

# Studi Eksplanasi Metode Gamifikasi Berbasis *Experiential Learning* di *Young Entrepreneur Academy*

Robby Wijaya<sup>1</sup>, Widiyanti<sup>2</sup>, Didik Nurhadi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Kejuruan-Universitas Negeri Malang

<sup>2</sup>Teknik Mesin-Universitas Negeri Malang

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 13-06-2021

Disetujui: 13-07-2021

### Kata kunci:

*explanatory studies;*  
*gamification;*  
*experiential learning;*  
*studi eksplanasi;*  
*gamifikasi;*  
*experiential learning*

## ABSTRAK

**Abstract:** Young Entrepreneur Academy is one of the non-formal institutions that has succeeded in providing entrepreneurship education and training in Indonesia up to 41 generations since 2007. This study aims to identify and reveal the success, learning experiences and impacts of implementing entrepreneurial learning at YEA using the YEA method. gamification based on experiential learning. This research is descriptive qualitative research with data collection techniques are observation, interviews, and documentation. The results showed that the success of the implementation of learning at YEA was influenced by 3 aspects, namely planning, implementation, and evaluation. In addition, student experience is measured from 3 aspects, namely cognitive, affective, and psychomotor and the impact of alumni consisting of character, social, and economic.

**Abstrak:** *Young Entrepreneur Academy* menjadi salah satu Lembaga non formal yang berhasil menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan kewirausahaan di Indonesia hingga 41 angkatan sejak tahun 2007. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengungkap keberhasilan, pengalaman belajar dan dampak dari pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan di YEA yang menggunakan metode gamifikasi berbasis *experiential learning*. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan penyelenggaraan pembelajaran di YEA dipengaruhi oleh tiga aspek, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Selain itu, pengalaman siswa diukur dari tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik dan dampak alumni yang terdiri dari karakter, sosial, dan ekonomi.

### Alamat Korespondensi:

Robby Wijaya  
Pendidikan Kejuruan  
Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang 5 Malang  
Email: robbwijaya.um@gmail.com

Pendidikan kewirausahaan memegang peran penting dalam mendukung upaya pemerintah dalam meningkatkan jumlah pengusaha dari 0,24% menjadi 1% dari total populasi Penduduk Indonesia (Perindustrian, 2021). Kebutuhan tersebut juga diperkuat oleh ahli sosiologi, David Mc. Clelland yang menyatakan bahwa sebuah negara membutuhkan setidaknya 2% wirausahawan dari total populasinya untuk mendukung pertumbuhan ekonominya yang berarti masih ada 4,8 juta pengusaha yang dibutuhkan oleh Indonesia. Hal tersebut tentunya akan sangat terasa dampaknya apa lagi pada saat pandemi covid 19 sejak akhir tahun 2019 menyerang, banyak perusahaan yang gulung tikar dan PHK terjadi dimana-mana. Pengangguran masih didominasi oleh lulusan SMK sebesar 13,55%, SMA 9,86% Diploma 8,08% dan Perguruan Tinggi sebesar 7,35% (BPS, 2020).

Upaya pemerintah untuk menggalakkan Pendidikan kewirausahaan secara masif disambut baik oleh seluruh lembaga pendidikan mulai dari tingkat SMA/SMK sampai perguruan tinggi. Hal tersebut terbukti dengan adanya tambahan mata pelajaran pendidikan kewirausahaan. Akan tetapi, upaya tersebut belum cukup untuk menghasilkan lulusan yang memiliki jiwa dan sikap *entrepreneurship* yang kuat. Masih ditemukan banyak permasalahan pada pembelajaran kewirausahaan di Pendidikan formal terutama pada pola pikir yang belum mencerminkan seorang wirausahawan yang tangguh, kreatif, dan inovatif (Dora, 2016; Kohardinata, 2020). Selain itu, pembelajaran yang terjadi di SMA/SMK masih bersifat *text book* dimana materi yang diberikan tidak lagi relevan dengan perkembangan dunia usaha saat ini (Fellnhofner, 2018).

Ketidaktertarikan siswa terhadap pendidikan kewirausahaan inilah yang menjadi penyebab sulit tumbuhnya jiwa kewirausahaan di dalam diri siswa. Terdapat beberapa penelitian yang mencoba untuk mengatasi permasalahan ini seperti penelitian dari (Basri et al., 2019; Dhahri & Omri, 2018; Huizenga et al., 2017; Nalyanyal, Ndemo, and Gathungu, 2015; Nurseto, 2010) yang mengembangkan pendidikan kewirausahaan berbasis simulator bisnis *start up* dengan mengubah ide bisnis yang lebih dapat diterima. Namun, dalam pelaksanaannya, siswa terlalu banyak belajar mandiri tanpa adanya pendampingan dari guru, hal ini membuat siswa sering salah konseptual bahwa tidak memahami materi yang ada pada pendidikan kewirausahaan. Hal ini tentu

berbanding terbalik dengan realita yang ada di dunia bisnis saat ini, dimana pebisnis profesionalpun tetap membutuhkan mentor untuk mendampinginya. Upaya pendidikan formal dalam memberikan wawasan dan kompetensi seputar dunia usaha yang kurang maksimal, menjadikan berdirinya beberapa sekolah non formal dalam upaya menyelenggarakan pembelajaran dan pelatihan kewirausahaan yang berkualitas. Salah satu sekolah non formal tersebut adalah *Young Entrepreneur Academy* (YEA) yang berlokasi di Bandung. Berdiri sejak tahun 2007, YEA sudah mencetak lebih dari 1000 pengusaha yang tersebar di seluruh Indonesia. Mengusung visi dan misi sebagai jembatan kemakmuran bagi seluruh masyarakat Indonesia dengan mencetak lebih banyak pengusaha. Keberadaan YEA sebagai sekolah pencetak wirausaha tentunya menjawab kelemahan perguruan tinggi yang masih jauh dari prinsip menciptakan wirausahawan yang kreatif dan mampu menciptakan lapangan pekerjaan (Guzmán-Simón et al., 2017; Priyambodo, 2015). Hingga kini, YEA telah memiliki 41 angkatan. Keberhasilan pembelajaran dan pelatihan tersebut tidak terlepas dari konsep pembelajaran yang menarik, menantang, dan aplikatif. YEA menggunakan metode Gamifikasi berbasis *Experiential Learning*, yang diterapkan dalam bentuk 70% praktik 30% teori. Pembelajaran dilakukan dalam waktu enam bulan yang terbagi dalam enam proyek besar.

Gamifikasi yang dipadukan dengan *Experiential Learning* menghasilkan model belajar yang berorientasi pada aktivitas praktik dilapangan, merasakan langsung atmosfer dunia usaha secara nyata didukung dengan sistem kompetisi, *reward*, dan *punishment* layaknya sebuah permainan. Keberadaan YEA sebagai sekolah pencetak wirausaha tentunya menjawab kelemahan perguruan tinggi yang masih jauh dari prinsip menciptakan wirausahawan yang kreatif dan mampu menciptakan lapangan pekerjaan (Priyambodo, 2015). Pembelajaran kewirausahaan yang menghadapkan siswa pada pengalaman nyata dilapangan (*experiential learning*) inilah yang tidak ditemukan pada Pendidikan formal termasuk perguruan tinggi. Pembelajaran berbasis *experiential learning* harus diterapkan pada pembelajaran kewirausahaan secara berkesinambungan di semua semester hingga selesai kuliah, karena penerapannya pada satu semester (2/3 sks) masih dirasa sangat kurang untuk mencetak pengusaha yang sebenarnya (Kohardinata, 2020). Berdasarkan uraian pendahuluan diatas, maka artikel penelitian ini berfokus pada keberhasilan penyelenggaraan pembelajaran kewirausahaan di YEA, menggali pengalaman belajar siswa selama di YEA dan Dampak dari pembelajaran kewirausahaan di YEA bagi alumni.

## METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif digunakan karena keinginan untuk memperoleh data dan informasi secara mendalam tentang pembelajaran kewirausahaan melalui metode gamifikasi berbasis *experiential learning* dalam menciptakan entrepreneur profesional muda di *Young Entrepreneur Academy*. Aktivitas penelitian dilakukan langsung oleh peneliti meliputi pengamatan, interview dan dokumentasi di *Young Entrepreneur Academy*, Bandung.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara mendalam dilakukan untuk mendapatkan data dan konfirmasi bagaimana keberhasilan penyelenggaraan pembelajaran kewirausahaan, pengalaman siswa dan dampak pada alumni. Wawancara dilakukan pada tiga kelompok inti, yaitu siswa, alumni, dan manajemen YEA.

Data yang diperoleh dalam bentuk transkrip data yang kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan masalah yang diteliti dalam bentuk hasil penelitian yang menggunakan uraian dan bukan dalam bentuk angka atau statistik. Fakta dan data yang telah dikumpulkan selanjutnya akan dicermati, dianalisis dan diolah dengan detail. Hasil pengolahan data akan digunakan untuk pembuatan laporan atau artikel ilmiah yang disusun secara terstruktur dan sistematis.

## HASIL

### Keberhasilan Penyelenggaraan Pembelajaran Kewirausahaan di YEA

Hasil penelitian yang dilakukan di *Young Entrepreneur Academy* (YEA) Bandung terkait kunci keberhasilan penyelenggaraan pembelajaran kewirausahaan dibagi menjadi tiga aspek yang disampaikan oleh pihak penyelenggara (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, dan (3) evaluasi. Pada tahap perencanaan ditemukan hasil sebagai berikut: (1) YEA memiliki prasyarat yang harus dipenuhi calon siswa agar memiliki kesamaan secara demografis dan kesiapan mental, (2) dilakukan tes kepribadian yaitu DISC (*Dominance, Influence, Steadyness dan Compliance*) dan *entrepreneur Diagnostic Test* untuk mengetahui kemampuan awal dan minat bakat siswa, (3) YEA membuat draft kurikulum dalam kurun waktu 6 bulan yang disusun berdasarkan kebutuhan awal pengusaha dan didesain menggunakan metode gamifikasi berbasis *experiential learning* dan *mentoring coaching*, (4) YEA memiliki kurikulum yang dibagi ke dalam lima tangga bisnis, yaitu *starting, profiting, systemizing, dan multiplying*, (5) YEA menyiapkan mentor yang berasal dari praktisi bisnis dan diundang pada momen-momen tertentu sebagai dosen tamu, (6) YEA memiliki enam proyek besar, meliputi *selling competition, Digital Marketing Competition, Efective Promotion Competition, Praktek Entrepreneur Lapangan, Event Organizer* dan *Home Business*, dan (7) YEA membagi porsi pembelajaran dengan 70% praktik 30% teori.

Pada tahap pelaksanaan ditemukan hasil (1) kegiatan pembelajaran dan pelatihan di YEA diawali dari registrasi dan seleksi peserta didik yang dilanjutkan pada proses pembayaran biaya pendidikan dan administrasi. Biaya pendidikan khususnya SPP sebesar Rp.1.000.000, dapat dibayarkan secara bertahap tiap bulan, (2) YEA beberapa kali bekerjasama dengan pihak luar atau tokoh publik untuk memberikan beasiswa kepada peserta salah satunya adalah Sandiaga Uno, (3) pelaksanaan pembelajaran selalu didampingi dan diawasi oleh Fasilitator yang merupakan tim internal YEA, (4) baik mentor maupun fasilitator yang terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran di YEA menerapkan dan mematuhi SOP yang telah disusun baik dalam bentuk kurikulum, jadwal, tugas dan lainnya, (5) YEA melaksanakan pembelajaran dengan metode gamifikasi berbasis *experiential learning* ditambah *mentoring coaching* sejak tahun 2012, (6) sumber belajar YEA disusun dan terintegrasi secara *online* dalam bentuk e-book dan video sehingga lebih mudah diakses oleh peserta kapanpun dan dimanapun, (7) sumber belajar merupakan kompilasi dari buku-buku bisnis dan pengalaman mentor yang disusun sesuai dengan nilai-nilai yang ingin ditanamkan kepada peserta, (8) Komposisi pelaksanaan pembelajaran dalam satu minggu, hanya dilakukan 1—5 tatap muka dalam kelas, dan sisanya akan digunakan untuk melaksanakan proyek dengan praktik secara langsung di lapangan, (9) setiap proyek rata-rata dilaksanakan selama satu bulan, dengan pertemuan bersama mentor atau fasilitator setiap minggu untuk dilakukan evaluasi, (10) gamifikasi dan *Experiential learning* menjadi inti dari pelaksanaan pembelajaran di YEA dalam bentuk permainan, aturan permainan, pemberian *reward* dan *punishment* dan elemen permainan lainnya.

Terakhir, pada tahap evaluasi ditemukan hasil (1) evaluasi utama di YEA dilakukan di setiap akhir proyek, sedangkan evaluasi dan pemberian masukan saran dilakukan setiap minggu, (2) terdapat beberapa jenis evaluasi seperti presentasi, diskusi, pemberian rapor dan mentoring peserta secara personal berkaitan dengan kesulitan selama mengikuti aktivitas pembelajaran, (3) pemberian rapor dilakukan secara *online* via email dan berbeda dari bentuk rapor sekolah pada umumnya. Bentuk rapor, seperti tampilan performa individu pada sebuah permainan sehingga lebih menarik, (4) evaluasi tidak hanya dilakukan oleh mentor atau fasilitator kepada peserta didik, tetapi juga diberikan antar peserta didik itu sendiri kepada teman dalam satu timnya, (5) setiap siswa memiliki merit point sejak awal masuk YEA yang berfungsi untuk Menjadi tolak ukur performa siswa. Melalui merit poin tersebut, siswa mendapatkan *reward* dan *punishment*, dan (6) evaluasi tidak hanya berkaitan dengan hal teknis seputar bisnis, tetapi juga terkait *soft skill* siswa, meliputi *leadership*, *problem solving*, *communication skill*, dan *business knowledge*.

### Pengalaman Belajar Kewirausahaan Siswa YEA

Pengalaman belajar siswa selama enam bulan di YEA dapat dipetakan menjadi tiga jenis yaitu secara Kognitif, Afektif dan Psikomotorik. Pengalaman belajar di YEA secara kognitif, meliputi (1) siswa ingin memiliki usahanya sendiri dengan bekal pengalaman atau ilmu dasar yang sudah pernah dimiliki terkait dunia usaha. Selain itu, siswa juga ingin membuka lapangan pekerjaan dan menjadi jembatan rezeki bagi orang lain, (2) siswa terinspirasi dari keluarga untuk belajar dan menekuni dunia wirausaha. Selain ingin meneruskan bisnis keluarga, juga ingin mengembangkan bisnis sendiri, (3) siswa pernah mengalami kegagalan dalam membuka bisnis sebelumnya, sehingga mereka merasa membutuhkan ilmu atau kursus yang langsung dapat praktik dan bisa dirasakan manfaatnya, (4) siswa lebih berani untuk memulai bisnis setelah mengetahui teori dan konsep berbisnis, (5) siswa mengetahui jika fundamental bisnis adalah kemampuan menjual maka dari itu proyek pertama YEA adalah *selling competition*, (6) siswa mengetahui jika dalam berbisnis itu dibutuhkan koneksi dan relasi. Wirausahawan tidak boleh serakah untuk mengambil semua keuntungan atau memonopoli sebuah ekosistem karena bisnis itu tentang manusia, maka harus memanusiakan manusia dan memahaminya, dan (7) siswa mengetahui berbisnis harus menguasai empat sektor, yaitu *selling*, *marketing*, sumber daya manusia, dan produksi.

Pengalaman belajar di YEA secara afektif, meliputi (1) siswa merasa lebih disiplin karena metode dan jadwal pelatihan yang sangat padat. Selain itu, secara mental dan sikap, siswa lebih siap untuk memulai sebuah usaha, (2) siswa dapat melihat berbagai peluang usaha setelah belajar di YEA dan mengetahui bagaimana cara untuk mengeksekusinya. Meski demikian, Siswa mengerti bahwa untuk menjadi seorang pengusaha itu harus fokus dan tidak boleh menjadi kutu loncat, (3) siswa merasa menjadi pribadi yang lebih bertanggung jawab dan menjadi seseorang yang berkomitmen karena integritas menjadi salah satu faktor penting untuk sukses dalam berbisnis, (4) siswa pernah dihadapkan pada situasi “kepepet” sehingga mendorong hal-hal negatif yang selama ini membelenggunya seperti perasaan malu berjualan, berpikir berlebihan sebelum melangkah, (5) siswa yang selama ini merasa terlalu percaya diri sehingga membuatnya kurang baik dalam hal sopan santun dan tata krama, menjadikannya sadar bahwa hal tersebut juga penting dalam bekerjasama dalam tim. Evaluasi diberikan oleh masing-masing temannya dalam sebuah forum terkait kekurangan yang ada dalam dirinya, (6) pembelajaran di YEA membuat siswa lebih bertanggung dan mandiri atas keputusan yang telah diambil. Hal tersebut dilatih dari proyek yang diberikan dalam bentuk kelompok dan ada pembagian tugas didalamnya. Waktu pelaksanaan yang singkat dan target yang tidak mudah membuat setiap siswa selalu mengandalkan timnya untuk mencapai tujuan. Hal tersebut menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kemandirian pada masing-masing individu.

Pengalaman belajar di YEA secara psikomotorik, meliputi (1) siswa mampu merancang bisnis sejak tahap *business plan* yang dimulai dari proyek terakhir yaitu *home business*. Selain itu, siswa dibiasakan untuk menjalankan usaha secara kelompok atau tim karena bisnis yang besar selalu dijalankan bersama-sama, bukan secara individu, (2) siswa mampu melakukan analisis awal sebelum bisnis yang direncanakan akan dijalankan. Analisis tersebut seperti survei pasar, customer tertarget produk yang

paling laris dan menjawab permasalahan, perencanaan biaya hingga marketing, (3) siswa merintis sebuah usaha dengan aktivitas mulai produksi hingga pemasaran, (4) untuk mendapatkan sebuah produk yang valid dan teruji sesuai kebutuhan pasar, siswa pernah uji coba resep hingga 40 kali, (5) untuk mengenalkan produk baru yang diciptakan, siswa berani untuk melakukan aktivitas iklan dalam bentuk *endorment* dengan rentang nilai 1—7 juta, (6) siswa dapat menjalankan usaha secara tim dengan memiliki organisasi bisnis yang cukup lengkap mulai dari CEO, CTO, CMO dn CFO. Sehingga untuk menjalankan bisnis tersebut dibutuhkan kemampuan *leadership*, (7) siswa pernah merasakan gagal memulai bisnis karena gagal dalam perencanaan, tetapi dengan *coaching* dan *mentoring* dari fasilitator YEA, siswa kembali bangkit dan memperbaiki bisnisnya, dan (8) siswa berhasil meraih omzet usaha selama sebulan pertama dengan kisaran 25—75 juta.

### Dampak Belajar Kewirausahaan di YEA Bagi Alumni

Pembelajaran kewirausahaan di YEA memiliki dampak yang positif terhadap *output* lembaga yaitu alumni. Lebih dari 80% alumni YEA memiliki usaha setelah lulus. Dampak yang dirasakan dibagi ke dalam tiga jenis, yaitu sikap/karakter, sosial, dan ekonomi. Secara sikap/ karakter berikut hasil penelitian yang diperoleh (1) alumni merasa lebih siap mental serta sikap dan karakter yang mencerminkan wirausahawan, seperti rasa percaya diri, berani mengambil resiko, berani gagal, kemampuan negosiasi dan *basic entrepreneur skill* lainnya, (2) banyak peluang yang dijadikan bisnis, alumni YEA tetap fokus menjalankan satu bisnisnya hingga benar-benar besar, (3) alumni YEA memiliki orientasi pada hasil akhir sehingga tidak cepat puas atau mudah *down* ketika selama proses membangun bisnis mengalami berbagai macam hambatan dan tantangan, dan (4) alumni YEA memiliki jiwa otentik atau original kalau dunia usaha selalu menuntut produk baru memiliki perbedaan dari produk sejenis atau menjadi produk utama.

Dampak bagi alumni YEA di bidang sosial, meliputi (1) alumni YEA membuka lapangan pekerjaan baru dari bisnis yang dijalankan sehingga banyak masyarakat sekitar yang awalnya tidak memiliki pekerjaan menjadi memiliki pekerjaan, (2) demi menciptakan ekosistem bisnis yang bagus, alumni YEA memberdayakan pengrajin dan supplier lokal di sekitarnya sebagai tempat produksi dari bisnis yang dijalankan, sehingga ada kestabilan pesanan yang diperoleh oleh para pengrajin serta harga jual yang lebih bagus, dan (3) alumni YEA turut memperhatikan produk asli dengan cita rasa dalam negeri agar tetap eksis di era saat ini dengan cara melakukan berbagai kreasi dan inovasi khususnya pada industri kuliner agar tidak terdisrupsi oleh kuliner luar negeri akibat arus globalisasi.

Dampak pada aspek ekonomi dijabarkan (1) berbekal ilmu dan pengalaman selama pelatihan, alumni YEA mampu meningkatkan omzetnya 2—3 kali lipat, (2) omzet alumni YEA ada yang menembus angka 700 juta dan menargetkan satu Miliar dari bisnis restoran, (3) pendapatan mitra bisnis YEA seperti supplier atau pengrajin lokal juga mengalami peningkatan dari yang awalnya sekitar 1—2 pesanan per minggu menjadi stabil pesanan setiap hari dengan keuntungan per bulan rata-rata mencapai lima juta rupiah, (4) alumni YEA mampu menambah jumlah karyawan di masa pandemi ini khususnya pada sektor industri kuliner dari yang awalnya 10 karyawan menjadi 15 karyawan, dan (5) lewat usaha yang dijalankan, alumni YEA mampu bertahan hidup dengan baik di Bandung yang semula merupakan masyarakat rantau.

## PEMBAHASAN

### Keberhasilan Penyelenggaraan Pembelajaran Kewirausahaan di YEA

Keberhasilan penyelenggaraan pembelajaran tidak terlepas dari proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berdasarkan hasil temuan penelitian, perencanaan program pelatihan kewirausahaan di lembaga YEA diawali dari penentuan prasyarat calon siswa yang akan diterima. Diketahui bahwa YEA melalui program YEA Regular membatasi usia peserta didik dari 17-25 tahun. Selain itu, peserta didik juga tidak dalam kondisi bekerja, kuliah aktif dan belum menikah. Pemberian prasyarat tersebut berdampak positif terhadap homogenitas dan keberhasilan peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Wijayanti, 2012) yang mengatakan kemampuan prasyarat siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. YEA jug telah menyusun draft kurikulum yang disusun secara lengkap dalam waktu enam bulan yang dibagi menjadi lima tangga bisnis, yaitu *Starting, Profiting, Sistemizing, Multiplying dan investing*. Lima tangga bisnis tersebut akan dikemas dalam enam proyek besar, meliputi *selling competition, Digital Marketing Competition, Efective Promotion Competition, Praktik Entrepreneur Lapangan, Event Organizer, dan Home Business*. Untuk mendapatkan hasil belajar yang diinginkan, maka diperlukan metode yang tepat. Ada beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada pendidikan kewirausahaan. Diantara banyak metode, yang cocok diterapkan pada pembelajaran kewirausahaan adalah metode gamifikasi (Fellnhofer, 2018; Hamari et al., 2016). Implementasi metode pembelajaran ini akan memberikan pengalaman kontekstual kepada siswa untuk secara langsung melakukan kegiatan simulasi bisnis. Peserta didik akan melakukan kegiatan langsung dalam pengembangan kegiatan usaha, yang juga akan mengasah berpikir kritisnya dalam proses pembelajaran kewirausahaan. Pembelajaran melalui metode gamifikasi menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam menghadapi revolusi industri 4.0 (Hamari et al., 2016; Huizenga et al., 2017; Palomo-Duarte et al., 2016). Pencapaian kompetensi inipun akan mendukung keberhasilan pembelajaran *entrepreneurship* yang dilakukan untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa. kurikulum YEA diimplementasikan menggunakan metode gamifikasi berbasis *experiential learning* dan *mentoring coaching*. Penggunaan metode

gamifikasi yang memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik (*experiential learning*) pada Pendidikan kewirausahaan dapat menumbuhkan jiwa *entrepreneurship* (Febrianto et al., 2021; Kusdiyanti, 2020). Penerapan metode ini dikomunikasikan oleh YEA kepada masyarakat dengan tagline 70% praktik dan 30% teori (Wanidison et al., 2019).

Evaluasi dari program pelatihan kewirausahaan yang diselenggarakan oleh lembaga YEA dapat dijadikan indikator kesuksesan pelaksanaan pembelajaran dan pengambilan keputusan untuk ke depannya. Evaluasi yang dilakukan secara kontinu atau berkelanjutan mampu mengumpulkan data yang sesuai terkait tumbuh kembang siswa (Fitrianti, 2018). Selain itu, evaluasi juga bertujuan untuk memperoleh informasi tentang keberhasilan penyelenggaraan program, efektivitas, dampak atau hasil yang diharapkan berbanding kenyataan, serta sebagai landasan untuk pengambilan keputusan di program yang akan datang (Imam Gunawan, 2011).

### **Pengalaman Belajar Kewirausahaan Siswa YEA**

Keberhasilan penyelenggaraan pembelajaran berdampak terhadap pengalaman dan hasil belajar siswa itu sendiri. Tujuan pembelajaran untuk memberikan pengalaman kepada siswa harus senantiasa mengacu kepada tiga aspek yang melekat pada siswa, yaitu berpikir (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) (Imam Gunawan, 2011; Kasenda et al., 2016). Dampak dari pelaksanaan pembelajaran yang lebih menitikberatkan pada upaya membangun pengetahuan dan pengalaman secara langsung dari hal abstrak menjadi nyata berdampak positif terhadap siswa khususnya di tengah berbagai perubahan di abad 21. Penerapan gamifikasi berbasis *experiential learning* sejalan dengan berbagai tuntutan individu di era revolusi Industri 4.0. tuntutan tersebut meliputi 4C yang diterjemahkan sebagai (1) komunikasi, (2) berpikir kritis dan solutif, (3) kolaborasi, (4) kreatif dan *imaginatif* (Guzmán-Simón et al., 2017; Wulansari et al., 2019). Pembelajaran berbasis *game* yang dikombinasikan dengan pengalaman nyata yang diterapkan pada aktivitas belajar kewirausahaan merupakan hal yang sudah ada sebelumnya. Sudah banyak penelitian yang pernah mengungkap keberhasilan metode pembelajaran ini (El-Awad et al., 2017; Fox et al., 2018; Hamari et al., 2016; Huizenga et al., 2017). Didapatkan hasil bahwa implementasi metode gamifikasi berhasil dan cocok untuk diterapkan pada pembelajaran kewirausahaan (1) belajar dari pengalaman, (2) belajar merefleksikan, (3) *situated learning*, dan (4) *learning from crises* merupakan pengalaman lain yang dirasakan oleh siswa selain kompetensi berupa berpikir kritis (Fox et al., 2018).

Selain kompetensi dan pemahaman seputar wirausaha, *social skill* juga menjadi aspek yang penting untuk menjadi seorang wirausahawan profesional. YEA membekali dan mengasah *social skill* siswa pada beberapa aspek (1) *Leadership*, (2) *Communication*, (3) *attitude*, (4) *business knowleadge*, dan (5) *problem solving*. Lingkup sikap menjadi lingkup yang satu sama lain saling terhubung dengan aspek emosional seperti perasaan, minat, ketiaan terhadap tata krama yang mencakup penerimaan, sambutan, tata nilai, pengorganisasian, dan karakterisasi (Andersen, 1981). Pada kesempatan ini kemampuan siswa menerapkan nilai-nilai pembelajaran akan menjadi perhatian yang berkaitan erat dengan tata nilai dan konsep diri (Kasenda et al., 2016).

Beberapa pengalaman belajar tersebut akan menjadi faktor pendukung yang vital terhadap kesuksesan pendidikan *entrepreneurship* dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa yang diimplementasikan melalui metode gamifikasi berbasis *experiential learning*. Faktor lain yang tidak kalah penting dan membutuhkan perhatian adalah rencana permainan yang diterapkan. Tujuan akhir yang ingin dicapai dari pembelajaran harus tetap menjadi tujuan utama dalam menyusun rencana permainan meksipun dapat dilakukan dengan mudah oleh seorang fasilitator.

### **Dampak Belajar Kewirausahaan di YEA Bagi Alumni**

Dampak pembelajaran kewirausahaan yang menggunakan metode gamifikasi berbasis *experiential learning* di YEA mencakup perubahan sikap dan karakter kewirausahaan, sosial dan ekonomi terhadap perkembangan usaha yang dijalankan dan lingkungan sekitar. Hal ini sesuai dengan pendapat Kamil (2012) yang mendeskripsikan beberapa dampak yang dikembangkan dari segi hasil pelatihan, yaitu (1) dampak peningkatan kewirausahaan berupa perubahan sikap kewirausahaan masyarakat setelah mengikuti pelatihan, dan dampak peningkatan kemampuan dan keterampilan dalam identifikasi diri dan masyarakat (dalam menggali potensi). Berdasarkan hasil penelitian, sikap wirausaha peserta didik setelah mengikuti pelatihan kewirausahaan di lembaga YEA mengalami perubahan dimulai dari segi kepercayaan diri, orientasi tugas dan hasil, keberanian untuk mengambil resiko, kepemimpinan, keorisinilan produk, dan karakter orientasinya. (Alma, 2011) menyebutkan beberapa ciri-ciri seorang wirausahawan dapat dilihat pada tabel 1.

Selain dampak secara sikap dan karakter, dampak sosial juga turut dirasakan oleh para alumni. Mulai dari kreasi makanan nusantara, pembedayaan masyarakat sekitar, mengangkat oleh-oleh tradisional dan berbagai ilmu berbisnis. Tentunya hal tersebut merupakan wujud dari *social entrepreneurship* (pengusaha sosial) yang menjadi wujud nyata seorang pengusaha tidak hanya berorientasi pada keuntungan semata dalam menjalankan bisnis, tetapi juga ada tujuan keberkahan dan dampak sosial yang dapat diberikan kepada masyarakat. (Boulven et al., 2018). Jika dicermati, hal ini turut memberikan kontribusi nyata dalam menopang kesejahteraan masyarakat, khususnya di wilayah pedesaan (Dhahri & Omri, 2018; Kurowska-Pysz, 2016; Pathak et al., 2018). Hasil keterampilan sosial dalam pembelajaran kewirausahaan wajib untuk dimiliki oleh setiap siswa. Selain membawa manfaat bagi siswa itu sendiri, pembelajaran semacam ini juga akan membawa manfaat yang cukup besar bagi masyarakat sekitar.

Kolaborasi model kewirausahaan sosial selama pembelajaran akan membentuk wirausahawan muda yang tidak hanya didasarkan pada keuntungan komersial, tetapi juga keberkahan dan kebermanfaatannya dari usaha yang dijalankan.

**Tabel 1. Ciri-Ciri Wirausahawan**

No	Karakter	Ciri-Ciri
1	Percaya Diri	Kepercayaan
		Ketidak ketergantungan
		Kepribadian mantap
		Optimisme
		Kebutuhan atau haus akan prestasi
2	Berorientasi tugas dan hasil	Berorientasi pada laba atau hasil
		Tekun dan tabah
		Tekad, kerja keras, motivasi
		Energik
		Penuh inisiatif
3	Pengambilan resiko	Mampu mengambil resiko
		Menyukai tantangan
		Mampu Memimpin
4	Kepemimpinan	Dapat bergaul dengan orang lain
		Mampu menerima dan mengolah kritik dan saran
		Inovatif (keterbaruan)
		Kreatif
5	Originalitas	Fleksibel
		Banyak sumber
		Serba bisa
		Mengetahui banyak hal
6	Berorientasi Masa Depan	Memiliki sudut pandang jauh ke depan (futuristik)

### SIMPULAN

Keberhasilan penyelenggaraan pembelajaran kewirausahaan di *Young Entrepreneur Academy* yang menghasilkan wirausahawan profesional muda dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. YEA merencanakan pembelajaran secara detail dimulai dari prasyarat calon peserta, draft kurikulum, penentuan metode gamifikasi dan *experiential learning* dan pemilihan mentor. Dalam pelaksanaan, YEA menerapkan 70% praktik dan 30% teori sebagai wujud penerapan *experiential learning* sehingga seluruh aktivitas pembelajaran siswa lebih banyak dilaksanakan pada lingkungan nyata yang dikemas ke dalam enam proyek besar, yaitu *Selling Competition*, *Digital Marketing Competition*, *Effective Promotion Competition*, *Praktik Entrepreneur Lapangan*, *Event Organizer*, dan *Home Business*. Pengalaman belajar kewirausahaan peserta didik selama mengikuti program di *Young Entrepreneur Academy* dibagi ke dalam tiga aspek, yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Ketiga aspek tersebut menjadi komponen yang penting untuk menjadi seorang entrepreneur profesional muda, karena pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam menjalankan bisnis harus saling bersinergi. Dampak pembelajaran kewirausahaan yang dilaksanakan di YEA secara karakter, sosial, dan ekonomi sudah dirasakan oleh alumni. Lebih dari 80% alumni YEA dipastikan berhasil menjadi wirausahawan muda dan tersebar di seluruh Indonesia. Belajar bisnis di YEA memudahkan alumni untuk merintis sebuah usaha yang sebelumnya harus punya modal dan tekad yang kuat terutama dalam hal karakter. Berani mencoba, percaya diri, kemampuan berkomunikasi dan negosiasi, inovatif menjadi hal penting untuk memulai sebuah bisnis dan membuat bisnis tersebut bertahan di tengah persaingan. Karakter tersebut telah tertanam kepada seluruh alumni dan menjadi karakter.

### DAFTAR RUJUKAN

- Alma, B. (2011). *Kewirausahaan untuk Mahasiswa Umum*. Bandung: Alfabeta.
- Basri, I. Y., Faiza, D., Nasir, M., & Nasrun, N. (2019). Implementasi Pembelajaran Berbasis Produk Dalam Rangka Menyiapkan Lulusan SMK Menjadi Wirausahawan Muda. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 43–52. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.433>
- Boulven, M. A., Abdullah, S., Bahari, A., Ramli, A. J., Hussin, N. S., Jamaluddin, J., & Ahmad, Z. (2018). Model of Islamic Social Entrepreneurship: A Study on Successful Muslim Social Entrepreneur in Malaysia. *MATEC Web of Conferences*, 150, 10–13. <https://doi.org/10.1051/mateconf/201815005093>

- Dhahri, S., & Omri, A. (2018). Entrepreneurship Contribution to the Three Pillars of Sustainable Development: What Does The Evidence Really Say? *World Development*, 106(2018), 64–77. <https://doi.org/10.1016/j.worlddev.2018.01.008>
- Dora, Y. M. (2016). Peran Strategi Pembelajaran Kewirausahaan Dalam Membentuk Jiwa Wirausaha Mahasiswa. Studi pada Mahasiswa Universitas Widyatama Bandung. *Proceeding Roundtable for Indonesian Entrepreneurship Education*, 1, 330–339.
- El-Awad, Z., Gabriellsson, J., & Politis, D. (2017). Entrepreneurial Learning and Innovation: The Critical Role of Team-Level Learning for the Evolution of Innovation Capabilities in Technology-Based Ventures. *International Journal of Entrepreneurial Behaviour and Research*, 23(3), 381–405. <https://doi.org/10.1108/IJEBr-06-2016-0177>
- Febrianto, I., Kusdiyanti, H., Tsong, C. K., Malang, U. N., & Malang, U. N. (2021). *Game Based Entrepreneurship Learning for Vocational High School Students in Facing 4.0 Industry*. 2(August 2019), 55–71.
- Fellnhöfer, K. (2018). Game-based Entrepreneurship Education: Impact on Attitudes, Behaviours and Intentions. *World Review of Entrepreneurship, Management and Sustainable Development*, 14(1–2), 205–228. <https://doi.org/10.1504/WREMSD.-2018.089066>
- Fitrianti, L. (2018). Prinsip Kontinuitas dalam Evaluasi Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 89–102.
- Fox, J., Pittaway, L., & Uzuegbunam, I. (2018). Simulations in Entrepreneurship Education: Serious Games and Learning Through Play. *Entrepreneurship Education and Pedagogy*, 1(1), 61–89. <https://doi.org/10.1177/2515127417737285>
- Guzmán-Simón, F., García-Jiménez, E., & López-Cobo, I. (2017). Undergraduate students' perspectives on digital competence and academic literacy in a Spanish University. *Computers in Human Behavior*, 74, 196–204. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.04.040>
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging Games Help Students Learn: An Empirical Study on Engagement, Flow and Immersion in Game-Based Learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Huizenga, J. C., ten Dam, G. T. M., Voogt, J. M., & Admiraal, W. F. (2017). Teacher Perceptions of the Value of Game-Based Learning in Secondary Education. *Computers and Education*, 110, 105–115. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.03.008>
- Kasenda, L. M., Sentinuwo, S., & Tulenan, V. (2016). Sistem Monitoring Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1). <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14808>
- Kurowska-Pysz, J. (2016). Opportunities for Cross-Border Entrepreneurship Development in a Cluster Model Exemplified by the Polish-Czech Border Region. *Sustainability (Switzerland)*, 8(3). <https://doi.org/10.3390/su8030230>
- Kusdiyanti, H., Putra, K. S., Sopingi, F. I. P., Febrianto, I., & Wijaya, R. (2021, November). Pengembangan Edukit Pendidikan Kewirausahaan Berbasis Gamification untuk Menumbuhkan Jiwa Entrepreneurship Peserta Didik SMA. In *Prosiding Seminar Nasional KBK* (Vol. 1, No. 4).
- Nalyanyal, C., Ndemo, B. and Gathungu, J. (2015). The Significance of Faith Based Enterprises in the Dual Roles of Social Good and Economic Development in Kenya. *Management Review International Conference*, Pp. 143-155.
- Nurseto, T. (2010). Pendidikan Berbasis Entrepreneur. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 1(4), 53–60.
- Palomo-Duarte, M., Berns, A., Cejas, A., Doderio, J. M., Caballero, J. A., & Ruiz-Rube, I. (2016). Assessing Foreign Language Learning through Mobile Game-Based Learning Environments. *International Journal of Human Capital and Information Technology Professionals*, 7(2), 53–67. <https://doi.org/10.4018/IJHCITP.2016040104>
- Pathak, R. R., Poudel, B. R., & Acharya, P. E. (2018). Social Enterprise and Social Entrepreneurship: Conceptual Clarity and Implication in Nepalese Context. *NCC Journal*, 3(1), 143–152. <https://doi.org/10.3126/nccj.v3i1.20256>
- Priyambodo, T. K. (2015). *Kewirausahaan Technopreneurship untuk Mahasiswa Ilmu-Ilmu Eksakta*. Jakarta: Penerbit ANDI.
- Wanidison, E., Hatimah, I., & Pramuda, J. R. (2019). A Training Based on Experiential Learning to Create the Entrepreneur-Characterized Youth. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal) : Humanities and Social Sciences*, 2(3), 306–311. <https://doi.org/10.33258/birci.v2i3.431>
- Wijayanti, D. A. (2012). *Eksperimentasi Pembelajaran Matematika dengan Strategi Jigsaw dan TAI (Team Assisted Individualization) Ditinjau dari Kemampuan Prasyarat Siswa SMP Negeri 1 Tangen Tahun Ajaran 2011/2012*. Disertasi tidak diterbitkan. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Wulansari, R., Rusnayati, H., Saepuzaman, D., Karim, S., & Feranie, S. A. (2019). The Influence of Scientific Creativity and Critical Worksheets (SCCW) on Creative Thinking Skills and Critical Scientific as Well as Students' Cognitive Abilities on Project-Based Learning Work and Energy Concepts. *Journal of Physics: Conference Series*, 1280(5). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1280/5/052039>