

***Narrative Literature Review: Implementation Gamification Models In Fostering Entrepreneurial Spirits Among Vocational High School Students*****Narrative Literature Review: Analisis Implementasi Model Gamifikasi Dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Siswa SMK****Putu Ayu Budiasih<sup>1</sup>, Ni Made Firayanti Pratiwi<sup>2</sup>**Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Pendidikan Ganesha, Bali<sup>1,2</sup>Email: <sup>1</sup>[ayukbudi208@gmail.com](mailto:ayukbudi208@gmail.com), <sup>2</sup>[nimade.firayanti@undiksha.ac.id](mailto:nimade.firayanti@undiksha.ac.id)

\*Corresponding Author

Received : 22 Maret 2026, Revised : 15 April 2026, Accepted : 2 Mei 2026

**ABSTRACT**

*The low interest in entrepreneurship among Vocational High School students is influenced not only by limited knowledge but also by psychological factors such as low self-efficacy, high risk perception, and learning methods that are irrelevant to digital generation characteristics. This research aims to analyze the effectiveness of gamification as a learning strategy in fostering students' entrepreneurial interest. The method used is a narrative literature review with a simple systematic approach, through searching scientific articles on various relevant online sources within the 2022–2026 period. The selection process was conducted based on inclusion criteria including topic suitability, vocational education context, and relevance to gamification and entrepreneurship concepts, resulting in 16 articles for analysis. The study results indicate that gamification can increase student engagement, motivation, and self-efficacy through interactive and simulation-based learning experiences. However, its effectiveness highly depends on the suitability of instructional design and the specific context of learning implementation. This research fills the gap in integrating psychological and technological aspects within entrepreneurship education at SMK. These findings emphasize the importance of designing contextual gamification that aligns with industry needs as an effort to strengthen students' entrepreneurial readiness. This study provides a strategic foundation for educators.*

**Keywords:** *Gamification, Entrepreneurship, Vocational Students, Financial Literacy, Self-Efficacy***ABSTRAK**

Rendahnya minat berwirausaha pada siswa SMK tidak hanya dipengaruhi oleh keterbatasan pengetahuan, tetapi juga faktor psikologis seperti rendahnya efikasi diri, tingginya persepsi risiko, serta metode pembelajaran yang kurang relevan dengan karakter generasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas gamifikasi sebagai strategi pembelajaran dalam menumbuhkan minat berwirausaha siswa. Metode yang digunakan adalah narrative literature review dengan pendekatan sistematis sederhana, melalui penelusuran artikel ilmiah pada berbagai sumber daring yang relevan dalam rentang tahun 2022–2026. Proses seleksi dilakukan berdasarkan kriteria inklusi berupa kesesuaian topik, konteks pendidikan kejuruan, serta keterkaitan dengan konsep gamifikasi dan kewirausahaan, sehingga diperoleh 16 artikel untuk dianalisis. Hasil kajian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan efikasi diri siswa melalui pengalaman belajar yang interaktif dan berbasis simulasi. Namun demikian, efektivitasnya sangat bergantung pada kesesuaian desain instruksional dan konteks penerapan pembelajaran. Penelitian ini mengisi kesenjangan pada integrasi aspek psikologis dan teknologi dalam pembelajaran kewirausahaan di SMK. Temuan ini menegaskan pentingnya perancangan gamifikasi yang kontekstual dan selaras dengan kebutuhan industri sebagai upaya memperkuat kesiapan berwirausaha siswa.

**Kata Kunci:** Gamifikasi, Kewirausahaan, Siswa SMK, Literasi Keuangan, Efikasi Diri

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan instrumen krusial dalam mengecek sumber daya manusia yang berdaya saing tinggi (Indrayani dkk., 2024) , sehingga perkembangannya saat ini tidak lagi sekadar urusan dalam ruang kelas, namun telah menjadi mesin utama dalam transformasi perilaku manusia guna menjawab tantangan ekonomi global yang semakin kompleks. Kita harus menyadari bahwa dalam struktur pembangunan nasional, kegiatan berwirausaha merupakan faktor produksi yang paling strategis untuk meningkatkan daya saing ekonomi sebuah negara, selain faktor produksi lainnya seperti tanah, tenaga kerja, maupun modal (Purnamawati et al., 2023). Berkaitan dengan hal tersebut, edukasi mengenai kecakapan dalam mengelola sumber daya ekonomi serta tata kelola keuangan pribadi menjadi kebutuhan mendesak bagi setiap individu (Santi dkk., 2022). Oleh sebab itu, arah pendidikan harus mampu mengubah mentalitas konsumtif menjadi mentalitas produktif, karena pada akhirnya tingginya tingkat pengetahuan keuangan seseorang akan mencerminkan orang tersebut dapat mengelola keuangannya dengan baik (Dewanti dkk., 2023). Kematangan finansial pun menjadi syarat mutlak, terutama bagi lulusan bidang bisnis, apalagi dalam dunia kerja, konsep dasar akuntansi sangat dibutuhkan oleh perusahaan karena terlibat dalam penyusunan laporan keuangan (Herawati dkk., 2025). Keselarasan antara kurikulum dan kebutuhan industri ialah prioritas utama, sebagai wujud tanggung jawab manajemen SMK untuk mengembangkan para siswanya menjadi lulusan yang memiliki keterampilan, kemampuan, serta keahlian dalam bidangnya masing-masing (Saskara dkk., 2024). Berdasarkan data (Badan Pusat Statistik, 2025) jumlah pelaku usaha dari lulusan SMK masih sangat rendah, yaitu hanya 987 dari total 126.725 usaha pada tahun 2022. Di sisi lain, tingkat pengangguran lulusan SMK justru menjadi yang tertinggi dibandingkan jenjang pendidikan lainnya, yakni sebesar 8,63 % pada tahun 2025. Hal ini menunjukkan bahwa lulusan SMK masih belum optimal berperan dalam pencipta lapangan kerja. Berikut merupakan data tingkat banyaknya usaha dan tingkat pengangguran anak SMK.

**Tabel 1. Banyaknya Usaha IMK Menurut Tingkat Pendidikan Pengusaha (2022)**

Tingkat Pendidikan	Jumlah Usaha
Tidak tamat SD	22.098
SD dan sederajat	67.474
SMP dan sederajat	26.354
SMA/MA/Paket C	9.387
SMK	987
Diploma I/II/III	123
Diploma IV/sarjana (S1) dan lebih tinggi	304

Sumber: Badan Pusat Statistik (2022)

**Tabel 2. Tingkat Pengangguran Terbuka Berdasarkan Tingkat Pendidikan (2025)**

Tingkat Pendidikan	Jumlah Usaha
Tidak tamat SD	22.098
SD dan sederajat	67.472
SMA/MA/Paket C	9.387
SMK	987
Diploma I/II/III	123
Diploma IV/sarjana (S1) dan lebih tinggi	304

Sumber: Badan Pusat Statistik (2025)

Realitanya, pertumbuhan teknologi digital yang masif pula membawa tantangan baru bagi dunia pendidikan (Indrayani et al., 2024). Sistem tradisional kini dianggap masih kewalahan membekali para siswa dengan keahlian interdisipliner yang dinamis (Sari et al., 2025). Jika tidak segera berbenah, minimnya penguasaan bisnis digital akan membuat lulusan gagap menghadapi era otomatisasi (Pratiwi dkk., 2026). Sebagai solusi, metode gamifikasi perlu diadopsi untuk

meningkatkan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran (Dewantara et al., 2025). Sebagai penggerak perekonomian, siswa SMK wajib membangun mentalitasnya demi menjaga stabilitas UMKM nasional (Meitriana et al., 2024a). Kewirausahaan saat ini dituntut adaptif terhadap disrupsi teknologi sekaligus prinsip keberlanjutan (Sari et al., 2025). Maka dari itu, siswa membutuhkan perencanaan karier yang matang agar berani mengambil keputusan hidup secara realistis (Purnomosidi dkk., 2026). Tes bakat di akhir studi menjadi krusial guna memastikan kompetensi lulusan sesuai dengan standar profesional (Saskara dkk., 2024).

Sekitar 21,34% lulusan SMK yang baru berani terjun ke dunia usaha (Adelia & Sudarwanto, 2025), hal ini terjadi karena siswa lebih diarahkan menjadi tenaga administrasi dan terjebak sebagai konsumen pasif di media sosial (Pratiwi dkk., 2026). Gaya hidup yang konsumtif tanpa literasi keuangan, berisiko menjerumuskan siswa ke dalam krisis finansial (Herawati dkk., 2024). Mentalitas wirausaha harus diasah agar siswa lebih proaktif dalam menciptakan inovasi produk (Santi dkk., 2023). Peran teknologi sangat penting untuk menjembatani komunikasi antara guru dengan siswa untuk membimbing kematangan mental tersebut (Lestari & Handayani, 2023). Karakter unik siswa generasi Z yang tumbuh di lingkungan digital penuh distraksi memerlukan metode belajar yang interaktif (Hasbullah dkk., 2025). Implementasi elemen permainan dalam pembelajaran menjadi strategi yang sangat relevan saat ini (Sari dkk., 2025). Secara psikologis, teknik ini efektif merangsang motivasi melalui pengalaman interaksi digital yang mendalam (Cuhanazriansyah dkk., 2024). Apalagi industri permainan kini menjadi sektor ekonomi bernilai tinggi dengan pertumbuhan global yang pesat (Budiman & Gunarsa, 2025). Mengenalkan aspek bisnis industri ini akan membantu siswa SMK melihat peluang ekonomi yang nyata. Pengalaman belajar pun terasa lebih bermakna karena adanya partisipasi aktif dari dalam diri siswa (Pramesti dkk., 2025).

Metode ini juga terbukti fleksibel untuk sistem pembelajaran jarak jauh (Mahmubi & Homaidi, 2025). Selain itu, gamifikasi berperan sebagai “ruang aman” bagi kesehatan mental siswa dari tekanan media sosial. Fakta menunjukkan bahwa persoalan ekonomi sering kali menjadi pemicu utama munculnya tekanan psikologis, sehingga stabilitas finansial menjadi faktor yang krusial dalam menjaga kesehatan mental seorang siswa (Herawati dkk., 2025). Sehingga, dengan kondisi psikologis yang stabil, siswa akan lebih mudah menyerap pengetahuan keuangan demi kemandirian masa depan (Dewanti dkk., 2023). Kajian terdahulu telah membuktikan peran gamifikasi dalam memicu motivasi belajar siswa (Herawati et al., 2025). Adapun simulasi *e-commerce* untuk membantu pemahaman praktis laporan keuangan, serta analisis desain aplikasi pembelajaran guna meningkatkan pengalaman pengguna (Dewantara et al., 2025). Namun, diskusi mengenai gamifikasi khusus untuk membangun jiwa wirausaha siswa SMK masih terbatas. Melalui metode *Narrative Literature Riview* (NLR), penelitian berjudul “Analisis Model Gamifikasi dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Anak SMK” ini hadir sebagai instrumen transformasi perilaku dan kemandirian finansial siswa.

Kajian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan (Deterding et al., 2011) dan (Hamari et al., 2014). Disisi lain, efikasi diri dipandang sebagai faktor psikologis yang berperan penting dalam membentuk keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menghadapi tantangan (Bandura, 1997), termasuk dalam mengambil keputusan berwirausaha (Jr Krueger et al., 2000)). Namun demikian, sebagian besar penelitian masih mengkaji variabel-variabel tersebut secara terpisah, dengan fokus utama pada peningkatan hasil belajar kognitif, sehingga hubungan antara gamifikasi, efikasi diri, dan pengembangan jiwa kewirausahaan belum dielaborasi secara teoritis dan kritis, khususnya dalam konteks pendidikan vokasional seperti SMK. Selain itu, kajian yang secara integratif menempatkan gamifikasi sebagai stimulus pembelajaran yang mampu membetuk efikasi diri sekaligus mendorong orientasi kewirausahaan siswa yang relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan belajar, tetapi juga memperkuat efikasi diri serta menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa SMK secara komprehensif.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Narrative Literature Riview* (NLR) untuk mengkaji berbagai hasil penelitian terkait penerapan gamifikasi dalam pembelajaran serta kaitannya dengan pembentukan jiwa kewirausahaan siswa SMK. Pendekatan ini digunakan karena mampu mengintegrasikan temuan empiris dan konseptual dari berbagai penelitian secara komprehensif dalam satu kajian.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur secara sistematis menggunakan beberapa basis data ilmiah, yaitu Goggle Scholer sebagai sumber utama, serta didukung oleh database seperti ScinceDirect dan SpringerLink untuk memperluas cakupan referensi dan meminimalkan bias sumber. Salah satu studi dari ScienceDirect menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pendidikan kewirausahaan memiliki pengaruh signifikan terhadap niat berwirausaha dan efikasi diri siswa (Xin & Ma, 2023), sementara penelitian dari Springer juga menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan efikasi diri dan hasil belajar kewirausahaan secara signifikan (Keshmiri, 2025)

Pencarian literatur dilakukan menggunakan beberapa kata kunci, seperti "*gamification in eucation*", "*enterpreneurship*", "*self-efficacy*", dan "*vocational student*". Penggunaan kata kunci ini didasarkan pada penelitian terbaru yang menekankan bahwa keterkaitan antara pendidikan kewirausahaan dan efikasi diri menjadi faktor penting dalam membentuk perilaku kewirausahaan (Al-Quadasi et al., 2024). Literatur yang digunakan dibatasi pada publikasi lima tahun terakhir agar relevan dengan perkembangan terkini dalam bidang pendidikan berbasis digital.

Dalam proses seleksi, digunakan kriteria inklusi untuk memastikan kualitas sumber. Kriteria inklusi meliputi artikel jurnal ilmiah, buku akademik, efikasi diri, dan kewirausahaan dalam konteks pendidikan serta tersedia dalam bentuk *full text*. Proses seleksi dilakukan dengan menelaah judul, abstrak, dan isi artikel secara bertahap hingga diperoleh artikel yang sesuai dengan fokus penelitian.

Beberapa artikel terpilih dianalisis lebih lanjut menggunakan teknik sintesis data. Sintesis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengelompokkan hasil penelitian berdasarkan tema, kemudian membandingkan temuan antar penelitian untuk menemukan pola hubungan yang konsisten. Sebagai contoh, beberapa penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan belajar, namun juga berpengaruh terhadap efikasi diri dan keterampilan kewirausahaan siswa (Keshmiri, 2025), sementara penelitian lain menegaskan bahwa efikasi berperan penting dalam mendorong perilaku kewirausahaan (Soelaiman et al., 2026)

Proses sintesis ini dilakukan dengan pendekatan analisis tematik, yaitu dengan mengidentifikasi dan mengelompokkan pola-pola utama dari berbagai hasil penelitian, seperti tema gamifikasi, efeikasi diri, dan kewirausahaan. Hasil dari berbagai penelitian tersebut kemudian dibandingkan untuk melihat keterkaitan antar variabel sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran gamifikasi dalam membentuk jiwa kewirausahaan siswa SMK.

## 3. Pertanyaan Penelitian

Identifikasi masalah dalam kajian ini, dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian utama untuk memandu proses sintesis data secara naratif. Rumusan masalah ini dirancang sedemikian rupa untuk memetakan urgensi hingga implementasi model gamifikasi bagi siswa SMK dalam pendidikan kewirausahaan, sebagaimana dirinci dalam Tabel 3 berikut:

**Tabel 3. Pertanyaan Penelitian**

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana urgensi transformasi minat kewirausahaan siswa SMK di era ekonomi digital?
2.	Apa saja elemen kunci gamifikasi yang paling efektif untuk menumbuhkan motivasi belajar kewirausahaan siswa SMK?
3.	Bagaimana implementasi model gamifikasi mampu menciptakan keamanan dalam menjalankan kegiatan berwirausaha?
4.	Bagaimana strategi model gamifikasi dalam membentuk keinginan berwirausaha siswa SMK?

#### 4. Hasil dan Pembahasan

##### A. Hasil

Setelah melakukan penelusuran mendalam terhadap berbagai literatur yang relevan, ditemukan sejumlah temuan kunci yang menjadi dasar analisis dalam penelitian ini. Ringkasan dari artikel-artikel jurnal serta referensi terpilih yang membahas mengenai rumusan masalah yang telah dipaparkan, disajikan secara sistematis dalam Tabel 4 berikut ini:

**Table 4. Hasil Analisis Review**

No	Penulis	Hasil Temuan
1.	(Dewanti dkk., 2023)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manajemen</li> <li>• Literasi</li> <li>• Perencanaan</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>
2.	(Pratiwi dkk., 2026)	Pelatihan teknis interaktif membantu psikologis siswa dalam berwirausaha.
3.	(Wahyuningsih, 2025)	Wirausaha berisiko tinggi.
4.	(Apriliani dkk., 2026)	Karakter kreatif terbentuk.
5.	(Cuhanazriansyah dkk., 2024)	Gamifikasi tingkatkan keterlibatan.
6.	(Mahmubi & Homaidi, 2025)	Motivasi didukung teknologi.
7.	(Jannah, 2025)	Perencanaan peluang risiko
8.	(Wardhani dkk., 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peningkatan efikasi.</li> <li>• Motivasi kejuruan.</li> </ul>
9.	(Indrayani et al., 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar mandiri.</li> <li>• Sumber beragam.</li> </ul>
10.	(Purnamawati et al., 2023)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidikan tinggi.</li> <li>• Usaha lebih gesit.</li> </ul>
11.	(Febrianto, 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acuan SKKNI.</li> <li>• Relevansi industri.</li> </ul>
12.	(Pramesti dkk., 2025)	Motivasi dan perkembangan.
13.	(Budiman & Gunarsa, 2025)	Gamifikasi dorong kolaborasi.

14.	(Hasbullah dkk, 2025)	Gamifikasi bentuk karakter.
15.	(Sari dkk., 2025)	Gamifikasi sangat bergantung pada elemen game secara kontekstual dengan tujuan instruksional yang jelas.
16.	(Dewi dkk., 2025)	Edukasi tepat sasaran.

Dalam tabel 4 menunjukkan bahwa dalam hasil penelitian mengarah oada beberapa temuan yang dikelompokkan ke dalam aspek literasi dan perencanaan, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, serta penguatan karakter dan efikasi diri siswa. Pada aspek literasi dan perencanaan, penelitian oleh (Dewanti dkk., 2023), menekankan pentingnya manajemen, literasi, perencanaan, serta dukungan lingkungan dalam membentuk suatu kesiapan perindividu siswa. Hal ini diperkuat dengan temuan (Jannah, 2025) yang menunjukkan bahwa perencanaan peluang dan risiko menjadi bagian penting dalam proses kewirausahaan.

Dalam aspek pemanfaatan teknologi, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis teknologi, termasuk gamifikasi akan mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Penelitian oleh (Cuhanazriansyah dkk., 2024) dan (Budiman & Gunarsa, 2025) menemukan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan, namun juga mendorong kolaborasi antar siswa. Selain itu, (Mahmubi & Homaidi, 2025) serta (Pramesti dkk., 2025) menegaskan bahwa dukungan teknologi dalam pembelajar berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan perkembangan siswa secara keseluruhan.

Pada aspek psikologis, efikasi diri dan pembentukan karakter menjadi faktor penting dalam mendukung kesiapan berwirausaha. (Wardhani dkk., 2025) menunjukkan bahwa peningkatan efikasi diri berpengaruh terhadap motivasi kejuruan siswa, sementara (Hasbullah dkk, 2025) menegaskan gamifikasi dapat berperan dalam membentuk karakter siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Apriliani dkk., 2026) yang menunjukkan bahwa karakter kreatif perlu dibentuk melalui pendekatan yang inovatif.

Namun demikian, tidak semua penelitian akan menunjukkan hasil yang sepenuhnya positif. (Wahyuningsih, 2025) menekankan bahwa kewirausahaan memiliki tingkat risiko yang tinggi, sehingga diperlukan kesiapan mental yang kuat. Selain itu dalam penelitian (Sari dkk., 2025) mengungkapkan bahwa efektivitas gamifikasi sangat bergantung pada kesesuaian elemen permainan dengan tujuan pembelajaran, sehingga tidak dapat diterapkan secara umum tanpa perencanaan yang matang.

Jadi secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa keterkaitan antara pemanfaatan teknologi pembelajaran, khususnya gamifikasi untuk penigkatan efikasi diri dan pembentukan karakter siswa akan mendukung kesiapan berwirausaha. Meskipun demikian, efektifitasnya tetap dipengaruhi oleh faktor perencanaan, konteks pembelajaran, serta kesiapan dari individu siswa itu sendiri. (Budiman & Gunarsa, 2025) menyatakan bahwa gamifikasi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang akan lebih interaktif dan kontekstual. Hal tersebut sejalan dengan (Mahmubi & Homaidi, 2025) yang menegaskan bahwa dukungan teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

## **Pembahasan**

### **Urgensi Transformasi Minat Kewirausahaan Siswa SMK di Era Ekonomi Digital**

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi zaman sekarang menjadi dorongan utama bagi institusi pendidikan untuk terus meningkatkan kualitas dan mutunya secara berkelanjutan (Cuhanazriansyah dkk., 2024). Fenomena ini menghadirkan tantangan besar, terutama bagi para siswa yang tumbuh di era derasnya arus informasi serta cara berpikir yang mengutamakan kecepatan dan efisiensi. Kondisi tersebut akan menyebabkan metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan tekstual yang sering dianggap kurang relevan. Hal ini pula sejalan dengan temuan (Hasbullah dkk, 2025) yang menunjukkan bahwa

karakteristik siswa saat ini cenderung adaptif terhadap teknologi, namun menuntut pendekatan belajar yang lebih interaktif dan kontekstual.

Namun demikian, meskipun siswa memiliki kecakapan digital yang tinggi, pemanfaatannya belum sepenuhnya diarahkan pada aktivitas produktif. Temuan ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara kemampuan teknis dan orientasi pemanfaatannya. Di satu sisi, (Indrayani et al., 2024) menekankan bahwa akses terhadap informasi digital dapat memperluas wawasan kewirausahaan, namun di sisi lain kondisi ini belum otomatis mendorong siswa dalam mengembangkan potensi ekonomi secara nyata. Hal ini mengindikasikan bahwa literasi digital saja cukup tanpa adanya integrasi dengan pembentukan pola pikir kewirausahaan siswa nantinya. Kondisi ini menunjukkan bahwa literasi digital yang bersifat teknis belum cukup untuk mendorong terbentuknya perilaku produktif siswa, sehingga perlu integrasi dengan literasi kewirausahaan yang lebih aplikatif. Dengan kata lain, kemampuan menggunakan teknologi tidak secara otomatis berbanding lurus dengan kemampuan menciptakan nilai ekonomi, sehingga dibutuhkan intervensi pendidikan yang lebih terarah.

Lebih lanjut, hambatan utama dalam pengembangan minat wirausaha siswa tidak hanya terletak pada aspek keterampilan, namun juga pada faktor psikologis. (Pratiwi dkk., 2026) menemukan bahwa pelatihan interaktif mampu meningkatkan kesiapan mental siswa, yang akan menunjukkan pendepatan pembelajaran memiliki peran strategis dalam mengurangi persepsi risiko. Namun, temuan ini berbeda dengan (Wahyuningsih, 2025) yang menyoroti bahwa persepsi risiko tetap tinggi yang akan mengakibatkan pengaruh lingkungan keluarga dan minimnya *role model* wirausaha. Perbedaan temuan ini memperlihatkan bahwa tidak ada satu faktor tunggal yang secara dominan mempengaruhi minat kewirausahaan siswa. Artinya, pendekatan yang hanya berfokus pada peningkatan keterampilan tanpa memperhatikan konteks sosial dan psikologis siswa berpotensi kurang efektif. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek internal dan eksternal secara bersamaan. Salah satu pendekatan yang dinilai relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran kewirausahaan.

Dengan demikian, transformasi pendidikan di SMK tidak cukup jika hanya terfokus pada peningkatan kompetensi teknis, namun juga harus menyentuh aspek psikologis dan karakter siswanya. Hal ini diperkuat pula oleh (Apriliani dkk., 2026) yang menekankan pentingnya pengembangan *soft skills*, serta (Meitriana et al., 2024) menunjukkan bahwa tingkat pendidikan berpengaruh terhadap kualitas pengelolaan usaha. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menjembatani antara kemampuan digital dan kesiapan mental siswa secara simultan.

### **Elemen Kunci Gamifikasi untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar**

Dalam upaya menjawab tantangan tersebut, gamifikasi mulai banyak digunakan sebagai alternatif pendekatan pembelajaran yang lebih relevan dengan karakteristik siswa saat ini. (Budiman & Gunarsa, 2025) menyatakan bahwa gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Temuan ini juga didukung oleh (Mahmubi & Homaidi, 2025) yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar pada siswa. Meskipun demikian, peningkatan motivasi yang dihasilkan dari gamifikasi tidak selalu bersifat jangka panjang. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa motivasi yang muncul dapat bersifat sementara apabila tidak diikuti dengan pemaknaan yang mendalam terhadap materi pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa gamifikasi perlu dikombinasikan dengan strategi reflektif agar dampaknya lebih berkelanjutan.

Meski demikian, tidak semua penelitian menunjukkan hasil yang sama. Efektivitas gamifikasi sangat bergantung pada bagaimana elemen permainan tersebut dirancang dan diintegrasikan dengan tujuan pembelajaran (Sari dkk., 2025). Artinya bahwa gamifikasi tidak hanya diterapkan secara umum tanpa mempertimbangkan konteks dan kebutuhan siswa. Perbedaan pandangan ini menunjukkan bahwa gamifikasi bukan sekedar alat bantu, melainkan

strategi pembelajaran yang memerlukan perencanaan yang matang agar dapat memberikan hasil yang optimal.

Selain itu, faktor aksesibilitas juga menjadi hal yang tidak kalah penting. Keberhasilan gamifikasi juga dipengaruhi oleh ketersediaan fasilitas teknologi yang merata (Mahmubi & Homaidi, 2025). Sementara itu, penyesuaian metode pembelajaran dengan kondisi siswa juga penting untuk disoroti, sehingga pendekatan yang digunakan tidak hanya berbasis teknologi, namun juga memperhatikan kebutuhan belajar siswa secara spesifik. Dari sini terlihat bahwa keberhasilan gamifikasi tidak hanya ditentukan oleh metode itu sendiri, tetapi juga oleh lingkungan dan kesiapan pendukungnya.

### **Implementasi Model Gamifikasi dalam Menciptakan Keamanan Berwirausaha**

Dalam konteks pembelajaran kewirausahaan, gamifikasi akan memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui simulasi yang lebih aman. Siswa dapat mencoba mengambil keputusan bisnis tanpa harus menghadapi risiko finansial secara langsung. Hal ini sejalan dengan pendapat (Budiman & Gunarsa, 2025) yang menekankan bahwa pemahaman keuangan dapat dibangun melalui pengalaman belajar yang bersifat praktis dan kontekstual. Selain itu, simulasi yang diberikan melalui gamifikasi juga berperan sebagai media pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), artinya siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, namun juga mengaplikasikannya dalam situasi yang menyerupai dunia nyata.

Namun demikian, implementasi gamifikasi tetap memiliki tantangan jika tidak dirancang dengan baik sehingga berpotensi hanya menjadi aktivitas hiburan tanpa memberikan pemahaman yang mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru sangat penting dalam memastikan bahwa setiap aktivitas pembelajaran tetap memiliki tujuan yang jelas. Di sisi lain, (Pramesti dkk., 2025) menemukan bahwa gamifikasi juga mampu mengembangkan aspek emosional siswa, seperti rasa percaya diri dan keberanian dalam mengambil keputusan. Serta, tanpa menunjukkan desain instruksional yang jelas, gamifikasi berpotensi kehilangan esensinya sebagai alat pembelajaran dan justru hanya menjadi aktivitas yang bersifat rekreatif. Oleh sebab itu, diperlukan keseimbangan antara unsur hiburan dan substansi materi agar tujuan pembelajaran tercapai.

Faktor lingkungan pun tetap menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam mengembangkan potensi kewirausahaannya. Dengan kata lain, meskipun gamifikasi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aman, dukungan dari lingkungan sekitar tetap diperlukan agar hasilnya dapat lebih optimal.

### **Strategi Gamifikais dalam Menumbuhkan Minat Berwirausaha**

Dalam jangka panjang, penerapan gamifikasi tidak hanya berdampak pada peningkatan motivasi belajar, namun juga pada perubahan perilaku siswa. Pendekatan ini mampu meningkatkan kesadaran dalam pengelolaan keuangan (Dewanti dkk., 2023), sementara itu gamifikasi juga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Cuhanazriansyah dkk., 2024). Namun demikian, keberlanjutan dampak tersebut tidak hanya bergantung pada metode yang digunakan. Peran sekolah sebagai fasilitator sangat penting dalam menghubungkan siswa dengan dunia industri (Wahyuningsih, 2025). Selain itu, fleksibilitas dalam pembelajaran dapat meningkatkan efikasi diri siswa, yang menjadi faktor penting dalam menumbuhkan keberanian untuk berwirausaha.

Di sisi lain, pembelajaran juga harus tetap mengacu pada kebutuhan industri agar relevan dengan dunia kerja (Febrianto, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya harus menarik, tetapi juga harus memiliki arah yang jelas dan sesuai dengan tuntutan pasar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan gamifikasi dalam menumbuhkan minat berwirausaha dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari segi metode, lingkungan, maupun keterkaitannya dengan kebutuhan industri. Selain itu, keterlibatan siswa yang tinggi dalam pembelajaran berbasis gamifikasi juga perlu diiringi dengan evaluasi berkelanjutan untuk

memastikan bahwa peningkatan partisipasi tersebut benar-benar berdampak pada perubahan perilaku, bukan hanya sekedar keterlibatan sesaat.

### **Keterbatasan dan Potensi Bias**

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah keterbatasan pada jumlah dan variasi literatur yang digunakan, yang sebagian besar sumber cenderung menampilkan hasil yang positif terhadap penerapan gamifikasi. Kondisi ini berpotensi menimbulkan bias, terutama bias publikasi, karena penelitian dengan hasil negatif atau cenderung kurang signifikan tidak akan banyak terakomodasi.

Selain itu, keterbatasan dalam akses database juga memungkinkan masih adanya literatur relevan yang belum termasuk dalam kajian ini. Hal ini dapat mempengaruhi kelengkapan analisis yang dilakukan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan sumber yang lebih beragam serta mempertimbangkan pendekatan kajian yang lebih sistematis agar hasil yang diperoleh dapat lebih komprehensif dan representatif. Selain bias publikasi, penelitian ini juga berpotensi mengalami bias seleksi karena proses pemilihan literatur yang terbatas pada kriteria tertentu, sehingga kemungkinan terdapat studi relevan yang tidak terakomodasi. Di samping itu, dominasi pendekatan kualitatif dalam literatur yang digunakan juga dapat mempengaruhi generalisasi temuan penelitian. Kondisi ini berpotensi menimbulkan kecenderungan hasil yang lebih menonjolkan dampak positif dari gamifikasi, sehingga interpretasi hasil dalam penelitian ini perlu dilakukan secara berhati-hati dan tidak dapat digeneralisasikan secara luas tanpa mempertimbangkan konteks penelitian yang berbeda.

## **5. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis, dapat dipahami bahwa permasalahan rendahnya minat kewirausahaan siswa SMK bukan sekedar terletak pada kurangnya pengetahuan, tetapi lebih pada ketidakseimbangan antara kecakapan teknis, kesiapan psikologis, dan arah pemanfaatan teknologi. Temuan menunjukkan bahwa literasi digital yang dimiliki siswa belum otomatis menghasilkan perilaku produktif, karena belum terintegrasi dengan kemampuan perencanaan, pengambilan risiko, serta pembentukan pola pikir kewirausahaan. Di sisi lain, adanya perbedaan hasil penelitian seperti temuan (Pratiwi dkk., 2026) yang menekankan pentingnya pelatihan interaktif, dibandingkan (Wahyuningsih, 2025) yang menyoroti dominasi persepsi risiko yang menunjukkan bahwa minat berwirausaha dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal, bukan hanya faktor tunggal. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang parsial tidak akan cukup efektif jika tidak didrancang secara integratif. Dengan demikian, kebutuhan utama dalam pendidikan kewirausahaan SMK bukan hanya inovasi metode, tetapi tentang metode tersebut mampu menjawab kompleksitas kondisi siswa secara nyata.

Dalam konteks tersebut, gamifikasi menunjukkan potensi sebagai pendekatan yang mampu menjembatani kesenjangan antara kemampuan teknis dan kesiapan mental siswa. Namun, hasil kajian juga memperlihatkan bahwa efektivitas gamifikasi tidak bersifat universal. Beberapa penelitian menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan tetapi temuan lain menegaskan bahwa dampaknya sangat bergantung pada kesesuaian desain, konteks pembelajaran, serta keterlibatan guru. Artinya, gamifikasi tidak dapat diposisikan sebagai solusi instan, melainkan sebagai strategi yang membutuhkan perencanaan instruksional yang matang. Tanpa desain yang kontekstual dan tujuan yang jelas, gamifikasi berpotensi hanya menjadi aktivitas yang bersifat hiburan tanpa memberikan dampak mendalam terhadap pembentukan karakter kewirausahaan. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan gamifikasi akan lebih ditentukan oleh kualitas implementasinya dibandingkan sekedar penggunaan metodenya.

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan secara kritis. Keterbatasan utama terletak pada dominasi literatur yang cenderung menunjukkan hasil positif terhadap gamifikasi, sehingga berpotensi menimbulkan bias publikasi. Selain itu, proses

pemilihan literatur yang terbatas serta dominasi pendekatan kualitatif dapat mempengaruhi keluasan perspektif dan generalisasi temuan. Kondisi ini menyebabkan hasil kajian lebih menggambarkan kecenderungan umum daripada memberikan gambaran yang sepenuhnya representatif terhadap berbagai kondisi yang ada. Oleh karena itu, interpretasi hasil dalam penelitian ini perlu dilakukan secara hati-hati, terutama ketika diterapkan pada konteks yang berbeda.

Berdasarkan hal tersebut, rekomendasi yang dapat diberikan tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga mengarah pada langkah yang lebih spesifik. Bagi pihak sekolah, penerapan gamifikasi perlu diintegrasikan dengan kurikulum kewirausahaan berbasis proyek data, seperti pengembangan mini bisnis siswa yang dikaitkan dengan kebutuhan pasar lokal. Guru juga perlu dibekali sebuah pelatihan khusus dalam desain pembelajaran gamifikasi agar tidak hanya fokus pada aspek permainan, namun juga mampu membangun refleksi dan pengambilan keputusan siswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan studi eksperimen pada bidang keahlian tertentu di SMK, serta mengkaji dampak jangka panjang gamifikasi terhadap perilaku kewirausahaan setelah siswa lulus. Selain itu, penggunaan metode campuran juga diperlukan agar hasil penelitian lebih komprehensif dan tidak hanya bergantung pada satu pendekatan saja.

## References

- Adelia, A. L., & Sudarwanto, T. (2025). PENGARUH PENGETAHUAN KEWIRAUSAHAAN, SELF EFFICACY, DAN LINGKUNGAN KELUARGA TERHADAP MINAT BERWIRAUSAHA DI SMK NEGERI 2 KOTA MOJOKERTO. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 13.
- Al-Quadasi, N., Zhang, G., Al-Jubari, I., Al-Awlaqi, M. Al, & Aamer, A. M. (2024). Entrepreneurship education and entrepreneurial behaviour: Do self-efficacy and attitude matter? *The International Journal of Management Education*, 22(1).
- Arna Jude Saskara, G., Made Gede Sunarya, I., Ketut Resika Arthana, I., Made Edy Listharta, I., Made Dendi Maysanjaya, I., & Yenny Armayanti, L. (2024). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU SMK TI BALI GLOBAL SINGARAJA PADA BIDANG KEAMANAN JARINGAN MENGGUNAKAN VILANETS. 9, 2986–4615.
- Badan Pusat Statistik. (2025). *STATISTIK INDONESIA 2025* (Direktorat Diseminasi Statistik, Ed.; Vol. 53, p. 852). ©Badan Pusat Statistik/BPS-Statistics Indonesia.
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*.
- Budiman, D., & Ketut Gunarsa, I. (2025). Edukasi Potensi Bisnis Game melalui Gamification Method bagi Generasi Z. *JURNAL ILMIAH PENGABDIAN DAN INOVASI*, 4(2), 121–130. <https://journal.insankreasimedia.ac.id/index.php/JILPI>
- Cuhanazriansyah, M. R., Rochim, A. A., Aindri, Q., Putri, R., Ferisca, S., & Mubarok, M. F. (2024). *Gamifikasi dalam Pendidikan Teori dan Praktik dalam Pembelajaran* (1st ed.). Naba Edukasi.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. E. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification.”* <https://doi.org/https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dewantara, I., Pradnyana, I., & Pratiwi, P. (2025). IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION ELEMENTS IN UI/UX DESIGN OF E-LEARNING MOBILE APPLICATION AT UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA USING OCTALYSIS FRAMEWORK. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 13(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v13i3.6992>
- Dewanti, M. A., Yulianthini, N. N., Suarmanayasa, I. N., & Heryanda, K. K. (2023). ANALISA PENGETAHUAN KEUANGAN DALAM MEMPENGARUHI PERILAKU MANAJEMEN KEUANGAN DENGAN PENDAPATAN SEBAGAI FAKTOR MODERASI. *Bisma: Jurnal Manajemen*, 9(1).
- Dewi M, I. A. K. U. K., Citrawathi, D. M., & Arnyana, I. B. P. (2025). THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE E-MODULE ON LUMI EDUCATION WITH A THINK PAIR SHARE SETTING TO

- PROVIDE REPRODUCTIVE HEALTH EDUCATION IN SENIOR HIGH SCHOOL. *Jurnal Transformasi Pendidikan*, 6(4). <https://ejournals.com/ojs/index.php/jtp>
- Dewi Pramesti, S., Andini Putri, A., & Analisa Ekasari, L. (2025). MANFAAT DAN TANTANGAN ASESMEN BERBASIS GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN DASAR: A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Elementary School*, 12, 994–1005.
- Dwi Nur Apriliani, Evina Mutiara Pratiwi, Nur Rahmawati, Suci Lailatul Ramadhani, & Nur Asih Triatmaja. (2026). Menyiapkan Generasi Wirausaha Muda: Tips Bisnis Kreatif dan Penguatan Jiwa Kewirausahaan di SMK Ganesha Tama. *Aksi Nyata : Jurnal Pengabdian Sosial Dan Kemanusiaan*, 3(1), 86–95. <https://doi.org/10.62383/aksinyata.v3i1.2792>
- Febrianto, I. (2025). PENGEMBANGAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) DENGAN METODE GAMIFIKASI UNTUK PENDIDIKAN EKONOMI NON-FORMAL. *Dharma Pendidikan*, 20(1). <https://doi.org/10.69866/dp.v20i1.561>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*.
- Hasbullah, R. A., Awaliyah, F. R., Adam, A., & Mastia, H. (2025). GAMIFIKASI DALAM PENGEMBANGAN BAHAN AJAR : STRATEGI PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DI ERA GEN Z. 11.
- Herawati, N. T., Meitriana, M. A., Anintia, M., & Dewi, T. (2025). MAPPING STUDENT'S UNDERSTANDING OF BASIC ACCOUNTING CONCEPT THROUGH ASSESSMENTS DIAGNOSTICS.
- Herawati, N. T., Sinarwati, N. K., Meitriana, M. A., & Griadhi, M. H. W. (2024). PELATIHAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI KEUANGAN (FINTECH) BAGI PELAJAR SMA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI KEUANGAN DIGITAL. *Jurnal Riset Akuntansi*, 9.
- Herawati, N. T., Sinarwati, N. K., Putra Yasa, I. N., Ary Meitriana, M., Sari, N. M. A. T., & Susiani, K. (2025). PELATIHAN MENGELOLA KESEHATAN MENTAL DAN KEUANGAN PADA SISWA SMK NEGERI 1 KUBUTAMBAHAN. (1).
- Indrayani, L., Endrawan Sumadi Putra, K., Agung Yudha Martin Mahardika, A., Ari Artadewi, K., & Ayu Putu Cintya Paramitha, I. (2024). The Influence of Entrepreneurship Knowledge, Financial Literacy, and Motivation on Students' Interest in Building a Start-up Business. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v9i4.15063>
- Indrayani, L., Santi, N. W. A., & Yudiana, K. (2024, November). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DALAM MENUNJANG IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA.
- Jannah, H. N. (2025). EFIKASI DIRI DAN PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN TERHADAP MINAT BERWIRAUSAHA SISWA SMK. *Jurnal Akademik Ekonomi Dan Manajemen*, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jaem.v2i2.5132>
- Jr Krueger, N. F., Reilly, M. D., & Carsrud, A. L. (2000). Competing Models of Entrepreneurial Intentions. *Journal of Business Venturing*, 411–432.
- Keshmiri, F. (2025). The effect of gamification in entrepreneurship and business education on pharmacy students' self-efficacy and learning outcomes. *BMC Medical Education*, 25(1). <https://doi.org/10.1186/s12909-025-07052-7>
- Lestari, I., & Handayani, N. (2023). PENTINGNYA PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK SEKOLAH KHUSUSNYA SMA/SMK DI ZAMAN SERBA DIGITAL. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1.
- Made Anintia Trisna Sari, N., Made Firayanti Pratiwi, N., Ary Meitriana, M., Indrayani, L., & Wayan Ayu Shanti, N. (2025, March). TRANSFORMING ECONOMIC EDUCATION: BUILDING SUSTAINABLE AND DIGITAL ENTREPRENEURS.
- Mahmubi, M., & Homaidi. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2.
- Meitriana, M. A., Irwansyah, M. R., & Istiqomah, N. (2024a). The Influence of Education, Capital, and Technology Levels on the Competitiveness of Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) as Supporters of Sustainable Development in Sawan District. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v9i21.16774>

- Meitriana, M. A., Irwansyah, M. R., & Istiqomah, N. (2024b). The Influence of Education, Capital, and Technology Levels on the Competitiveness of Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) as Supporters of Sustainable Development in Sawan District. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v9i21.16774>
- Pratiwi, Z. B., Fadhilah, N. I., & Rachmadina, S. (2026). Membangun Minat Wirausaha Digital Dalam Pelatihan Pemasaran Produksi Lewat E-Commerce Dan Media Sosial. *SocSorve: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).
- Purnamawati, I. G. A., Suwena, K. R., & Heryanda, K. K. (2023). The Use of Digital Finance Applications, Competitiveness, and Green Economy on Village Development. *International Journal of Organizational Behavior and Policy*, 2(2). <https://doi.org/10.9744/ijobp.2.2.67-76>
- Purnomosidi, F., & Sarjanannadil, K. K. (2026). Optimalisasi Perencanaan Karier Siswa SMK Muhammadiyah 3 Karanganyar melalui Pendekatan Psikoedukatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 7(1), 2026–2846. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v7i1.8283>
- Santi, N. W. A., Indrayani, L., & Dharmayasa, I. P. A. (2022). *EDUKASI PENGELOLAAN KEUANGAN UNTUK MENINGKATKAN MELEKLITERASI KEUANGAN DI LKSA “ANANDA SEVA DHARMA.”*
- Sari, N. M. A. T., Pratiwi, N. M., Meitriana, A., Indrayani, L., Wayan, N., & Santi, A. (2025). Penerapan Strategi Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Ekonomi. *Kalam Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13.
- Soelaiman, L., Keni, K., & Chin, T. L. (2026). The Effectiveness of Entrepreneurship Education on Students' Self-Efficacy and Entrepreneurial Intention: A Comparative Study of Major Cities in Indonesia. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 14(1).
- Wahyuningsih, E. (2025). PERSEPSI WIRAUSAHA SEBAGAI PILIHAN KARIER PADA SISWA DI SMK ABDURRAB PEKANBARU. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Digital*.
- Wardhani, K. E. K., Puruwita, D., & Krissanya, N. (2025). Pengaruh Efikasi Diri, Sikap, dan Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Niat Berwirausaha Siswa Smkn 48 Jakarta. *JAE (JURNAL AKUNTANSI DAN EKONOMI)*, 10. <https://doi.org/10.29407/jae.v10i1.25746>
- Wayan, N., Santi, A., Indrayani, L., & Manoe, L. M. (2023). “SOKASI BMC” (SOSIALISASI DAN EDUKASI BUSINESS MODEL CANVAS) SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS USAHA. 8, 2986–4615. <https://glcworld.co.id/penjelasan-business-model-canvas/>
- Xin, B., & Ma, X. (2023). Gamifying online entrepreneurship education and digital entrepreneurial intentions: An empirical study. *Entertainment Computing*.