

INTISARI

Berkembangnya teknologi saat ini menyebabkan inovasi menjadi semakin marak. Hal ini membuat pendidikan yang bisa dianggap sebagai kebutuhan dasar manusia memerlukan inovasi dalam pelaksanaannya. Penelitian ini, mencoba untuk menganalisis pengaruh salah satu bentuk inovasi yaitu penggunaan permainan simulasi terhadap pola pikir kewirausahaan yang menjadi tujuan pendidikan berwirausaha. Dilatarbelakangi oleh kurangnya inovasi dalam proses pengajaran pendidikan kewirausahaan, penelitian ini menggunakan permainan simulasi bisnis yang ada di *platform* terbuka dan gratis seperti *Play Store*, *App Store*, hingga *Steam*. Berbatas pada sebelas judul permainan simulasi bisnis yang telah dipilih berdasar popularitas dan mempunyai nama “*tycoon*” di dalamnya.

Penelitian ini berjenis kuantitatif yang menggunakan jenis data *cross-sectional*. Unit penelitian yang digunakan adalah mahasiswa S1 di Indonesia yang pernah bermain permainan simulasi bisnis yang telah disebutkan dan didapatkan total 132 responden valid. Metode analisis penelitian ini menggunakan uji regresi logistik ordinal. Hasil yang didapatkan yaitu ditolaknya hipotesis dalam penelitian ini yang bermakna bahwa mahasiswa yang memiliki banyak pengalaman bermain permainan simulasi bisnis tidak dapat dikatakan memiliki pola pikir kewirausahaan yang kuat melalui permainan tersebut.

Kata kunci: permainan simulasi bisnis, pola pikir kewirausahaan, media pembelajaran, inovasi pendidikan.

ABSTRACT

The development of technology today causes innovation to become more widespread. This makes education, which can be considered a basic human need, requires innovation in its implementation. This research tries to analyze the effect of one form of innovation, namely the use of simulation games on the entrepreneurial mindset which is the goal of entrepreneurship education. Motivated by the lack of innovation in the teaching process of entrepreneurship education, this research uses business simulation games available on open and free platforms such as Play Store, App Store, and Steam. Limited to eleven business simulation game titles that have been selected based on popularity and have the name "tycoon" in them.

This research is a quantitative type that uses cross-sectional data. The research unit used is undergraduate students in Indonesia who have played the business simulation games that have been mentioned and obtained a total of 132 valid respondents. This research analysis method uses the ordinal logistic regression test. The results obtained are the rejection of the hypothesis in this study which means that students who have a lot of experience playing business simulation games cannot be said to have a strong entrepreneurial mindset through these games.

Keywords: *business simulation game, entrepreneurial mindset, learning media, educational innovation.*