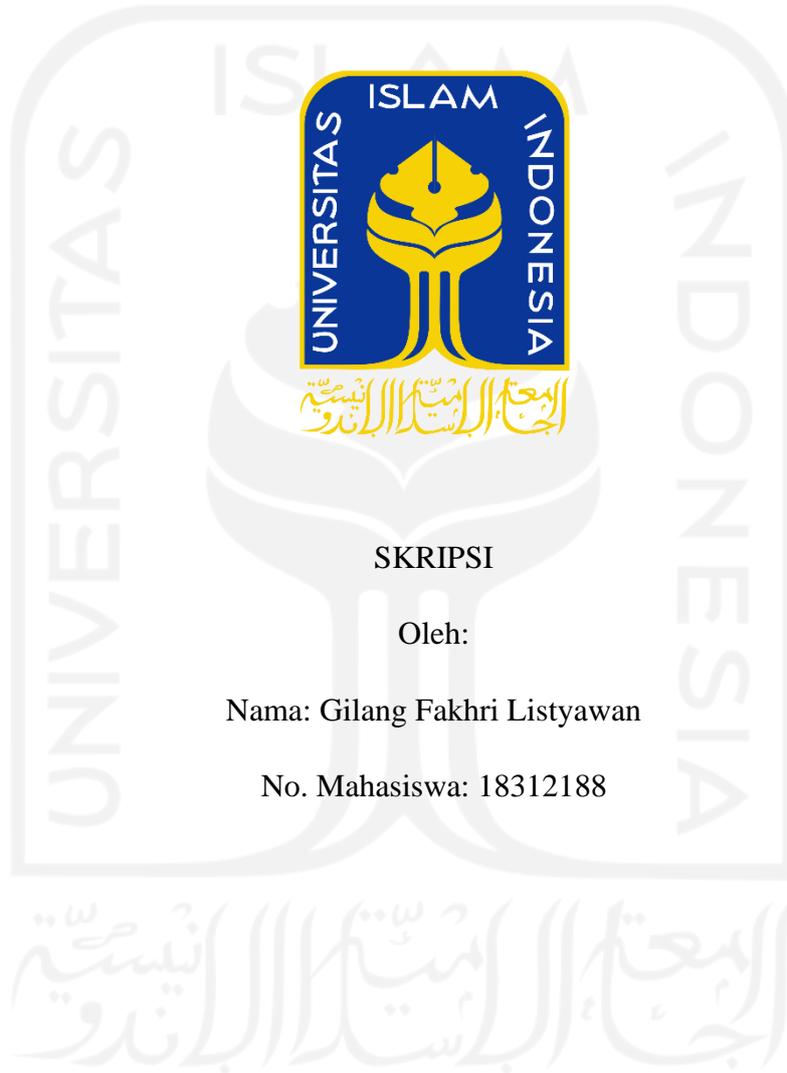


PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAME

TERHADAP LITERASI BISNIS



SKRIPSI

Oleh:

Nama: Gilang Fakhri Listyawan

No. Mahasiswa: 18312188

FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2022

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
TERHADAP LITERASI BISNIS**

SKRIPSI

Disusun dan digunakan untuk memenuhi sebagai salah satu syarat untuk mencapai
derajat Sarjana Strata-1 Program Studi Akuntansi pada Fakultas Bisnis dan

Ekonomika UII

Oleh:

Nama: Gilang Fakhri Listyawan

Nomor Mahasiswa: 18312188

**FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

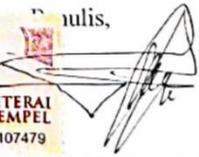
2022

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

“Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya yang secara tertulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima/sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku”.

Yogyakarta, 29 Juli 2022

Penulis,

METERAI TEMPEL
E7AJX951107479
(Gilang Fakhri Listyawan)

اجتاد استاذ ابلاندو

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
TERHADAP LITERASI BISNIS**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

Nama: Gilang Fakhri Listyawan

Nomor Mahasiswa: 18312188

Telah disetujui dan disahkan oleh Dosen Pembimbing

Pada Tanggal 06 September 2022

Dosen pembimbing



(Isti Rahayu, Dra., M.Si., Ak., CA., ACPA)



FAKULTAS
BISNIS DAN EKONOMIKA

Gedung Prof. Dr. Ace Partadiredja
Universitas Islam Indonesia
Condong Catur Depok Yogyakarta 55283
T. (0274) 881546, 885376
F. (0274) 882589
E. fbe@uii.ac.id
W. fbe.uui.ac.id

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim,

Pada Semester Ganjil 2022/2023, hari Selasa, tanggal 06 September 2022, Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII telah menyelenggarakan Ujian Tugas Akhir/Skripsi yang disusun oleh:

Nama : GILANG FAKHRI LISTYAWAN
NIM : 18312188
Judul Tugas Akhir : Pengaruh pembelajaran berbasis game terhadap literasi bisnis
Dosen Pembimbing : Isti Rahayu, Dra., M.Si., Ak., CA.

Berdasarkan hasil evaluasi Tim Dosen Penguji Tugas Akhir, maka Tugas Akhir (Skripsi) tersebut dinyatakan:

Lulus

Nilai : A
Referensi : Layak ditampilkan di Perpustakaan

Tim Penguji:

Ketua Tim : Isti Rahayu, Dra., M.Si., Ak., CA.
Anggota Tim : Ahada Nur Fauziya, SE., Ak., M.Ak.

Yogyakarta, 06 September 2022

Ketua Program Studi Akuntansi,



Elifca Muhammad, SE., SH., M.Sc., Ph.D., SAS
NIM. 033120104

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

Pengaruh pembelajaran berbasis game terhadap literasi bisnis

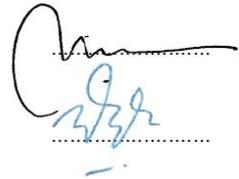
Disusun oleh : GILANG FAKHRI LISTYAWAN

Nomor Mahasiswa : 18312188

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus
pada hari, tanggal: Selasa, 06 September 2022

Penguji/Pembimbing Skripsi : Isti Rahayu, Dra., M.Si., Ak., CA.

Penguji : Ahada Nur Fauziya, SE., Ak., M.Ak.



Mengetahui
Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia

Johan Arief, S.E., M.Si., Ph.D., CFA, CertIPSAS.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Bapak dan Ibu saya,

Bambang Irawan dan Niken Sulistyowati

Yang selalu mendoakan dan berjuang tanpa ada rasa lelah dari awal saya dilahirkan di dunia ini, adik-adik saya yang selalu mengingatkan dan memberikan support tanpa batas, serta teman-teman yang membantu selama ini



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'alamiin, Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi sebagai tugas akhir. Salawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad Sallallahu Alaihi Wasallam.

Skripsi berjudul **“Pengaruh pembelajaran berbasis game terhadap literasi bisnis”** disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata 1 Program Studi Akuntansi pada Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. Selama proses penulisan ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak yang selalu menemani penulis, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, dengan segala rahmat dan karunia-Nya telah meridhoi penulis untuk menyelesaikan skripsi.
2. Kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wa sallam sebagai suri tauladan yang telah membimbing dari zaman jahiliyah ke zaman penuh dengan keberkahan ini.
3. Kedua orang tua dan saudara-saudara penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, dan mengingatkan selama proses penyusunan penelitian.
4. Ibu Isti Rahayu, Dra., M.Si., Ak., CA. selaku dosen pembimbing terbaik sepanjang masa yang selalu sabar membimbing penulis hingga selesai menyusun skripsi dan selalu memberikan arahan dan dukungan untuk dapat

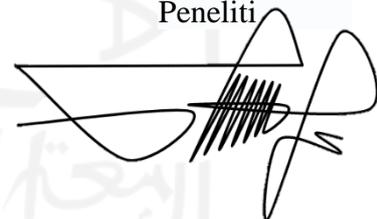
menyelesaikan skripsi. Terimakasih telah sabar dalam membimbing penulis hingga penelitian ini selesai.

5. Rektor Universitas Islam Indonesia beserta seluruh jajaran pimpinan universitas.
6. Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia beserta seluruh jajaran pimpinan universitas.
7. Kepala Prodi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia beserta seluruh dosen akuntansi.
8. Teman-teman satu bimbingan yang sudah satu persatu menyelesaikan sehingga membantu penulis untuk semangat mengerjakan penelitian.
9. Jaisya Dafa Ayaturrahman, Adinda Ayu Salsabilla Solichah, Muhammad Rosyid Ridho, dan Khoirun Nikmah selaku teman dekat dalam “D magang” yang selalu memberikan dorongan, nasehat dan semangat dalam mengerjakan penelitian.
10. Arvidan Zufar Akbar, Fanny Muhammad Ichsan, M Hasemi Rafsanjani, Ridjal Mahram Rashif, Arif Shambala, dan Haekal Nur Afrianto selaku teman dan sahabat peneliti. Terima Kasih karena sudah mau menjadi sahabat dalam *game* maupun diluar *game*, serta tempat berkeluh kesah dan menjadi teman dalam segala situasi kepada peneliti selama mengerjakan penelitian.
11. Aditnya Arkamelvi Rivando, Galan Wiryawan, Muhammad Rashif Darmawan, Muhammad Giffari Aziqra, dan Rizki Bagus Kurniawan selaku teman dekat peneliti. Terima kasih atas segala dukungan yang diberikan.

12. Terimakasih kepada Tim Media Kreatif Prodi Akuntansi yang sudah menjadi wadah bagi penulis untuk berkembang.
13. Kepada Tim Design Utama yang telah memberikan motivasi tersendiri kepada penulis untuk segera menyusul berkarya lebih tanpa beban pikiran.
14. Kepengurusan Koperasi Mahasiswa FBE UII 2018-2022 yang telah menjadi wadah dalam mengembangkan pikiran penulis dalam menulis penelitiannya.
15. Para responden yang telah memberikan waktu luang untuk membantu dalam pengisian kuesioner penelitian yang dilakukan yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.
16. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, penulis mengucapkan terima kasih karena telah membantu terlibat dalam menyelesaikan penelitian ini

Yogyakarta, 29 Juli 2022

Peneliti



(Gilang Fakhri Listyawan)

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRACT	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Landasan Teori	12
2.1.1 Theory of Planned Behavior (TPB)	12
2.1.2 <i>Game, gamification, serious games and Game-Based Learning</i>	13
2.1.3 <i>Entreprise Resource planning (ERP)</i>	14
2.1.4 Motivasi menjadi Entrepenuer.....	18
2.1.5 Faktor Lingkungan	19
2.1.6 Literasi bisnis	21
2.1.7 Intensi Bisnis.....	22
2.2 Kajian Penelitian Terdahulu	23
2.3 Hipotesis Penelitian	38
2.3.1 Pengaruh <i>Game-based Learning</i> terhadap literasi bisnis`	38

2.3.2	Pengaruh Lingkungan Terhadap Intensi Bisnis	39
2.3.3	Pengaruh Motivasi berwirausaha Terhadap Intensi berwirausaha..	40
2.3.4	Pengaruh Literasi bisnis terhadap Intensi berwirausaha	41
2.4	Kerangka Pemikiran	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		44
3.1	Metode penelitian	44
3.1.1	Populasi dan Sampel	44
3.2	Metode Pengumpulan Data	45
3.3	Definisi pengukuran Variabel.....	46
3.3.1	Variabel Independent	46
3.3.2	Variabel dependent.....	49
3.4	Metode Analisis data	51
3.4.1	Analisis Statistik Deskriptif	51
3.4.2	Analisis Partial Least Square (PLS).....	51
3.4.3	Pengujian Hipotesis	53
3.4.4	Hipotesis Operasional	54
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....		56
4.1	HASIL PENGUMPULAN DATA	56
4.2	ANALISIS DESKRIPSI KARAKTERISTIK RESPONDEN	57
4.2.1	Jenis Kelamin Responden	57
4.2.2	Usia Responden.....	58
4.2.3	Asal Universitas/Perguruan Tinggi Responden	58
4.4.4	Program Studi Responden Pengguna MonsoonSIM.....	59
4.4.5	Angkatan Responden Yang Menggunakan MonsoonSIM	60
4.3	ANALISIS DESKRIPTIF	61
4.3.1	Hasil Analisis Statistik Deskriptif variabel penelitian	62
4.4	ANALISIS KUANTITATIF	64
4.4.1	Hasil Uji Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>)	64
4.4.2	Hasil Uji Model Struktural (<i>inner Model</i>)	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		77
5.1	KESIMPULAN	77
5.2	KETERBATASAN PENELITIAN.....	78

5.3	IMPLIKASI PENELITIAN.....	79
5.4	SARAN	80
	DAFTAR PUSTAKA	81
	LAMPIRAN.....	83



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	23
Tabel 3. 1 Nilai Skala Likert.....	45
Tabel 3. 2 Indikator Variabel <i>Game-based Learning</i>	46
Tabel 3. 3 Indikator Variabel Motivasi wirausaha.....	48
Tabel 3. 4 Indikator Variabel Faktor Lingkungan	49
Tabel 3. 5 Indikator Variabel Literasi bisnis.....	49
Tabel 3. 6 Indikator Variabel Intensi berwirausaha	50
Tabel 4. 1 Hasil Pengumpulan Data.....	56
Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	57
Tabel 4. 3 Usia Responden.....	58
Tabel 4. 4 Hasil Pengumpulan Data.....	59
Tabel 4. 5 Hasil Pengumpulan Data.....	59
Tabel 4. 6 Angkatan Reponden.....	60
Tabel 4. 7 Interval Penilaian	61
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Statistik.....	62
Tabel 4. 14 <i>Outer Loadings</i>	65
Tabel 4. 15 <i>Outer Loadings</i> Setelah Item Dihapus	66
Tabel 4. 16 Hasil Uji Nilai AVE.....	68
Tabel 4. 17 Hasil Uji Nilai AVE Kuadrat	68
Tabel 4. 18 <i>Latent Variable Correlations</i>	69
Tabel 4. 19 Uji Reliabilitas	70
Tabel 4. 20 <i>R-Square</i>	71
Tabel 4. 21 Hasil <i>Path Coefficients</i>	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka penelitian..... 43



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	83
Lampiran 2 Hasil Analisis Data	91



ABSTRACT

Game-Based Learning is becoming a popular learning innovation today. Game-Based Learning can present simulations related to real-world problems. Business processes are problems in the real world. The use of Enterprise Planning technology in business has a high level of complexity in business processes. Business literacy is the knowledge, skills, and intelligence required to think in business. Business literacy can impact increasing the intensity of business/entrepreneurship. So this research was conducted without game-based learning on student business literacy in the Yogyakarta area. The population in this study are active students and students who have used MonsoonSIM in the Special Region of Yogyakarta. The sampling method in this study used the incidental sampling method and obtained 138 samples in the course of conducting the research. Model analysis using SEM (Structural Equation Model) with SmartPLS software. The results showed that game-based learning had a positive effect on business literacy and entrepreneurial motivation had a positive effect on business intensity, while business literacy and family factors did not have a positive effect on business intensity.

Keywords: *Game-Based Learning, Enterprise resource planning, process business, business literation, MonsoonSIM, motivation, environmental factor, the intention of business.*

ABSTRAK

Game-Based Learning menjadi inovasi pembelajaran saat ini. *Game-Based Learning* mampu menghadirkan simulasi *virtual* terkait permasalahan dunia nyata. Proses bisnis merupakan serangkaian masalah dalam dunia nyata. Penggunaan teknologi *Enterprise Planning* dalam bisnis memiliki kompleksitas terkait serangkaian proses bisnis. Literasi bisnis adalah serangkaian pengetahuan, keterampilan, dan kecerdasan pemikiran dalam bidang bisnis. Peningkatan literasi bisnis mampu memberikan dampak intensi bisnis/berwirausaha. Sehingga Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana Pengaruh pembelajaran berbasis *game* terhadap literasi bisnis mahasiswa di wilayah Yogyakarta. Populasi dalam penelitian merupakan mahasiswa aktif dan mahasiswa yang pernah menggunakan MonsoonSIM di Daerah Istimewa Yogyakarta. Metode pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan metode *isidental sampling* dan memperoleh 138 Sampel dalam melakukan penelitian. Model analisis menggunakan SEM (Structural Equation Model) dengan software SmartPLS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* berpengaruh positif terhadap Literasi bisnis, Motivasi berwirausaha berpengaruh positif terhadap intensi bisnis, sedangkan literasi bisnis dan faktor keluarga tidak berpengaruh positif terhadap intensi bisnis.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*, *Enterprise resource planning*, proses bisnis, literasi bisnis, MonsoonSIM, motivasi bisnis, faktor lingkungan, intensi bisnis.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang begitu pesat menghadirkan berbagai penemuan dan inovasi baru sehingga dapat memudahkan pekerjaan manusia seiring berjalannya waktu. Salah satu dampak perkembangan teknologi adalah terciptanya *game*. *Game* adalah sebuah aktivitas interaktif yang memiliki pencapaian, terdapat interaksi dengan pemain lain baik sebagai rekan maupun lawan (Krath et al., 2021). Awalnya kemunculan *game* memiliki tujuan awal untuk digunakan sebagai hiburan. Namun, seiring berjalannya waktu *game* mengalami banyak perkembangan, sehingga kini dapat digunakan menjadi salah satu media untuk simulasi dalam bidang pendidikan, bisnis, kedokteran, politik, militer, dan lain - lain (Joella et al., 2020).

Dunia pendidikan, memiliki berbagai jenis metode pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah pemahaman terhadap suatu materi maupun permasalahan. Menurut Lim & Rubasundram (2018) metode belajar mengajar dapat membantu peserta didik mencapai sebuah prestasi yang tinggi, setiap mata pelajaran pasti memiliki karakteristik dan kompetensi masing-masing. Sehingga penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat memberikan manfaat bagi pelajar untuk memahami pembelajaran yang sedang berlangsung. Namun, terdapat catatan penting bagi dunia

pendidikan bahwa metode yang sama tidak akan berguna bagi beberapa mata pelajaran lainnya. Hal ini dikarenakan setiap mata pelajaran memiliki karakteristik dan kompetensinya masing-masing. Perkembangan teknologi tidak hanya terdapat dalam metode pembelajaran, selain itu terdapat dampak yang signifikan pada perkembangan teknologi di bidang industri. Menurut penelitian (Joella et al., 2020) Kemajuan teknologi dalam bidang industri mampu membantu kemampuan produktivitas dunia industri semakin hari semakin baik dari aspek teknologi hingga penerapan produksi. Perkembangan teknologi tanpa disadari mengalami perkembangan yang pesat sehingga memudahkan dalam mendapatkan informasi secara efektif dan efisien.

Bukti perkembangan teknologi dapat menggabungkan metode pembelajaran untuk menjawab tantangan global terkait perkembangan dunia industri dunia. *Game-Based Learning* menjadi salah satu metode pembelajaran yang banyak dikembangkan, Adapun tujuan pengembangan dari metode ini adalah membuat dunia virtual yang diadaptasikan sedemikian rupa agar mirip dengan masalah yang ada di dunia nyata seperti permasalahan dalam dunia industri sekarang ini. Penggunaan *Game-Based Learning* menjadi salah satu metode pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman virtual berdasarkan masalah yang timbul pada kehidupan nyata. (Burhanudin et al., 2021) menjelaskan bahwa metode pembelajaran ini berhasil meningkatkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan metode *Game-Based Learning* mampu menjelaskan tentang serangkaian proses bisnis (Rubasundram, 2018). Proses bisnis merupakan serangkaian aktivitas yang saling terkait untuk mencapai tujuan bisnis tertentu yang dijalankan secara berurutan. Serangkaian sistem guna melakukan manajemen proses bisnis sekarang ini sudah berkembang menggunakan sistem yang diciptakan dan mengakomodasi perusahaan agar mampu menciptakan efektifitas dan efisiensi kinerja, menurut (Azisah et al., 2021) penggunaan *Enterprise Resource Planning* (ERP) merupakan sebuah sistem yang membantu perusahaan mengintegrasikan berbagai usaha dalam area bisnis yang terpisah, sedangkan menurut Klaus et al., (2000) *Enterprise Resource Planning* (ERP) merupakan sebuah sistem membantu organisasi untuk melakukan manajemen perusahaan dengan efisien. Dalam proses bisnis ERP terdapat berbagai modul yang perlu dipahami guna mengetahui pembagian proses bisnis perusahaan. Terlepas dari kelebihan dalam penggunaan ERP terdapat beberapa kesulitan dalam mempelajarinya seperti banyaknya modul, rumitnya bahasa pembelajaran pada modul, dan lain sebagainya. Sehingga terdapat perkembangan metode pembelajaran dalam mempelajari ERP yaitu menggunakan *game simulation*. Penggunaan metode pembelajaran *Game-Based Learning* menjadi salah satu jawaban salah satu platform yang digunakan adalah MonsoonSIM (Joella et al., 2020).

MonsoonSIM merupakan sebuah *game simulation* melalui platform yang memuat modul ERP dengan simulasi pada perusahaan *retail*. Modul ERP yang terdapat dalam MonsoonSIM meliputi modul *finance/Reporting, Retail, marketing, E-Commerce, Forecast, Warehouse, Business to business (B2B), Production, Material Requirement Planning (MRP), Maintenance, Human Resources, Service*. (Joella et al., 2020) menyatakan penerapan pembelajaran menggunakan MonsoonSIM mampu memberikan kemudahan dalam memahami ERP dan dapat meningkatkan literasi bisnis yang dimiliki. Pengalaman penggunaan *game simulation* mampu meningkatkan kualitas pemahaman terkait proses bisnis dalam perusahaan. Hal ini dikarenakan dalam proses *game simulation* terdapat situasi dunia virtual yang telah diadaptasi sedemikian rupa sehingga mirip dengan masalah yang terdapat di dunia nyata.

Proses bisnis yang ada dalam modul ERP yang terdapat pada MonsoonSIM memberikan manfaat bagi pengguna untuk memahami proses bisnis dalam perusahaan atau organisasi lainnya. Menurut (Azisah et al., 2021) penggunaan MonsoonSIM dapat menjadi alat bantu dan media pembelajaran dengan menggunakan metode *Game-Based Learning*. MonsoonSIM mampu meningkatkan kemampuan pengguna dengan pengalaman yang menyenangkan karena dalam MonsoonSIM terdapat kebebasan penggunaan dengan eksperimen dan kompetisi. Menurut (Azisah et al., 2021) metode pembelajaran dengan *game* ini mampu meningkatkan motivasi individu dalam belajar. Selain itu, metode ini

memungkinkan membuat individu memiliki keinginan untuk menjadi seorang *entrepreneur*. Menurut (Yaghoubi Farani et al., 2017) *Entrepreneur* merupakan sumberdaya manusia yang memiliki kemampuan untuk berfikir secara kreatif, inovatif dan proaktif dalam menghadapi tantangan yang ada. Kegiatan wirausaha yang dilakukan dapat menjadi lebih baik dengan adanya pemahaman dan peningkatan kompetensi dengan menggunakan praktik langsung dalam penerapan proses bisnis yang terdapat dalam MonsoonSIM.

Selain pemahaman dalam proses bisnis, terdapat faktor lain yang mempengaruhi perilaku seorang *entrepreneur*. Faktor lain yang mempengaruhi seseorang untuk menjadi seorang *entrepreneur* adalah faktor lingkungan, dan menurut Ng et al., (2017) faktor lingkungan yang paling dekat adalah lingkungan keluarga. Dukungan keluarga yang kuat akan membuat seseorang siap menghadapi sebuah tantangan dan menggunakan kemampuan untuk mendirikan usaha atau menggunakan sumberdaya yang perlu dilakukan dalam kegiatan seseorang dalam kegiatan berwirausaha. Seseorang yang memiliki latar belakang dalam dunia bisnis akan menerapkan proses bisnis yang sudah diterapkan secara turun temurun oleh keluarganya. Selain itu menurut (Yaghoubi Farani et al., 2017) minat menjadi seorang *entrepreneur* akan terbentuk melalui dukungan keluarga yang dapat memberikan pengaruh positif, sehingga dapat meningkatkan keinginan untuk melakukan kegiatan wirausaha, hal ini dikarenakan sikap dan aktivitas keluarga dapat menjadi pengaruh secara langsung maupun

tidak langsung. Selain lingkungan keluarga, lingkungan sosial juga dapat mempengaruhi minat seseorang menjadi entrepreneur. Hal ini dikarenakan faktor lingkungan seperti lingkungan tempat tinggal dapat mengubah cara pandang seseorang akan berbagai hal.

Game based learning, motivasi, dan lingkungan merupakan faktor yang mempengaruhi seseorang untuk menambah kualitas dari literasi bisnis individu. Menurut (Lim & Rubasundram, 2018) literasi bisnis merupakan jenis literasi yang melihat pengetahuan, keterampilan kecakapan, dan perancangan berorientasi bisnis. (Burhanudin et al., 2021) dalam penelitiannya menyatakan literasi bisnis mengacu kepada kemampuan individu untuk memiliki keterampilan yang didapatkan dari proses pembelajaran tertentu sehingga meningkatkan kemampuan generik individu dan meningkatkan minat untuk melanjutkannya. Kemampuan dan pengetahuan tersebut dapat digunakan untuk menjalankan bisnis dengan tujuan untuk dapat memenuhi standar pasar dengan adanya pemahaman terkait proses bisnis perusahaan. Adanya pemahaman bisnis dan faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang tersebut akan memunculkan rasa ketertarikan atau intensi dalam menjalankan kegiatan usaha.

Penelitian terkait *Game-based learning* oleh (Joella et al., 2020), (Azisah et al., 2021) menemukan bahwa *Game-based learning* mampu menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi, menyenangkan dan meningkatkan kreativitas. Hwang & Cruthirds, (2017) dalam penelitiannya mengatakan bahwa penggunaan simulasi permainan dapat meningkatkan

pengetahuan dan sikap yang dirasakan oleh *user*, Sedangkan penelitian Burhanudin et al., (2021) menemukan proses pembelajaran dengan metode *Game-based learning* dapat meningkatkan konsentrasi dalam mempelajari proses bisnis yang ada dalam dunia kerja sehingga memberikan dampak kemampuan generik yang kritikal pada kemampuan berfikir, kerjasama dan keahlian dalam berwirausaha.

Penelitian Putu et al., (2016); Agusmiati & Wahyudin, (2018) menyatakan faktor lingkungan berpengaruh positif terhadap intensi berwirausaha, namun dalam penelitian ini faktor yang paling berpengaruh merupakan Faktor Lingkungan Keluarga. Elfandi et al., (2021) ; Wirananda et al., (2016); Yaghoubi Farani et al., (2017); Agusmiati & Wahyudin, (2018) dalam penelitiannya menemukan terdapat pengaruh positif motivasi berwirausaha terhadap intensi berwirausaha. Burhanudin et al., (2021) ; Yi & Duval-Couetil, (2021) menemukan bahwa peningkatan pengetahuan terkait kewirausahaan akan meningkatkan konsentrasi dalam mempelajari proses bisnis dan meningkatkan kecerdasan emosi serta kemampuan generik pada seseorang. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Elfandi et al., (2021) terdapat pengaruh positif antara literasi bisnis dengan intensi berwirausaha. Sedangkan, menurut Yaghoubi Farani et al., (2017) pengetahuan kewirausahaan tidak berpengaruh positif terhadap intensi berwirausaha.

Pentingnya mengubah budaya mencari kerja menjadi salah satu faktor yang mampu membuat tumbuhnya motivasi untuk menciptakan lapangan kerja sendiri, dan masih terbatasnya hasil penelitian terdahulu

tentang simulasi bisnis dan literasi bisnis, maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP LITERASI BISNIS”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran berbasis game (*Game-Based Learning*) berpengaruh positif terhadap literasi bisnis
2. Apakah motivasi menjadi seorang *entrepreneur* berpengaruh positif terhadap intensi bisnis?
3. Apakah faktor lingkungan berpengaruh positif terhadap intensi bisnis?
4. Apakah literasi bisnis berdampak pada intensi bisnis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Membuktikan pengaruh positif pembelajaran berbasis game (*Game-Based Learning*) terhadap peningkatan literasi bisnis
2. Membuktikan pengaruh positif motivasi mahasiswa menjadi seorang *entrepreneur* terhadap intensi bisnis
3. Membuktikan pengaruh positif lingkungan keluarga terhadap intensi bisnis

4. Membuktikan pengaruh positif literasi bisnis terhadap intensi bisnis

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, sebagai berikut:

A. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti untuk lebih memahami pengaruh pembelajaran berbasis *game* terhadap literasi bisnis, dan dengan pemahaman proses bisnis tersebut akan meningkatkan motivasi diri untuk menjadi seorang *entrepreneur* dengan didukung dengan faktor lingkungan keluarga.

B. Bagi mahasiswa

Peneliti berharap penelitian ini membantu mahasiswa memahami proses bisnis dalam pembelajaran berbasis *game* dan faktor yang mempengaruhi motivasi mahasiswa untuk menambah literasi bisnis seperti lingkungan keluarga.

C. Bagi Akademisi

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pengembangan ilmu pengetahuan sekaligus menjadi referensi bagi peneliti yang lain untuk penelitian di masa yang akan datang bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian yang sejenis. Selain itu hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan, memperluas dan memantapkan

wawasan serta ketrampilan yang dapat membentuk mental mahasiswa sebagai bekal memasuki lapangan kerja.

D. Kontribusi bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang bisnis serta menjadi dasar untuk melakukan penelitian selanjutnya yang lebih baik lagi

1.5 Sistematika Pembahasan

Penulisan skripsi dimaksudkan untuk mempermudah pembaca memahami alur penulisan dengan Menyusun gambaran garis besar bab demi bab. Penelitian ini disusun dengan lima bab dengan susunan seperti berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan terkait latar belakang peneliti mengambil penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan hubungan teori yang digunakan oleh peneliti terhadap penelitian meliputi Pengaruh *Game-based Learning*, motivasi menjadi seorang *entrepreneur*, dan faktor Lingkungan terhadap peningkatan literasi bisnis dan pemahaman tentang proses bisnis.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada Bab ini menjelaskan tentang Teknik yang akan digunakan dalam penelitian meliputi jenis penelitian, populasi dan sampel, Teknik pengambilan sampel, data dan jenis data, metode pengumpulan data, definisi variable operasional serta metode analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang hasil pembahasan dari penelitian

BAB V PENUTUP

Pada Bab ini menguraikan tentang hasil kesimpulan pembahasan dari penelitian dan saran yang bermanfaat bagi peneliti selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Theory of Planned Behavior (TPB)

Theory of Planned Behavior (TPB) menurut Ajzen (2012) menjelaskan tentang kerangka berpikir konseptual yang memiliki tujuan untuk menjelaskan perilaku tertentu. Teori ini menjelaskan faktor yang mampu mengukur seberapa besar motivasi seseorang sehingga dia mau mendedikasikan dirinya untuk melakukan tindakan yang paling berpengaruh dari kebiasaan seseorang. Teori ini lebih menekankan pada pengaruh yang mungkin timbul akibat kontrol perilaku yang dipersepsikan dalam pencapaian tujuan perilaku. Munculnya minat menjadi berdasarkan teori ini ditentukan oleh tiga faktor penentu yaitu:

1. *Behavior belief*, yaitu evaluasi atas perilaku yang didasari oleh keyakinan. Dalam faktor ini membentuk sikap seseorang yang mempengaruhi perilaku
2. *Normative belief*, yaitu faktor keyakinan yang muncul dari ekspektasi atau harapan yang didasari dari keluarga, teman, dan motivasi untuk mencapai sebuah harapan. Dan faktor norma subjektif atas suatu perilaku terbentuk melalui *normative belief*
3. *Control belief*, yaitu keyakinan yang mendukung maupun menghambat perilaku yang akan dilakukan. *Control belief* membuat variabel kontrol perilaku

Dengan ketiga keyakinan tersebut dapat memberikan pengaruh pada kebiasaan perilaku sikap, norma, dan kontrol perilaku dalam membentuk niat kebiasaan berperilaku seseorang nantinya (Agusmiati & Wahyudin, 2018). Sebuah niat perilaku dan norma subjektif menunjukkan adanya ketertarikan akan suatu hal dan menimbulkan kontrol perilaku yang lebih baik (Ajzen, 2012)

2.1.2 *Game, gamification, serious games and Game-Based Learning*

Game merupakan sebuah permainan terstruktur dengan aturan, tujuan, dan tantangan untuk menjadi tujuan hiburan, istilah *Gamification* lahir karena adanya sebuah tujuan serius untuk berfokus pada elemen game dan pengembangan serta pemahaman proses game dan peningkatan pengalaman bagi pemain, *gamification* memiliki kaitan erat dengan konsep *serious game* dan *Game-based Learning* (Krath et al., 2021).

Game-based learning menurut Krath et al., (2021) adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi dengan tipe permainan yang disesuaikan dan dirancang untuk membantu dalam pemahaman proses pembelajaran. Permainan yang digunakan memiliki materi pembelajaran dengan tujuan memudahkan pemain untuk memahami penerapan materi pembelajaran dengan simulasi dunia virtual yang disesuaikan dengan kondisi pada dunia nyata. *Game-based learning* bisa menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi, menyenangkan dan meningkatkan kreativitas. Pembelajaran dengan berbasis permainan dapat membuat stimulus secara emosional, intelektual dan psiko motorik pemain. Dengan demikian *Game-based Learning* dapat memberikan dampak positif bagi dunia pembelajaran. *Game-based Learning* melatih pemain untuk dapat

fokus dengan target yang telah ditentukan dengan batas waktu tertentu, maka dari itu kemampuan focus dan *decision making* seperti ini akan berpengaruh dalam dunia kerja nantinya.

Maka dari itu sistem pembelajaran memiliki perubahan dengan mulai melakukan adaptasi pembelajaran dengan *Game-based Learning*. M. N. Duka, (2021). Selain sebagai wadah bagi mahasiswa untuk memahami proses bisnis yang ada di dunia nyata, *Game-based Learning* juga mampu membantu memberikan pengalaman langsung dengan teori yang dimiliki. Proses pembelajaran dengan metode *Game-Based Learning* mampu menjelaskan tentang serangkaian proses bisnis.

Proses bisnis menurut M. N. Duka, (2021) merupakan serangkaian aktivitas yang saling terkait untuk mencapai tujuan bisnis tertentu yang dijalankan secara berurutan. Dalam melakukan manajemen proses bisnis pada saat ini dibutuhkan sebuah sistem yang mumpuni guna mengakomodasi perusahaan untuk melakukan manajemen proses bisnis agar manajemen dapat melakukan kegiatannya secara efektif dan efisien.

2.1.3 *Enterprise Resource Planning (ERP)*

ERP merupakan sebuah sistem yang membantu organisasi untuk melakukan manajemen perusahaan dengan efisien (Joella et al., 2020). ERP memiliki fungsi utama membantu perusahaan melakukan integrasi untuk mempermudah koordinasi pada perusahaannya di area bisnis yang berbeda menurut Azisah (2021) . Dalam proses bisnis ERP terdapat berbagai modul yang perlu dipahami guna mengetahui pembagian dalam proses bisnis perusahaan. dalam proses pembelajaran ERP

terdapat *Game simulation* yang dapat digunakan untuk memahami proses ERP dan proses bisnis, yaitu MonsoonSIM. MonsoonSIM merupakan sebuah game simulasi bisnis yang dimainkan oleh beberapa tim, dimana dalam kegiatannya setiap tim bersaing dalam pengelolaan perusahaan secara virtual. Kerjasama tim dan komunikasi menjadi kunci utama selain dari pemahaman proses bisnis yang ada.

Desain sistem dalam game simulasi yang terdapat pada MonsoonSIM. Menurut Joella et al., (2020) Terdapat 6 desain utama yaitu *Modul Finance, Modul retail, modul warehouse, modul sales, modul forecast, dan modul procurement.*

1. Modul Finance

Administrator dan fasilitator dapat mengubah konfigurasi permainan pada finance. Konfigurasi permainan inilah yang menentukan bagaimana permainan berjalan. Beberapa hal dalam modul finance yang bisa di konfigurasi adalah :

- a) ***Initial cash on hand*** merupakan kas awal yang dimiliki pemain pada perusahaan virtual
- b) ***Overdraft Limit*** merupakan batas cerukan yang diperoleh pemain. Jika cerukan diperoleh sudah melebihi batas pada game maka pemain akan dinyatakan bangkrut
- c) ***Available Loans*** merupakan opsi melakukan peminjaman dalam permainan
- d) ***Loan Amount Options*** merupakan opsi nominal pinjaman yang bisa diperoleh pemain
- e) ***Account Payable Limits*** merupakan batas peminjaman yang dapat dilakukan

Selain dari jenis konfigurasi itu terdapat 3 laporan keuangan yang dapat dilihat dan dipelajari oleh pemain yaitu *Profit and loss*, *balance sheet*, dan *trial balance*.

2. Modul *retail dan warehouse*

Dalam modul ini ada beberapa yang dapat diubah oleh administrator dan fasilitator

- a) **Location Map** merupakan gambar peta yang ditampilkan pada pemain
- b) **Fixed shipping cost** merupakan biaya tetap dari pengiriman yang dilakukan pemain ke Gudang/ritel.
- c) **Shipping cost** adalah biaya variable dari setiap pengiriman yang dilakukan pemain antara ritel dan Gudang
- d) **Mileage** merupakan jarak tempuh dari setiap pengiriman
- e) **Available location** merupakan opsi lokasi pemain bisa mendirikan ritel/Gudang
- f) **Available retail level** merupakan tingkatan ritel dalam permainan
- g) **Available warehouse level** merupakan tingkatan Gudang yang tersedia dalam permainan.

Dalam modul ini pemain dapat mempelajari tentang bagaimana tentang cara pengiriman barang dagang dengan berbagai metode dan bagaimana cara menentukan tempat untuk melakukan penjualan dan penyimpanan barang. Selain itu modul ini juga bisa membuat pengiriman antara ritel dan Gudang dengan perhitungan biaya pengiriman berdasar jarak dan muatan.

3. Modul *Forecast, sales, and procurement*

Dalam modul ini terdapat pembelajaran terkait sistem otomatisasi oleh system terkait pembelian dan kuantitas penjualan. Ada beberapa hal yang terdapat pada modul Forecast, sales, dan procurement. Dimana administrator dan fasilitator memberikan konfigurasi terkait:

- a) *Holidays* merupakan daftar hari libur dalam simulasi bisnis
- b) *Available product* merupakan produk yang ditransaksikan pemain
- c) *First sales* merupakan analisis untuk menentukan besar kuantitas penjualan barang
- d) *Increase Term* merupakan syarat yang harus dipenuhi agar penjualan ritel meningkat.
- e) *Increase of sales* merupakan besar peningkatan penjualan jika pemain dapat memenuhi increase term.
- f) *Sales random range* merupakan range random dalam penjualan setiap produk
- g) *Min and max increase during holiday* merupakan batas minimum dan maksimal dalam peningkatan penjualan saat libur
- h) *Available vendor special offers* merupakan penawaran special dari vendor ke **pemain**
- i) *Available vendor* merupakan vendor yang tersedia
- j) *Procurement quantity options* merupakan opsi kuantitas pembelian per produk yang dapat dipesan

2.1.4 Motivasi menjadi Entrepreneur

Motivasi adalah suatu dorongan seseorang untuk melakukan sesuatu tindakan yang bermanfaat serta memiliki tujuan tertentu (Hidayat, 2017). Motivasi menjadi seorang *entrepreneur* adalah suatu keinginan yang mendorong kita untuk memutuskan menjadi seorang *entrepreneur*, seperti tujuan untuk melibatkan pengenalan dan eksplorasi terhadap peluang bisnis. Motivasi juga dapat memberikan situasi kerja sama yang baik atau sebaliknya untuk menumbuhkan situasi kompetisi yang sehat. Selain menciptakan situasi dengan persaingan yang sehat motivasi membuat seseorang peka terhadap potensi dan masalah untuk mengembangkan potensinya untuk memecahkan permasalahan.

Menjadi *entrepreneur* sering dinilai menjadi pilihan karir yang menantang dimana kehidupan sehari-hari dalam situasi kerja penuh dengan rintangan kerja, kegagalan, ketidakpastian, dan frustrasi yang dihubungkan dengan proses pembentukan usaha yang dilakukan. Kebutuhan akan literasi bisnis sangat diperlukan untuk dapat menentukan rencana usaha kedepannya.

Teori motivasi yang dikembangkan oleh Abraham H. Maslow (2018) manusia memiliki 5 tingkat hirarki kebutuhan yaitu:

- kebutuhan fisiologikal (*physiological needs*)
- Kebutuhan rasa aman (*safety needs*)
- Kebutuhan akan kasih sayang (*Love needs*)

- Kebutuhan akan harga diri (*Esteem needs*)
- Aktualisasi diri (*self-actualization*)

2.1.5 Faktor Lingkungan

Manusia tidak lepas dari lingkungan. Menurut (Hidayat, 2017) lingkungan merupakan segenap stimulus, interaksi dan kondisi lingkungannya dengan perlakuan dan karya seseorang, manusia belajar dari lingkungan dan dipengaruhi oleh lingkungan sehingga lingkungan memiliki hubungan timbal balik. Secara umum lingkungan memiliki dampak perilaku seseorang dengan pembagian lingkungan internal dan eksternal berikut penjelasannya:

1. Lingkungan Internal

Lingkungan pertama yang mempengaruhi individu adalah Lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga menjadi media pertama dalam mendapatkan Pendidikan dan bimbingan. Dukungan dari lingkungan internal, utama pada keluarga akan membuat individu siap dari segi kemampuan untuk melangkah kedepan dan lebih stabil untuk mengejar karir sebagai *entrepreneur*. Seseorang yang tumbuh pada lingkungan keluarga yang notabene pengusaha secara relative akan mempunyai kesempatan yang lebih besar untuk mengejar karir sebagai *entrepreneur*. Jiwa Kewirausahaan dapat tumbuh dan berkembang dari pengaruh lingkungan fisik di sekitarnya (Putu et al., 2016).

Berdasarkan penelitian pada (Agusmiati & Wahyudin, 2018) menyatakan bahwa faktor lingkungan keluarga memberikan pengaruh berarti terhadap minat individu dalam mengembangkan karirnya. Hal itu didukung oleh *Teori Planned Behavior* menurut (Ajzen, 2012) dimana keputusan dalam menentukan sifat perilaku dan tujuan individu dipengaruhi oleh salah satu faktor internal yaitu lingkungan. Dalam hal ini faktor lingkungan sangat berpengaruh karena adanya dorongan dari berbagai pihak mulai dari keluarga, masyarakat dan lain sebagainya.

2. Lingkungan Eksternal

Dalam penelitiannya (Solesvik et al., 2012) menyatakan lingkungan sosial merupakan suatu lingkungan dimana antara individu yang ada mempunyai hubungan dengan individu lainnya. Pengaruh lingkungan ini relative tidak mendalam. Lingkungan sosial seperti lingkungan pendidikan sangat mempengaruhi minat menjadi *entrepreneur*. dengan wawasan individu dari pendidikan yang ditempuh akan membuat individu menjadi percaya diri, bisa memilih dan mengambil keputusan serta meningkatkan kreativitas dan inovasi yang akhirnya membuat perkembangan secara kemampuan dan pengetahuan.

Lingkungan sosial masyarakat teman sebaya menurut (Solesvik et al., 2012) memiliki pengaruh signifikan karena dorongan dari teman sebaya yang dinilai memiliki nasib dan kondisi yang sama mampu mempengaruhi perilaku dan kebiasaan seseorang. Selain itu menurut (Ng et al., 2017) faktor

yang mempengaruhi dalam pemilihan karir dalam penelitiannya menemukan bahwa tingkat pendidikan, pengalaman, pertumbuhan pribadi, dan kepuasan pribadi yang timbul berdasarkan faktor lingkungan ia berada, didukung dengan adanya penjelasan dari *Theory of planned behavior* bahwa keinginan dan kemauan timbul dari nilai norma yang berlaku pada masyarakat disekitarnya.

2.1.6 Literasi Bisnis

Literasi dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan pengetahuan atau keterampilan dalam bidang atau aktivitas tertentu. Literasi bisnis merupakan pengetahuan dalam bidang bisnis yang mencakup pemahaman terkait *business process knowledge*. *Business process knowledge* menurut (Lim & Rubasundram, 2018) merupakan sebuah pengetahuan terkait proses bisnis dalam kegiatan bisnis yang mencakup pengetahuan terkait manajerial perusahaan atau usaha. Pentingnya proses pembelajaran yang memperhatikan perkembangan zaman dan teknologi memberikan pengalaman dunia praktisi menurut penelitian dari (M. N. Duka, 2021) yang menemukan bahwa pemahaman terkait proses bisnis terdapat dipengaruhi tiga hal yaitu *perceived usefulness*, kemudahan, dan kenikmatan dalam proses pemahaman dari sistem pada MonsoonSIM.

Penelitian dari (Burhanudin et al., 2021) menjelaskan kemampuan generic dan kompetensi manajerial yang diperoleh meningkat melalui proses pembelajaran simulasi bisnis dengan menggunakan metodologi yang ada. Pemahaman dan *output* dari proses pembelajaran membangun

kemahiran generic dan kompetensi pengetahuan dalam aktivitas bisnis. Kemampuan manajerial timbul dari proses bisnis pada MonsoonSIM yang memberikan data terkait simulasi bisnis berjalan untuk meningkatkan kemampuan manajerial dan meningkatkan keterampilan dalam mengambil keputusan.

Menurut *Theory of planned behavior* keputusan berwirausaha dipengaruhi oleh salah satu faktor internal yaitu pengetahuan dari diri seseorang tersebut terkait bidang tertentu dalam konteks penelitian ini maka bidang bisnis.

2.1.7 Intensi Bisnis

Niat berwirausaha atau intensi bisnis menurut (Elfandi et al., 2021) merupakan keadaan pikiran individu yang memiliki keinginan menumbuhkan bisnis atau menciptakan dan menghasilkan usaha baru. Setiap individu memiliki niat untuk melakukan kewirausahaan baik secara langsung maupun tidak langsung melalui berbagai faktor dalam dirinya. Rencana dalam membuat dan menciptakan sebuah bisnis baru dengan sangat berkaitan dengan tujuan meraih kesuksesan di masa depan.

Menurut (Mila Vernia, 2018) intensi berwirausaha merupakan seberapa besarnya usaha yang dilakukan dalam mewujudkan perilaku wirausaha. Dalam hal ini besaran usaha ini merupakan bentuk praktek tindakan dari keinginan dengan dibarengi bekal pengetahuan yang dimiliki. Dengan kata lain intensi kewirausahaan atau intensi bisnis merupakan niat dan keinginan pada diri seseorang untuk melakukan tindakan wirausaha

baik secara mandiri atau dibantu dengan orang lainnya. Menurut (Putu et al., 2016) menyatakan bahwa intensi atau niat berwirausaha sebagai sebuah sifat individu untuk bersungguh-sungguh dalam melakukan dan memunculkan potensi berperilaku dan proses pencarian informasi yang nantinya akan digunakan untuk mencapai tujuan dalam pembentukan sebuah bisnis.

2.2 Kajian Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Nama Penulis dan Tahun	Judul penelitian	Variabel yang diteliti	Hasil penelitian
(Putu et al., 2016)	Perbandingan faktor-faktor yang mempengaruhi intensi berwirausaha	1. Konteks Keluarga 2. <i>Entrepreneurial Skills</i> 3. <i>Locus of control</i> 4. Intensi berwirausaha	Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa konteks keluarga, <i>Entrepreneurial Skills</i> , dan <i>Locus of control</i> berpengaruh positif terhadap

			intensi berwirausaha,
(Ibrahim et al., 2016)	<i>International Business Competence and Small and Medium Enterprises</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Competence</i> 2. <i>Business competence</i> 3. <i>International Business competence</i> 	Hasil dari penelitian ini menunjukkan <i>Competence</i> dan <i>Business competence</i> yang dimiliki oleh UMKM memiliki Pengaruh signifikan terhadap <i>managerial competence</i> .
(Hidayat, 2017)	Faktor yang mempengaruhi motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidikan Kewirausahaan 	Hasil dari penelitian ini menunjukkan

	<p>mahasiswa menjadi <i>entrepreneur</i> syariah</p>	<p>2. Karakter, Keahlian</p> <p>3. Motivasi <i>Entrepreneur</i> syariah</p>	<p>bahwa karakter keahlian mempengaruhi motivasi <i>entrepreneur</i> syariah. Sedangkan Pendidikan kewirausahaan juga berpengaruh signifikan terhadap motivasi <i>entrepreneur</i> syariah.</p>
<p>(Yaghoubi Farani et al., 2017)</p>	<p><i>The role of entrepreneurial knowledge as a competence in shaping Iranian students' career intentions to</i></p>	<p>1. <i>Entrepreneurial Knowledge</i></p> <p>2. <i>Attitudes</i></p> <p>3. <i>Subject norms</i></p> <p>4. <i>Behavior control</i></p>	<p>Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dua faktor motivasi (yaitu, sikap terhadap kewirausahaan</p>

	<i>start a new digital business</i>	5. <i>Digital Entrepreneurial intention</i>	digital dan control perilaku yang dirasakan) secara signifikan berhubungan dengan niat kewirausahaan. Selain itu pengetahuan kewirausahaan tidak menunjukkan efek pada intensi dalam berwirausaha.
(Rubasundram, 2018)	<i>The gamification of ERP-A value creation tool for educators</i>	1. Motivasi mahasiswa 2. <i>gamification</i> 3. <i>Learning tools</i>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi mahasiswa dan <i>leaning method</i> dengan

			<p><i>gamification</i></p> <p>berdampak signifikan terhadap penggunaan <i>Learning tools</i> ERP.</p>
<p>(Agusmiati & Wahyudin, 2018)</p>	<p>Minat berwirausaha dengan <i>self-efficacy</i> sebagai variable moderating</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lingkungan Keluarga 2. Pengetahuan Kewirausahaan 3. Kepribadian 4. Motivasi 5. <i>Self-efficacy</i> 6. Intensi Berwirausaha 	<p>Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat Pengaruh positif dan signifikan Lingkungan keluarga dan motivasi terhadap berwirausaha. Sedangkan pengetahuan kewirausahaan dan kepribadian</p>

			<p>tidak</p> <p>berpengaruh</p> <p>signifikan</p> <p>terhadap intensi</p> <p>berwirausaha.</p> <p>Peran <i>self- efficacy</i></p> <p>memoderasi</p> <p>secara signifikan</p> <p>Pengaruh</p> <p>lingkungan</p> <p>keluarga,</p> <p>pengetahuan, dan</p> <p>kepribadian</p> <p>terhadap minat</p> <p>berwirausaha.</p> <p>Namun <i>self- efficacy</i> tidak</p> <p>memoderasi</p> <p>secara signifikan</p> <p>Pengaruh</p> <p>motivasi ke</p>
--	--	--	--

			intensi berwirausaha.
(Joella et al., 2020)	<i>Business Process Simulation Game as a Business Process Learning Tool for Retail Companies</i>	1. Simulasi proses bisnis 2. <i>Game-based learning</i>	Dalam pembuktian dan pengembangan dalam penelitian ini permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini memberikan dampak positif bagi pengguna. Fitur-fitur dalam permainan bisa berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Permainan memberikan manfaat kepada

			<p>pengguna, baik pengajar maupun peserta didik, sehingga permainan ini cocok untuk digunakan menjadi sarana pembelajaran proses bisnis perusahaan ritel.</p>
<p>(Elfandi et al., 2021)</p>	<p>Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Intensi Berwirausaha</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidikan kewirausahaan 2. Motivasi berwirausaha 3. Intensi Berwirausaha 	<p>Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat dampak positif dan signifikan antara Pendidikan kewirausahaan pada intensi berwirausaha.</p>

			<p>Sedangkan motivasi berwirausaha berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensi berwirausaha, dan terdapat Pengaruh positif signifikan antara Pendidikan kewirausahaan dan motivasi berwirausaha terhadap intensi berwirausaha.</p>
(Burhanudin et al., 2021)	<p>Keberkesanan Permainan Simulasi Perniagaan</p>	<p>1. Experiential Learning 2. Game-based Learning</p>	<p>Hasil dari penelitian ini menunjukkan Experience Learning</p>

	<p>Dalam Kalangan Pelajar UTM</p>	<p>3. ERP knowledge</p> <p>4. Kemampuan Generic</p>	<p>yang bersumber dari proses pembelajaran berbasis game memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan generic user MonsoonSI M. Selain itu pengetahuan tentang ERP mengalami peningkatan secara signifikan setelah penggunaan</p>
--	-----------------------------------	---	--

			MonsoonSI M.
(Azisah et al., 2021)	Game Simulasi Bisnis dan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran ERP	1. Media pembelajaran 2. Motivasi Belajar 3. Hasil Pembelajaran	Hasil dari penelitian ini menunjukkan media pembelajaran dan motivasi pembelajaran berpengaruh positif terhadap pembelajaran. Semakin baik media pembelajaran yang digunakan maka akan berdampak baik pada perolehan hasil pembelajaran.

<p>(Krath et al., 2021)</p>	<p><i>Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games, and game-based learning</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Game-based learning</i> 2. <i>Effect and outcomes of gamification</i> 3. <i>Theoretical foundation of gamification</i> 	<p>Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa <i>gamification</i> dapat memberikan dampak positif terkait transparansi ilustrasi tujuan dan kegunaan. <i>Gamification</i> berpengaruh signifikan pada user tentang pencapaian tujuan. <i>Gamification</i> memiliki dampak positif pada outcomes yang</p>
-----------------------------	---	--	---

			<p>diterima dan meningkatkan performa dalam pemahaman structural teori.</p> <p>Peningkatan komunikasi secara signifikan dan peningkatan team work berpengaruh positif setelah penggunaan <i>gamification</i>.</p> <p>Gamification berpengaruh signifikan pada pengetahuan, pencapaian, dan user interface</p>
(M. N. Duka, 2021)	Business Simulation,	1. <i>Perceived usefulness</i>	Hasil dari penelitian ini

	<p>Student Competency, And Learning Outcomes</p>	<p>2. <i>Perceived ease of use</i></p> <p>3. <i>Perceived enjoyment</i></p> <p>4. <i>Student business competency</i></p> <p>5. <i>Perceived learning outcomes</i></p>	<p>menunjukkan bahwa Simulasi bisnis dengan model gamification menjadi salah satu temuan untuk peningkatan kompetensi pembelajaran dengan konsep student center. Selain itu variabel dalam penelitian tentang pengalaman siswa melalui <i>usefulness</i> dan <i>perceived enjoyment</i> berpengaruh</p>
--	--	---	---

			signifikan terhadap hasil belajar setelah penggunaan <i>busniss simulation</i> .
(Yi & Duval-Couetil, 2021)	<i>Standards for Evaluating Impact in Entrepreneurship Education Research: Using a Descriptive Validity Framework to Enhance Methodological Rigor and Transparency</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Attitudes & Motivation</i> 2. <i>Knowledge skills</i> 3. <i>Behavioral and action-oriented outcomes</i> 4. <i>Actual startup</i> 5. <i>Entrepreneurship Education</i> 	Hasil dari penelitian ini menunjukkan pembelajaran dari universitas memiliki nilai penting bagi program kewirausahaan untuk memungkinkan lulusannya membuat lapangan kerja baru. Dengan demikian

			<i>Entrepreneurship education</i> memiliki Pengaruh positif dan signifikan terhadap pembentukan awal, <i>Attitudes & motivation, Knowledge skills, Behavioral and action-oriented outcomes</i>
--	--	--	--

2.3 Hipotesis Penelitian

2.3.1 Pengaruh *Game-based Learning* terhadap literasi bisnis`

Game-based learning adalah metode pembelajaran dengan menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran. *Game-based learning* mampu menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas (Joella et al., 2020). Platform simulasi bisnis berbasis game antara lain adalah MonsoonSIM yang menjadi media

atau alat bantu dalam proses pembelajaran ERP dan bisnis. (Hwang & Cruthirds, 2017) dalam penelitiannya menyatakan penggunaan simulasi permainan dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap yang dirasakan oleh *user*.

Media pembelajaran merupakan cara untuk memberikan pesan pembelajaran berupa materi yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran (Azisah et al., 2021). Proses pembelajaran berbasis game akan mengurangi *silo effect* pada perusahaan. *Silo effect* merupakan sebuah kondisi bidang bisnis mengacu pada kondisi antara departemen dalam suatu organisasi yang mengalami kurangnya komunikasi. Pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan penyerapan pemahaman modul yang terdapat pada suatu simulasi bisnis dengan pengemasan yang menyenangkan sehingga akan memudahkan dalam proses pembelajaran dan mampu menghasilkan *output* literasi bisnis.

Pembelajaran berbasis game memiliki dampak positif terhadap pemahaman pengguna (Joella et al., 2020). (Burhanudin et al., 2021) menyatakan pembelajaran berbasis game memberikan peningkatan signifikan terhadap pemahaman konsep ERP dan proses bisnis sehingga menumbuhkan kemampuan generic. Oleh karena itu dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H₁: *Game-based learning* berpengaruh positif terhadap literasi bisnis mahasiswa

2.3.2 Pengaruh Lingkungan Terhadap Intensi Bisnis

Latar belakang setiap individu pasti berbeda satu sama lainnya, dan terdapat pengaruh signifikan latar belakang individu seseorang yang berasal dari faktor internal maupun eksternal individu tersebut terhadap perilaku seseorang. (Putu et

al., 2016) menyatakan pengaruh lingkungan mampu mengembangkan mental dan kemampuan dalam Berwirausaha. (Solesvik et al., 2012) menyatakan sikap perilaku dipengaruhi oleh *Normative belief* hal ini terjadi karena *Normative belief* memiliki pengaruh terkait kontrol perilaku, dan karakter sehingga akan menjelaskan tujuan dari individu tersebut. Norma subjektif merupakan pandangan individu terhadap ekspektasi atau harapan yang berasal dari orang-orang yang berpengaruh dalam kehidupannya (*significant others*) mengenai keharusan melakukan atau tidak melakukan suatu perilaku tertentu. Semakin tinggi pengaruh yang diterima oleh individu terkait berwirausaha maka akan semakin meningkatkan niat dan pemikiran individu untuk melakukan kegiatan berwirausaha selain itu juga kontrol perilaku yang diterima akan berkaitan dengan karakter individu tersebut.

Dalam penelitian (Putu et al., 2016) menyatakan konteks keluarga dan *locus of kontrol* berpengaruh positif terhadap intensi berwirausaha. (Agus miati & Wahyudin, 2018);(Yaghoubi Farani et al., 2017) menemukan faktor lingkungan keluarga memiliki dampak positif terhadap intensi berwirausaha pada diri individu. (Solesvik et al., 2012) menyatakan terdapat pengaruh signifikan antara *normatif belief* terhadap intensi berwirausaha. Berdasarkan beberapa kajian sebelumnya, maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

H₂: Lingkungan berpengaruh positif terhadap intensi berwirausaha

2.3.3 Pengaruh Motivasi berwirausaha Terhadap Intensi berwirausaha

Menurut (Yi & Duval-Couetil, 2021) motivasi berwirausaha merupakan konstruk psikologi untuk mengacu pada alasan dan keinginan untuk mendorong individu menjadi pengusaha. Motivasi seseorang dapat mempengaruhi pemikiran

ideologi dan pembentukan mental *entrepreneurship*. Berdasarkan *Teori Planned Behavior* (Ajzen, 2012) , salah satu keyakinan seseorang yang mempengaruhi perilaku dalam menjalankan kegiatan dan melakukan suatu hal berkaitan dengan *behavior belief*. Sikap perilaku ditentukan oleh keyakinan individu mengenai hal yang akan dilakukan dengan akibat atau konsekuensinya dari perilaku yang dilakukan. Apabila sikap perilaku dianggap memiliki *benefit* atau manfaat bagi kehidupannya maka intensi dengan keyakinan berperilakunya akan meningkat seiring berjalannya waktu.

Proses pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan konsentrasi dalam mempelajari proses bisnis yang ada dalam konsep ERP sehingga akan meningkatkan kemampuan generic (Burhanudin et al., 2021). Hasil penelitian (Elfandi et al., 2021);(Yaghoubi Farani et al., 2017) menyatakan terdapat pengaruh positif antara motivasi dengan intensi berwirausaha. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin meningkat pemahaman kewirausahaan yang didapatkan maka dapat meningkatkan motivasi dengan intensi berwirausaha. (Wirananda et al., 2016) dalam penelitian yang dilakukan menyatakan terdapat pengaruh positif motivasi berwirausaha terhadap intensi berwirausaha. Berdasarkan beberapa kajian sebelumnya maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

H₃: Terdapat Pengaruh positif Motivasi berwirausaha terhadap Intensi Berwirausaha

2.3.4 Pengaruh Literasi bisnis terhadap Intensi berwirausaha

Literasi bisnis merupakan pemahaman pengetahuan dan kemampuan pengelolaan informasi terkait keterampilan dalam bidang bisnis. Pengetahuan ini

disebut dengan *Business Process Knowledge*. Menurut (Yaghoubi Farani et al., 2017) literasi bisnis menunjukkan pengetahuan tentang *Business Process Knowledge* yang nantinya akan digunakan dalam proses pengambilan keputusan untuk memulai bisnis baru. Literasi bisnis seiring berjalannya waktu menurut (Elfandi et al., 2021) merupakan sebuah pengetahuan yang didapatkan dari berbagai faktor yang akan memotivasi dalam proses pembelajaran dan meningkatkan ilmu secara teori maupun praktik, dimana hal ini membuat seseorang memiliki intensi berwirausaha pada dirinya. Literasi bisnis sesuai faktor *Kontrol Belief* dalam TPB, merupakan persepsi individu terkait keyakinan dan tingkat kemampuan dirinya dalam melakukan suatu perilaku dimana perilaku ini didasari pada tingkat pengetahuan, kesadaran, dan kemampuan dalam membuat usaha baru.

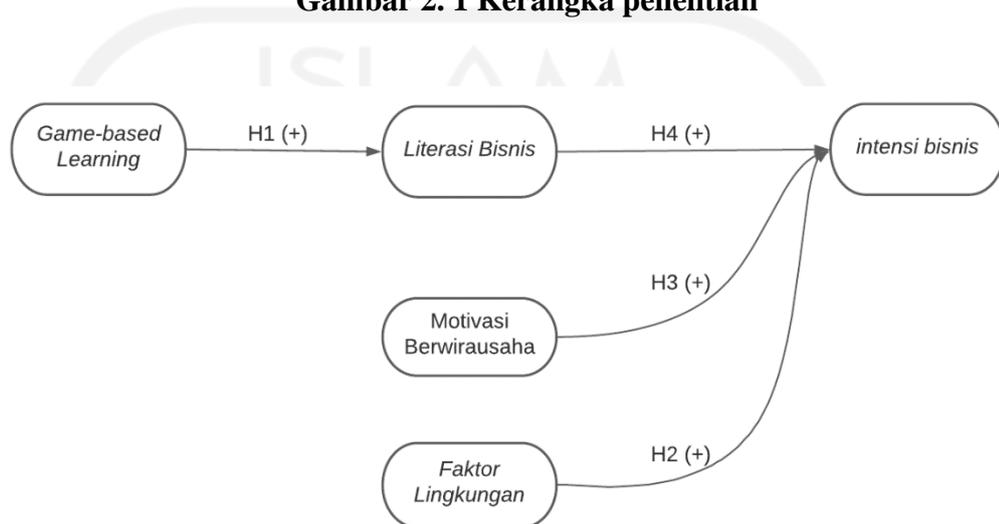
Hasil penelitian dari (Yaghoubi Farani et al., 2017) mengatakan bahwa terdapat hubungan langsung antara Literasi Bisnis dengan intensi Berwirausaha. Dari penelitian (Elfandi et al., 2021) terdapat pengaruh positif antara pendidikan kewirausahaan dan terhadap intensi berwirausaha Berdasarkan beberapa kajian sebelumnya maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

H4: Literasi Bisnis berpengaruh positif dengan Intensi berwirausaha

2.4 Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2. 1 Kerangka penelitian



Berdasarkan gambar 2.1 Maka dapat dilihat model penelitian mengenai analisis faktor yang mempengaruhi Literasi bisnis hingga mencapai *output* intensi bisnis. Hubungan antar variabel yang terjadi secara keseluruhan menghasilkan sebuah hipotesis akan adanya pengaruh positif dari setiap variabel independen terhadap variabel dependennya.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode penelitian

3.1.1 Populasi dan Sampel

Menurut (Ibrahim et al., 2016) populasi merupakan kumpulan kasus dimana sampel diambil dari sekelompok orang untuk diteliti. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Yogyakarta. Sampel merupakan salah satu bagian dari beberapa sub kelompok dari populasi. Pada penelitian ini kriteria sampel yang digunakan sebagai berikut:

1. Mahasiswa Aktif angkatan 2017 – 2021
2. Mahasiswa Yogyakarta yang pernah menggunakan MonsoonSIM

Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *insidental sampling* karena teknik ini memberikan penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapapun yang kebetulan/*insidental* bertemu dengan peneliti dapat dijadikan sebagai sampel, dengan catatan apabila orang yang kebetulan ditemui cocok sebagai sumber data sampel. Alasan pengambilan dengan teknik ini adalah dikarenakan jumlah pengguna MonsoonSIM tidak diketahui jumlah tepatnya dari awal pembentukan *platform* hingga saat ini. Sehingga dihitung Minimal jumlah sampel pada penelitian agar sesuai, maka penentuan jumlah minimal sampel dalam penelitian menggunakan sebagai berikut jumlah dihitung dari indikator pertanyaan dikali 5 sampai 10. Indikator yang digunakan dalam penelitian mengacu pada

variabel yang digunakan *Game-based learning* Sehingga penelitian ini memiliki populasi minimal sebanyak:

$$\begin{aligned} \text{Sampel} &= 24 \times 5 \\ &= 120 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan minimal sampel maka pada penelitian ini akan menggunakan 120 minimal sampel yang harus didapatkan.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan sumber data primer sebagai metode pengambilan data melalui kuesioner kepada calon responden. Kuesioner disebarluaskan secara daring melalui *Google Form* yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang akan diisi oleh calon responden. Data yang sudah ada akan diolah dan dianalisis.

Kuesioner penelitian menggunakan skala likert dengan metode 4 skor dengan rincian nilai 1 menjadi nilai terendah dan nilai 4 menjadi nilai tertinggi dalam. Dengan keterangan nilai 1 (sangat tidak setuju), 2 (Tidak setuju), 3 (setuju), 4 (Sangat setuju) dengan kategori nilai skala likert sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Nilai Skala Likert

Skor Skala Likert	Nilai	Keterangan Pilihan
1	0,00 – 1,25	Sangat Tidak Setuju
2	1,26 – 2,50	Tidak Setuju
3	2,51 – 3,75	Setuju

4	3,76 – 4,00	Sangat Setuju
---	-------------	---------------

3.3 Definisi pengukuran Variabel

Variabel sample merupakan atribut, karakter atau yang menjadi fokus dari penelitian hingga variasi antara objek dengan objek lainnya dalam suatu populasi (Ibrahim et al., 2016). Variabel dalam penelitian dibagi menjadi 2 variabel yaitu

3.3.1 Variable Independent

3.3.1.1 *Game-based Learning*

Dalam penelitian (Joella et al., 2020) mengatakan *Game-based learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi game dengan desain tertentu untuk membantu dalam proses pembelajaran. Game ini didesain dengan materi pembelajaran dan dikemas sedemikian rupa agar dapat digunakan oleh pengguna, dengan karakteristik: menyenangkan, menarik, berdasarkan pengalaman, memberikan tantangan, interaktif dan meningkatkan kerjasama sekaligus kemampuan generik. Variabel ini diukur menggunakan kuesioner yang telah disesuaikan dari (Hwang & Cruthirds, 2017), (Joella et al., 2020), dan (Burhanudin et al., 2021).

Tabel 3. 2 Indikator Variabel *Game-based Learning*

No	<i>Game-based Learning</i>	Referensi
1	MonsoonSIM merupakan aplikasi berbasis game yang cocok untuk pembelajaran.	(Hwang & Cruthirds, 2017)
2	Pembelajaran berbasis game dengan MonsoonSIM menjadikan proses pembelajaran bisnis lebih menarik dan menyenangkan	(Hwang & Cruthirds, 2017)
3	Pembelajaran berbasis game menggunakan MonsoonSIM memberikan peran/role pada peserta sehingga meningkatkan efektifitas pembelajaran proses bisnis	(Joella et al., 2020)
4	Pembelajaran berbasis game menggunakan MonsoonSIM merupakan pembelajaran berbasis pengalaman sehingga meningkatkan kemampuan mengambil keputusan berbasis data.	(Burhanudin et al., 2021)
5	Pembelajaran berbasis game menggunakan MonsoonSIM membangun komunikasi dan kerjasama kelompok sehingga kemampuan berpikir kritis meningkat.	(Burhanudin et al., 2021)

3.3.1.2 Motivasi wirausaha

Berdasarkan penelitian dari (Elfandi et al., 2021) menjelaskan bahwa motivasi berwirausaha merupakan alasan seseorang yang timbul untuk

melakukan kegiatan kewirausahaan. Variabel ini diukur menggunakan 4 skala likert dengan menggunakan kuesioner dari (Elfandi et al., 2021).

Tabel 3. 3 Indikator Variabel Motivasi wirausaha

No	Motivasi wirausaha	Referensi
1	Saya merasa memiliki peluang mewujudkan ide saya dengan berwirausaha	(Elfandi et al., 2021)
2	Dengan berwirausaha saya dapat menciptakan sesuatu untuk diri saya sendiri	(Elfandi et al., 2021)
3	Dengan berwirausaha saya dapat memberikan kontribusi pada masyarakat	(Elfandi et al., 2021)
4	Saya merasa menjadi seorang wirausaha memiliki kebebasan dalam bekerja	(Elfandi et al., 2021)
5	Berwirausaha membuat saya memiliki fleksibilitas waktu	(Elfandi et al., 2021)

3.3.1.1 Faktor Lingkungan

(Solesvik et al., 2012) mengatakan faktor lingkungan merupakan lingkungan yang mengitari seseorang dan terdapat hubungan interaksi timbal balik dengan lingkungan sekitarnya. Lingkungan mencakup segenap dorongan, interaksi dan kondisi perilaku dan karya seseorang. Variabel ini diukur menggunakan 4 skala likert dengan menggunakan kuesioner dari (Ng et al., 2017).

Tabel 3. 4 Indikator Variabel Faktor Lingkungan

No	Faktor Lingkungan	Referensi
1	Lingkungan keluarga saya banyak yang berwirausaha	(Ng et al., 2017)
2	Keluarga saya memiliki pengaruh tinggi dalam pemilihan karir saya	(Ng et al., 2017)
3	Masyarakat sekitar saya banyak yang berwirausaha	(Ng et al., 2017)
4	Masyarakat di sekitar saya memberikan dukungan kuat untuk berwirausaha	(Ng et al., 2017)

3.3.2 Variabel dependent

3.3.2.1 Literasi bisnis

Menurut (Lim & Rubasundram, 2018) Literasi bisnis merupakan pengetahuan terkait *business process knowledge*. Variabel ini diukur menggunakan 4 skala likert dengan menggunakan kuesioner dari (Ibrahim et al., 2016)

Tabel 3. 5 Indikator Variabel Literasi bisnis

No	Literasi bisnis	Referensi
1	Saya memahami cara memenuhi tujuan bisnis setelah menjalankan MonsoonSIM	(Ibrahim et al., 2016)
2	Saya mampu memahami proses bisnis setelah menjalankan MonsoonSIM	(Ibrahim et al., 2016)

3	Pemahaman bisnis saya meningkat setelah menjalankan MonsoonSIM	(Ibrahim et al., 2016)
4	Saya memahami cara manajer untuk mencapai tujuan dan sasaran yang ditetapkan setelah menjalankan MonsoonSIM	(Ibrahim et al., 2016)
5	Saya memahami tentang potensi bisnis untuk berkembang setelah menjalankan MonsoonSIM	(Ibrahim et al., 2016)
6	Saya memiliki kemampuan dalam mengelola bisnis dengan baik setelah menjalankan MonsoonSIM	(Ibrahim et al., 2016)

3.3.2.2 Intensi berwirausaha

(Yaghoubi Farani et al., 2017) mengatakan intensi berwirausaha merupakan keinginan pada diri seseorang yang memiliki niat untuk menjalankan wirausaha. Variabel ini diukur menggunakan 4 skala likert dengan menggunakan kuesioner dari (Elfandi et al., 2021).

Tabel 3. 6 Indikator Variabel Intensi berwirausaha

No	Intensi Berwirausaha	Referensi
1	Kepercayaan diri saya untuk memulai bisnis meningkat setelah memahami proses bisnis	(Elfandi et al., 2021)
2	Saya memiliki rencana untuk memulai usaha	(Elfandi et al., 2021)

3	Saya akan memilih karir sebagai wirausahawan untuk ke depannya	(Elfandi et al., 2021)
4	Saya merasa dapat memulai usaha saya sendiri dalam waktu beberapa tahun mendatang	(Elfandi et al., 2021)

3.4 Metode Analisis data

Metode analisis data digunakan untuk menguji hasil dari pengumpulan data penelitian dengan menggunakan analisis Statistik Deskriptif menggunakan metode Partial Least Square (PLS). pengolahan data pada penelitian ini menggunakan aplikasi smartPLS.

3.4.1 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah metode yang digunakan untuk memberikan deskripsi atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan pada penelitian yang ada pada data responden (Ghozali & Latan, 2021). Dalam analisis statistik deskriptif menggambarkan nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, varian, minimum dan maksimum. Analisis statistik deskriptif dapat memberikan deskripsi keadaan atau gambaran informasi dari data menjadi informasi yang dapat dipahami (Ghozali & Latan, 2021).

3.4.2 Analisis Partial Least Square (PLS)

Partial Least Square (PLS) merupakan Teknik dalam statistika multivariat yang dapat memberikan perbandingan pada variabel independen berganda dan

variabel dependen berganda selain itu dapat digunakan untuk memprediksi Pengaruh yang terjadi antara hubungan variabel independen ke dependen (Ghozali & Latan, 2021). PLS disebut sebagai soft model karena menghilangkan asumsi data yang tidak selalu berdistribusi normal multivariat, dengan asumsi data tidak harus diukur dengan skala tertentu serta jumlah sampel yang tidak harus besar. Analisis PLS-SEM menggunakan dua model yaitu pengukuran (*outer model*) dan model structural (*Inner model*).

3.4.2.1 Analisis model pengukuran (outer model)

Model pengukuran (*outer model*) adalah model mengukur hubungan antara indikator dan variabel laten yang digunakan untuk pengukuran validitas dan reliabilitas. Rancangan pengukuran pada model ini menentukan sifat tiap indikator pada variabel laten yang menggambarkan variabel tersebut. Dalam model pengukuran (*outer model*) terdapat 3 kriteria untuk pengukuran yaitu *convergence validity*, *composite reliability*, dan *discriminant*. (Ghozali & Latan, 2021) mengatakan pengukuran dalam *convergence validity* dikonfirmasi sebagai hasil yang valid apabila nilai loading faktor $> 0,7$. Sedangkan nilai loading $0,5 - 0,6$ dianggap cukup dan dapat ditoleransi.

Discriminant validity membandingkan nilai *square root of average variance (AVE)* Pengujian *Discriminant validity* untuk melihat pada *cross-loading* antara indikator dengan konstruksya nilai yang di lolos dalam

pengujian *Discriminant validity* adalah memiliki nilai *loading factor* diatas 0,5 (Ghozali & Latan, 2021)

Cara selanjutnya adalah menggunakan uji *composite reliability* dengan tujuan untuk mengetahui akurasi dan konsistensi pengukuran pada variabel penelitian. Parameter yang digunakan menggunakan 2 pengujian yaitu *Cronbach's alpha* dan *composite reliability*. (Ghozali & Latan, 2021) mengatakan nilai uji *Cronbach's alpha* dan *composite reliability* yang disyaratkan adalah 0,70, maka konstruk dikatakan reliabel dan memenuhi kriteria lolos uji.

3.4.2.2 Analisis Struktural (*Inner Model*)

Tahap pengujian *Inner model* dilakukan apabila data lolos uji validitas dan reliabilitas. *Inner model* lebih menitik beratkan pada model struktur variabel laten (Ghozali & Latan, 2021). Pengujian model struktural dilakukan dengan nilai R-Square (R^2) yang merupakan pengujian *Goodness-fit model*. R-Square digunakan untuk mengetahui Pengaruh dari variabel independent pada variabel dependen. dengan rincian standar penggunaan Nilai R^2 sebesar 0,67 menunjukkan indikasi kuat, 0,33 menunjukkan bahwa hasil moderat atau sedang, dan 0,19 menunjukkan model penelitian tersebut lemah (Ghozali & Latan, 2021).

3.4.3 Pengujian Hipotesis

Berdasarkan tujuan dari penelitian yang dilakukan maka rancangan pengujian hipotesis untuk membandingkan hasil hubungan antara variabel

independen ke variabel dependen dalam penelitian ini. Penelitian ini diuji menggunakan analisis *Partial Least Square* (PLS).

Besar ukuran yang digunakan dalam penelitian menggunakan perhitungan 5% ($\alpha = 0,05$) dan hasil persamaan regresi dapat dikatakan signifikan nilai *P-value* memiliki nilai lebih kecil sama dengan nilai $\alpha = 0,05$ (Ghozali & Latan, 2021). Sehingga skenario yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

H_a diterima bila nilai *P-value* $< 0,05$ dan arah koefisien regresi sesuai dengan yang dihipotesiskan

H_0 ditolak bila nilai *P-value* $> 0,05$ dan arah koefisien regresi sesuai dengan yang dihipotesiskan

Dengan demikian apabila H_0 diterima maka variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen yang membuat hipotesis terbukti. Begitu juga sebaliknya apabila H_0 ditolak maka menunjukkan variabel independent tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen sehingga hipotesis tidak terbukti.

3.4.4 Hipotesis Operasional

Hipotesis nol (H_0) akan diuji oleh peneliti guna membuktikan bahwa H_0 dapat diterima ataupun tidak dapat diterima dengan didasari hasil penelitian sebelumnya dan hipotesis teoritis, dalam penelitian terdapat Hipotesis nol (H_0) dan Hipotesis alternatif (H_a). Berikut penjelasan terkait Hipotesis:

3.4.4.1 Game-Based Learning

$H_{01}; \beta > 0$: *Game-based learning* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap literasi bisnis

$H_{a1}; \beta \leq 0$: *Game-based learning* tidak memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap literasi bisnis

3.4.4.2 Faktor Lingkungan

$H_{02}; \beta > 0$: Faktor lingkungan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap literasi bisnis

$H_{a2}; \beta \leq 0$: Faktor lingkungan tidak memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap literasi bisnis

3.4.4.3 Motivasi

$H_{03}; \beta > 0$: Motivasi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap literasi bisnis

$H_{a3}; \beta \leq 0$: Motivasi tidak memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap literasi bisnis

3.4.4.3 Literasi bisnis

$H_{04}; \beta > 0$: Literasi Bisnis memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap intensi bisnis

$H_{a4}; \beta \leq 0$: Literasi Bisnis tidak memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap intensi bisnis

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian ini diperoleh data dari para responden mahasiswa aktif di Provinsi D.I. Yogyakarta yang pernah menggunakan MonsoonSIM. Pengumpulan data dilakukan secara daring menggunakan kuesioner melalui platform *google form*. Hasil pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Pengumpulan Data

Keterangan	Jumlah	Persentase
Kuesioner dibagikan	138	100%
Kuesioner Kembali	138	100%
Kuesioner tidak memenuhi syarat	17	12.3%
Kuesioner yang memenuhi syarat	121	87,7%

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Berdasarkan Tabel 4.1 jumlah kuesioner yang dibagikan sebanyak 138 buah, dan kuesioner yang Kembali sama dengan yang dibagikan yaitu 138 buah (100%). Berdasarkan jumlah kuesioner yang diterima terdapat 17 Responden (12.3%) yang tidak memenuhi syarat sebagai responden karena bukan mahasiswa aktif Yogyakarta dan belum pernah menggunakan MonsoonSIM, sehingga data yang dapat diolah sebagai data penelitian adalah 121 responden (87,7%)

4.2 ANALISIS DESKRIPSI KARAKTERISTIK RESPONDEN

Karakteristik responden yang menjadi objek penelitian diklasifikasikan berdasarkan jenis kelamin, usia, mahasiswa aktif, asal perguruan tinggi, program studi, angkatan, dan pernah menggunakan MonsoonSIM

4.2.1 Jenis Kelamin Responden

Hasil penelitian, diperoleh persentase responden berdasarkan jenis Kelamin ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki-Laki	52	43%
Perempuan	69	57%
Jumlah	121	100%

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Berdasarkan Tabel 4.2 mayoritas responden dalam penelitian adalah perempuan. Dibuktikan dari total 121 responden sebanyak 69 responden berjenis kelamin perempuan (57%) dan 52 responden berjenis kelamin laki-laki (43%), sehingga dalam penelitian ini jumlah pengguna MonsoonSIM dan mahasiswa aktif Yogyakarta didominasi oleh perempuan dibandingkan laki-laki.

4.2.2 Usia Responden

Hasil penelitian, diperoleh persentase responden berdasarkan klasifikasi Usia pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Usia Responden

Umur	Jumlah	Persentase
<20	51	42,1%
20-25	68	56,2%
>25	2	1.7%
Kuesioner yang memenuhi syarat	121	100%

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Berdasarkan Tabel 4.3 mayoritas responden dalam penelitian berusia adalah 20-25 tahun dengan jumlah 68 responden (56,2%), kemudian responden berusia <20 tahun dengan jumlah 51 responden (42,1%) dan untuk responden dengan usia >25 tahun sebanyak 2 responden (1,7%). Maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa rata-rata pengguna MonsoonSIM dan Mahasiswa aktif Yogyakarta didominasi oleh mahasiswa berusia 20-25 tahun.

4.2.3 Asal Universitas/Perguruan Tinggi Responden

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh persentase responden berdasarkan asal universitas/ perguruan tinggi ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Pengumpulan Data

Keterangan	Jumlah	Persentase
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta	53	43,8%
Universitas Islam Indonesia	68	56,2%
Kuesioner yang memenuhi syarat	121	100%

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Berdasarkan data yang diperoleh dalam tabel 4.4 responden terdiri dari mahasiswa Universitas Islam Indonesia dengan jumlah 68 responden (56,2%), dan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dengan jumlah 53 (43,8%).

4.4.4 Program Studi Responden Pengguna MonsoonSIM

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh persentase responden berdasarkan Program studi:

Tabel 4. 5 Hasil Pengumpulan Data

Keterangan	Jumlah	Persentase
Akuntansi	112	92,6%
Manajemen	7	5,8%
Informatika	1	0,8%
<i>Master of Business Administration</i>	1	0,8%
Kuesioner yang memenuhi syarat	121	100%

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Data pada Tabel 4.5 menunjukkan bahwa mayoritas responden terdiri dari jurusan akuntansi dengan jumlah 112 responden (92,6%). Selanjutnya responden lain berasal dari program studi manajemen sebanyak 7 orang (5,8%), program studi informatika dengan jumlah 1 responden (0,8%), dan *Master of Business Administration* dengan jumlah 1 responden (0,8%).

4.4.5 Angkatan Responden Yang Menggunakan MonsoonSIM

Hasil penelitian, diperoleh persentase responden berdasarkan angkatan studi di perguruan negeri sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Angkatan Reponden

Angkatan	Jumlah	Persentase
2020	55	45,5%
2019	23	19%
2018	36	29,8%
2017	7	5,8%
Kuesioner yang memenuhi syarat	121	100%

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Hasil pengumpulan data pada Tabel 4.6 menunjukkan mayoritas responden yang mengisi berasal dari angkatan 2020 sebanyak 55 responden (45,5%). Sedangkan angkatan lainnya dari angkatan 2019 sebanyak 23 orang (19%), angkatan 2018 sebanyak 36 responden (29,8%), dan angkatan 2017 sebanyak 7 responden (5,8%).

4.3 ANALISIS DESKRIPTIF

Analisis deskriptif merupakan serangkaian penilaian responden secara deskriptif pada variabel penelitian yang terdiri dari *Game-Based Learning*, faktor lingkungan, motivasi berwirausaha, literasi bisnis, dan intensi bisnis. Pada penelitian analisis dilakukan pada 121 Responden pada pengguna MonsoonSIM dan mahasiswa aktif Yogyakarta. Skala penilaian terhadap variabel diukur menggunakan 4 skala likert diukur dengan keterangan nilai 1 (sangat tidak setuju), 2 (Tidak setuju), 3 (setuju), 4 (Sangat setuju).

Berikut deskripsi penilaian responden terhadap setiap item variabel yang diperoleh dari perhitungan interval sebagai berikut:

Skor penilaian terendah: 1

Skor penilaian tertinggi: 4

$$\text{Interval} = \frac{4-1}{4} = 0,75$$

Sehingga diperoleh persepsi sebagai berikut ini :

Tabel 4. 7 Interval Penilaian

Interval	Kategori
1,00 – 1,75	Sangat Tidak Setuju
1,76 – 2,50	Tidak Setuju
2,51 – 3,25	Setuju
3,26 – 4,00	Sangat Setuju

4.3.1 Hasil Analisis Statistik Deskriptif variabel penelitian

Tabel 4. 8 Hasil Analisis Statistik

Keterangan	n	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Dev.
<i>Game-Based Learning</i>	121	2	4	3,605	0,549
Motivasi Berwirausaha	121	1	4	3,539	0,581
Faktor Lingkungan	121	1	4	2,866	0,898
Literasi Bisnis	121	1	4	3,486	0,625
Intensi Bisnis	121	1	4	3,331	0,746

Sumber: Hasil Penelitian, 2022.

Pada Tabel 4.8 menunjukkan hasil dari analisis statistik deskriptif variabel pada penelitian yang dilakukan. Berdasarkan tabel tersebut, kesimpulan yang didapatkan dari hasil analisis tiap variabel yaitu:

1. Variabel *Game-Based Learning* memiliki nilai minimum 2 dengan nilai maksimum sebesar 4. Pada variabel *Game-Based Learning* nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,605, berdasarkan dari nilai rata-rata indikator tersebut termasuk dalam nilai interval sangat setuju, dimana menunjukkan bahwa responden sangat setuju dengan pertanyaan tentang *Game Based Learning* sesuai dengan tabel 4.7 interval penilaian. Pada variabel *Game-Based Learning* memiliki nilai standar deviasi sebesar 0,549 menunjukkan ukuran penyebaran dari variabel *Game-Based Learning* meningkatkan kompetensi sebesar 0,549 dari 121 responden.
2. Variabel Motivasi Berwirausaha memiliki nilai minimum 1 dengan nilai maksimum sebesar 4. Berdasarkan tabel 4.8 terdapat nilai rata-rata (*mean*)

variabel sebesar 3,539, berdasarkan nilai *mean* variabel motivasi berwirausaha memasuki kategori interval sangat setuju dengan pertanyaan tentang motivasi wirausaha sesuai dengan tabel 4.7 interval penilaian. Pada variabel motivasi berwirausaha diketahui memiliki nilai standar deviasi sebesar 0,581 maka dapat disimpulkan bahwa ukuran penyebaran dari variabel motivasi berwirausaha sebesar 0,581 dari 121 responden.

3. Variabel faktor lingkungan memiliki nilai minimum sebesar 1 dengan nilai maksimum sebesar 4. Berdasarkan tabel 4.8 nilai rata-rata atau *mean* dari variabel faktor lingkungan sebesar 2,866, sehingga variabel faktor lingkungan masuk dalam kategori interval setuju sesuai dengan kategori interval pada tabel 4.7. Variabel faktor lingkungan memiliki nilai standar deviasi sebesar 0,898 sehingga menunjukkan bahwa ukuran penyebaran variabel faktor lingkungan sebesar 0,898 dari 121 responden.
4. Variabel literasi bisnis memiliki nilai minimum sebesar 1 dan nilai maksimum 4. Berdasarkan tabel 4.8 variabel literasi bisnis memiliki nilai rata-rata atau *mean* sebesar 3,486 sehingga masuk kedalam kategori interval sangat setuju berdasarkan tabel penilaian 4.7. Variabel literasi bisnis memiliki nilai standar deviasi sebesar 0,625 sehingga menunjukkan bahwa ukuran penyebaran variabel literasi bisnis sebesar 0,625 dari 121 responden.
5. Variabel intensi bisnis memiliki nilai minimum sebesar 1 dengan nilai maksimum sebesar 4 dan nilai rata-rata atau *mean* sebesar 3,331 sehingga variabel intensi bisnis dikategorikan pada interval sangat setuju sesuai dengan tabel 4.7 interval penilaian. Pada variabel intensi bisnis memiliki nilai

standar deviasi sebesar 0,746 sehingga menunjukkan ukuran penyebaran dari variabel intensi bisnis sebesar 0,746 dari 121 responden.

4.4 ANALISIS KUANTITATIF

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis *Partial Least Square* (PLS). Metode pengujian ini merupakan salah satu alternatif dari *Structural Equation Modelling* (SEM) menggunakan *Variance*. Program yang digunakan smartPLS 3.0 Tahap-tahapan pengujian yang dilakukan dalam pengolahan data dengan menggunakan PLS adalah sebagai berikut:

4.4.1 Hasil Uji Model Pengukuran (*Outer Model*)

Uji model pengukuran (*Outer Model*) bertujuan untuk menilai tingkat validitas dan reliabilitas dari penelitian yang dilakukan. Pengujian dilakukan menggunakan dua model pengujian yaitu uji validitas dan reliabilitas.

4.4.1.1 Validitas Konvergen (*Convergent Validity*)

Uji validitas konvergen bertujuan memastikan setiap indikator item kuesioner dalam penelitian valid atau tidak valid. Penelitian menggunakan 24 item kuesioner. Uji validitas konvergen dilakukan untuk menilai Loading Faktor dan Average Variance Extracted (AVE). Nilai yang disyaratkan untuk lulus uji validitas konvergen adalah nilai *loading factor* harus lebih besar dari 0,7 dan nilai Average Variance Extracted (AVE) diatas 0,5. Adapun perhitungan menggunakan metode PLS menghasilkan *loading factor* sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Outer Loadings

Variabel	Kode Item	Loading Factor
<i>Game-Based Learning</i> (GBL)	GBL1	0,802
	GBL2	0,676
	GBL3	0,723
	GBL4	0,744
	GBL5	0,790
Motivasi Wirausaha (MW)	MW1	0,809
	MW2	0,648
	MW3	0,715
	MW4	0,750
	MW5	0,677
Faktor Lingkungan (FL)	FL1	0,818
	FL2	0,568
	FL3	0,817
	FL4	0,801
Literasi Bisnis (LB)	LB1	0,839
	LB2	0,808
	LB3	0,819
	LB4	0,819
	LB5	0,852
	LB6	0,784

Intensi Bisnis (IB)	IB1	0,781
	IB2	0,773
	IB3	0,840
	IB4	0,816

Sumber: Hasil Penelitian, 2022.

Berdasarkan Tabel 4.9 menunjukkan hasil pengujian menggunakan SmartPLS, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa *loading factor* yang rendah dari 0,7. Hal tersebut menunjukkan bahwa beberapa indikator dianggap tidak valid. Maka dari itu, peneliti melakukan *drop* atau menjatuhkan item indikator pada kuesioner yang tidak memenuhi syarat atau tidak valid pada pengolahan *loading factor*, hal ini dikarenakan agar semua item cocok dengan masing-masing faktor dan memiliki nilai *loading factor* > 0,7, seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 10 Outer Loadings Setelah Item Dihapus

Variabel	Kode Item	Loading Factor
<i>Game-Based Learning</i> (GBL)	GBL1	0,802
	GBL3	0,723
	GBL4	0,744
	GBL5	0,790
Motivasi Wirausaha (MW)	MW1	0,809
	MW3	0,715
	MW4	0,750

Faktor Lingkungan (FL)	FL1	0,818
	FL3	0,817
	FL4	0,801
Literasi Bisnis (LB)	LB1	0,839
	LB2	0,808
	LB3	0,819
	LB4	0,819
	LB5	0,852
	LB6	0,784
Intensi Bisnis (IB)	IB1	0,781
	IB2	0,773
	IB3	0,840
	IB4	0,816

Sumber: Hasil Penelitian, 2022.

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa setelah melakukan *drop item* atau menjatuhkan item pada variabel *Game-Based Learning*, Motivasi Wirausaha, dan Faktor Lingkungan, maka nilai *loading factor* pada semua item pertanyaan dari seluruh variabel penelitian sudah menunjukkan nilai di atas nilai yang disyaratkan yaitu sebesar 0,7. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa seluruh item pertanyaan dari seluruh variabel dapat digunakan karena data sudah memenuhi uji validitas atau valid pada pengujian salah satu uji validitas.

Tabel 4. 11 Hasil Uji Nilai AVE

Variabel	AVE	Keterangan
<i>Game-Based Learning</i>	0,617	Valid
Motivasi Wirausaha	0,636	Valid
Faktor Lingkungan	0,679	Valid
Literasi Bisnis	0,674	Valid
Intensi Bisnis	0,645	Valid

Sumber: Hasil Penelitian, 2022.

Berdasarkan Tabel 4.11 Hasil uji nilai AVE pada variabel *Game-Based Learning*, Motivasi Wirausaha, Faktor Lingkungan, Literasi Bisnis, dan Intensi Bisnis memiliki nilai AVE di atas yang disyaratkan yaitu 0,5, sehingga dapat menunjukkan bahwa seluruh konstruk memenuhi persyaratan untuk lulus pada uji validitas konvergen atau dianggap valid.

4.4.1.2 Validitas Diskriminan (Discriminant Validity)

Selain melakukan uji validitas konvergen, untuk mengetahui validitas dari konstruk penelitian dapat dilakukan dengan uji validitas diskriminan. Model uji ini dilakukan dengan membandingkan nilai akar kuadrat dari AVE (*Average Variance Extracted*) setiap konstruksi dengan korelasi konstruk lainnya. Apabila nilai AVE lebih besar dari korelasi setiap konstruk lainnya maka data penelitian dikatakan memiliki validitas diskriminan yang baik.

Tabel 4. 12 Hasil Uji Nilai AVE Kuadrat

Variabel	AVE	Akar Kuadrat AVE
<i>Game-Based Learning</i>	0,617	0,785
Motivasi Wirausaha	0,636	0,797
Faktor Lingkungan	0,679	0,824
Literasi Bisnis	0,674	0,821
Intensi Bisnis	0,645	0,803

Sumber: Hasil Penelitian, 2022.

Tabel 4. 13 Latent Variable Correlations

	FL	GBL	IB	LB	MW
FL	0,824				
GBL	0,177	0,785			
IB	0,238	0,416	0,803		
LB	0,134	0,756	0,439	0,821	
MW	0,291	0,436	0,649	0,478	0,797

Sumber: Hasil Penelitian, 2022.

Berdasarkan Tabel 4.12 dan Tabel 4.13 hasil yang dapat disimpulkan bahwa nilai dari akar AVE untuk seluruh konstruk lebih besar dari korelasi antara konstruk dan konstruk lainnya. Sebagai salah satu contoh dalam variabel LB (Literasi bisnis) mempunyai nilai akar AVE sebesar 0,821. Nilai yang dimiliki variabel LB lebih besar dari pada nilai korelasi yang dimiliki oleh variabel LB ke FL (Faktor Lingkungan) dengan nilai 0,134; LB ke GBL (*Game-Based Learning*) sebesar 0,756; MB ke IB

(Intensi Bisnis) dengan nilai 0,439. Hal tersebut juga terdapat pada penjelasan pada hasil nilai akar AVE untuk variabel yang lainnya. Seluruhnya lebih besar dari nilai koefisien korelasi antar variabel.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan konstruk variabel *Game-Based Learning*, Faktor Lingkungan, Motivasi Wirausaha, Literasi Bisnis, dan Intensi Bisnis dapat dinyatakan valid karena nilai kuadrat AVE tiap variabel bernilai > koefisien Korelasinya, sehingga variabel memiliki nilai validitas diskriminan tinggi dan valid.

4.4.1.3 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan nilai *composite reliability* untuk menguji nilai dari reliabilitas pada setiap indikator tiap variabel. Uji reliabilitas dengan *composite reliability* di atas dapat diperkuat dengan menggunakan nilai *Cronbach alpha*. Nilai uji reliabilitas untuk *Cronbach alpha* dan *composite reliability* memiliki batas syarat nilai 0,70 (Ghozali & Latan, 2021). Berikut nilai masing-masing variabel dalam penelitian berdasarkan nilai *composite reliability*:

Tabel 4. 14 Uji Reliabilitas

Konstruk	Composite Reliability	Cronbach's Alpha	Kriteria	Kriteria
<i>Game-Based Learning</i> (GBL)	0,865	0,792	0,7	Reliabel
Motivasi Wirausaha (MW)	0,840	0,717	0,7	Reliabel

Faktor Lingkungan (FL)	0,864	0,769	0,7	Reliabel
Literasi Bisnis (LB)	0,925	0,903	0,7	Reliabel
Intensi Bisnis (IB)	0,879	0,820	0,7	Reliabel

Sumber: Hasil Penelitian, 2022.

Berdasarkan tabel 4.14 diketahui bahwa nilai *composite reliability* dan *Cronbach's Alpha* pada setiap variabel penelitian memiliki nilai $> 0,7$. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil menunjukkan variabel penelitian telah memenuhi syarat dari *composite reliability* dan *Cronbach's Alpha*. Sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh variabel memiliki tingkat reliabilitas tinggi.

4.4.2 Hasil Uji Model Struktural (*inner Model*)

Tahap uji model structural (*inner model*) dilakukan setelah model yang diterima memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Uji model structural (*inner Model*) diketahui dengan melihat nilai *R-Square (Goodness-fit Model)*, kemudian mengetahui signifikansi Pengaruh antar konstruk penelitian dengan melihat pada *path coefficient*.

4.4.2.1 Goodness-fit Model

Tabel 4. 15 *R-Square*

Konstruk	<i>R-Square</i>
Literasi Bisnis	0,572
Intensi Bisnis	0,445

Sumber: Hasil Penelitian, 2022.

Berdasarkan hasil tabel 4.15 dapat diketahui bahwa nilai *R-Square* pada variabel literasi bisnis dengan nilai sebesar 0,572 dan variabel intensi bisnis dengan nilai 0,445. Berdasarkan nilai tersebut dapat diartikan bahwa setiap variabel independen dapat menjelaskan Pengaruh pada variabel *intervening* pada penelitian yaitu literasi bisnis sebesar 57,2%. Sedangkan sisanya senilai 42,8% dijelaskan oleh faktor lain yang berada di luar model dalam penelitian yang dilakukan ini.

Selanjutnya variabel literasi bisnis dapat menjelaskan variabel dependen dalam penelitian ini yaitu intensi bisnis sebesar 44,5%. Sedangkan sisanya sebesar 55,5% dijelaskan oleh faktor lain yang berada diluar model penelitian ini.

4.4.2.2 Pengujian Hipotesis dan Pembahasan

Pengujian hipotesis dan pembahasan dilakukan berdasarkan data yang dapat digunakan dan telah diuji hubungan antar variabelnya. Uji hipotesis pada penelitian dilakukan dengan melihat nilai dari *original sample* dan nilai dari *p-value*. Nilai *p-value* < 0,05 serta arah koefisien regresi sebagaimana yang dihipotesiskan, sehingga hasil penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 16 Hasil Path Coefficients

Hipotesis	Path	<i>Original sample (O)</i>	P-Value	Keterangan
H1	GBL→LB	0,756	0,000	Diterima
H2	FL→IB	0,054	0,414	Tidak Diterima
H3	MW→IB	0,554	0,000	Diterima

H4	LB→IB	0,166	0,088	Tidak Diterima
----	-------	-------	-------	----------------

Sumber: Hasil Penelitian, 2022.

1. Pengujian Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama dalam penelitian ini menyatakan bahwa *Game-Based Learning* berpengaruh positif terhadap literasi bisnis. Hasil pengujian pada tabel 4.16 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel *Game-Based Learning* dan literasi bisnis memiliki nilai *original sample* bertanda positif sebesar 0,756 menunjukkan bahwa sesuai dengan arah yang dihipotesiskan dan nilai *p-value* sebesar 0,000 sehingga nilai *p-value* menunjukkan nilai yang lebih kecil dari tingkat signifikansi sebesar 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Game-Based Learning* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap literasi bisnis, sehingga pernyataan hipotesis pertama (H1) yang menyatakan bahwa ***Game-Based Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap literasi bisnis diterima.**

Hasil pengaruh positif dan signifikan ini sesuai dengan temuan penelitian oleh (Joella et al., 2020) yang menemukan bahwa terdapat respon positif terhadap metode pembelajaran berbasis game yang dikembangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengguna merasa puas dan memperoleh manfaat dari adanya game yang dikembangkan sehingga dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran proses bisnis yang baik. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan

dengan temuan oleh (Burhanudin et al., 2021) yang membuktikan bahwa MoonsoonSIM menjadi salah satu kaedah pendidikan yang inovatif dan berkesan dalam upaya meningkatkan pengetahuan pengguna simulasi konsep ERP dan konsep bisnis.

2. Pengujian Hipotesis kedua

Hipotesis kedua dalam penelitian ini menyatakan bahwa faktor lingkungan berpengaruh positif terhadap literasi bisnis. Hasil pengujian pada tabel 4.16 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel faktor lingkungan dan intensi bisnis memiliki nilai *original sample* bertanda positif sebesar 0,054 sehingga sesuai dengan arah yang dihipotesiskan namun nilai *p-value* sebesar 0,414 menunjukkan nilai yang lebih besar dari tingkat signifikansi sebesar 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa faktor lingkungan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap literasi bisnis, sehingga pernyataan hipotesis kedua (H2) yang menyatakan bahwa faktor lingkungan tidak memiliki pengaruh terhadap literasi bisnis tidak diterima.

Hasil tidak signifikan ini dapat terjadi dikarenakan terdapat perbedaan latar belakang pada perilaku masing – masing individu yang mempengaruhi keinginan seseorang dalam memulai dan melakukan sebuah bisnis atau berwirausaha. Hal ini menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini kurang dapat memanfaatkan kesempatan yang dapat dikembangkan dari adanya pengaruh positif yang terdapat di lingkungan sekitar. Hasil penelitian ini bertentangan dengan temuan

penelitian oleh (Agusmiati & Wahyudin, 2018) yang menemukan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara lingkungan keluarga terhadap intensi bisnis.

3. Pengujian Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini menyatakan bahwa motivasi berwirausaha memiliki pengaruh positif terhadap intensi bisnis. Hasil pengujian yang dirangkum dari tabel 4.16 menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara variabel motivasi berwirausaha dengan intensi bisnis. Hasil ini ditunjukkan dengan nilai *original sample* bertanda positif sebesar 0,554 sehingga sesuai dengan arah yang dihipotesiskan dan nilai *p-value* sebesar 0,000 menunjukkan nilai yang lebih kecil dari tingkat signifikansi sebesar 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi berwirausaha berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap intensi bisnis, sehingga pernyataan hipotesis ketiga (H3) yang menyatakan bahwa motivasi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap literasi bisnis diterima.

Hasil pengaruh positif ini menunjukkan bahwa motivasi seseorang dalam berwirausaha sangat menentukan tingkat intensi bisnis setiap individu. Semakin tinggi pemahaman mengenai kewirausahaan yang dimiliki, maka akan meningkatkan motivasi berwirausaha sehingga intensi bisnis semakin baik ((Wirananda et al., 2016). Temuan positif dan signifikan antara motivasi berwirausaha dan intensi bisnis

sejalan dengan penelitian oleh (Elfandi et al., 2021) yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara motivasi berwirausaha terhadap intensi bisnis pada mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi motivasi seseorang dalam berwirausaha maka akan meningkatkan intensi bisnisnya.

4. Pengujian Hipotesis Keempat

Hipotesis keempat dalam penelitian menyatakan bahwa literasi bisnis tidak berpengaruh secara signifikan terhadap intensi bisnis. Hasil pengujian yang terlampir pada tabel 4.16 menunjukkan hubungan yang tidak signifikan antara literasi bisnis dengan intensi bisnis. Hasil ini diperoleh dari nilai *original sample* yang menunjukkan nilai sebesar 0,166 sehingga sesuai dengan arah yang dihipotesiskan namun nilai p-value sebesar 0,088 menunjukkan nilai yang lebih besar dari tingkat signifikansi sebesar 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa literasi bisnis atau berwirausaha tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap intensi bisnis, sehingga pernyataan hipotesis ke (H4) tidak diterima.

Hasil tidak signifikan ini menunjukkan bahwa pemahaman pengetahuan dan kemampuan pengelolaan informasi terkait keterampilan dalam bidang bisnis yang dimiliki oleh responden belum dapat meningkatkan keinginan seseorang untuk memulai sebuah bisnis

atau berwirausaha. Hal ini dapat terjadi karena belum adanya keyakinan yang kuat antara kemampuan, pengetahuan, dan kesadaran yang dimiliki dalam memulai sebuah bisnis. Sehingga, hal ini dapat menjadi penghambat seseorang dalam memulai sebuah bisnis atau berwirausaha. Hasil tidak signifikan ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yaghoubi Farani et al., 2017) yang menemukan hubungan positif antara literasi bisnis dengan intensi berwirausaha. Dengan demikian, lembaga pendidikan perlu melakukan inisiatif untuk mempromosikan literasi bisnis yang dapat memunculkan intensi bisnis mahasiswa. Selain itu, sebagai mahasiswa perlu meningkatkan kesadaran dan pengetahuan mengenai pentingnya pemahaman berwirausaha, termasuk keberanian untuk memulainya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengujian dan analisis data yang dilaksanakan, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Pengujian hipotesis dalam penelitian membuktikan bahwa *Game-based learning* berpengaruh Positif terhadap literasi bisnis mahasiswa. Hal ini menunjukkan pembelajaran dengan menerapkan metode *Game-Based*

Learning atau pembelajaran berbasis game dapat memudahkan mahasiswa meningkatkan literasi bisnis.

2. Pengujian hipotesis dalam penelitian membuktikan bahwa Lingkungan tidak berpengaruh positif terhadap intensi berwirausaha. Hal ini berarti menunjukkan terdapat perbedaan latar belakang setiap individu yang menyebabkan perbedaan perilaku seseorang untuk memulai sebuah bisnis atau berwirausaha.
3. Pengujian hipotesis dalam penelitian membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif motivasi berwirausaha terhadap intensi berwirausaha. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi seseorang menekuni suatu hal dalam hal ini menekuni berbisnis menentukan tingkat intensi bisnis atau keinginan dalam berwirausaha yang dimiliki seorang individu itu sendiri.
4. Pengujian hipotesis dalam penelitian membuktikan bahwa literasi bisnis tidak berpengaruh positif dengan intensi berwirausaha. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas pemahaman dan kemampuan mengelola informasi yang dimiliki setiap individu belum tentu dapat memunculkan keinginan untuk melakukan kegiatan bisnis atau wirausaha secara langsung.

5.2 KETERBATASAN PENELITIAN.

Dalam melakukan penelitian, peneliti menyadari terdapat kesulitan dan keterbatasan yang ditemui yang mungkin dapat mempengaruhi hasil penelitian yang dilakukan, harapan peneliti kepada peneliti selanjutnya dapat memperbaiki keterbatasan dari penelitian. Berikut keterbatasan yang dialami oleh peneliti:

1. Keterbatasan ditemui pada metode pengumpulan data menggunakan metode survey melalui kuesioner *online* yang dilakukan dengan mengisi angket secara langsung oleh responden. Metode tersebut memiliki kelemahan dalam pengambilan data yaitu responden tidak serius atau tidak memberikan jawaban sesuai dengan keadaan. Peneliti juga tidak dapat melakukan kontrol kepada responden dalam pengisian kuesioner.
2. Pada penelitian ini, variabel penelitian hanya terbatas pada variabel yang terhubung dengan variabel dependen, sehingga masih terdapat kemungkinan terdapat variabel pendukung lain yang bisa digunakan untuk mendukung variabel dependen.

5.3 IMPLIKASI PENELITIAN

Hasil penelitian ini memberikan implikasi kebijakan bagi lembaga pendidikan untuk dapat meningkatkan pembelajaran dengan menerapkan (*Game-Based Learning*). Melalui pembelajaran yang menyenangkan, maka mahasiswa dapat dengan mudah menyerap informasi dan pengetahuan sehingga dapat meningkatkan pemahaman secara lebih mendalam. Hal ini nantinya akan menjadi bekal bagi mahasiswa untuk dapat melihat kondisi sesungguhnya dunia luar dengan menggunakan simulasi.

Pembelajaran berbasis game diharapkan akan meningkatkan kesadaran mahasiswa sehingga dapat mengubah kebiasaan perilaku di kalangan mahasiswa untuk membuat lapangan pekerjaan baru dengan tujuan untuk menciptakan dan mengimplementasikan ilmu yang didapatkan.

5.4 SARAN

Berdasarkan hasil, kesimpulan, dan keterbatasan dalam penelitian, sebagai salah satu pengembangan studi dengan topik yang sesuai dan relevan selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya. Dengan mempertimbangkan keterbatasan penelitian ini maka diajukan saran sebagai berikut:

1. Penelitian di masa mendatang diharapkan dapat memiliki waktu dan kesempatan yang lebih luas dalam melakukan penelitian sehingga pengumpulan data dapat menggunakan metode gabungan yaitu mengumpulkan data kuesioner (kuantitatif) dan melalui wawancara (kualitatif), sehingga akan memberikan hasil penelitian yang lebih spesifik dan sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya.
2. Penelitian di masa yang akan datang diharapkan dapat mengembangkan konstruk penelitian yang dapat mempengaruhi variabel dependen seperti *self-efficacy*, *facilitating conditions*, *attitude*, persepsi kemudahan, dan persepsi kegunaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham H. Maslow. (2018). *A Theory of Human Motivation by Abraham H. Maslow (1942)* (A. H. Maslow, Ed.; Vol. 208). Cambridge University. <https://www.cambridge.org/core/journals/the-british-journal-of-psychiatry>
- Agusmiati, D., & Wahyudin, A. (2018). *MINAT BERWIRAUSAHA DENGAN SELF EFFICACY SEBAGAI VARIABEL MODERATING*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>
- Ajzen, I. (2012). The theory of planned behavior. In *Handbook of Theories of Social Psychology: Volume 1* (pp. 438–459). SAGE Publications Inc. <https://doi.org/10.4135/9781446249215.n22>
- Azisah, N., Pontoh, G. T., & Achyar Ibrahim, M. (2021). *Game Simulasi Bisnis dan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran ERP*.
- Burhanudin, Y. S., Shah Kassim, M., Khair, Z., & Abdullah, M. (2021). Keberkesanan Permainan Simulasi Perniagaan Dalam Kalangan Pelajar UTM. In *Innovative Teaching and Learning Journal* (Vol. 5, Issue 1).
- Elfandi, A., Yohana, C., & Fadillah Fidhyallah, N. (2021). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Intensi Berwirausaha pada Mahasiswa Universitas di Jakarta* (Vol. 2, Issue 1).
- Ghozali, I., & Latan, H. (2021). *Partial Least Squares Konsep, Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0*.
- Hidayat, N. M. A. A. (2017). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI MAHASISWA MENJADI ENTREPRENEUR SYARIAH*. 3(1), 403–417.
- Hwang, M., & Cruthirds, K. (2017). Impact of an ERP simulation game on online learning. *International Journal of Management Education*, 15(1), 60–66. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2017.01.004>
- Ibrahim, Z., Abdullah, F., & Ismail, A. (2016). International Business Competence and Small and Medium Enterprises. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 224, 393–400. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.05.402>
- Joella, J., Yulia, Y., & Handoyo, A. (2020). Business Process Simulation Game as a Business Process Learning Tool for Retail Companies. *International Journal of Industrial Research and Applied Engineering*, 5(2). <https://doi.org/10.9744/jirae.5.2.33-40>
- Klaus, H., Rosemann, M., & Gable, G. G. (2000). What is ERP? In *Information Systems Frontiers* (Vol. 2, Issue 2).

- Krath, J., Schürmann, L., & von Korfflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games, and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>
- Lim, D., & Rubasundram, G. A. (2018). *Disruption in teaching & learning: experiential learning and gamification in practice*. In *Electronic Journal of Business & Management* (Vol. 1).
- M. N. Duka, C. F. D. S. D. R. A. G. (2021). Business Simulation, Student Competency, And Learning Outcomes. *Jurnal Manajemen*, 25(1), 160. <https://doi.org/10.24912/jm.v25i1.709>
- Mila Vernia, D. (2018). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI INTENSI BERWIRUSAHA SISWA KELAS XI SMK MITRA BAKTI HUSADA BEKASI. In *Lectura: Jurnal Pendidikan* (Vol. 9, Issue 2).
- Ng, Y. H., Lai, S. P., Su, Z. P., Yap, J. Y., Teoh, H. Q., & Lee, H. (2017). Factors influencing accounting students' career paths. *Journal of Management Development*, 36(3), 319–329. <https://doi.org/10.1108/JMD-11-2015-0169>
- Putu, N. G., Wijayanti, P., Ekonomi, F., & Bisnis, D. (2016). *PERBANDINGAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI INTENSI BERWIRUSAHA MAHASISWA FEB UNUD DAN MAHASISWA FEB UNDIKNAS*. 5(3), 1862–1712.
- Rubasundram, G. A. (2018). The gamification of ERP-A value creation tool for educators. In *Electronic Journal of Business & Management* (Vol. 1).
- Solesvik, M. Z., Westhead, P., Kolvereid, L., & Matlay, H. (2012). Student intentions to become self-employed: The Ukrainian context. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, 19(3), 441–460. <https://doi.org/10.1108/14626001211250153>
- Wirananda, M., Kusuma, A., Gde, I., & Warmika, K. (2016). *ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI INTENSI BERWIRUSAHA PADA MAHASISWA SI FEB UNUD*. 5(1), 678–705.
- Yaghoubi Farani, A., Karimi, S., & Motaghd, M. (2017). The role of entrepreneurial knowledge as a competence in shaping Iranian students' career intentions to start a new digital business. *European Journal of Training and Development*, 41(1), 83–100. <https://doi.org/10.1108/EJTD-07-2016-0054>
- Yi, S., & Duval-Couetil, N. (2021). *Standards for Evaluating Impact in Entrepreneurship Education Research: Using a Descriptive Validity Framework to Enhance Methodological Rigor and Transparency*

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP

LITERASI BISNIS

Assalamualaikum wr.wb

Perkenalkan, peneliti Gilang Fakhri Listyawan, mahasiswa Program Studi Akuntansi Tingkat akhir Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Sehubungan dengan kewajiban untuk menyelesaikan penelitian guna menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis game terhadap literasi bisnis” dari penggunaan MonsoonSIM sebagai *platform* pembelajaran berbasis game. selaku peneliti mengharapkan ketersediaan saudara/i untuk menjadi responden dalam penelitian ini dengan mengisi kuesioner berikut. Kriteria Responden:

- a) Mahasiswa Aktif angkatan 2017 – 2021
- b) Mahasiswa Yogyakarta yang pernah menggunakan MonsoonSIM

Peneliti Menyadari sepenuhnya dalam pengisian akan membutuhkan waktu Saudara/i. Namun demikian dengan segala kerendahan hati peneliti memohon kepada Saudara/i. berkenan meluangkan waktu untuk pengisian kuesioner ini. Kerahasiaan Saudara/I sepenuhnya dijamin dan hanya digunakan sebagai kepentingan penelitian dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi.

Atas ketersediaan dan bantuan Saudara/I saya mengucapkan terimakasih

BAGIAN 1

Pada bagian ini berupa identitas dari responden, Berilah tanda (✓) pada jawaban saudara/I dan jawab sesuai dengan sebenar benarnya

○ IDENTITAS RESPONDEN

1. Alamat Email

2. Nama Responden (boleh inisial)

3. Jenis Kelamin

4. Usia

- <20
- 20-25
- >25

5. Apakah anda mahasiswa aktif perguruan tinggi di Daerah Istimewa

Yogyakarta?

- Ya
- Tidak

6. Asal Perguruan Tinggi

- Universitas Islam Indonesia
- Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
- Lainnya (_____)

7. Program Studi

8. Angkatan

- 2017
- 2018
- 2019
- 2020
- 2021

9. Apakah saudara/i Pernah menggunakan MonsoonSIM ?

- YA
- TIDAK

10. Nomor HP aktif (Guna keperluan Hadiah berupa gopay/ovo/dll)

BAGIAN 2

Pada bagian ini berupa pertanyaan dasar pengukuran variabel dalam penelitian:

Petunjuk dalam pengisian Kuesioner

Dalam setiap indikator pertanyaan dalam penelitian. Cukup memberikan tanda (✓) pada jawaban saudara/i pada kolom dengan keadaan saudara/i

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak setuju

S : Setuju

SS : Sangat setuju

--

Pertanyaan Variabel Independen

○ Variabel *Game-Based Learning*

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1	MonsoonSIM merupakan aplikasi berbasis game yang cocok untuk pembelajaran.				
2	Pembelajaran berbasis game dengan MonsoonSIM menjadikan proses pembelajaran bisnis lebih menarik dan menyenangkan				
3	Pembelajaran berbasis game menggunakan MonsoonSIM memberikan peran/role pada peserta sehingga meningkatkan efektifitas pembelajaran proses bisnis				
4	Pembelajaran berbasis game menggunakan MonsoonSIM merupakan pembelajaran berbasis pengalaman				

	sehingga meningkatkan kemampuan mengambil keputusan berbasis data.				
5	Pembelajaran berbasis game menggunakan MonsoonSIM membangun komunikasi dan kerjasama kelompok sehingga kemampuan berpikir kritis meningkat.				

Sumber (Hwang & Cruthirds, 2017), (Joella et al., 2020), dan (Burhanudin et al., 2021)

- Variabel Motivasi wirausaha

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1	Saya merasa memiliki peluang mewujudkan ide saya dengan berwirausaha				
2	Dengan berwirausaha saya dapat menciptakan sesuatu untuk diri saya sendiri				
3	Dengan berwirausaha saya dapat memberikan kontribusi pada masyarakat				
4	Saya merasa menjadi seorang wirausaha memiliki kebebasan dalam bekerja				

5	Berwirausaha membuat saya memiliki fleksibilitas waktu				
---	--	--	--	--	--

Sumber: (Elfandi et al., 2021).

- Variabel Faktor Lingkungan

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1	Lingkungan keluarga saya banyak yang berwirausaha				
2	Keluarga saya memiliki pengaruh tinggi dalam pemilihan karir saya				
3	Masyarakat sekitar saya banyak yang berwirausaha				
4	Masyarakat disekitar saya memberikan dukungan kuat untuk berwirausaha				

Sumber: (Ng et al., 2017).

Pertanyaan Variabel dependen

- Variabel Literasi Bisnis

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1	Saya memahami cara memenuhi tujuan bisnis setelah menjalankan MonsoonSIM				

2	Saya mampu memahami proses bisnis setelah menjalankan MonsoonSIM				
3	Pemahaman bisnis saya meningkat setelah menjalankan MonsoonSIM				
4	Saya memahami cara manajer untuk mencapai tujuan dan sasaran yang ditetapkan setelah menjalankan MonsoonSIM				
5	Saya memahami tentang potensi bisnis untuk berkembang setelah menjalankan MonsoonSIM				
6	Saya memiliki kemampuan dalam mengelola bisnis dengan baik setelah menjalankan MonsoonSIM				

Sumber (Ibrahim et al., 2016)

○ **Variabel Intensi Berwirausaha**

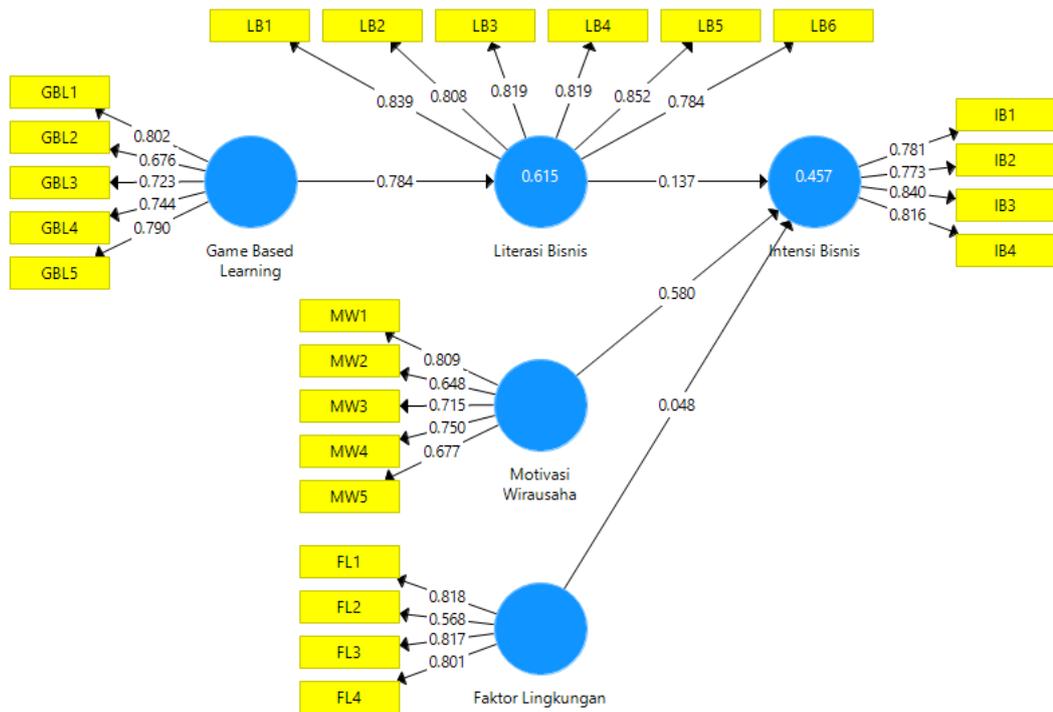
No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1	Saya memiliki niat memulai usaha setelah memahami <i>Business process knowledge</i> setelah menjalankan MonsoonSIM				

2	Saya memiliki rencana untuk memulai usaha setelah memahami Business process knowledge pada saat mempelajari MonsoonSIM				
3	Saya akan memilih karir sebagai wirausahawan untuk kedepannya				
4	Saya merasa dapat memulai usaha saya sendiri dalam waktu beberapa tahun mendatang setelah menjalankan MonsoonSIM				

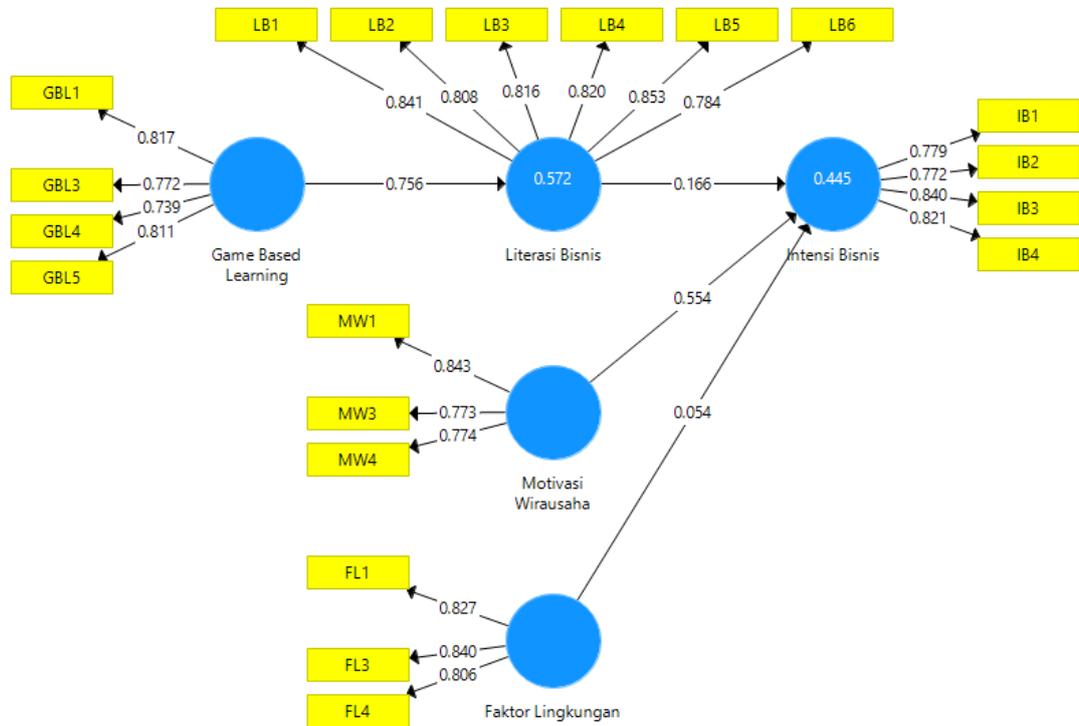
Sumber: (Elfandi et al., 2021)

Lampiran 2 Hasil Analisis Data

OUTPUT MODEL PENGUKURAN SEBELUM *DROPPING*



OUTPUT MODEL PENGUKURAN SETELAH DROPPING



OUTER LOADING SEBELUM *DROPPING*

	Faktor Lingkungan	Game Based Learning	Intensi Bisnis	Literasi Bisnis_	Motivasi Wirausaha_
FL1	0,818				
FL2	0,568				
FL3	0,817				
FL4	0,801				
GBL1		0,802			
GBL2		0,676			
GBL3		0,723			
GBL4		0,744			
GBL5		0,790			
IB1			0,781		
IB2			0,773		
IB3			0,840		
IB4			0,816		
LB1				0,839	
LB2				0,808	
LB3				0,819	
LB4				0,819	
LB5				0,852	
LB6				0,784	
MW1					0,809
MW2					0,648
MW3					0,715
MW4					0,750
MW5					0,677

OUTER LOADING SETELAH *DROPPING*

	Faktor Lingkungan	Game Based Learning	Intensi Bisnis	Literasi Bisnis_	Motivasi Wirausaha_
FL1	0,827				
FL3	0,840				
FL4	0,806				
GBL1		0,817			
GBL3		0,772			
GBL4		0,739			
GBL5		0,811			
IB1			0,779		
IB2			0,772		
IB3			0,840		
IB4			0,821		
LB1				0,841	
LB2				0,808	
LB3				0,816	
LB4				0,820	
LB5				0,853	
LB6				0,784	
MW1					0,843
MW3					0,773
MW4					0,774

ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF

Lampiran

Analisis Statistik Deskriptif Variabel penelitian

Keterangan	n	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Dev.
<i>Game-Based Learning</i>	121	2	4	3,605	0,549
Motivasi Berwirausaha	121	1	4	3,539	0,581
Faktor Lingkungan	121	1	4	2,866	0,898
Literasi Bisnis	121	1	4	3,486	0,625
Intensi Bisnis	121	1	4	3,331	0,746

AVERAGE VARIANCE EXTRACTED (AVE)

Faktor Lingkungan	0,679
Game Based Learning_	0,617
Intensi Bisnis	0,645
Literasi Bisnis_	0,674
Motivasi Wirausaha_	0,636

DISCRIMINANT VALIDITY

	Faktor Lingkungan	Game Based Learning_	Intensi Bisnis	Literasi Bisnis_	Motivasi Wirausaha_
Faktor Lingkungan	0,824				
Game Based Learning_	0,177	0,785			
Intensi Bisnis	0,238	0,416	0,803		
Literasi Bisnis_	0,134	0,756	0,439	0,821	
Motivasi Wirausaha_	0,291	0,436	0,649	0,478	0,797

CONSTRUCT RELIABILITY AND VALIDITY

	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
Faktor Lingkungan	0,769	0,791	0,864	0,679
Game Based Learning_	0,792	0,793	0,865	0,617
Intensi Bisnis	0,820	0,833	0,879	0,645
Literasi Bisnis_	0,903	0,905	0,925	0,674
Motivasi Wirausaha_	0,717	0,739	0,840	0,636

R-SQUARE

	R Square
Intensi Bisnis	0,445
Literasi Bisnis_	0,572

PATH COEFFICIENTS

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
Faktor Lingkungan -> Inter	0,054	0,062	0,067	0,815	0,416
Game Based Learning_ ->	0,756	0,756	0,064	11,776	0,000
Literasi Bisnis_ -> Intensi B	0,166	0,172	0,094	1,778	0,076
Motivasi Wirausaha_ -> Int	0,554	0,552	0,089	6,214	0,000