

# Pengaruh Metode Simulasi Bisnis Terhadap Keterampilan Wirausaha Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PKK (Produk Kreatif Kewirausahaan) Di SMK Muhammadiyah 1 Berbek

Adinda Kumalasari<sup>1</sup>, Umi Hidayati<sup>2</sup>, Vera Septi Andrini<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Mpu Sindok

## Artikel Info

### Genesis Artikel:

Dikirim, 5 Mei 2023  
Diterima, 15 Mei 2023  
Disetujui, 1 Juni 2023

### Kata Kunci:

Metode Simulasi Bisnis  
Ketrampilan  
Wirausaha

## ABSTRAK

**Latar Belakang:** Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat mengembangkan keterampilan wirausaha dalam proses pembelajaran. Dengan metode pembelajaran yang efektif akan berdampak pada keterampilan wirausaha peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung metode pembelajaran di SMK Muhammadiyah 1 Berbek yang digunakan masih kurang efektif dan peserta didik menjadi pasif. Hal ini mendorong peneliti untuk penelitian tentang pengaruh metode simulasi bisnis terhadap keterampilan wirausaha peserta didik. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan wirausaha peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan metode simulasi bisnis dan untuk mengetahui perbedaan tingkat keterampilan wirausaha peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan metode simulasi bisnis. Rendahnya keterampilan wirausaha peserta didik di SMK Muhammadiyah 1 Berbek disebabkan kurangnya inovasi dalam menggunakan metode dan media pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode simulasi bisnis efektif terhadap keterampilan wirausaha peserta didik. **Metode:** Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experimence* dengan menggunakan *Pre-test Post-test One Group Design*. Dengan variabel bebas metode simulasi bisnis dan variabel terikatnya yaitu keterampilan wirausaha peserta didik. Populasi dalam penelitian ini kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Berbek yang berjumlah 35 peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji hipotesis (uji t). **Hasil:** metode simulasi bisnis yang tidak mencapai kriteria ketuntasan pembelajaran berjumlah 34 peserta didik (97,14%), dan peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan pembelajaran berjumlah 1 peserta didik (2,86%). Sedangkan tingkat keterampilan wirausaha peserta didik sesudah menggunakan metode simulasi bisnis yang mencapai kriteria ketuntasan pembelajaran berjumlah 33 peserta didik (94,29%), dan peserta didik yang tidak mencapai kriteria ketuntasan pembelajaran berjumlah 2 peserta didik (5,71%). Dalam uji t dengan metode *paired sample t-test* diperoleh nilai t hitung sebesar -16,147 dengan  $\text{sig} < 0,001 < 0.05$ , sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. **Kesimpulan:** Disimpulkan bahwa “terdapat perbedaan yang signifikan tingkat keterampilan wirausaha peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan metode simulasi bisnis di SMK Muhammadiyah 1 Berbek.

---

## ABSTRACT

---

### Keywords:

Business Simulation  
Method  
Entrepreneurial  
Skills

**Background:** Learning methods are one of the main factors that can develop entrepreneurial skills in the learning process. Effective learning methods will have an impact on students' entrepreneurial skills. Based on the results of direct observations, the learning methods used at SMK Muhammadiyah 1 Berbek are still less effective and students become passive. This encourages researchers to research the influence of business simulation methods on students' entrepreneurial skills. **Objective:** This research aims to determine the level of students' entrepreneurial skills before and after using the business simulation method and to determine the difference in the level of students' entrepreneurial skills before and after using the business simulation method. The low entrepreneurial skills of students at SMK Muhammadiyah 1 Berbek are due to a lack of innovation in using methods and media learning. Several previous studies have shown that the business simulation method is effective on students' entrepreneurial skills. **Method:** This research is a Quasi Experimental research using Pre-test Post-test One Group Design. With the independent variable the business simulation method and the dependent variable, namely the students' entrepreneurial skills. The population in this study was class XI of SMK Muhammadiyah 1 Berbek, totaling 35 students. Data collection techniques used tests and documentation. The data analysis techniques used are validity test, reliability test, normality test and hypothesis test (t test). **Result:** The results of the research showed that the level of entrepreneurial skills of students before using the business simulation method did not reach the learning completeness criteria, amounting to 34 students (97.14%), and 1 student (2.86%) achieving the learning completeness criteria. Meanwhile, the level of entrepreneurial skills of students after using the business simulation method that reached the learning completeness criteria was 33 students (94.29%), and 2 students (5.71%) did not reach the learning completeness criteria. In the t test using the paired sample t-test method, the calculated t value was -16.147 with sig <0.001 <0.05, so that Ha was accepted and Ho was rejected. **Conclusion:** It was concluded that there is a significant difference in the level of students' entrepreneurial skills before and after using the business simulation method at SMK Muhammadiyah 1 Berbek.

This is an open access article under the CC BY-SA License.



---

### Penulis Korespondensi:

Nama Penulis: Adinda Kumalasari  
Program Studi Penulis: Pendidikan Ekonomi  
Institusi Penulis: Universitas PGRI Mpu Sindok  
Email: [adindakumalasari2001@gmail.com](mailto:adindakumalasari2001@gmail.com)  
Orchid ID: <https://orcid.org/0009-0003-6953-9645>

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor kunci dalam pembangunan suatu negara. Dalam era digital dan globalisasi seperti saat ini, metode pembelajaran perlu terus berkembang agar sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Pembelajaran ekonomi di sekolah menjadi sangat penting untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi tantangan ekonomi global. Namun, tantangan utama dalam pembelajaran ekonomi adalah bagaimana meningkatkan keterampilan wirausaha peserta didik. (Kusuma et al., 2022)

Keterampilan Kewirausahaan menurut Gibb dalam Iskandar and Safrianto (2020 : 16) proses kewirausahaan meliputi perilaku, keterampilan dan atribut yang dimiliki seseorang dalam kewirausahaan. Keterampilan tentu terbagi banyak hal mulai dari keterampilan perencanaan, keterampilan dalam pembuatan produk dan banyak lainnya. Banyak peserta didik SMK yang belum siap untuk memulai bisnis mereka sendiri setelah lulus sekolah, dengan beberapa alasan diantaranya modal, motivasi yang rendah, kurangnya ilmu pengetahuan mengenai kewirausahaan, fasilitas dan sarana yang minim untuk praktik kewirausahaan di sekolah yang dikelola secara profesional untuk mendidik peserta didik dan mendekatkan mereka dengan situasi nyata, selain itu kurangnya dukungan dari pihak keluarga serta minimnya pengalaman peserta didik dalam berwirausaha. (Hidayati et al., 2022)

Beberapa faktor berkontribusi terhadap kurangnya dorongan kewirausahaan peserta didik. Ini mungkin berasal dari peserta didik itu sendiri atau dari dunia yang lebih luas. Faktor internal (dalam) peserta didik meliputi: pengetahuan kewirausahaan, keterampilan yang ada, kesehatan, kemandirian, kreativitas, dan kemauan belajar (Yahya, 2019). Mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan merupakan salah satu pelajaran wajib yang diajarkan di SMK, memiliki arti strategis dalam pembentukan sikap dan karakter wirausaha, memberikan pengetahuan dan keterampilan lebih kepada peserta didik mengenai dunia usaha dan kewirausahaan yang diharapkan dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk berwirausaha. Di tengah persaingan dunia kerja yang ketat peserta didik diharapkan mampu menciptakan peluang usaha sendiri, karena pada prosesnya mata pelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) tidak hanya memberikan teori atau materi saja akan tetapi mengajarkan peserta didik praktek secara langsung, belajar berwirausaha dari hal-hal kecil untuk mengarahkan minat berwirausaha peserta didik berdasarkan kompetensi keahlian yang dipelajari di sekolah, sehingga hasil belajar yang mereka peroleh bukan hanya sekedar teori, tapi juga pengalaman yang nantinya dapat membangun minat dan meningkatkan kemampuan berwirausaha mereka setelah lulus dari bangku sekolah. Minat pembelajaran kewirausahaan di pendidikan lanjutan masih tergolong rendah. Berdasarkan penelitian lulusan peserta didik SMA yang memilih ke profesi wirausaha hanya sekitar 10% sedangkan sisanya lebih memilih ke dunia kerja.

Berdasarkan pengamatan secara langsung di sekolah, diambil kesimpulan bahwa terdapat beberapa permasalahan pada proses pembelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Berbek, yaitu kurangnya keterampilan wirausaha yang dimiliki oleh peserta didik. Hal ini terlihat dari masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik jarang mengajukan pertanyaan dan yang berani untuk mengemukakan pendapatnya hanya didominasi oleh peserta didik tertentu. Sebagai peserta didik cenderung disibukkan oleh urusannya sendiri, seperti mengobrol dengan teman sebangkunya. Proses pembelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) yang berlangsung masih berpusat pada guru dan komunikasi masih terkondisi secara satu arah dan hanya berfokus pada metode ceramah. Hal tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif tidak terlatih untuk berpikir mengembangkan ide untuk lebih memantapkan pemahaman tentang suatu konsep, sehingga berdampak kepada keterampilan wirausaha peserta didik dalam pembelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan).

Mempertimbangkan permasalahan diatas, rendahnya keterampilan wirausaha peserta didik kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Berbek dimungkinkan karena belum diterapkannya teknik dan metode pembelajaran yang menunjang pendekatan pembelajaran *student centered* dan memberdayakan peserta didik dalam mewujudkan keterampilan wirausaha dengan potensi yang ada. Penggunaan metode pembelajaran merupakan alternatif dalam mengatasi berbagai persoalan yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran. Inovasi proses pembelajaran harus selalu dilakukan untuk membuat proses pembelajaran berbasis pada aktifitas peserta didik. Mengacu pada masalah tersebut peneliti ingin menerapkan metode pembelajaran simulasi bisnis pada materi pembelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan). Peneliti ingin mengetahui apakah dengan menggunakan metode pembelajaran ini dapat membuat peserta didik lebih bersemangat belajar, terlibat aktif dalam proses belajar mengajar serta lebih memahami materi pelajaran sehingga dapat berpengaruh terhadap keterampilan wirausaha peserta didik.

Keberhasilan dari suatu pengaruh metode pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan seorang guru dalam mengembangkan metode-metode pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan wirausaha peserta didik tersebut adalah dengan menggunakan metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pelajaran di kelas atau yang lain. Dalam upaya meningkatkan keterampilan kewirausahaan di kalangan peserta didik SMA di dalam pendidikan yang berbasis 4C adalah pendidikan kewirausahaan berbasis simulasi. Dengan menggunakan metode pembelajaran tersebut diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajarnya, lebih aktif, kreatif sehingga lebih

banyak peserta didik yang memiliki keterampilan wirausaha. Dengan mengacu pada masalah yang ada peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Metode Simulasi Bisnis Terhadap Keterampilan Wirausaha Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) di SMK Muhammadiyah 1 Berbek.

Adapun penelitian terdahulu yang serupa adalah penelitian yang dilakukan oleh Sarah, Tahmid Sabri, Nurhadi yaitu Penerapan Model Simulasi Sosial Terhadap hasil Belajar Pkn Peserta didik Kelas V MIS NU III. Nila Krisnawati, Esa Mbouw, Sumini Salem dengan judul Meningkatkan Keterampilan Wirausaha Peserta didik Sekolah Menengah Melalui Pelatihan Bisnis Simulasi Di Wilayah Jakarta Dan Tangerang. Heni Evi Pania, Suryani, Hery Kresnadi dengan judul Penerapan Metode Simulasi Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Pkn Kelas III Sdn 09. Wisnu Wijiyanto Saputro (2017) dengan judul Penerapan Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Simulasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Di Smk Negeri 1 Mojosongo Boyolali. Kemudian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “terdapat perbedaan kemampuan wirausaha peserta didik antara sebelum dan sesudah Penerapan metode simulasi bisnis terhadap pembelajaran PKK (Produk Kreatif Kewirausahaan) di SMK Muhammadiyah 1 Berbek.

## METODE

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Dalam penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperiment* dengan desain penelitian *Pre-Test Post-Test One Group Design*. Pendekatan tersebut digunakan untuk mencari penerapan pelaksanaan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode penelitian eksperimen adalah penelitian untuk mengetahui akibat dari perlakuan yang diberikan terhadap suatu hal yang diteliti. Pada desain ini, semua subjek penelitian akan diberikan perlakuan yang sama, yaitu menggunakan metode pembelajaran simulasi bisnis. Keterampilan wirausaha peserta didik akan diukur sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* berupa tes soal pilihan ganda. Data keterampilan wirausaha peserta didik sebelum dan setelah perlakuan akan dibandingkan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan.

Penelitian ini dilakukan di kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Berbek pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Menurut Arikunto (2012:104) jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya. Berdasarkan penelitian ini karena jumlah populasinya tidak lebih besar dari 100 orang responden, maka penulis mengambil 100% jumlah populasi yaitu peserta didik kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Berbek sebanyak 35 orang responden. Variabel dalam penelitian ini yaitu metode simulasi bisnis sebagai variabel X dan keterampilan

wirausaha peserta didik sebagai variabel Y. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes soal keterampilan wirausaha peserta didik dan dokumentasi. Dimana instrumen yang digunakan telah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas sebelumnya. Kemudian analisis data yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan keterampilan wirausaha peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya metode simulasi bisnis dalam pembelajaran di kelas menggunakan uji normalitas dan selanjutnya dilakukan uji hipotesis (uji-t) menggunakan *paired sample test* yang menggunakan *software SPSS 25.0*.

## HASIL DAN ANALISIS

Hasil penelitian untuk skor tingkat keterampilan wirausaha peserta didik yang diperoleh dari instrumen penelitian berupa tes soal keterampilan wirausaha peserta didik diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Data Sebelum Perlakuan Metode Simulasi Bisnis

No.	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	44 – 48	6	17,14%
2	49 – 53	8	22,87%
3	54 – 58	11	31,42%
4	59 – 63	4	11,42%
5	64 – 68	5	14,29%
6	69 – 76	1	2,86%
<b>Total</b>		35	100%

(Sumber : data diolah peneliti,2024)

Berdasarkan tabel distribusi di atas, menunjukkan bahwa peserta didik yang nilainya di atas kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran adalah 1 peserta didik atau 2,86% sedangkan yang tidak mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran adalah 34 peserta didik atau 97,14%.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Data Setelah Perlakuan Metode Simulasi Bisnis

No.	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	68 – 72	2	5,71%
2	73 – 77	10	28,58%
3	78 – 82	10	28,58%
4	83 – 87	5	14,28%
5	88 – 92	5	14,28%
6	93 – 100	3	8,57%
<b>Total</b>		35	100%

(Sumber : data diolah peneliti,2024)

Berdasarkan tabel distribusi di atas, menunjukkan bahwa peserta didik yang nilainya di atas kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran adalah 33 peserta didik atau 94,29% sedangkan yang tidak

mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran adalah 2 peserta didik atau 5,71%. Uji Validitas dilakukan untuk mengukur valid atau tidaknya instrument yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian. Pengujian dilakukan dengan melakukan korelasi pearson antar skor jawaban responden di setiap pernyataan dengan skor total jawaban responden. Pernyataan dikatakan valid apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Berdasarkan data hasil uji validitas tes yang telah diolah diketahui bahwa dari segi item yang diuji cobakan, yaitu 25 butir soal tes mendapatkan hasil bahwa  $r$  hitung  $>$  dari  $r$  tabel, maka dengan itu pernyataan dikatakan valid.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliable jika jawaban seorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau hasil dari waktu ke waktu. Untuk melihat reliabilitas masing-masing instrumen yang digunakan, peneliti menggunakan koefisien *Cornbah Alpha* ( $\alpha$ ). dimana dianggap reliable jika  $\text{Alpha} > 0.05$  berikut hasil pengujian reliabilitas dalam penelitian ini.

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left( 1 - \frac{\sum s_i^2}{st^2} \right)$$

$$r_{11} = \frac{25}{25-1} \left( 1 - \frac{5,692}{24,53} \right)$$

$$r_{11} = \frac{25}{24} (1 - 0,232)$$

$$r_{11} = 1,042(0,768)$$

$$r_{11} = 0,80$$

Dari perhitungan di atas diperoleh harga  $r_{11} = 0,80$ . Soal tes yang diberikan dengan jumlah 25 butir soal diikuti dengan 35 orang responden sebagai teste memiliki reliabilitas tinggi dimana  $r_{hitung} > 0,70$ . Dengan demikian diketahui  $r_{11} 0,80 > 0,70$  sehingga dapat disimpulkan bahwa tes soal keterampilan wirausaha memiliki kualitas yang baik (reliabel). Uji normalitas berfungsi untuk melihat data sampel yang telah diambil dan digunakan untuk data distribusi normal. Uji normalitas berguna untuk menentukan analisis data berdistribusi normal atau tidak. Sehingga Langkah selanjutnya tidak menyimpang kebenarannya dan dapat dipertanggung jawabkan. Pengujian normalitas data menggunakan SPSS versi 25.0. dengan metode *Kolmogorov Smirnov* Pengambilan hasil kesimpulan output pada kolom sig. dari hasil uji SPSS lebih besar dari taraf signifikasi sig. ( $> 0.05$ ) maka data dinyatakan berdistribusi normal dan apabila output dalam kolom sig. dari uji SPSS lebih kecil dari taraf signifikasi sig. ( $< 0,05$ ) maka data dinyatakan berdistribusi tidak normal.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Tests Of Normality	
Kategori	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>



		Statistic	Df	Sig.
Keterampilan Wirausaha Peserta Didik	<i>Pre-Test</i> Sebelum Menggunakan Metode Simulasi Bisnis	.193	35	.030
	<i>Pos-Test</i> Setelah Menggunakan Metode Simulasi Bisnis	.170	35	.086

A. Lilliefors Significance Correction

(Sumber data : SPSS versi 25.0,2024)

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai Uji Normalitas data adalah 0,086 maka lebih besar dari 0,05 (Sig > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data keterampilan wirausaha peserta didik berdistribusi normal. Setelah dipastikan sebaran data berdistribusi normal, Langkah berikutnya menguji hipotesis yang diajukan.

Setelah data di uji dengan hasil berdistribusi normal, kemudian dilakukan uji hipotesis. Uji t yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Paired Sample T-Test* untuk menentukan ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel. Dua sampel yang dimaksud adalah sampel yang sama namun mempunyai dua data (*Pre-test* dan *Post-test*). Ada tidaknya perbedaan sebaran data penelitian dapat dilihat dari pengambilan Keputusan jika sig > 0,05 maka Ho diterima jika sig < 0,05 maka Ho ditolak.

Tabel 4 *Paired Samples T-test*

<b>Paired Samples Test</b>									
Paired Differences									
				95% Confidence Interval Of The Difference		T	Df	Sig. (2-Tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test - Post-Test	-25.02857	9.16992	1.55000	-28.17855	-21.87859	-16.147	34	<.001

(Sumber : Olah data SPSS versi 25.0)

Hasil dari tabel diatas menjelaskan bahwa nilai t hitung sebesar -16,147 dengan sig <0.001 < 0.05, sehingga Ha diterima dan Ho ditolak. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan terdapat perbedaan Tingkat keterampilan wirausaha peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan metode simulasi bisnis pada mata pelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) di SMK Muhammadiyah 1 Berbek.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Bahwa berdasarkan tes *pre-test* yang telah diberikan, mendapatkan hasil bahwa jumlah peserta didik yang tidak mencapai kriteria ketuntasan pembelajaran berjumlah 34 peserta didik (97,14%), dan



peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan pembelajaran berjumlah 1 peserta didik (2,86%). (2) Sedangkan dari hasil *post-test* menunjukkan perubahan keterampilan wirausaha peserta didik setelah diterapkannya metode simulasi bisnis. Jumlah peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan pembelajaran berjumlah 33 peserta didik (94,29%), dan peserta didik yang tidak mencapai kriteria ketuntasan pembelajaran berjumlah 2 peserta didik (5,71%). (3) Berdasarkan tabel *paired samples t-test* menjelaskan bahwa nilai t hitung sebesar -16,147 dengan  $\text{sig} < 0.001 < 0.05$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan terdapat perbedaan Tingkat keterampilan wirausaha peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan metode simulasi bisnis pada mata pelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) di SMK Muhammadiyah 1 Berbek.

## REFERENSI

- Achmad Musyadar (2006) Kewirausahaan. Jakarta Universitas Terbuka Biro Pusat Statistik Kota Medan Tahun (2017) "Batam Dalam Angka" BPS Kota Kecamatan Sunggal
- Annisa Febrianti. (2018). *Kajian teori Prakarya dan Kewirausahaan*. 9  
29.[http://repository.unpas.ac.id/43291/3/BAB II.pdf](http://repository.unpas.ac.id/43291/3/BAB%20II.pdf)
- Agus Wibowo. (2011). Pendidikan Kewirausahaan (Konsep Dan Strategi). Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Canta, D.S. (2018). Implementasi Game Simulasi Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Jurusan Teknik Komputer Jaringan Semester 1 Kelas XI SMK Bina Prestasi Balikpapan. *Jurnal Sistem Informasi* Vol.1 No.2.
- Frangki Slamet, (2015) "Dasar-Dasar Kewirausahaan Teori dan Praktek" Penerbit Social Agency Putra Yogyakarta.
- Findawati, Y., Suprianto, Sumarmi, W. (2015). Game Simulasi Wirausaha Berbasis Model Pembelajaran Eksperiensial Sebagai Alternatif Media Pembelajaran di SMK Kelas XI. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* Vol.2 No.1.
- Hasbullah. (2021). Kurikulum Pendidikan Guru : Metode Simulasi dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi. *ADAARA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 155–162.
- Hidayati, U., Devi, L. P., & Naskah, H. (2022). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Pengaruh Penggunaan Media Google Meet Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Siswa Kelas X SMA Afiliation: STKIP PGRI Nganjuk* 1,2.  
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i2.1669>
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028>
- Magdalena, Zulfah. "Penerapan Metode Simulasi Berbantuan Media Bongkar Pasang Konfigurasi Elektron Terhadapaktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Konfigurasi Elektron Dan Sistem Periodik Unsur Di Kelas Xi Ipa Man 2 Paringin." *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains* 5, no. 1 (April 2017).
- Mulyadi, I. &. (2016). Untuk menganalisis keterampilan wirausaha terhadap keberhasilan usaha. *Journal of business management and enterpreneurhip education*, Volume 1.
- Muhyi, H. A. (2012). Penerapan Keterampilan Berwirausaha Terhadap Pertumbuhan Usaha Berkelanjutan Pada Industri Kecil di Kota Sukabumi. *IJAD*, Vol.2 Nomor 2.
- Musyadar, Achmad, (2006) Kewirausahaan Penerbit Universitas Terbuka Kasmir, (2006) Kewirausahaan. Jakarta Penerbit Raja Grafindo Persada Setyawan, Joe (2000) Strategi Efektif Berwirausaha. Jakarta Gramedia Purnomo (1999) Kewirausahaan. Jakarta Universitas Terbuka, Tangerang.
- Nenden Siti Nengrum. 2017. Penerapan Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Peserta didik SMK Pasundan 2 Bandung. Universitas Pasundan.

- Oktaviani.J. (2018). Metode Simulasi. *Sereal Untuk*, 51(1), 51.
- Priyono, Adi. "Penerapan Metode Simulasi Dan Demonstrasi Terhadap Pemahaman Konsep Bencana Tanah Longsor (Study Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Sirampog)." *Jurnal Geografi Gea* 14, no. 2 (2016).
- Pradanawati. (2015). Penerapan tingkat pengalaman berwirausaha, produktivitas, dan inovasi terhadap pengembangan usaha kulit lumpia (studi kasus pada UMKM kulit lumpia di Semarang). *Jurnal Nasional Universitas Dipenogoro*.
- Sakti, D.V.S.Y., Waluyo, S., Fajarita, L., Ferdiansyah, Juanita, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Pelajar pada SMK Telkom Jakarta dalam Perencanaan dan Pengembangan Bisnis melalui Pelatihan Simulasi Bisnis Menggunakan Aplikasi MonsoonSIM. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu UNISBANK*.
- Subandono, A. 2007. Penerapan Life Skills Diklat Kimia Produktif dan Prestasi Belajar Diklat Kewirausahaan terhadap Minat Berwirausaha pada Peserta didik SMK Kimia Industri Theresiana Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Suryana. 2011. *Kewirausahaan, Pedoman Praktis: Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Jakarta : Salemba Empat.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D." CV. Alfabeta, Bandung (2008).
- Suryana. (2001). Kewirausahaan. In *Pendekatan karakteristik kewirausahaan sukses* (p. 30). Jakarta: Kencana Pranada Media Group.
- Suryana. (2009). Kewirausahaan. In *Pendekatan Karakteristik Wirausahaan Sukses* (p. 88). Jakarta: Media Group.
- Suryana. (2009). Kewirausahaan. In *Pendekatan Karakteristik Wirausahawan Sukses* (p. 91). Jakarta: Media Group.
- Tavakol, M. & Dennick, R.. (2011). Making sense of cronbach's alpha, *International Journal of Medical Education*, 2, hlm. 53-55.
- Yatim, S.M., Goh, C.F., Mohamad, R.Z. (2018). Factors Influencing Use of Monsoonsim Business Simulation by UTM Undergraduate Students. *International Journal of Learning and Development* Vol.8 No.2.
- Yusup, F., Studi, P., Biologi, T., Islam, U., & Antasari, N. (2018). *Uji Validitas Dan Reliabilitas*. 7(1), 17–23.