification* berhasil untuk meningkatkan ketertarikan siswa pada pendidikan kewirausahaan yang menjadi bekal awal tumbuhkan jiwa kewirausahaan pada diri siswa. Selain itu media edukti ini juga berhasil meningkatkan aktifitas guru dan siswa selama proses pembelajaran kewirausahaan yang berguna dalam menunjang keberhasilan pembelajaran kewirausahaan.

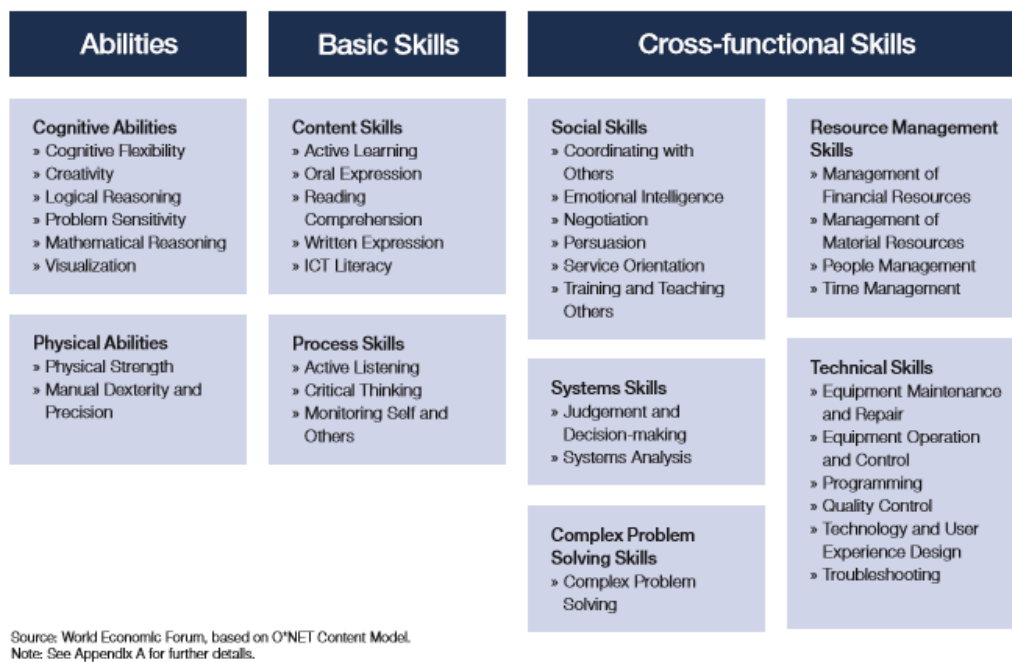
Pembahasan

Sepanjang yang dapat dipahami Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) di Indonesia, pembelajaran kewirausahaan perlu dilakukan secara efektif dan efisien untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa yang nantinya akan menjadi pebisnis muda di dunia industri. Pembelajaran kewirausahaan bukan hanya tentang menjadi penjual atau *marketing*, namun juga mencakup menjadi *creator* dan *innovator* (Nurseto, 2010). Paradigma inilah yang sering salah dikalangan masyarakat hingga saat ini. Banyak masyarakat yang mengalami kesalahpahaman tentang arti dari pembelajaran kewirausahaan itu sendiri. Hal ini berakibat pada salahnya implementasi pembelajaran kewirausahaan yang dilakukan selama ini.

Pembelajaran kewirausahaan di sekolah sering kali berfokus pada bagaimana cara menjual atau memasarkan produk tanpa adanya strategi menentukan pilihan produk yang potensial di pasar. Kebutuhan inilah yang terakomodir dalam media pembelajaran edukti berbasis *gamification* ini. Dalam proses simulasi bisnis menggunakan monopoli ekonomi, siswa bukan hanya diajarkan untuk menjual barang, namun juga diajarkan untuk mengatur strategi pendirian usaha hingga pengelolaan uang usaha. Kreatifitas dan inovasi yang dimiliki siswa SMA dapat dikolaborasikan dengan jiwa kewirausahaan yang nantinya akan menghasilkan produk inovatif dan meningkatkan penghasilan masyarakat sekitar (Teece, 2010). Keberhasilan pembelajaran kewirausahaan inilah yang diharapkan oleh berbagai kalangan khususnya praktisi pendidikan kewirausahaan. Implementasi pendidikan kewirausahaan dapat dilakukan secara fleksibel. Hal ini sejalan dengan adanya revolusi industri 4.0 telah terjadi di Indonesia dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia sehari-hari (Huseno, 2018). Sejalan dengan perkembangan ini, tentunya pendidikan kewirausahaan perlu dilakukan secara lebih efektif dan efisien. Penggunaan teknologi dan kesesuaian dengan karakteristik siswa menjadi penting dilakukan guru dalam pembelajaran ini. Terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran (Mina, 2019). Hal ini memungkinkan guru menggunakan berbagai media pembelajaran yang ada untuk menunjang pembelajaran yang dilakukan. Jika dilihat lebih lanjut, pengimplemantasian media pembelajaran ini tentu juga harus didukung dengan metode yang tepat. Salah satu model yang memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa adalah model *gamification* (Hamari et al., 2016). Kolaborasi antara metode *gamification* dengan media pembelajaran edukti menjadi kesatuan pembelajaran yang tepat guna dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa.

Perpaduan antara model *gamification* dan media pembelajaran edukti dalam pendidikan kewirausahaan tak lepas dari tujuan pembelajaran yang juga sejalan dengan adanya revolusi industri 4.0 sekarang ini. Dalam era Revolusi Industri 4.0 tidak hanya guru yang harus meningkatkan kompetensi mengajarnya, namun juga menggeser kompetensi siswa menjadi 4C yaitu: (1) *Communication*, (2) *Critical Thinking and Problem Solving*, (3) *Collaboration*, (4) *Creativity and imagination*. Kompetensi inilah yang diperlukan siswa dalam abad ke-21 yang juga telah terjadi revolusi industri 4.0 (Guzmán-Simón et al., 2017; Wulansari et al., 2019). Kompetensi ini sangat relevan dengan kebutuhan dalam dunia *entrepreneur* diman guru menjadi fasilitator selama pembelajaran berbasis dengan media ini (Muhonen et al., 2019). Hal ini sesuai dengan nilai-nilai dalam *entrepreneurship* diantaranya kreatifitas dan inovatif (Subroto, 2015). Pencapaian kompetensi 4C dalam pendidikan kewirausahaan dijenjang SMA menjadi awal mula lahirnya wirausahaawan muda dengan berbagai produk inovatif yang mereka ciptakan.

Penerapan media pembelajaran edukti berbasis *gamification* yang dilakukan di era revolusi industri 4.0 ini bukan hanya terpusat pada pencapaian kompetensi siswa di era sekarang, namun juga mengacu pada kompetensinya dalam perannya di lingkungan masyarakat. Selain kompetensi 4C yang harus dimiliki, siswa juga harus memiliki *Social Skill* yang menjadi salah satu tuntutan utama di revolusi industri 4.0 ini (Klaus Schwab & Samans, 2016; Klaus Schwab, 2016). Terdapat beberapa kompetensi yang harus dimiliki dalam *Social Skill* diantaranya adalah *coordinating with others* dan *servie orientation*.



Gambar 3 Kompetensi dalam Revolusi Industri 4.0
 sumber: (Klaush Schwab, 2016)

social skill menjadi salah satu dari *cross-functional skill* yang harus dimiliki dalam revolusi industri 4.0 yang terjadi sekarang ini. Jika dihubungkan dengan *entrepreneur*, terdapat cabang dari *entrepreneur* yang juga mengarah pada kompetensi ini yaitu *social entrepreneurship*. *Social Entrepreneurship* merupakan *entrepreneurship* yang melakukan kegiatan usaha bukan berpatokan pada profit semata, namun juga mempertimbangkan dampak sosial yang ditimbulkannya (Boulven et al., 2018). Bila dilihat lebih lanjut, hal ini juga memberikan kontribusi yang signifikan untuk menunjang kesejahteraan masyarakat, terutama di wilayah pinggiran (Kurowska-Pysz, 2016; Pathak et al., 2018; Short et al., 2009). Pencapaian *social skill* dalam pembelajaran *entrepreneurship* mutlak harus dipenuhi oleh setiap siswa. Disamping akan memberikan manfaat bagi siswa itu sendiri, pembelajaran ini juga akan memberikan manfaat yang cukup besar bagi masyarakat sekitar.

Kolaborasi model *social entrepreneurship* yang dilakukan dalam pembelajaran akan membentuk wirausahawan muda yang bukan hanya berpatokan pada profit usaha, namun juga pada kebermanfaatannya dari usaha yang dijalankan tersebut. Inilah alasan kolaborasi model *gamification* dan media pembelajaran edukatif penting untuk diimplementasikan sejak jenjang pendidikan SMA. Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pendidikan kewirausahaan. Salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan adalah model *gamification* (Fellnhöfer, 2018; Hamari et al., 2016). Penerapan model pembelajaran ini akan memberikan pengalaman yang kontekstual bagi siswa untuk melakukan kegiatan simulasi bisnis secara langsung. Siswa akan melakukan aktivitas langsung dalam melakukan kegiatan usaha, yang nantinya juga akan mengasah *critical thinking* siswa selama pembelajaran *entrepreneurship* berlangsung. Pembelajaran melalui model *gamification* menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam menghadapi revolusi industri 4.0 (Hamari et al., 2016; Huizenga et al., 2017; Technology, 2016). Pencapaian kompetensi ini pun akan mendukung keberhasilan pembelajaran *entrepreneurship* yang dilakukan untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa

Penerapan Pembelajaran berbasis game yang diimplementasikan dalam pembelajaran kewirausahaan bukan hal yang baru dalam dunia pendidikan. Telah banyak peneliti yang juga telah

membahas tentang implementasi model pembelajaran ini (El-awad et al., 2017; Fox et al., 2018; Hamari et al., 2016; Huizenga et al., 2017). Dalam penelitian tersebut telah teruji keberhasilan penerapan model *gamification* dalam pembelajaran kewirausahaan. Jika dilihat lebih lanjut pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan *critical thinking* siswa namun juga akan memberikan beberapa pengalaman berbeda kepada siswa diantaranya: 1) *learning by doing*, 2) *reflective learning*, 3) *situated learning*, dan 4) *learning from crises* (Fox et al., 2018).

Dapat dipahami pengalaman belajar tersebut menjadi salah satu penunjang yang akan memberikan kontribusi yang cukup besar dalam keberhasilan pendidikan kewirausahaan dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa yang diimplementasikan melalui model *gamification*. Hal penting yang juga harus diperhatikan dalam pendidikan kewirausahaan ini adalah skenario *game* yang digunakan. Guru dapat dengan mudah menyusun skenario *game* yang akan diterapkan selama pembelajaran, namun harus sesuai dengan tujuan akhir yang ingin dicapai.

4. KESIMPULAN

Uraian diatas menjelaskan bahwa disimpulkan media pembelajaran edukit yang telah dikembangkan berhasil untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam pendidikan kewirausahaan yang menjadi bekal awal tumbuhnya jiwa kewirausahaan pada diri siswa. Media ini juga berhasil untuk meningkatkan keaktifan guru dan siswa selama proses pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar kontekstual kepada siswa. Implementasi media pembelajaran edukit ini menjadi penting mengingat besarnya kontribusi UMKM pada pertumbuhan ekonomi Indonesia. Adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan jiwa kewirausahaan siswa nantinya akan membentuk pebisnis muda yang inovatif dan kreatif. Media pembelajaran yang dikembangkan dikolaborasikan dengan model *gamification* yang sesuai dengan kondisi revolusi industri 4.0 saat ini yang menuntut siswa bukan hanya memiliki kompetensi 4C namun juga beberapa kompetensi lain yang sejalan dengan revolusi industri 4.0. Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini dirasa perlu untuk dilakukan penelitian tindak lanjut sebagai optimalisasi hasil yang didapatkan dalam penelitian ini. Penelitian tindak lanjut ini diharapkan berfokus pada digitalisasi media pembelajaran edukit yang dikembangkan tanpa menghilangkan unsur keaktifan dan partisipasi bagi guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

REFERENCES

- Basri, I. Y., Faiza, D., Nasir, M., & Nasrun, N. (2019). Implementasi Pembelajaran Berbasis Produk Dalam Rangka Menyiapkan Lulusan SMK Menjadi Wirausahawan Muda. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 43–52. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.433>
- Boulven, M. A., Abdullah, S., Bahari, A., Ramli, A. J., Hussin, N. S., Jamaluddin, J., & Ahmad, Z. (2018). Model of Islamic Social Entrepreneurship: A Study on Successful Muslim Social Entrepreneur in Malaysia. *MATEC Web of Conferences*, 150, 10–13. <https://doi.org/10.1051/mateconf/201815005093>
- Branch, R. M. (2010). Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-15347-6_300893
- Cosenz, F., & Noto, G. (2017). *Turning a business idea into a real business through an entrepreneurial learning approach based on dynamic start-up business model simulators*. <https://www.researchgate.net/publication/317037752>
- El-awad, Z. E., Gabriellson, J., & Politis, D. (2017). *Entrepreneurial learning and innovation : The critical role of team-level learning for the evolution of innovation capabilities in technology-based ventures International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research Article information : February*. <https://doi.org/10.1108/IJEBR-06-2016-0177>
- Febrianto, I., & Inayati, R. (2020). Will the Future Economics Teacher Be Prepared to Be up against Industrial Revolution 4.0? *KnE Social Sciences*, 2020, 1034–1046.

- <https://doi.org/10.18502/kss.v4i6.6660>
- Fellnhöfer, K. (2018). *Game-based Entrepreneurship Education : Impact on Attitudes , Behaviours and Intentions*. 3(July). <https://doi.org/10.1504/WREMSD.2018.089066>
- Fox, J., Pittaway, L., & Uzuegbunam, I. (2018). *Simulations in Entrepreneurship Education : Serious Games and Learning Through Play*. <https://doi.org/10.1177/2515127417737285>
- Guzmán-Simón, F., García-Jiménez, E., & López-Cobo, I. (2017). Undergraduate students' perspectives on digital competence and academic literacy in a Spanish University. *Computers in Human Behavior*, 74, 196–204. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.04.040>
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.04>
- Huizenga, J. C., ten Dam, G. T. M., Voogt, J. M., & Admiraal, W. F. (2017). Teacher perceptions of the value of game-based learning in secondary education. *Computers and Education*, 110, 105–115. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.03.008>
- Huseno, T. (2018). Strategi Perguruan Tinggi dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Sumberdaya Manusia. *Majalah Ilmiah Lontar*, 24(2), 27–36.
- Kurowska-Pysz, J. (2016). Opportunities for cross-border entrepreneurship development in a cluster model exemplified by the Polish-Czech border region. *Sustainability (Switzerland)*, 8(3). <https://doi.org/10.3390/su8030230>
- Kusdiyanti, H., Febrianto, I., & Wijaya, R. (2019). Enhancing teacher competitiveness of entrepreneurship through augmented reality module: Steam approach. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(12), 3373–3381.
- Mina, L. W. (2019). Analyzing and Theorizing Writing Teachers' Approaches to Using New Media Technologies. *Computers and Composition*, 52, 1–16. <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2019.01.002>
- Muhonen, H., von Suchodoletz, A., Doering, E., & Kärtner, J. (2019). Facilitators, teachers, observers, and play partners: Exploring how mothers describe their role in play activities across three communities. *Learning, Culture and Social Interaction*, 21(March), 223–233. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.04.002>
- Nalyanya, C., Ndemo, B., & Gathungu, J. (2015). *Doctoral student, School of Business*.
- Nurseto, T. (2010). PENDIDIKAN BERBASIS ENTREPRENEUR. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 1(4), 53. file:///C:/Users/WINDOWS 8.1/Downloads/954-2987-1-PB.pdf
- Omri, A., & Dhahri, S. (2018). *Entrepreneurship Contribution to the Three Pillars of Sustainable Development: What Does the Evidence Really Say?*
- Pathak, R. R., Poudel, B. R., & Acharya, P. E. (2018). Social Enterprise and Social Entrepreneurship: Conceptual Clarity and Implication in Nepalese Context. *NCC Journal*, 3(1), 143–152. <https://doi.org/10.3126/nccj.v3i1.20256>
- Ramoglou, S., & Tsang, E. W. K. (2016). A REALIST PERSPECTIVE OF ENTREPRENEURSHIP: OPPORTUNITIES AS PROPENSITIES. *Q Academy of Management Review*, 41(3), 410–434. <https://doi.org/10.5465/amr.2014.0281>
- Schwab, Klaus, & Samans, R. (2016). Global Challenge Insight Report : The Future of Jobs. *World Economic Forum, January*, 1–167. <https://doi.org/10.1177/1946756712473437>
- Schwab, Klaus. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. <http://www.weforum.org>
- Short, J. C., Moss, T. W., & Lumpkin, G. T. (2009). RESEARCH IN SOCIAL ENTREPRENEURSHIP: PAST CONTRIBUTIONS AND FUTURE OPPORTUNITIES. *Strategic Entrepreneurship Journal Strat. Entrepreneurship J*, 3, 161–194. <https://doi.org/10.1002/sej.69>
- Subroto, W. T. (2015). Menanamkan Nilai-Nilai Entrepreneurship Melalui Pendidikan Ekonomi Pada Era Masyarakat Ekonomi Asean. *Jurnal Economia*, 11(1), 16. <https://doi.org/10.21831/economia.v11i1.7751>
- Technology, I. (2016). *Table of Contents Assessing Foreign Language Learning Through Mobile Game- Based Learning Environments*. 7(2). <https://doi.org/10.4018/IJHCITP.2016040104>

- Teece, D. J. (2010). Business Models, Business Strategy and Innovation. *Long Range Planning*, 43. <https://doi.org/10.1016/j.lrp.2009.07.003>
- Wulansari, R., Rusnayati, H., Saepuzaman, D., Karim, S., & Feranie, S. A. (2019). The influence of scientific creativity and critical worksheets (SCCW) on creative thinking skills and critical scientific as well as students' cognitive abilities on project-based learning work and energy concepts. *Journal of Physics: Conference Series*, 1280(5). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1280/5/052039>
- Yeo, Y., & Lee, J. D. (2020). Revitalizing the race between technology and education: Investigating the growth strategy for the knowledge-based economy based on a CGE analysis. *Technology in Society*, 62, 101295. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2020.101295>
- Yulastri, A., Hidayat, H., Islami, S., & Edya, F. (2017). Developing an Entrepreneurship Module by Using Product-Based Learning Approach in Vocational Education. *International Journal of Environmental and Science Education*, 12(5), 1097–1109.
- Zampetakis, L. A., Kafetsios, K., Lerakis, M., & Moustakis, V. S. (2017). An Emotional Experience of Entrepreneurship: Self-Construal, Emotion Regulation, and Expressions to Anticipatory Emotions. *Journal of Career Development*, 44(2), 144–158. <https://doi.org/10.1177/0894845316640898>