

## Penerapan *immersive experiential learning model* dalam pembelajaran kewirausahaan melalui game simulasi MonsoonSIM bagi siswa/i SMK

Reva Ragam Santika\*, Nidya Kusumawardhany, Rizki Pratomo Sunarwibowo

Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia

\*email Koresponden Penulis: [reva.ragam@budiluhur.ac.id](mailto:reva.ragam@budiluhur.ac.id)

### Info Artikel

#### Riwayat Artikel

**Diajukan:** 2023-06-16

**Diterima:** 2023-08-09

**Diterbitkan:** 2023-08-14



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2023 Penulis

### ABSTRAK

Pembelajaran kewirausahaan adalah bagian dari kurikulum pendidikan SMK untuk membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dengan dunia bisnis, namun pendekatan pembelajaran konvensional kurang memadai untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan praktis kewirausahaan. Metode *Immersive Experiential Learning* melalui game simulasi MonsoonSIM sebagai alat bantu pembelajaran yang terdiri dari Tahap Concrete Experience (Feeling), Reflective Observation (Watching), Abstract Conceptualization (Thinking), Active Experimentation (Doing) mampu memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan dunia nyata dalam lingkungan simulasi yang mirip dengan dunia bisnis sebenarnya yang secara signifikan meningkatkan pengetahuan siswa tentang kewirausahaan mulai dari analisis pasar, pengambilan keputusan bisnis, dan manajemen keuangan melalui pengalaman langsung dalam simulasi, serta berpengaruh positif pada sikap siswa dalam kewirausahaan, seperti motivasi, kemandirian, dan kreativitas. Berdasarkan hasil Evaluasi pelatihan menggunakan metode Kirkpatrick menunjukkan hasil yang positif. Pada Level 1, siswa menunjukkan respon positif mereka merasa terlibat dan antusias dalam menggunakan game simulasi MonsoonSIM. Pada Level 2, terjadi peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan siswa dalam kewirausahaan setelah mengikuti pelatihan ini. Pada Level 3, siswa berhasil mengaplikasikan keterampilan yang dipelajari dalam simulasi ke dalam konteks nyata, seperti merancang dan menjalankan bisnis kecil. Pada Level 4, terlihat adanya hasil positif dalam bentuk kesuksesan kewirausahaan siswa setelah pelatihan, seperti peningkatan pendapatan dan pengembangan usaha.

**Kata Kunci:** *immersive experiential learning; kirkpatrick; monsoonsim*

### Cara mensitasi artikel:

Santika, R. R., Kusumawardhany, N., & Sunarwibowo, R. P. (2023). Penerapan *immersive experiential learning model* dalam pembelajaran kewirausahaan melalui game simulasi MonsoonSIM bagi siswa/i SMK. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 4(2), 390–400. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v4i2.20291>

## PENDAHULUAN

Pendidikan kewirausahaan telah menjadi topik yang semakin penting dalam konteks pendidikan saat ini karena dapat berkontribusi dalam mengembangkan potensi ekonomi, mendorong inovasi dan mengurangi tingkat pengangguran di era yang dipenuhi dengan perubahan cepat dan kompleksitas ekonomi (Siregar et al.,



2023), memiliki keterampilan kewirausahaan dapat memberikan keunggulan kompetitif yang tak ternilai bagi pelajar dalam mempersiapkan masa depan mereka. Menumbuhkan semangat kewirausahaan sejak dini dan memberikan pendidikan yang relevan dalam hal ini telah terbukti memberikan manfaat jangka panjang bagi individu maupun masyarakat secara keseluruhan.

Akan tetapi metode pembelajaran kewirausahaan dalam sistem pendidikan di Indonesia masih belum memadai, sehingga sering kali dianggap membosankan dan kurang menarik bagi pelajar (Syaifuddin & Kalim, 2016). Meskipun beberapa sekolah telah memasukkan kewirausahaan dalam kurikulum mereka, namun pelaksanaannya sering kali terbatas pada pembelajaran teoritis yang tidak praktis dan kurang menantang, yang mana metode pembelajaran kewirausahaan di Indonesia cenderung terfokus pada teori dan kurang memberikan pengalaman langsung dalam berwirausaha.

Pendidikan kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran penting dalam mempersiapkan siswa untuk menjadi wirausahawan yang kompeten dan inovatif. Namun, dalam praktiknya, metode pembelajaran konvensional yang digunakan sering kali tidak mampu memfasilitasi pemahaman yang mendalam dan pengalaman praktis bagi siswa. Tantangan ini menjadikan perlu adanya upaya untuk mengembangkan model pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran kewirausahaan di SMK (Adha & Permatasari, 2021).

Salah satu solusi yang menarik adalah penerapan teknologi dan simulasi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dalam konteks ini, penggunaan game simulasi muncul sebagai alternatif yang menjanjikan (Wicaksana & Rachman, 2018). Penelitian sebelumnya telah menunjukkan manfaat dan potensi dari penggunaan game simulasi dalam pembelajaran kewirausahaan, termasuk pengembangan keterampilan analitis, pengambilan keputusan bisnis, dan pemahaman konsep kewirausahaan (Lean et al., 2020).

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk membantu siswa dalam belajar Kewirausahaan dengan kombinasi inovatif dari model pembelajaran Immersive Experiential Learning dengan penggunaan game simulasi MonsoonSIM dalam pembelajaran kewirausahaan di SMK yang mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan menarik bagi siswa, Meningkatkan Motivasi dan Kreativitas, Pengembangan Keterampilan Analitis dan Pengambilan Keputusan Bisnis, serta meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap mereka terhadap kewirausahaan, Pengalaman Nyata dalam Berwirausaha, Relevansi dan Keterlibatan yang mana mereka dapat merasakan kepraktisan dan manfaat langsung dari pembelajaran ini, yang memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih antusias dan bersemangat.

Berdasarkan Studi sebelumnya mengenai penggunaan *game* simulasi dalam pembelajaran kewirausahaan telah mengungkapkan hasil yang positif. Menurut Adnan et al. (2020), penggunaan *game* simulasi dapat meningkatkan pemahaman konsep kewirausahaan dan keterampilan analitis siswa (Adnan, M., Wahab, N. H. A., & Baharudin, 2020). Penelitian lain oleh Hanafi dan Hartati (2019) menemukan

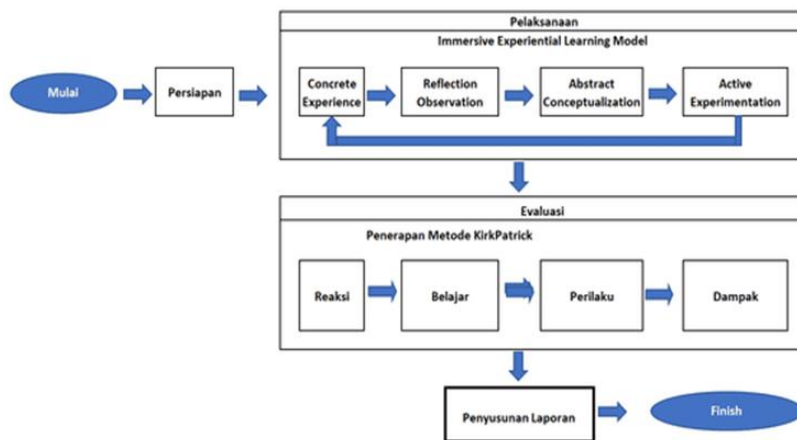
bahwa penggunaan game simulasi dalam pembelajaran kewirausahaan dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa (Hanafi, I., & Hartati, 2019).

Selain itu, penerapan model pembelajaran *Immersive experiential* telah menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa dan memfasilitasi pemahaman yang mendalam. Menurut Ritchhart (2002), pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan interaktif dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara lebih aktif dan mendalam (Ritchhart, 2002).

Dalam konteks ini, pengabdian Masyarakat ini berusaha untuk mengkombinasikan penerapan *Immersive Experiential Learning Model* melalui *game* simulasi MonsoonSIM dalam pembelajaran kewirausahaan di SMK. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi positif dalam memperbaiki pendekatan pembelajaran kewirausahaan dan meningkatkan kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan dunia bisnis yang kompetitif.

## METODE

Pelaksanaan pengabdian Masyarakat ini menggunakan metode pembelajaran *Immersive experiential Learning* dan Metode Evaluasi *Kirkpatrick* yang digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat

Tahapan pengabdian masyarakat dimulai dengan tahap pertama yaitu Persiapan, dalam tahapan ini, tim pengabdian akan mengirim anggota tim untuk mengunjungi Mitra dan melakukan wawancara dengan Pihak sekolah guna mengidentifikasi masalah yang ada serta menentukan solusi yang efektif terkait dengan pembelajaran Kewirausahaan. Tahap kedua yaitu Pelaksanaan Metode *Immersive Experiential Learning Model* yang merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk terlibat dalam sebuah simulasi permainan dan mengalami proses belajar yang lebih baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif (Siahaan et al., 2021). *Immersive Experiential Learning Model* terdiri dari a) *Concrete Experience (Feeling)* : Pada

tahap ini, peserta belajar melalui pengalaman-pengalaman spesifik yang membuat mereka sensitif terhadap situasi yang dihadapi. Pengalaman konkret merupakan tahap di mana belajar terjadi melalui intuisi, menekankan pada pengalaman pribadi, serta melibatkan proses pengalaman dan perasaan. Aktivitas yang mendukung tahap ini meliputi diskusi kelompok kecil, simulasi, permainan, peran bermain, teknik drama, video atau film, pemberian contoh, berbicara, dan cerita.

b) *Reflective observation (watching)* : Tahap ini melibatkan observasi sebelum membuat keputusan, dengan mengamati lingkungan dari berbagai perspektif yang berbeda. Peserta belajar memandang sesuatu dari berbagai sudut pandang untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Pada tahap ini, belajar terjadi melalui persepsi. Fokusnya adalah memahami ide dan situasi dengan mengamati secara hati-hati. Peserta belajar mengaitkan bagaimana suatu hal terjadi dengan melihat dari perspektif yang berbeda dan mengandalkan pemikiran, perasaan, dan penilaian.

c) *Abstract conceptualization (thinking)* : Tahap ini melibatkan analisis logis dari gagasan-gagasan dan bertindak berdasarkan pemahaman terhadap suatu situasi, sehingga menghasilkan ide-ide atau konsep-konsep baru. Konseptualisasi abstrak merupakan belajar melalui pemikiran yang tepat dan cermat, menggunakan pendekatan sistematis untuk mengatur dan menyusun kerangka fenomena. Teknik instruksional yang digunakan meliputi konstruksi teori, ceramah, dan pembangunan model dan analogi.

d) *Active experimentation (doing)* : Tahap ini mencakup kemampuan untuk menerapkan berbagai tindakan dengan orang lain dan mengambil langkah berdasarkan peristiwa, termasuk mengambil risiko. Eksperimen aktif merupakan belajar melalui tindakan, menekankan pada penerapan praktis dalam konteks kehidupan nyata. Teknik instruksional yang digunakan antara lain kerja lapangan, kerja laboratorium, permainan, drama, dan simulasi (Martono et al., 2018).

Setelah pelaksanaan pelatihan kewirausahaan menggunakan simulasi MonsoonSIM maka dilakukan evaluasi menggunakan Metode Evaluasi *Kirkpatrick*, dimana metode ini digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan pelatihan, kegiatan Evaluasi *Model Kirkpatrick* yang terdiri dari empat tahap (Nurhayati, 2018) yaitu Tahap pertama adalah Evaluasi Reaksi, yang mengukur kepuasan peserta terhadap pelatihan/program. Pelatihan dianggap efektif jika peserta merasa puas dan tertarik untuk belajar dan berlatih. Evaluasi Reaksi menggunakan angket untuk memudahkan dan efektif dalam pengumpulan data. Tahap kedua adalah Evaluasi Belajar, yang melibatkan penilaian terhadap perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta. Peserta dianggap telah belajar jika terjadi perubahan sikap, peningkatan pengetahuan, dan peningkatan keterampilan pada diri mereka. Tahap ketiga adalah Evaluasi Perilaku, yang berfokus pada penilaian terhadap perubahan perilaku peserta setelah mereka kembali ke tempat kerja. Indikator keberhasilan pada tahap ini adalah perubahan sikap yang terjadi setelah pelatihan dan diterapkan di tempat kerja, sehingga penilaian bersifat eksternal, dan Tahap terakhir adalah Evaluasi Dampak, yang berfokus pada hasil akhir yang dialami oleh peserta setelah menyelesaikan pelatihan. Evaluasi ini mengacu pada hasil akhir yang diperoleh oleh peserta pelatihan (Badu, 2012).

Di akhir kegiatan, disusunlah laporan yang bertujuan untuk mempresentasikan pelaksanaan kegiatan serta sebagai bentuk pemenuhan kewajiban dalam kegiatan pengabdian masyarakat, baik bagi pihak penyelenggara maupun Universitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan persiapan, tim PKM berkoordinasi dengan Kepala Sekolah SMK Mega Bangsa Tangerang selatan untuk merencanakan pelatihan tentang Kewirausahaan. Mereka sepakat untuk melaksanakan kegiatan tersebut pada tanggal 4 Mei 2023 dengan jumlah peserta sebanyak 20 orang. Setelah itu, tim PKM berkolaborasi bersama sekolah dalam menyusun kontrak belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta.

**Tahap Concrete Experience (Feeling).** Sebelum pelaksanaan pengabdian, pengalaman belajar siswa dalam pembelajaran kewirausahaan cenderung terbatas pada pembelajaran teoritis yang kurang memberikan pengalaman langsung dalam berwirausaha. Siswa mungkin merasa kurang terlibat dan kurang termotivasi dalam belajar karena kurangnya pengalaman nyata dalam berwirausaha.

Namun dalam tahapan ini, peserta akan mengalami pengalaman langsung yang berkaitan Pembelajaran Kewirausahaan dengan menggunakan simulasi Game MonsoonSIM. Adapun detail Kegiatan pada tahapan ini adalah sebagai berikut: Memperkenalkan peserta dengan simulasi Game MonsoonSIM, menjelaskan tujuan dan manfaat dari penggunaan metode Experiential Learning dalam pembelajaran, mengajak peserta untuk bermain simulasi Game MonsoonSIM secara aktif, memfasilitasi diskusi kelompok kecil di antara peserta untuk saling berbagi pengalaman dan refleksi awal setelah menggunakan simulasi.

**Tahapan Reflective Observation (Watching).** Pada tahap ini, peserta akan melakukan pengamatan dan refleksi terhadap pengalaman mereka selama menggunakan simulasi Game MonsoonSIM dimana sebelumnya siswa cenderung lebih banyak mengamati dan menerima informasi secara pasif dari guru atau materi pembelajaran yang disajikan. Proses refleksi terhadap pengalaman belajar mungkin kurang mendalam karena keterbatasan pengalaman praktis dalam berwirausaha. Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan adalah mengadakan sesi diskusi reflektif di antara peserta untuk berbagi pemahaman dan pengalaman mereka selama menggunakan simulasi, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari penggunaan metode Experiential Learning dalam simulasi tersebut, menganalisis dampak dari pengalaman yang dialami peserta dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka terkait topik yang dipelajari.

**Tahapan Abstract Conceptualization (Thinking).** Tahapan ini melibatkan pemahaman dan konsep yang dihasilkan dari pengalaman sebelumnya, yang mana lebih terbatas karena siswa lebih fokus pada teori tanpa pengalaman langsung yang mendalam. Keterbatasan dalam mengaitkan teori dengan praktek nyata dapat mempengaruhi kemampuan siswa untuk mengembangkan pemahaman yang lebih abstrak. Dalam pelatihan ini diberikan bagaimana menyusun konsep-konsep penting yang ditemukan selama pengalaman simulasi, membantu peserta dalam merumuskan pemahaman abstrak dari pengalaman mereka, menyajikan

materi teori atau pengetahuan tambahan yang relevan dengan topik pembelajaran, sehingga peserta dapat menghubungkan pengalaman mereka dengan konsep-konsep yang lebih luas, mendorong peserta untuk membuat hubungan antara pengalaman simulasi dan konsep-konsep yang dipelajari.



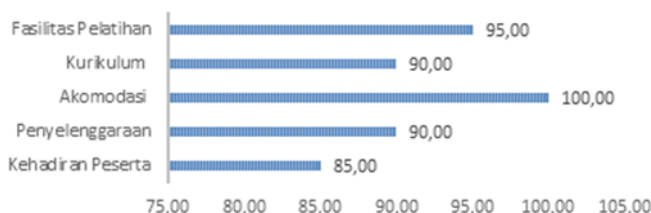
**Gambar 2.** Pelaksanaan PKM pembelajaran kewirausahaan

**Tahapan *Active Experimentation (Doing)*.** Pada tahapan ini, peserta akan menerapkan dan menguji pemahaman mereka melalui tindakan nyata, dimana sebelumnya aktivitas berwirausaha yang dilakukan siswa sebelum pelaksanaan pengabdian mungkin terbatas pada latihan simulasi sederhana atau studi kasus teoritis dan siswa belum memiliki kesempatan yang cukup untuk mengalami praktik nyata dalam mengambil keputusan bisnis dan berinteraksi dengan situasi bisnis yang kompleks. Dalam kegiatan ini dimulai dengan membentuk kelompok kerja atau tim untuk merancang dan melaksanakan tindakan konkret berdasarkan pemahaman yang didapat, memberikan tugas atau proyek kepada peserta untuk menerapkan konsep dan keterampilan yang telah dipelajari dalam konteks nyata, memfasilitasi sesi diskusi kelompok atau presentasi untuk berbagi hasil tindakan yang dilakukan oleh peserta, memberikan umpan balik dan evaluasi terhadap tindakan yang dilakukan oleh peserta, sehingga mereka dapat memperbaiki dan meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka.



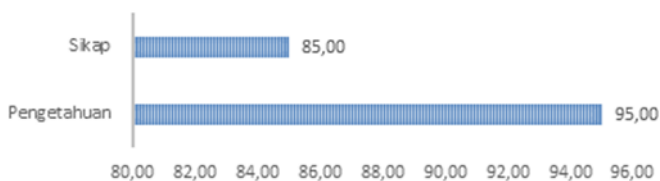
**Gambar 3.** Penyampaian materi simulasi MonsoonSIM

**Level Reaksi** merupakan tahapan dalam melibatkan penilaian terhadap kepuasan peserta dalam berbagai kegiatan pelatihan yang telah diikuti. Tingkat pencapaian tujuan pelatihan dapat dinilai berdasarkan respon peserta. Terdapat dua jenis instrumen penilaian tingkat respon, yaitu: Respon peserta terhadap pelaksanaan pelatihan, bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta terhadap keberhasilan pembelajaran yang melibatkan minat, perhatian, dan motivasi dalam hal (1) kehadiran peserta; (2) penyelenggaraan; (3) akomodasi; (4) kurikulum; (5) konsumsi; dan (6) fasilitas pelatihan.



Gambar 4. Evaluasi reaksi peserta terhadap panitia

Dari data grafik yang terlampir, terlihat bahwa terdapat nilai rata-rata keseluruhan dari evaluasi respon peserta terhadap panitia sebesar 92. Angka ini mengindikasikan bahwa evaluasi tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Reaksi Peserta pada Narasumber, bertujuan untuk menilai tingkat kepuasan peserta terhadap proses pembelajaran yang dilakukan. Evaluasi ini mempertimbangkan dua aspek, yaitu pengetahuan narasumber dan sikap narasumber.

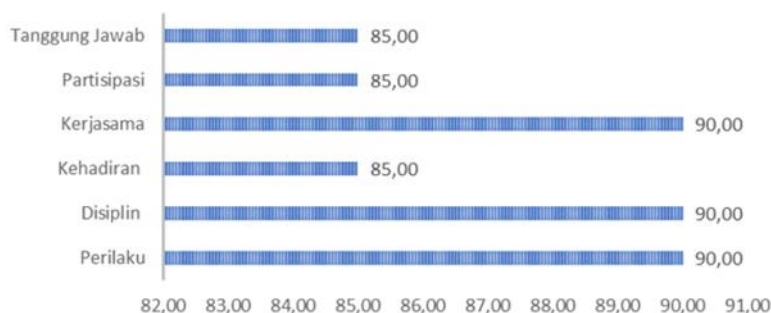


Gambar 5. Evaluasi reaksi peserta terhadap tutor

Peserta selalu hadir dan aktif dalam setiap sesi pelatihan, serta mereka terlihat antusias dalam mengikuti penyajian materi. Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa evaluasi peserta terhadap tutor dinilai sangat baik, seperti yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai sebesar 90. Pelatihan tersebut dipandu oleh dua tutor yaitu Nidya Kusumawardhany dan Reva Ragam Santika.

Dalam **Level Belajar** terdapat tiga aspek yang perlu diukur untuk mengukur efektivitas program pelatihan, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Nurhayati, 2018). Pada level ini, diharapkan terjadi perubahan pada peserta pelatihan dalam ketiga aspek tersebut sesuai dengan tujuan program pelatihan. Oleh karena itu, dalam melakukan evaluasi hasil belajar, dilakukan pengukuran dengan kriteria penilaian sebagai berikut: (1) perubahan sikap; (2) pengetahuan yang telah dipelajari; dan (3) pengembangan atau peningkatan keterampilan yang

telah dilakukan. Dalam penilaian perubahan sikap, terdapat beberapa sub-indikator seperti perilaku, disiplin, kehadiran, kerjasama, partisipasi, dan tanggung jawab, dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 87,50 yang masuk dalam kategori baik.



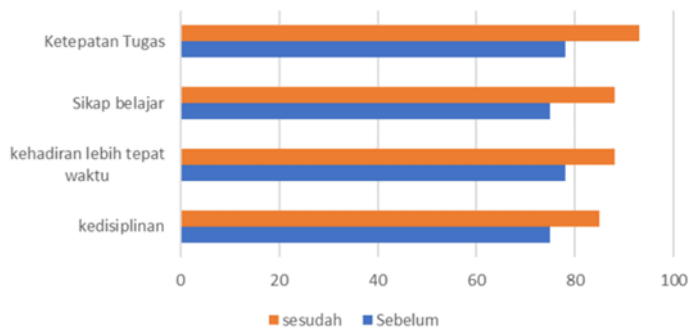
**Gambar 6.** Evaluasi perubahan sikap pada level belajar

Dalam kriteria kedua, yaitu aspek pengetahuan yang telah dipelajari, evaluasi dilakukan melalui tes praktek berupa simulasi Game awal terkait kewirausahaan untuk mengukur pengetahuan awal peserta. Peserta kemudian mengikuti tes praktek kewirausahaan berupa game simulasi sebagai tes akhir. Berdasarkan hasil tes awal, rata-rata nilai adalah 54,70, sedangkan rata-rata nilai tes akhir adalah 80,50. Terdapat peningkatan kompetensi yang sangat baik dalam pengetahuan peserta. Oleh karena itu, hasil tes akhir peserta masuk dalam kategori "Baik".

**Evaluasi perilaku** dilakukan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang telah dipelajari agar dapat diterapkan atau diimplementasikan dalam pekerjaan (Tan & Newman, 2013). Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengukur perubahan dalam perilaku kerja setelah seorang pegawai mengikuti program pelatihan. Terdapat empat kondisi yang diukur dalam evaluasi ini, yaitu: (1) keinginan seseorang untuk berubah; (2) pemahaman seseorang tentang apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya; (3) lingkungan kerja yang mendukung seseorang dalam mengubah perilaku; dan (4) penghargaan yang diberikan kepada seseorang karena perubahannya (Kirkpatrick, 2006).

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi terhadap peserta pelatihan untuk mengukur sejauh mana perubahan perilaku setelah mereka mengikuti pelatihan dan kembali ke pekerjaan masing-masing. Informasi mengenai perubahan peserta pelatihan diperoleh melalui guru pendamping peserta pelatihan. Evaluasi dilakukan dengan mengambil sampel dari seluruh peserta yang berjumlah 21 orang dari SMK Mega Bangsa Tangerang Selatan Hasil observasi dan pengisian kuesioner oleh guru pendamping kemudian digambarkan dalam bentuk grafik berikut ini.



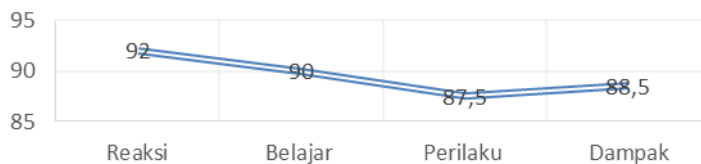


Gambar 7. Evaluasi perubahan level perilaku

Berdasarkan grafik diatas, terlihat bahwa semua aspek mengalami perbaikan yang signifikan. Meskipun tingkat kerapian dan kelengkapan peserta sebelum pelatihan sudah baik, namun masih ada yang belum mengalami perubahan, seperti dikarenakan beban tugas yang berlebihan dan kegiatan di luar sekolah yang menyebabkan siswa kesulitan menyelesaikan tugas Kewirausahaan dengan baik.

Dari hasil wawancara dan kuesioner, terlihat bahwa peserta pelatihan sangat antusias ketika terlibat dalam unit kerja masing-masing. Guru pendamping memberikan respon positif, dengan semua peserta mengalami perubahan perilaku yang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan bagi siswa/i SMK Mega Bangsa Tangerang Selatan berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil penilaian, nilai rata-rata keseluruhan dari perubahan perilaku peserta mencapai 88,50, dan ini termasuk dalam kategori "Baik".

Pada **tahap dampak**, dilakukan penilaian terhadap peserta pelatihan pada siswa/I SMK Mega Bangsa Tangerang Selatan untuk mengevaluasi perubahan kompetensi siswa setelah mengikuti pelatihan atau saat mereka mengerjakan tugas di sekolah masing-masing. Informasi ini diperoleh dari guru pendamping dan guru mata pelajaran. Evaluasi pada tahap ini dilakukan melalui wawancara dengan guru pendamping dan guru mata pelajaran.



Gambar 8. Evaluasi pelatihan dengan Metode Kirkpatrick

Berdasarkan hasil wawancara, terlihat dengan jelas dampak pelatihan terhadap peserta pelatihan siswa/I SMK Mega Bangsa Tangerang Selatan bahwa pelatihan telah meningkatkan kompetensi dan keterampilan peserta dalam mengerjakan setiap tugas yang diberikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua peserta pelatihan telah berhasil menyelesaikan dan mengimplementasikan ilmu yang mereka peroleh selama pelatihan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari tahap evaluasi dengan metode *Kirkpatrick* diketahui bahwa pada level reaksi mencapai nilai rata-rata 92 yang berarti peserta merasa puas dan merespon pelatihan dengan baik, pada level belajar mencapai nilai 90 yang berarti keberhasilan tutor dalam memberikan pengajaran dan mendapatkan respon yang positif dari peserta, kemudian pada level belajar mencapai 87,50 yang berarti metode pembelajaran *Immersive Experiential Learning* yang menggunakan *game* simulasi MonsoonSim efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta mengenai kewirausahaan dan peserta berhasil menguasai pengetahuan yang diajarkan dalam pelatihan, lalu pada level dampak mencapai 88,5 yang berarti terjadi perubahan kompetensi dan keterampilan peserta dalam mengerjakan setiap tugas kewirausahaan yang diberikan sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan *Immersive Experiential Learning Model* dalam pembelajaran kewirausahaan melalui *game* simulasi MonsoonSim memiliki dampak yang positif. Metode ini berhasil mencapai keberhasilan dalam merespon pelatihan, meningkatkan pengetahuan peserta, mengubah perilaku mereka, dan meningkatkan kompetensi serta keterampilan dalam konteks kewirausahaan. Hal ini menunjukkan bahwa *Immersive Experiential Learning Model* dengan menggunakan MonsoonSim sebagai alat bantu pembelajaran dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam mengajar kewirausahaan kepada siswa/i SMK.

Saran untuk keberlanjutan pengabdian masyarakat ini adalah perlu adanya evaluasi mendalam terhadap dampak dari penerapan model pembelajaran dan memperluas evaluasi ke aspek-aspek lain seperti rasa percaya diri, kemampuan berpikir kritis, dan kemandirian siswa/i dalam konteks kewirausahaan disamping itu juga perlu ditingkatkan durasi Pelatihan untuk peningkatan yang dalam proses pembelajaran serta Keberlanjutan Pembelajaran untuk memastikan bahwa peserta dapat terus mengembangkan keterampilan kewirausahaan mereka setelah mengikuti pelatihan menggunakan model *Immersive Experiential Learning*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada Universitas Budi Luhur atas dukungan dan dana yang telah diberikan dalam pengabdian masyarakat ini sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat berjalan dengan lancar. Terima kasih juga terhadap SMK Mega Bangsa atas partisipasi dan dan kerjasama yang diberikan oleh SMK Mega Bangsa dalam kolaborasi yang memungkinkan kami untuk menerapkan model pembelajaran *Immersive Experiential Learning* dalam pembelajaran kewirausahaan melalui *game* simulasi MonsoonSim kepada siswa/i SMK.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adha, E., & Permatasari, C. L. (2021). Peran Pendidikan Kewirausahaan Dalam Menumbuhkan Kesiapan Berwirausaha Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial*, 15(1), 60–71. <https://doi.org/10.19184/jpe.v15i1.21158>
- Adnan, M., Wahab, N. H. A., & Baharudin, N. (2020). The Effect of Entrepreneurship

- Education on Students' Entrepreneurial Intention: The Mediating Role of Entrepreneurial Self-Efficacy and Entrepreneurial Interest. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(9), 453-472.
- Badu, S. Q. (2012). Implementasi Evaluasi Model Kirkpatrick Pada Perkuliahan Masalah Nilai Awal Dan Syarat Batas. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 16, 102-109. <https://doi.org/10.21831/pep.v16i0.1108>
- Hanafi, I., & Hartati, E. (2019). The Use of Simulation Games in Entrepreneurship Learning. *Journal of Entrepreneurship Education*, 22(1), 1-8.
- Kirkpatrick, D. L. (2006). *Implementing The Four Levels*. Berret-Koehler Publisher, Inc.
- Lean, J., Moizer, J., Derham, C., Strachan, L., & Bhuiyan, Z. (2020). Real World Learning: Simulation and Gaming. *Applied Pedagogies for Higher Education: Real World Learning and Innovation across the Curriculum*, 187-214. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-46951-1\\_9](https://doi.org/10.1007/978-3-030-46951-1_9)
- Martono, W. C., Heni, H., & Karolin, L. A. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Experiential Learning sebagai Bagian dari Program Sekolah Ramah Anak. *Seminar Nasional Dan Call for Paper "Membangun Sinergitas Keluarga Dan Sekolah Menuju PAUD Berkualitas*, 161-162.
- Nurhayati, Y. (2018). Penerapan Model Kirkpatrick Untuk Evaluasi Program Diklat Teknis Subtantif Materi Perencanaan Pembelajaran Di Wilayah Kerja Provinsi Kepulauan Riau. *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, IV(2), 170-187.
- Ritchhart, R. (2002). *Intellectual character: What it is, why it matters, and how to get it*. CA: Jossey-Bass.
- Siahaan, M., Oktaviani, K., & Julia, J. (2021). Immersive Learning Experience pada Pembelajaran Daring dengan Penggunaan Virtual Reality. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 06, 13-20. <https://doi.org/10.54367/jtiust.v6i1.1052>
- Siregar, P. P., Julmasita, R., Ananda, S., & Nurbaiti. (2023). Pentingnya Pendidikan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi. *Asatiza : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 43-50. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i1.805>
- Syaifuddin, I., & Kalim, A. (2016). Model Pendidikan Kewirausahaan Di SMP Alam Ar Ridho Kota Semarang Tahun 2016. *QUALITY*, 4(2), 331-350. <https://doi.org/10.21043/quality.v4i2.2175>
- Tan, K., & Newman, E. (2013). The evaluation of sales force training in retail Organizations: A test of Kirkpatrick's four level model. *International Journal of Management*, 30(2).
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Penggunaan Permainan Simulasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Angewandte Chemie International Edition*, 3(1), 10-27.