

PENGENALAN METODE BERBISNIS PADA SISWA SMA WR SUPRATMAN 1 MEDAN MELALUI APLIKASI MONSOONSIM

Widalicin Januarty^{1*}, Irvan Rolyesh Situmorang¹, Claudie Tiofanny¹

¹Manajemen, Sekolah Tinggi Ekonomi Eka Prasetya
*email: *wida_lcn_14@yahoo.com*

Abstract: This entrepreneurship learning is an additional part of WR Supratman highschool education to equip students with skills relevant to the business world, but conventional learning approaches are inadequate and ineffective and efficient in developing understanding and practical skills of entrepreneurship. The training activity of introducing and exploring a company with a virtual business simulation through the Enterprise Resource Planning (ERP) game aims to provide knowledge and experience of business processes to students by utilizing the Monsoon-sim simulation game which is able to provide opportunities to interact with the real world that is similar to the real business world which significantly increases students knowledge of entrepreneurship starting from market analysis, business decision making, and financial management through direct experience in simulation, and has a positive effect on students' attitudes in entrepreneurship, such as motivation, independence, and creativity. This activity was attended by 20 participants consisting of students. Participants are divided into 5 teams, each team is a virtual company competing for the market with a virtual time rotation. This activity is carried out using the workshop method in the form of tutorials, simulations and practices, discussions and evaluations to determine the level of absorption of the training materials provided.

Keywords: ERP; Simulation Game, MonsoonSIM

Abstrak: Pembelajaran kewirausahaan ini merupakan bagian tambahan dari pendidikan SMA WR Supratman untuk membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dengan dunia bisnis, namun pendekatan pembelajaran konvensional kurang memadai serta tidak efektif dan efisien untuk mengembangkan pemahaman dan ketrampilan praktis kewirausahaan. Kegiatan pelatihan pengenalan dan eksplorasi sebuah Perusahaan dengan simulasi bisnis virtual melalui game Enterprise Resource Planning (ERP) bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman proses bisnis kepada siswa tersebut dengan memanfaatkan game simulasi Monsoonsim 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. Kegiatan ini diikuti oleh 20 orang peserta yang terdiri dari siswa. Peserta dibagi menjadi 5 tim Dimana dalam permainan, setiap tim merupakan perusahaan virtual yang bersaing memperebutkan pasar dengan perputaran waktu virtual. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode workshop dalam bentuk tutorial, simulasi dan praktik, diskusi dan evaluasi untuk mengetahui tingkat penyerapan materi pelatihan yang diberikan.

Kata kunci: ERP; Permainan Simulasi ; MonsoonSIM

PENDAHULUAN

Pada era saat ini teknologi merupakan kebutuhan pokok dalam menjalankan suatu pekerjaan. Peningkatan jumlah perusahaan di Indonesia secara signifikan mendorong perusahaan untuk tetap mempertahankan posisinya. Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat sehingga memaksa setiap perusahaan untuk tetap mengikuti perkembangan teknologi tersebut agar tidak tersingkirkan dari perusahaan lain yang lebih maju dalam hal teknologi. Salah satu teknologi yang diterapkan di bidang manajemen ialah MonsoonSIM.

MonsoonSIM merupakan salah satu platform pengalaman belajar berupa game simulasi bisnis berbasis awan (*cloud-based*). Platform ini telah digunakan dalam pendidikan bisnis sejak 2013. MonsoonSIM memungkinkan pendidik, dosen, atau guru untuk mengubah cara mereka mengajarkan konsep bisnis. MonsoonSIM membebaskan peserta didik melakukan pembelajaran mandiri melalui simulasi dan gamifikasi. MonsoonSIM juga dapat menguntungkan bagi siswa karena memperoleh pengetahuan yang lebih luas mengenai operasi bisnis.

Pembelajaran dilakukan oleh siswa melalui penemuan-diri (*self-discovery*), eksperimen, dan kompetisi. Misi dari MonsoonSIM adalah mentransformasikan pendidikan bisnis dan menjadikan pengalaman belajar mengajar lebih mudah dan menyenangkan. Simulasi bisnis MonsoonSIM menjadi media atau alat bantu dalam proses pembelajaran ERP. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan game simulasi bisnis dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang proses bisnis (Ilham, Bahrululum; Firman, Ahmad; Latief & Mariah, 2023). Game simulasi memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, di mana mahasiswa dapat

langsung mempraktikkan pengetahuan mereka dalam konteks yang mirip dengan dunia nyata (Salimu, 2024), dikarenakan monsoonSIM mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, sehingga mahasiswa dapat mengeksplorasi kebijakan perdagangan, dinamika pasar serta berbagai unsur yang mempengaruhi permintaan penawaran dan permintaan dalam konteks perdagangan internasional (Aulia et al., 2025).

Program pengabdian Masyarakat lain juga telah berhasil mencapai target yang diharapkan terutama dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam mata kuliah Sistem Enterprise melalui pemanfaatan simulasi MonsoonSIM dengan metode Collaborative Learning (Santika, 2025).

MonsoonSIM adalah platform simulasi bisnis yang komprehensif dan fleksibel, mencakup berbagai aspek bisnis, seperti keuangan, pemasaran, operasional, dan rantai pasokan (Azisah, 2021). Mahasiswa dapat berperan sebagai pengambil keputusan dalam sebuah perusahaan virtual dan merasakan langsung dampak dari keputusan mereka terhadap kinerja Perusahaan (Ruswinalda Meilany, 2022). Selain itu, MonsoonSIM juga mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana mahasiswa dapat bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah bisnis dan mencapai tujuan bersama.

Dalam beberapa penelitian menunjukkan untuk mahasiswa bahwa pemanfaatan MonsoonSIM telah meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang proses bisnis, mahasiswa yang menggunakan MonsoonSIM dalam mata kuliah Kewirausahaan menunjukkan peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan mahasiswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional (Alkaabi, 2023) pernyataan ini yang ditunjukkan bahwa berdasarkan hasil pen-

gujian bahwa variabel persepsi kegunaan, kemudahan dan kesenangan mahasiswa mempengaruhi kompetensi kewirausahaan siswa sebesar 82,3% .

Pada Pengabdian lain ditemukan bahwa MonsoonSIM dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah proses Bisnis Perusahaan (Reformasi, 2021). Dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang mampu membuat orang tersebut menjadi lebih semangat untuk mencapai tujuannya. Misalnya seperti keinginan untuk sukses, rasa keingintahuan yang tinggi, ataupun kegiatan yang menarik ketika belajar. Motivasi belajar mampu mendorong semangat siswa yang nantinya akan mempengaruhi prestasi belajarnya (L.A.Shima,2020). Belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri. Belajar bukanlah sesuatu yang benar-benar dimulai dari nol, tetapi merupakan proses menghubungkan antara pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan yang baru. Pendidikan kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun 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 & Per-

matasari, 2021) 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)

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media pembelajaran *game* simulasi bisnis MonsoonSIM dan motivasi belajar terhadap hasil pembelajaran mata kuliah ERP. Selain itu, penelitian ini juga akan melihat apakah penggunaan MonsoonSIM merupakan media yang sesuai digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah ERP. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada instansi pendidikan, khususnya Departemen Akuntansi mengenai pengaruh penggunaan MonsoonSIM dalam proses pembelajaran mata kuliah ERP sehingga dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran Sistem MonsoonSIM secara otomatis telah menyambung kan kegiatan perusahaan secara keseluruhan dan mengintegrasikan sesuai logika manusia.

Simulation game adalah metode pengajaran yang lebih baik dibanding pembelajaran mata kuliah dan studi kasus. Simulasi perangkat lunak berbentuk *game* dalam dunia pendidikan sudah tidak asing lagi, karena metode ini telah digunakan cukup lama. Simulation game akan memberikan gambaran terhadap aktivitas secara realistis sehingga siswa berperan secara aktif dalam menjalankan kegiatan yang disediakan dalam simulation game. Mengapa memilih monsoonSIM? Alasannya adalah monsoonSIM

lebih dari sekedar platform simulasi bisnis. Ini adalah alat pembelajaran komprehensif yang dirancang untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik.

METODE

Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan memberikan game simulasi menggunakan aplikasi *Cloud Base System* yang dilakukan melalui laman monsoonsim.com. Dimana *enjoyment of use* merupakan faktor utama dalam bermain game simulasi bisnis ini.

Peserta dibagi menjadi 5 tim yang masing-masing tim terdiri dari 4-5 orang. Setiap tim akan mengelola perusahaan virtual yang bersaing memperebutkan pasar dengan perputaran waktu virtual. MonsoonSIM mengubah cara konsep bisnis diajarkan dengan menyediakan simulasi mendalam yang sesuai untuk pelajar dari semua tingkatan, termasuk pendidik tingkat lanjut.

Simulasi kami menawarkan pengalaman belajar yang unik dengan fitur-fitur utama berikut adalah Kompleksitas Progresif, Dimulai dengan konsep dasar, simulasi kami secara bertahap memperkenalkan skenario yang lebih maju, menantang pelajar untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan mereka dari waktu ke waktu seperti Kurikulum yang Dapat Disesuaikan, Aplikasi di Dunia Nyata, Fleksibilitas di Berbagai Tingkat Pendidikan Pengaplikasian Monsoonsim adalah mengajarkan Literasi Keuangan menggunakan Mode Demo Tipe Kursus, menjelaskan Manajemen Rantai Pasokan dengan Kegiatan Praktik, pengambilan Keputusan Strategis dalam Mata Kuliah MBA Lanjutan, Membangun Keta-

jaman Pemasaran Melalui Simulasi Kampanye Tipe Kursus: Kursus Manajemen Pemasaran, Manajemen Sumber Daya Manusia dan Perilaku Organisasi Tipe Mata Kuliah: Mata Kuliah Sumber Daya Manusia/Perilaku Organisasi, Menavigasi Material Requirements Planning (MRP) Tipe Kursus: Manajemen Produksi/Manufaktur

PEMBAHASAN

Monsoonsim sangat bagus untuk belajar Akuntansi, Administrasi Bisnis dan Manajemen, Ekonomi Bisnis / Manajerial, Analisis Bisnis, Analisis Data, Kewiraswastaan, Ekonomi, Perencanaan Sumber Daya Perusahaan (ERP/ERM), Keuangan, Umum, Pengembangan Sumber Daya Manusia, Manajemen Sumber Daya Manusia, Manajemen Bisnis Internasional, Logistik dan Manajemen Material, Sistem Informasi Manajemen, Manajemen Pemasaran dan Penelitian, Perilaku Organisasi, Manajemen dan Pengawasan Operasional, Manajemen Pembelian/Pengadaan, Penjualan, Perdagangan dan Pemasaran, Manajemen Rantai Pasokan, Pelaporan Terintegrasi dan lain sebagainya.

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2025 bertempat di laboratorium Komputer SMA WR Supratman dan diikuti 20 orang peserta yang terdiri dari siswa SMA WR Supratman kelas XII IS



Gambar 1. Foto Anggota



Gambar 2. Foto anggota berada di lab komputer yang membuat monsoonsim

	Simulasi Monsoonsim	Simulasi Lainnya
Berbagai Mode Pengajaran	Dua mode: Gamifikasi & Simulasi	Biasanya, salah satu
Asisten Pengajar Virtual Berbasis AI	Ya, Asisten Berbasis AI untuk pengajar dan fasilitator	Biasanya Tidak
Pembelajar Robot	Ya	Biasanya Tidak
Tingkat Pembelajaran	UMA, Sempoa, Penguasaan (MBA)	Biasanya lebih terbagit
Kemampuan Konfigurasi	Sangat Dapat Dikonfigurasi	Tidak yakin
Cakupan Pengetahuan	Sekolah Dasar	Sebagian besar pada konsep tertentu
Hasil belajar	Kognitif dan Afektif	Biasanya fokus pada beberapa KPI
Infrastruktur	Cukup untuk mendukung pembelajaran dan pengajaran	Pada tingkat tinggi
Dukungan Analisis Data	Ya, dengan akses data langsung	Mungkin, tidak yakin
Dukungan Komunitas	Ya, Klub, Liga, dan Peringkat online	Mungkin, tidak yakin
Kurikulum dan Kuis	Ya, Kurikulum dan kuis yang sudah tersedia sebelumnya	Mungkin, tidak yakin

Gambar 3. Tabel perbedaan monsoonsim dengan simulasi lainnya

Strategi Pembagian Tugas Personil Dengan Modul adalah Strategi yang kami gunakan terlebih dahulu ialah pembagian tugas dalam mengerjakan monsoonsim dimana pembagian tugas tersebut sudah dikonfirmasi dan disetujui oleh semua anggota kelompok. Pembagian kelompok kami ialah sebagai berikut Peserta 1 menentukan penyewaan lokasi untuk retail dan juga warehouse dan memantau grafik forecast untuk melihat apakah permintaan atas produk meningkat, dan apakah luas dari warehouse dan retail yang sudah dimiliki cukup atau tidak untuk menghadapi peningkatan grafik forecast.

Peserta 2 menentukan harga penjualan untuk setiap produk apple juice, orange juice, dan melon juice yang paling diminati konsumen kemudian menentukan harga produk, membantu proses B2B, melakukan transaksi bid dan deal, serta procurement untuk barang-barang di warehouse. Peserta 3 membeli produk, menentukan jasa vendor yang akan digunakan untuk pengiriman produk ke retail, memantau

jumlah persediaan yang ada di retail supaya tidak kehabisan stock persediaan. Peserta 4 mengatur flow barang di warehouse mulai dari procurement hingga moving stock, dan juga membantu proses B2B, mulai dari proses pemantauan penawaran, melakukan transaksi bid dan deal, serta pengalokasian barang. Hal yang kami lakukan terlebih dahulu pada saat mengerjakan monsoonsim ialah menentukan lokasi gudang dan retail agar lebih strategis dan tidak terlalu jauh. Pembagian gudang ini dipegang oleh peserta 1 dan ditempatkan di kota Bogor dengan luas 1500m² untuk menyimpan MRP dan produk jadi. HR dikelola oleh peserta 1, untuk pengelolaan service dilakukan oleh semua kelompok untuk melakukan pengecekan. Pembagian retail tetap yang memegang ialah peserta 1 yang dibantu oleh peserta 3 agar semua sama rata, pembagiannya ialah Surabaya dan Kupang.

Jika Surabaya dengan luas 300m² Dan untuk stok apple juice 30.000 unit, orange juice 30.000 unit, melon juice 30.000 unit maka Kupang dengan luas 100m² dan untuk stok apple juice 8.000 unit, orange juice 8.000 unit, melon juice 8.000 unit. Contoh lain Bandung dan Samarinda sama juga seperti Palembang dan Denpasar.

Penjelasan Fungsi dan Fitur Masing-Masing Modul dalam simulasi ketiga dan keempat, kami mengaplikasikan 8 modul yang terdiri dari 5 modul yang sudah dijelaskan pada simulasi pertama dan kedua serta 3 modul baru, yaitu Forecast yang terdiri dari Retail Demand dan Wholesales Demand sedangkan Warehouse terdiri dari Location dan Move Stock dan B2B yaitu B2B offers dan B2B Sales Order List. Dalam pertemuan simulasi kedua, kami menjalankan 3 modul, berikut ini 3 modul yang saling berkaitan fungsinya satu sama lain

yaitu Forecast dengan B2B, Forecast dengan Warehouse dan Warehouse dengan B2B

Strategi day 0-60 secara umum tim B menggunakan strategi yakni membuka gudang terlebih dahulu dan mengisi kebutuhan untuk gudang yakni di Bogor. Sambil menunggu barang di gudang terisi sesuai kebutuhan tadi, kita menyewa toko retail di wilayah lain yakni di Surabaya, Denpasar, Bandung, Samarinda, Palembang, dan Kupang. Ketika menyewa lokasi, kelompok kami menyewa lokasi tersebut dengan ukuran yang berbeda, hal tersebut dilakukan karena kebutuhan dan kecepatan lajur penjualan di setiap wilayah berbeda, semakin besar tempat yang kita sewa maka semakin besar pula biaya yang harus kita keluarkan untuk menyewa toko retail tersebut.

Jadi kita memutuskan untuk menyewa toko sebesar yang kita butuhkan agar tidak terjadi pemborosan biaya dalam menyewa. Untuk wilayah Surabaya dan Bandung kami menyewa dengan ukuran 300 m² karena kota tersebut memiliki jumlah penduduk yang kemudian selanjutnya kelompok kami melakukan pemantauan terhadap kecepatan penjualan dari setiap kota. Kota yang memiliki penjualan cepat akan kami naikan sedikit harganya, karena kelompok kami juga ingin banyak sehingga laju penjualan di kota ini terbilang cepat, untuk kota lain kelompok kami menyewa dengan ukuran lebih kecil dibandingkan dengan kedua kota tadi. Setelah melakukan persewaan retail, maka saatnya untuk mengisi stok pada toko retail, toko kami isi sesuai dengan kemampuan dari toko tersebut sehingga tidak terjadi penumpukan pada toko karena hal tersebut membuat kami mengeluarkan biaya tambahan karena stok melebihi batas kemampuan dari toko tersebut. mendapatkan laba yang

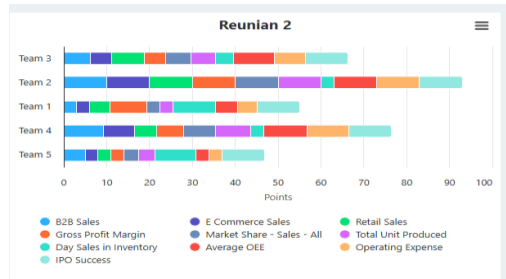
tinggi. Penerapan media juga berpengaruh dalam penjualan sehingga pemilihan media sangat penting dalam kecepatan penjualan.

Ketika harga sudah di naikan, kami tetap memantau apakah laju penjualan tetap sama ataukah justru berkurang, ketika laju penjualan berkurang maka kami akan kembali menurunkan harga dari barang tersebut. Stok di toko retail juga harus diperhatikan agar tidak terjadi retail out of stok, cara yang bisa dilakukan ketika ritel mengalami hal ini adalah dengan cara membeli pada vendor ritel. Retail out of stok bisa terjadi karena stok pada gudang habis sehingga gudang tidak bisa menyuplai barang ke toko retail.

Karena tugas dari setiap anggota sudah dijelaskan, ketika saat bersamaan juga ada yang bertugas mengawasi B2B dan e-commerce untuk meningkatkan laba yang kita dapatkan, koordinasi antara petugas gudang dan petugas B2B sangat diperlukan untuk hal ini karena ketika B2B diambil maka kita harus memiliki stok yang cukup untuk memenuhi kebutuhan dari B2B tersebut. Selanjutnya yakni pengecekan karyawan apakah ada yang memerlukan konseling atau tidak, hal ini dilakukan demi menekan angka turnover karyawan.

Transformasi Pelatihan Perusahaan dengan MonsoonSim memanfaatkan potensi penuh tenaga kerja Anda dengan simulasi bisnis imersif dari MonsoonSIM. Dirancang untuk membantu organisasi mengembangkan keterampilan penting seperti pengambilan keputusan berdasarkan data, kolaborasi lintas fungsi, dan pengoptimalan proses, MonsoonSIM merupakan pengubah permainan untuk pelatihan perusahaan. Di akhir kegiatan, pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat memberikan penghargaan kepada team yang

terbaik yang dinilai berdasarkan 10 penilaian matriks yang di lakukan pada simulasi



Gambar 4. matriks

Gambar 4 menunjukkan grafik dari penilaian matriks masing-masing team. Untuk nilai matriks yang diperoleh masing-masing team ditunjukkan pada Gambar 5.

Team	B2B Sales (High)	E Commerce Sales (High)	Retail Sales (High)	Gross Profit Margin (High)	Market Share - Sales - All (High)	Total Unit Produced (High)	Day Sales in Inventory (High)	Average CEE (High)	Operating Expense (High)	IPO Success (High)	TOTAL
Team 2	10	10	10	10	10	10	9	10	10	10	95
Team 4	6.2	7.3	5.11	6.27	7.49	8.21	9.16	10	9.72	10	76.46
Team 3	6.23	4.91	7.69	5	5.89	5.95	4.15	9.71	7.07	10	66.3
Team 1	3	3	4.75	8.65	3	3	10	5.07	4.65	10	55.12
Team 5	5	3	3	3	3.45	3.9	9.33	3	3	10	46.88

Gambar 5. Nilai Scoring Matriks

SIMPULAN

Tujuan dari praktikum ini adalah untuk menambah kemampuan dan menerapkan materi yang sudah didapatkan oleh siswa agar siswa semakin memahami materi dan teori-teori yang sudah dijelaskan. Dengan menerapkannya menggunakan sebuah aplikasi, diharapkan siswa semakin mengerti tentang teori-teori yang sudah dijelaskan. Praktikum ini nantinya mendapatkan sebuah sertifikat, dimana sertifikat tersebut sangat penting bagi siswa untuk digunakan sebagai persyaratan pendaftaran universitas ataupun fakultas yang diinginkan.

Beragam simulasi bisnis kami yang dirancang untuk memenuhi berbagai tujuan pembelajaran adalah keuangan dan akuntansi, manajemen rantai pasokan, manajemen pemasaran, sumber daya manusia, kewirausahaan. Manfaat dari praktikum adalah memberi informasi kepada siswa mengenai pentingnya peran pemahaman Monsoonsim, memberi wawasan mengenai dunia manajemen dan peningkatan kemampuan untuk mempersiapkan karir dan mampu mengetahui kekuatan dan kelemahan dalam menjalankan bisnis. Rekomendasi Utama bagi Perusahaan adalah pengambilan Keputusan Berdasarkan Data, kolaborasi lintas departemen, pelatihan optimasi proses dan rantai pasokan, fitur utama untuk pelatihan perusahaan (analisis data real time, dapat disesuaikan untuk team dengan segala ukuran, umpan balik langsung, pembelajaran perusahaan yang hemat biaya), permainan bisnis untuk pendidik serius (paduan aktif, rancangan tugas, berikan umpan balik yang relevan dan dipersonalisasi).

DAFTAR PUSTAKA

- 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

- Alkaabi, K. (2023). Applying the Innovative Approach of Employing a Business Simulation Game and Prototype Developing Platform in an Online Flipped Classroom of an Entrepreneurial Summer Course: A Case Study of UAEU. *MDPI : Education Science*, 13(1), 1–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/educsci13010013>
- Aulia, A. N., Sunaryo, E. S., & Gharsina, M. (2025). Efektivitas Simulasi Monsoonsim terhadap Pemahaman Perdagangan Internasional Pada Mahasiswa. *CEMERLANG : Jurnal Manajemen Dan Ekonomi Bisnis*, 5(1), 112–120.
- Azisah, N. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Game Simulasi Bisnis Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Pembelajaran ERP Pada Mahasiswa Akuntansi*. Universitas Hasanuddin.
- F.A. Pipin, F. Titin dan A. Atik, “Simulasi Bisnis Virtual Pada SMK Budi Mulia” *Jurnal Abdimas BSI*, vol. 3 No.2 Agustus hal 141-147, 2020
- Ilham, Bahrul ulum; Firman, Ahmad; Latief, F., & Mariah. (2023). Aplikasi Permainan Bisnis “Siklus Usaha Dasar” Dalam Pembelajaran Kewirausahaan Di Itb Nobel Indonesia. *AKMEN Jurnal Ilmiah*, 20(2), 194–202. [http://repository.nobel.ac.id/id/eprint/1272/2/Turnitin-Aplikasi Permainan Bisnis Dalam Pembelajaran Kewirausahaan di ITB Nobel Indonesia ok.pdf](http://repository.nobel.ac.id/id/eprint/1272/2/Turnitin-Aplikasi%20Permainan%20Bisnis%20Dalam%20Pembelajaran%20Kewirausahaan%20di%20ITB%20Nobel%20Indonesia%20ok.pdf)
- L. A. Shima, “Pengaruh Persepsi tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Muhammadiyah Se-Banjarsari Surakarta,” 2020.
- Monsoon Academy. (2024). What is MonsoonSIM v12 .<http://www.monsoonsim.com> [diakses tanggal 22 Mei 2024]
- Ruswinalda Meilany. (2022). *Peran Mediasi Metode Pembelajaran Atas Pengaruh Kegunaan Persepsian Dan Kemudahan Persepsian Terhadap Hasil Belajar Persepsi an*. Universitas Hasanuddin.
- Salimu, S. A. ; dkk. (2024). PENGGUNAAN GAME SIMULATOR PERANG KAT KERAS DALAM. *J-Diteksi (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi)*, 3(2), 46–50.
- Santika,R.R; dkk (2025). Penerapan model pembelajaran collaborative learning untuk mata kuliah system enterprise dengan menggunakan game simulasi bisnis MonsoonSIM. *J-Selaparang (Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, ISSN: 2614-526X, hal 1100