
SURVEI KEPUASAN PESERTA PERMAINAN SIMULASI BISNIS SEBAGAI EVALUASI SEBELUM MERILIS PENAWARAN BARU : STUDI PADA PT. HARFAN TRI MEGAH (EDUGATE)

Ghina Syofiyah¹; Istyakara Muslichah²

Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Jurusan Manajemen, Universitas Islam Indonesia,
Daerah Istimewa Yogyakarta^{1,2}

Email : 20311352@students.uui.ac.id¹; 153110102@uui.ac.id²

ABSTRAK

Permainan simulasi telah menjadi salah satu metode pendekatan yang semakin populer dalam dunia pendidikan. EDUGATE (PT Harfan Tri Megah) adalah salah satu perusahaan swasta lokal yang menyediakan *game* simulasi bernama Business Simulation (BUSSIM) dan telah digunakan di banyak universitas di Indonesia. Meskipun ada kepuasan terhadap *game* dalam pembelajaran, tidak ada bukti yang jelas mengenai efek positif atau negatif dari *game* tersebut terhadap motivasi, persepsi kemampuan, dan pencapaian siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengukur tingkat kepuasan, pemahaman, dan motivasi mahasiswa terhadap mata kuliah ERP yang disisipi dengan permainan BUSSIM. Metode kuantitatif digunakan dalam penelitian ini dengan menyebarkan kuesioner secara *purposive sampling*, sementara jumlah responden ditentukan menggunakan rumus Lemeshow. Kuesioner disebarkan secara online kepada mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah ERP dan pernah berpartisipasi dalam perlombaan BUSSIM. Data yang dikumpulkan dan diolah menggunakan teknik analisis statistik deskriptif, dan hasilnya menunjukkan mahasiswa sangat setuju bahwa mereka merasa puas dan paham dengan pembelajaran ERP yang dilengkapi dengan *game* Business Simulation (BUSSIM). Selain itu, integrasi permainan Business Simulation dalam mata kuliah ini tidak hanya menimbulkan minat mereka terhadap materi pelajaran, konten, dan pekerjaan yang diberikan, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka untuk lebih mendalami dan berkomitmen pada mata kuliah ERP. Untuk memaksimalkan manfaatnya, metode pembelajaran dengan menggunakan *game* simulasi ini harus diiringi dengan desain pembelajaran yang baik dan tenaga pendidik yang terlatih agar *game* tersebut diimplementasikan secara efektif dan mendukung tujuan pembelajaran.

Kata kunci : *Game* simulasi; Kepuasan; Pemahaman; Minat; Motivasi

ABSTRACT

Simulation games have become an increasingly popular approach in the world of education. EDUGATE (PT Harfan Tri Megah) is a local private company that provides a simulation game called Business Simulation (BUSSIM) and has been used at many universities in Indonesia. Although there is satisfaction with games in learning, there is no clear evidence regarding the positive or negative effects of these games on students' motivation, perceived ability and achievement. This research was conducted to measure the level of student satisfaction, understanding and motivation towards the ERP course which is embedded with the BUSSIM game. Quantitative methods were used in this research by distributing questionnaires using purposive sampling, while the number of respondents was determined using the Lemeshow formula. Questionnaires were distributed online to students who had taken ERP courses and had participated in

BUSSIM competitions. The data was collected and processed using descriptive statistical analysis techniques, and the results showed that students strongly agreed that they felt satisfied and understood the ERP learning equipped with the Business Simulation (BUSSIM) game. Apart from that, the integration of Business Simulation games in this course not only raises their interest in the subject matter, content and work provided, but also increases their motivation to deepen and commit to the ERP course. To maximize its benefits, this learning method using simulation games must be accompanied by good learning design and trained teaching staff so that the game is implemented effectively and supports learning objectives.

Keywords : Simulation Game; Satisfaction; Understanding; Interest; Motivation

PENDAHULUAN

PT. Harfan Tri Megah (EDUGATE) berdiri sejak tahun 2006 dan berfokus di bidang teknologi serta edukasi dan memiliki komitmen yang kuat untuk menjadi jembatan antara lembaga pendidikan dan industri. Salah satu produk yang mereka sediakan untuk menjembatani hal tersebut adalah *game* simulasi Business Simulation (BUSSIM) yang telah digunakan di beberapa universitas di Indonesia, ini merupakan aplikasi interaktif untuk mempelajari integrasi proses bisnis dan memberikan kesempatan kepada pengguna untuk mempelajari simulasi proses bisnis dengan cara yang menyenangkan. Aplikasi ini menggunakan SAP sebagai tools nya, sehingga EDUGATE membuat paket BUSSIM dan University Partner Program (UPP) yang harus diambil secara bersamaan karena UPP sendiri merupakan layanan untuk melengkapi kurikulum pendidikan tinggi dengan pengetahuan SAP yang dibutuhkan dalam industri. Namun, dalam perjalanannya EDUGATE merasa bahwa BUSSIM berpeluang untuk menjadi lebih besar lagi dan dikenal oleh banyak kalangan sehingga dapat digunakan oleh semua orang tanpa harus diambil sepaket dengan UPP.

EDUGATE ingin universitas yang ada di Indonesia menggunakan BUSSIM karena *game* ini memberikan cara baru dalam belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi mahasiswa. Melalui *game* simulasi ini, mahasiswa dapat mempelajari bagaimana proses bisnis diintegrasikan dalam sistem ERP terkemuka di dunia nyata. Penggunaan BUSSIM juga dapat membuat mahasiswa memahami materi dengan lebih mendalam dan praktis, sehingga meningkatkan efektivitas dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. *Game* simulasi memang telah menjadi salah satu pendekatan yang semakin populer dalam dunia pendidikan pada masa sekarang, dengan akses mudah ke berbagai sumber daya digital, pelajar dapat belajar secara mandiri dan kolaboratif menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan berkaitan dengan

kehidupan sehari-hari. Penggunaan game simulasi juga memungkinkan pendidik untuk membuat lingkungan belajar yang inklusif serta menyenangkan. Namun, hal ini juga harus dibarengi dengan desain pendidikan yang tepat dan pengajar yang terlatih, sehingga implementasi *game* tersebut dapat berjalan optimal dan memberikan hasil yang maksimal.

Meskipun memasukkan hiburan ke dalam lingkungan belajar dapat meningkatkan motivasi siswa dan memungkinkan mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan, kepuasan siswa tidak sama dengan peningkatan kompetensi. Penelitian yang dilakukan oleh Skjelbred & Daus (2022) menyoroti bahwa meskipun ada kepuasan dari siswa dan guru terhadap permainan, tidak ada bukti yang jelas mengenai efek positif atau negatif dari permainan tersebut terhadap motivasi, persepsi kemampuan, dan pencapaian siswa. Hal ini menekankan pentingnya desain penelitian yang kuat dan memberikan rekomendasi bagi peneliti dan pengembang permainan pendidikan.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menilai tingkat kepuasan mahasiswa yang telah menggunakan BUSSIM saat ini serta memahami sejauh mana permainan tersebut dianggap baik oleh mahasiswa sebagai penggunaannya serta mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap mata kuliah ERP yang dikolaborasikan dengan permainan BUSSIM. Selain itu, penelitian ini ingin menilai apakah BUSSIM berhasil meningkatkan motivasi belajar mahasiswa yang berhubungan dengan minat mahasiswa terhadap kursus, konten, dan pekerjaan yang ada pada mata kuliah ERP. Dengan demikian, akan didapatkan pemahaman yang lebih jelas mengenai kualitas produk BUSSIM dan dapat mengidentifikasi bagian-bagian yang membutuhkan peningkatan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berperan sebagai rekomendasi dan saran, serta menjadi dasar dalam proses pengambilan keputusan terkait strategi penjualan BUSSIM agar produk ini semakin berkembang dan lebih dikenal oleh mahasiswa di seluruh Indonesia sehingga dapat menarik lebih banyak universitas untuk menggunakan BUSSIM.

TINJAUAN PUSTAKA

Enterprise Resource Planning (ERP)

Enterprise Resource Planning (ERP) adalah istilah umum untuk sistem komputasi perusahaan yang terintegrasi. Sistem ERP juga dikenal sebagai sistem yang menggabungkan berbagai proses dan fungsi bisnis secara menyeluruh, sehingga

memberikan pandangan holistik tentang bisnis melalui satu sumber informasi dan arsitektur IT (Klaus *et al.*, 2000). Sistem ERP diadaptasi untuk mendukung proses bisnis dalam suatu organisasi. ERP juga dapat memberikan peluang peningkatan kurikulum untuk universitas. Oleh karena itu, sudah ada beberapa universitas di Indonesia yang memasukkan ERP kedalam kurikulum belajarnya karena merupakan pengetahuan penting yang sangat diperlukan didunia kerja.

Game Simulasi

Permainan simulasi merupakan *game* digital sebagai edukasi yang menggabungkan fitur pembelajaran serius dan hiburan interaktif. Permainan simulasi sebagian besar dicirikan sebagai bentuk pembelajaran berdasarkan pengalaman, karena bergantung pada proses penciptaan pengetahuan transformasi pengalaman diri. Permainan simulasi juga sebagai "latihan yang memiliki karakteristik penting dari permainan (kompetisi dan aturan) dan simulasi (representasi berkelanjutan dari kehidupan nyata)"(Pasin & Giroux, 2011). Menurut Duta *et al.*, (2011) permainan simulasi digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu memberikan gambaran konkret mengenai proses yang terjadi dalam sebuah bisnis. Pemain akan belajar mulai dari pembuatan produk hingga penjualannya kepada konsumen, dengan mempertimbangkan berbagai faktor seperti jumlah bahan baku yang dibeli, jumlah produk yang diproduksi, jumlah produk yang dijual, serta pemilihan media promosi untuk menarik konsumen.

Kepuasan

Kepuasan adalah perasaan yang muncul ketika harapan, kebutuhan dan keinginan dapat terpenuhi oleh sebuah produk atau layanan. Selain itu, kepuasan juga dapat dipandang sebagai hasil perbandingan antara harapan dan layanan yang diterima dengan kesenangan atau ketidaksenangan (Oliver, 1980). Dalam pembelajaran terdapat kepuasan belajar yang merupakan dampak dari proses-proses yang berlangsung selama proses belajar mengajar yang diikuti oleh siswa. Teori kepuasan belajar berasal dari teori pelanggan yang dikemukakan oleh cardozo (1965). Oleh karena itu, sejalan dengan teori kepuasan konsumen, teori kepuasan belajar melihat siswa sebagai konsumen yang dapat merespon kegiatan belajar-mengajar dengan membandingkan harapan mereka dengan kenyataan yang dialami dalam suatu mata pelajaran atau kursus (Putra, 2019).

Motivasi

Menurut Nurhasanah & Sobandi (2016) dalam situasi interaksi belajar, motivasi adalah upaya atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan menunjukkan perilaku yang terarah untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Semakin tinggi motivasi seseorang, semakin besar minat belajarnya (Pratiwi, 2018). Untuk meningkatkan motivasi belajar, motivasi dianggap sebagai salah satu kunci untuk meningkatkan kualitas dalam menumbuhkan minat belajar. Motivasi yang tepat akan meningkatkan minat belajar. Semakin tepat motivasi yang diberikan, maka akan semakin berhasil pula minat belajarnya (Pratiwi, 2018).

Persepsi

Persepsi merupakan suatu proses dimana individu mengatur dan menafsirkan kesan sensorik mereka untuk memahami lingkungan mereka. Dalam pembelajaran yang berbasis *game* simulasi tentu berkaitan pula dengan persepsi penggunanya. Persepsi yang dimaksud yaitu persepsi kegunaan yang merupakan komponen yang membuat seseorang yakin bahwa melakukan sesuatu akan membuahkan hasil yang bermanfaat dan berpengaruh pada kinerja mereka. Persepsi kegunaan yang dirasakan seseorang merupakan indikasi peningkatan kinerja dan motivasi terhadap sistem tersebut (Robey & Farrow, 1982).

Minat

Minat merupakan perasaan tertarik terhadap suatu kegiatan yang berlangsung tanpa adanya paksaan dari siapapun (Slameto, 2010). Minat juga menjadi dorongan yang timbul dalam diri seseorang agar dapat berhasil dalam melakukan proses pembelajaran. Minat berkontribusi secara positif terhadap proses pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan studi spesifik bagi individu (Hidi, 2006). Minat belajar merupakan suatu sikap ketaatan terhadap kegiatan pembelajaran, baik dalam perencanaan belajar maupun proaktif dalam menjalankan upaya tersebut dengan sungguh-sungguh (Olivia, 2011). Minat belajar memegang pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Artinya semakin besar minat siswa dalam belajar, maka semakin baik pula dampaknya terhadap prestasi akademiknya (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Pemahaman

Menurut Winkel (2005) pemahaman melibatkan kemampuan untuk memahami makna dan esensi dari materi yang dipelajari. Kemampuan seseorang untuk memahami dan memahami sesuatu setelah mengingat dan memahaminya disebut pemahaman. Seseorang dikatakan memahami sesuatu ketika ia dapat memberikan penjelasan atau memberikan uraian yang lebih rinci dengan kata-katanya sendiri (Septiani & Setyowati, 2020). Begitu pula dalam pembelajaran, peserta didik dikatakan paham akan suatu pembelajaran apabila mereka bisa menjelaskan apa yang telah dipelajari dan mengaplikasikannya ke dunia nyata.

Penelitian Terdahulu

Penelitian ini merujuk pada jurnal yang dibuat oleh Skjelbred dan Daus (2022) dengan judul “*Satisfaction is insufficient: Insights from a randomized, controlled trial of a marketing simulation game*” yang bertujuan untuk menyelidiki pengaruh murni permainan simulasi pemasaran terhadap motivasi, persepsi pembelajaran dan prestasi siswa dalam kursus pemasaran di sekolah menengah atas. Penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang bervariasi mengenai efek positif atau negatif permainan terhadap motivasi, persepsi kemampuan, dan pencapaian siswa, meskipun ada kepuasan dari siswa dan guru terhadap permainan.

Dalam jurnal ini dijelaskan bahwa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wouters *et al.*, (2013) tidak menemukan adanya pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi dibandingkan dengan pengajaran reguler. Literatur lebih lanjut menunjukkan bahwa sulit untuk mengoptimalkan elemen pembelajaran yang konsisten dengan prinsip-prinsip permainan yang saling terkait yaitu tantangan, keterlibatan, aliran, dan metode pendalamannya (Hamari *et al.*, 2016) sehingga kondisi keseimbangan ini masih harus diidentifikasi. Literatur lain juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai permainan, namun sejauh mana permainan edukatif menghasilkan peningkatan hasil yang diinginkan masih belum jelas.

Hasil penelitian Skjelbred & Daus (2022) menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan dalam pencapaian keseluruhan antara kelompok pembanding dan kelompok intervensi. Meskipun ada jejak positif efek pada beberapa item, penelitian ini tidak menemukan perbedaan signifikan dalam pencapaian keseluruhan antara kedua kelompok.

Kesimpulan utama dari penelitian Skjelbred & Daus (2022) adalah kepuasan guru dan siswa terhadap permainan tidak cukup untuk membuktikan bahwa permainan itu sendiri meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran aktif siswa yang bukan berbasis permainan. Akibatnya, temuan penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya karena pendapat tentang motivasi dan pembelajaran tidak dapat diandalkan dan sering bertentangan dengan pengukuran langsung ketika keduanya dikumpulkan (Clark, 2007).

Penelitian yang penulis lakukan tidak bertujuan untuk membedakan diri dari penelitian yang dilakukan oleh Skjelbred & Daus (2022), melainkan untuk memberikan perspektif tambahan dan mendalami aspek-aspek yang mungkin belum tersorot dalam studi sebelumnya. Fokus utama dari penelitian ini adalah mengeksplorasi dimensi-dimensi baru dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai topik yang sama, sehingga dapat memperkaya literatur yang ada dan menawarkan wawasan baru yang relevan dalam konteks yang lebih luas.

METODE PENELITIAN

Metode adalah suatu cara kerja yang dapat digunakan untuk memperoleh sesuatu. Sedangkan metode penelitian dapat diartikan sebagai tata cara kerja di dalam proses penelitian, baik dalam pencarian data ataupun pengungkapan fenomena yang ada. (Zulkarnaen, W., Amin, N. N., 2018:113).

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yaitu pendekatan yang digunakan untuk menguji hubungan antar variabel dengan menggunakan instrumen dan untuk menguji teori-teori secara objektif (Cresswell, 2018). Dalam penelitian, pendekatan kuantitatif adalah metode di mana proses, hipotesis, pengumpulan data di lapangan, analisis data, hingga penulisannya, menggunakan pengukuran, perhitungan, rumus, serta keakuratan data numerik (Handayani, 2020).

Unit Analisis, Populasi dan Sampel

Unit yang dipelajari oleh individu, kelompok atau latar peristiwa sosial disebut sebagai unit analisis (Arikunto, 2006). Unit analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa atau pengguna dari produk permainan simulasi bisnis.

Menurut (Sugiyono, 2016) populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek yang memiliki kuantitas dan fitur tertentu yang dipilih oleh peneliti

untuk dipelajari sebelum membuat kesimpulan. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa di seluruh Indonesia yang telah mengambil mata kuliah ERP dan memiliki pengalaman menggunakan permainan berbasis simulasi.

Sedangkan sampel menurut Sugiyono (2016) adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik suatu populasi. Oleh karena itu, sebagian dari populasi merupakan sampel. Adapun sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa yang telah mendapatkan mata kuliah ERP dan mengikuti praktek atau kompetisi Business Simulation (BUSSIM) di internal kampus maupun yang diadakan oleh EDUGATE selama 2022-2023. Namun populasi penelitian ini terlalu besar dan jumlah pastinya belum diketahui, sehingga rumus Lemeshow digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur jumlah sampel yang dibutuhkan. Berikut rumus Lemeshow:

$$n = \frac{Z^2 1 - \alpha / 2 P (1 - P)}{d^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

Z = skor z pada kepercayaan 95% = 1,96

P = maksimal estimasi = 0,5

d = alpha (0,1) atau sampling error = 10 %

Dari rumus perhitungan di atas, maka jumlah sampel yang dibutuhkan adalah:

$$n = \frac{Z^2 1 - \alpha / 2 P (1 - P)}{d^2}$$

$$n = \frac{1,96^2 \cdot 0,5(1-0,5)}{0,1^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \cdot 0,25}{0,01}$$

$$n = 96,04 = 100$$

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh n sebesar 96,04 dan dibulatkan menjadi 100, sehingga dalam penelitian ini diambil sampel minimal 100 orang.

Definisi Operasional Variabel

a. Kepuasan terhadap permainan

Pelanggan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang menggunakan BUSSIM untuk mendukung proses pembelajaran mereka, sehingga kepuasan yang dimaksud disini merupakan kepuasan belajar yang dirasakan oleh mahasiswa ketika menggunakan *game* simulasi tersebut. Menurut Dziuban *et al.*, (2015) Kepuasan belajar mencakup tiga komponen, yaitu keterlibatan dalam pembelajaran, kemampuan memulai dan mengatur kegiatan di lingkungan belajar, dan monitoring

proses penilaian pembelajaran. Kepuasan dalam *game* simulasi dapat diukur dengan aspek permainan seperti user interface, kolaborasi, dan kesesuaian antara *gameplay* dan instruksi reguler.

b. Minat

Minat diartikan sebagai dorongan yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai suatu tujuan atau sesuatu (Rusmiati, 2017). Berdasarkan kerangka kerja Hidi & Renninger (2006), minat dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga yaitu *course interest*, *content interest*, dan *job interest*.

1. Minat Kursus (*Course Interest*)

Minat kursus atau *course interest* dalam penelitian ini merujuk pada minat mahasiswa terhadap mata kuliah ERP yang juga diasumsikan sebagai aspek motivasi mahasiswa dalam menggunakan *game* Business Simulation.

2. Minat Konten (*Content Interest*)

Minat konten atau *content interest* pada penelitian ini merupakan minat ataupun ketertarikan mahasiswa terhadap konten pembelajaran yang ada di dalam *game* Business Simulation yang juga diasumsikan sebagai aspek motivasi mahasiswa dalam menggunakan *game* tersebut.

3. Minat Pekerjaan (*Job Interest*)

Minat pekerjaan atau *job interest* pada penelitian ini adalah minat mahasiswa terhadap tugas yang dikerjakan dalam permainan Business Simulation dan seberapa tertarik mereka dengan tugas tersebut jika dikerjakan pada dunia nyata. *Job interest* juga diasumsikan sebagai aspek motivasi mahasiswa dalam menggunakan *game* Business Simulation.

c. Keuntungan pembelajaran yang didapatkan dalam kursus

Menurut Rosyada (2004) pembelajaran yang efektif terjadi ketika pengalaman, materi, dan hasil yang diharapkan sejalan dengan tingkat perkembangan dan latar belakang peserta didik. Dalam penelitian ini, keuntungan pembelajaran yang didapatkan dalam kursus merujuk pada seberapa paham mahasiswa terhadap integrasi proses bisnis dan bagaimana persepsi keberhasilan pembelajaran yang diperoleh oleh mahasiswa dari permainan Business Simulation. Pemahaman dalam pembelajaran menggunakan Business Simulation tercapai apabila mahasiswa mengerti tentang pengintegrasian proses bisnis.

Sumber dan Teknik Pengumpulan data

Sumber data merupakan asal diperolehnya data ketika peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya. Dalam penelitian, terdapat dua jenis sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Penelitian ini menggunakan data yang bersumber dari data primer yaitu data yang dikumpulkan langsung dari sumber asli untuk mencari solusi atas masalah yang sedang diteliti. Sehingga sumber data disini merujuk pada pihak yang memiliki pemahaman langsung tentang fenomena yang sedang diteliti.

Menurut Sekaran & Bougie (2013) Kuesioner merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dalam jumlah besar, serta dapat disebarakan secara online. Dalam penelitian kuantitatif, survei dapat digunakan sebagai panduan untuk membuat kesimpulan mengenai sampel yang merepresentasikan populasi. Oleh karena itu, dalam menganalisis data, penggunaan hipotesis dan alat statistik dapat memastikan keakuratan hasil (Abdullah, 2015). Penyebaran kuesioner pada penelitian ini dilaksanakan secara online melalui Whatsapp kepada responden yang memenuhi syarat dengan menggunakan *google form*. Kuesioner yang disebarakan berisi pertanyaan-pertanyaan dengan jawaban menggunakan alat ukur skala likert sebagai skala penilaian untuk mengukur pendapat responden terhadap pertanyaan yang ditanyakan.

Teknik Analisis Data

Analisis data dibagi menjadi dua kelompok besar yaitu analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif terbagi lagi menjadi dua yaitu analisa deskriptif dan inferensial. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif statistik untuk memberikan gambaran mengenai data yang telah dikumpulkan. Analisis deskriptif bertujuan untuk memahami frekuensi dan variasi jawaban responden terkait pertanyaan tentang kepuasan dan pemahaman mahasiswa terhadap *game* Business Simulation (BUSSIM).

Analisis deskriptif statistik digunakan untuk mendeskripsikan data dari suatu sampel dan bukan untuk menarik kesimpulan yang berlaku untuk populasi dimana sampel tersebut diambil (Sutisna, 2020). Data yang telah dikumpulkan diubah dan ditabulasikan menjadi tabel, setelah itu, diskusi data disajikan dalam bentuk angka dan persentase. Terdapat 104 responden yang telah mengisi kuesioner, namun yang memenuhi kriteria analisis hanya 101 responden dikarenakan 3 responden belum

mengambil mata kuliah ERP. Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan 101 responden untuk penelitian ini.

Uji Kualitas Data (ini belum diparafrase)

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap item pertanyaan yang digunakan untuk menentukan variabel itu layak. Validitas menurut Sugiyono (2019) adalah alat yang digunakan untuk membandingkan data yang terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Jika r hitung lebih besar dari r tabel dan bernilai positif atau signifikan di bawah 0,05 maka item pertanyaan atau indikator tersebut dianggap valid. Tingkat validitas diuji dengan membandingkan r hitung terhadap nilai r tabel. Dalam hal ini derajat kebebasan (*degree of freedom*) dengan rumus $(df) = n - k$ dimana n adalah jumlah sampel yang diteliti, sehingga $101 - 2 = 99$ dengan koefisien alpha 0,1 menghasilkan r tabel sebesar 0,1646. Setelah dilakukan pengecekan validitas terhadap seluruh pertanyaan, diperoleh hasil bahwa seluruh pertanyaan pada kuesioner adalah valid.

Sedangkan uji reliabilitas merupakan alat yang digunakan untuk mengukur konsistensi suatu kuesioner yang merupakan indikator suatu variabel atau suatu konstruk. Menurut Ghazali (2018) reliabilitas adalah suatu ukuran yang digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana setiap pertanyaan dalam suatu kuesioner yang mewakili aspek suatu variabel tertentu dapat memberikan hasil yang konsisten. Suatu instrument dikatakan reliabel jika koefisien Cronbach alpha lebih besar dari 0,6 atau 60%. Setelah dilakukan uji reliabilitas terhadap seluruh pertanyaan, hasilnya menunjukkan bahwa seluruh pertanyaan pada kuesioner dapat diandalkan atau reliabel.

HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

Karakteristik Data Responden

Berdasarkan data yang diolah, responden pada penelitian ini mayoritas berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 70 (69,3%), dengan sebagian besar responden berusia 22 tahun, yaitu sebanyak 44 orang (43,6%). Selain itu, mayoritas responden berasal dari Universitas Islam Indonesia, berjumlah 82 orang (81,2%), dan kebanyakan dari mereka adalah mahasiswa angkatan 2020, sebanyak 62 orang (61,4%). Dari segi prestasi akademik, mayoritas responden mendapatkan nilai A pada mata kuliah ERP, dengan jumlah 70 orang (68,3%). Seluruh responden dalam penelitian ini juga telah mengikuti kompetisi BUSSIM.

Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Pada penelitian ini, skala Likert digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap topik yang ditanyakan. Terdapat lima tingkatan, tingkatan pertama yaitu nilai 1 menunjukkan bahwa responden sangat tidak setuju dengan item kuesioner, nilai 2 menunjukkan bahwa responden tidak setuju, nilai 3 menunjukkan bahwa responden ragu-ragu dengan item kuesioner, nilai 4 menunjukkan bahwa responden setuju dan yang terakhir nilai 5 menunjukkan responden sangat setuju dengan item kuesioner. Oleh karena itu, jarak antar interval diputuskan sebagai berikut:

- Nilai minimum: 1
- Nilai maksimum : 5
- Interval : 0,80

Berdasarkan perhitungan di atas, peneliti menggunakan tolak ukur sebagai berikut:

- 1,00 - 1,80 : Sangat tidak setuju
- 1,81 - 2,60 : Tidak setuju
- 2,61 - 3,40 : Ragu-ragu
- 3,41 - 4,20 : Setuju
- 4,21 - 5,00 : Sangat Setuju

Setelah mengkategorikan hasil jawaban responden, kemudian dibuatlah hasil analisis deskriptif penelitian yang dirangkum dan disajikan dalam tabel 1.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif variabel pada tabel tersebut, diperoleh Kesimpulan sebagai berikut:

1. Kepuasan terhadap permainan memiliki rentang nilai antara 1 (terendah) hingga 5 (tertinggi), dengan rata-rata sebesar 4,39. Nilai ini menunjukkan mayoritas responden sangat puas terhadap permainan Business Simulation.
2. Minat terhadap kursus memiliki rentang nilai antara 1 (terendah) hingga 5 (tertinggi), dengan rata-rata 4,15. Nilai ini menunjukkan bahwa mayoritas responden setuju dan memiliki minat terhadap mata kuliah ERP yang diajarkan di universitas masing-masing.
3. Minat konten memiliki rentang nilai antara 1 (terendah) hingga 5 (tertinggi), dengan rata-rata 4,50. Niali ini menunjukkan mayoritas responden sangat setuju dan memiliki minat tinggi terhadap konten dalam permainan Business Simulation.

4. Minat terhadap pekerjaan memiliki rentang nilai antara 1 (terendah) hingga 5 (tertinggi), dengan rata-rata 4,32. Ini menunjukkan mayoritas responden **sangat setuju** dan memiliki minat terhadap tugas-tugas dalam permainan Business Simulation serta memiliki minat terhadap pekerjaan-pekerjaan tersebut di dunia nyata.
5. Keuntungan pembelajaran yang dirasakan dalam kursus memiliki rentang nilai antara 1 (terendah) hingga 5 (tertinggi), dengan rata-rata 4,33. Nilai ini menunjukkan mayoritas responden **sangat setuju** bahwa mereka mendapatkan keuntungan pembelajaran dari mata kuliah ERP yang dilengkapi dengan permainan Business Simulation.

Diskusi

Berdasarkan hasil analisis deskriptif variabel pada tabel tersebut, penelitian ini menemukan bahwa mahasiswa merasa sangat puas dengan penggunaan *game* Business Simulation. Hasil ini konsisten sesuai dengan penelitian Skjelbred & Daus (2022) yang menemukan bahwa siswa merasa puas dengan permainan dan percaya bahwa permainan tersebut dapat meningkatkan pemahaman praktis mereka. Selain itu, kemudahan penggunaan dan kesesuaian antara *gameplay* dan instruksi permainan juga berkontribusi pada kepuasan mahasiswa, hasil ini sejalan dengan penelitian Kuo *et al.*, (2023) mengungkapkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh positif terhadap kepuasan. Mahasiswa juga memperoleh pemahaman yang baik tentang integrasi proses bisnis dengan adanya *game* Business Simulation yang disisipkan dalam mata kuliah ERP. Temuan ini mendukung penelitian Schumuck (2021) yang menyatakan bahwa permainan simulasi bisnis dapat meningkatkan pemahaman mengenai proses manufaktur dan rantai pasokan. Walaupun demikian, temuan penelitian ini juga sependapat dengan temuan penelitian Skjelbred & Daus (2022) yang menyatakan bahwa kepuasan siswa terhadap permainan tidak cukup untuk menunjukkan bahwa permainan itu sendiri meningkatkan hasil pendidikan dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran aktif siswa yang tidak bergantung pada permainan. Hal ini terjadi karena permainan tidak selalu mencakup materi pelajaran secara mendalam. Ini menunjukkan bahwa meskipun *game* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, pemahaman mendalam masih memerlukan dukungan dari materi ajar lainnya.

Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat mahasiswa pada tiga aspek motivasi (minat kursus, minat konten, dan minat pekerjaan) setelah menggunakan *game* Business Simulation. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sappile *et al.*, (2024) yang mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan dampak yang positif terhadap motivasi dan keberhasilan akademik belajar siswa. Namun, bertentangan dengan hasil penelitian Skjelbred & Daus (2022) yang menunjukkan bahwa permainan simulasi tidak menghasilkan peningkatan minat pemasaran yang terukur pada mata pelajaran terkait. Selain itu, penemuan Wouters *et al.*, (2013) juga tidak menemukan bukti adanya pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi dibandingkan dengan pengajaran reguler. Penelitian ini menyiratkan bahwa *game* Business Simulation mampu meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mata kuliah ERP dan menunjukkan perbedaan hasil dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Hal ini bisa terjadi karena perbedaan jenis permainan, konteks, ataupun topik pada mata kuliah yang diteliti sehingga dapat mempengaruhi hasil yang diperoleh.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan dan pemahaman mahasiswa yang menggunakan permainan Business Simulation dalam mata kuliah ERP serta mengkaji bagaimana permainan ini dapat meningkatkan motivasi mahasiswa terhadap mata kuliah tersebut. Berdasarkan pembahasan dan analisis kuesioner yang telah dilakukan, ditemukan bahwa mahasiswa sangat puas dengan penggunaan permainan Business Simulation dalam pembelajaran mata kuliah ERP. Mereka merasakan kepuasan yang tinggi karena permainan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Selain itu, mahasiswa merasa paham dan merasakan manfaat signifikan dari pembelajaran mata kuliah ERP yang dikombinasikan dengan permainan Business Simulation. Temuan ini juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi mahasiswa, dimana permainan Business Simulation bukan hanya meningkatkan minat mahasiswa terhadap materi pelajaran, konten, dan pekerjaan, namun juga mendorong mereka untuk lebih mendalami dan berkomitmen pada mata kuliah ERP.

Dengan demikian, integrasi permainan ini terbukti bermanfaat dalam memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam studi mereka. Untuk memaksimalkan manfaat dari metode pembelajaran ini, sangat penting

bagi pengajar untuk terus mengembangkan dan menyesuaikan strategi pengajaran mereka serta memastikan bahwa permainan tersebut diimplementasikan secara efektif dan mendukung tujuan pembelajaran. Meskipun permainan Business Simulation umumnya berhasil dalam menciptakan pengalaman belajar yang positif, masih ada ruang untuk penyempurnaan agar dapat memenuhi kebutuhan dan harapan mahasiswa dengan lebih baik. Peneliti menyarankan kepada EDUGATE selaku penyedia aplikasi Business Simulation, untuk terus memperbarui serta menyempurnakan fitur-fitur dan juga server permainan berdasarkan umpan balik pengguna dan perkembangan terbaru dalam bidang pendidikan serta industri.

Keterbatasan

Beberapa keterbatasan yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mayoritas responden pada penelitian ini adalah mahasiswa dari Universitas Islam Indonesia, sehingga besar kemungkinan hasil penelitian ini hanya mencerminkan perspektif dari mahasiswa yang ada di Universitas Islam Indonesia.
2. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan metode survey dengan bantuan *google form* yang disebarluaskan secara online. Kelemahan metode ini antara lain adalah adanya indikasi mahasiswa tidak serius dalam mengisi kuesioner penelitian ataupun membutuhkan penjelasan lebih lanjut terkait pertanyaan yang diberikan.

Implikasi

Penggunaan Business Simulation seharusnya dipertimbangkan sebagai pendekatan strategis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mengembangkan keterampilan praktis mahasiswa. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif, metode ini berpotensi meningkatkan pemahaman konsep-konsep ERP serta keterampilan aplikasi yang dibutuhkan di dunia profesional. Implikasi ini memberikan dorongan kuat untuk mengintegrasikan permainan simulasi dalam kurikulum pendidikan tinggi dengan perhatian khusus pada peran pengajar, desain, dan kualitas metode pengajaran, sebagai langkah untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik dan relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (cetakan 1). Aswaja Pressindo.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Clark, R. E. (2007). Learning from Serious Games? Arguments, Evidence, and Research Suggestions. *Spine*, 47(3), 56–59. <https://doi.org/10.1097/00007632-200205010-00021>

-
- Cresswell, J. W., & Creswell, D. J. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (fifth edit). SAGE Publications, Inc.
- D., Robey dan D., F. (1982). User involvement in information system development: a conflict model and empirical test. *Management Science*, 28(1), 73–85.
- Duta, R. P., Fathoni, K., & Prasetyaningrum, I. (2011). *Aplikasi Game Simulasi Bisnis “Executive Decision” Dalam Supply Chain*.
- Dziuban, C., Moskal, P., Thompson, J., Kramer, L., DeCantis, G., & Hermsdorfer, A. (2015). Student satisfaction with online learning: Is it a psychological contract? *Journal of Asynchronous Learning Network*, 19(2), 1–15. <https://doi.org/10.24059/olj.v19i2.496>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Collier, 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>
- Handayani, R. (2020). Metode Penelitian Sosial. In *Bandung* (Issue September).
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The Four-Phase Model of Interest Development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4
- Hidi, S. (2006). Interest: A Unique Motivational Variable. *Educational Research Review*, 1, 69–82.
- Klaus, H., Rosemann, M., & Gable, G. (2000). What is ERP? Information Systems Frontiers. *Qut*, 2(2), 141–162.
- Kuo, C.-S., Kang, Y., & Yang, H.-L. (2023). Investigating the determinants of continuance intention on cloud ERP systems adoption. *Advances in Mechanical Engineering*, 15(4).
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Oliver, R. L. (1980). A Cognitive Model of the Antecedents and Consequences of Satisfaction Decisions. *Journal of Marketing Research*, 17(November), 460–469.
- Olivia, F. (2011). *Teknik Ujian Efektif*. PT. Elex Media Komputindo.
- Pasin, F., & Giroux, H. (2011). The impact of a simulation game on operations management education. *Computers and Education*, 57(1), 1240–1254. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.12.006>
- Pratiwi, B. S. (2018). *HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MINAT SISWA KELAS VIII DI SMPN 3 DEPOK TAHUN AJARAN 2017/2018*. 1–19.
- Putra, I. D. G. R. D. (2019). Peran Kepuasan Belajar Dalam Mengukur Mutu Pembelajaran Dan Hasil Belajar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5(1), 22. <https://doi.org/10.25078/jpm.v5i1.756>
- Rosyada, D. (2004). *Paradigma Pendidikan Demokratis: sebuah Model Pelibatan Masyarakat dalam Penyelenggaraan Pendidikan*. Prenada Media.
- Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo. *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 1(1), 21–36. <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility>
- Sappile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Shofi, A., Mubarak, &

- Mardikawati, B. (2024). Dampak penggunaan pembelajaran berbasis *game* terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 714–727.
- Schumuck, R. (2021). Education and training of manufacturing and supply chain processes using business simulation *games*. *Procedia Manufacturing*, 55, 555–562. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2021.10.076>
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2013). Research Methods for Business: A Skill_Building Approach. *Leadership & Organization Development Journal*, 34(7). <https://doi.org/10.1108/lodj-06-2013-0079>
- Septiani, E., & Setyowati, L. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Secara Daring Terhadap Pemahaman Belajar Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta*, 121–128.
- Skjelbred, S. E., & Daus, S. (2022). Satisfaction is insufficient: Insights from a randomized, controlled trial of a marketing simulation *game*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 38(6), 1686–1702. <https://doi.org/10.1111/jcal.12703>
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sutisna, I. (2020). Statistika Penelitian. *Universitas Negeri Gorontalo*, 1–15. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/62615506/TEKNIK_ANALISIS_DATA_PENELITIAN_KUANTITATIF20200331-52854-1ovrwlw-libre.pdf?1585939192=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTeknik_Analisis_Data_Penelitian_Kuantita.pdf&Expires=1697869543&Signat
- Winkel, W. (2005). *Psikologi pengajaran*.
- Wouters, C., van Nimwegen, H., van Oostendorp, & E. D. van der S. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious *games*. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 249–265.
- Zulkarnaen, W., Amin, N. N. (2018). *Pengaruh Strategi Penetapan Harga Terhadap Kepuasan Konsumen*. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 2(1), 106-128.

TABEL

Tabel 1 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Keterangan	n	Minimum	Maksimum	Mean
Kepuasan terhadap permainan	101	1	5	4,39
Minat Kursus	101	1	5	4,15
Minat Konten	101	1	5	4,50
Minat Pekerjaan	101	1	5	4,32
Keuntungan Pembelajaran yang Dirasakan dalam Kursus	101	1	5	4,33