

## **PENGGUNAAN MEDIA SIMULASI BISNIS DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI PADA MATERI PRODUKSI DAN DISTRIBUSI**

Irmawati<sup>1</sup>, Daroe Iswatiningsih<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Magister pedagogi, Universitas Muhammadiyah Malang,

<sup>2</sup>Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Malang,

<sup>1</sup>irmawatiamir507@gmail.com, <sup>2</sup>daroe@umm.ac.id,

### **ABSTRACT**

*This study aims to describe the application of business simulation media in Economics learning on production and distribution material at MA Muhammadiyah Balassuka, and analyze its influence on students' understanding of economic concepts and entrepreneurial attitudes. The research method used is a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The research subjects consisted of one Economics teacher and 25 grade XI IPS students. The results of the study indicate that the use of business simulation media can increase student active engagement during the learning process. Students become more enthusiastic, creative, and brave in making economic decisions through direct experience in simulating roles as producers, distributors, and consumers. In addition to improving understanding of production and distribution concepts, this media also fosters entrepreneurial values such as responsibility, cooperation, independence, and courage to take risks. Thus, it can be concluded that business simulation media is effective as an innovative learning strategy that integrates cognitive, affective, and psychomotor aspects holistically, and is relevant to the Independent Learning paradigm and the demands of 21st-century education.*

**Keywords:** business simulation, economic learning, production and distribution, entrepreneurship

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media simulasi bisnis dalam pembelajaran Ekonomi pada materi produksi dan distribusi di MA Muhammadiyah Balassuka, serta menganalisis pengaruhnya terhadap pemahaman konsep ekonomi dan sikap kewirausahaan peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari satu guru Ekonomi dan 25 siswa kelas XI IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media simulasi bisnis mampu meningkatkan

keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias, kreatif, dan berani mengambil keputusan ekonomi melalui pengalaman langsung dalam simulasi peran sebagai produsen, distributor, dan konsumen. Selain meningkatkan pemahaman terhadap konsep produksi dan distribusi, media ini juga menumbuhkan nilai-nilai kewirausahaan seperti tanggung jawab, kerja sama, kemandirian, dan keberanian mengambil risiko. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media simulasi bisnis efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara holistik, serta relevan dengan paradigma *Merdeka Belajar* dan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Kata Kunci: simulasi bisnis, pembelajaran ekonomi, produksi dan distribusi, kewirausahaan

## **A. Pendahuluan**

Sistem Pendidikan di Indonesia sudah beranjak dari pembelajaran yang berorientasi pada kurikulum secara mutlak, berkembang dan menyesuaikan terhadap kondisi dan situasi yang berpusat pada peserta didik. Konsep Merdeka belajar pada semua jenjang pendidikan penting dipahami guru dan direalisasikan dalam proses pembelajaran yang dimulai dari persiapan, pelaksanaan hingga evaluasi. Merdeka belajar secara garis besar memberikan ruang kebebasan bagi peserta didik untuk bebas berpikir, bebas belajar dari berbagai sumber ilmu pengetahuan dan pengalaman agar menciptakan daya kreasi dan inovasi mencipta (Pembelajaran, n.d.). Pendidikan ekonomi di sekolah menengah saat ini dihadapkan pada tantangan yang cukup kompleks. Salah satu

tantangan utama adalah bagaimana membuat pembelajaran ekonomi termasuk materi produksi dan distribusi menjadi tidak hanya sekadar pemahaman teoritis, tetapi juga pengalaman yang aplikatif dan bermakna bagi peserta didik. Pendekatan tradisional yang sangat menekankan pada ceramah, hafalan definisi, dan buku teks seringkali gagal mengaktifkan siswa secara penuh serta kurang mampu menghubungkan teori ekonomi dengan realitas kehidupan sehari-hari mereka. Sebagai akibatnya, pemahaman siswa terhadap alur produksi, distribusi, dan pengambilan keputusan ekonomi masih rendah, dan motivasi belajar sering menurun.

Materi produksi dan distribusi memainkan posisi strategis dalam mata pelajaran ekonomi. Produksi berkaitan dengan proses penciptaan

barang atau jasa yang menambah nilai guna, sedangkan distribusi menyangkut bagaimana barang atau jasa tersebut disalurkan serta sampai ke tangan konsumen akhir sehingga dapat memberikan manfaat ekonomi. Bila siswa hanya mengetahui definisi tanpa mengalami proses nyata, maka konsep tersebut akan tetap abstrak dan sulit diinternalisasikan. Untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, diperlukan model pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan kontekstual (S. Sukirno, 2016).

Salah satu strategi yang menjanjikan adalah penggunaan media simulasi bisnis dalam pembelajaran ekonomi. Media simulasi bisnis memungkinkan siswa untuk berperan sebagai pelaku ekonomi produsen, distributor, atau konsumen dalam suatu simulasi yang menyerupai dunia nyata. Melalui simulasi tersebut, siswa dapat melakukan pengambilan keputusan, mengamati akibat dari pilihan mereka, serta merefleksikan pengalaman mereka dalam konteks ekonomi nyata. Studi menunjukkan bahwa simulasi bisnis sebagai metode pembelajaran experiential learning dapat meningkatkan keterlibatan

siswa, motivasi belajar, pemahaman konsep, serta pengembangan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan pengambilan keputusan (M. Heričko, 2022) penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan simulasi pasar saham di kelas keuangan berhasil meningkatkan skor ujian siswa dibandingkan kelompok kontrol yang tidak menggunakan simulasi (D. Chulkov, 2020). Sedangkan penelitian lain menekankan bahwa pendekatan pembelajaran inovatif seperti simulasi dan gamifikasi sangat efektif untuk menjembatani pemahaman abstrak dalam pendidikan ekonomi. Hal ini memberikan dasar kuat untuk mengaplikasikan simulasi bisnis dalam pembelajaran ekonomi tingkat menengah, khususnya pada materi produksi dan distribusi (S. Caruana, 2025). Namun demikian, meskipun potensi media simulasi bisnis sangat besar, implementasinya di sekolah menengah masih menemui sejumlah hambatan. Beberapa studi mengungkap bahwa guru sering mengalami kesulitan dalam menyiapkan media simulasi yang kontekstual, mengelola kelompok siswa yang heterogen, serta

memastikan bahwa semua siswa terlibat aktif dalam simulasi. Di sisi siswa, terdapat kecenderungan untuk kembali ke peran pasif bila simulasi tidak direncanakan secara matang atau alur simulasi tidak cukup jelas (N. W. Murti, S. Rahayu, 2021).

Dalam konteks sekolah menengah seperti di Madrasah Aliyah atau sekolah menengah umum di Indonesia, relevansi simulasi bisnis dalam pembelajaran ekonomi menjadi semakin penting. Karena pada tingkat ini, siswa dihadapkan pada keputusan yang lebih nyata terkait konsumsi, tabungan, dan bahkan wirausaha kecil-kecilan, sehingga materi produksi dan distribusi tidak hanya relevan secara akademik tetapi juga aplikatif dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pembelajaran yang mampu menumbuhkan jiwa kewirausahaan, kemampuan pengambilan keputusan serta sikap mandiri dan kreatif sangat diperlukan sebagai bekal menghadapi tantangan globalisasi dan ekonomi kreatif.

Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan media simulasi bisnis dapat diterapkan

dalam pembelajaran materi produksi dan distribusi di tingkat sekolah menengah, serta bagaimana pengaruhnya terhadap pemahaman konsep siswa dan munculnya sikap kewirausahaan. Lebih jauh lagi, penelitian ini berharap memberikan rekomendasi praktis bagi guru ekonomi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual, sesuai dengan paradigma Merdeka Belajar dan kebutuhan pendidikan abad 21.

Oleh karena itu, dalam kerangka penelitian ini muncul beberapa fokus utama, yaitu: (1) bagaimana pelaksanaan pembelajaran ekonomi menggunakan media simulasi bisnis pada materi produksi dan distribusi; (2) bagaimana tingkat keterlibatan peserta didik selama simulasi bisnis berlangsung; dan (3) bagaimana pengaruh penggunaan simulasi bisnis terhadap pemahaman konsep produksi dan distribusi serta sikap kewirausahaan peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, karena tujuan utamanya adalah untuk

mendeskripsikan secara mendalam proses dan hasil penerapan media simulasi bisnis dalam pembelajaran Ekonomi pada materi produksi dan distribusi. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti memahami fenomena pembelajaran secara holistik, dengan menekankan pada makna, proses, dan pengalaman belajar peserta didik. penelitian kualitatif berfokus pada pengungkapan makna di balik perilaku, interaksi, dan peristiwa yang terjadi di lingkungan alami tanpa manipulasi variabel. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan tersebut digunakan untuk menggambarkan bagaimana guru mengimplementasikan simulasi bisnis, bagaimana keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta bagaimana perubahan motivasi, pemahaman konsep, dan sikap kewirausahaan siswa setelah penerapan metode tersebut. Pendekatan deskriptif dipilih karena penelitian tidak bermaksud menguji hipotesis secara statistik, melainkan memotret fenomena pembelajaran secara alami dan memberikan interpretasi mendalam terhadap data yang diperoleh di lapangan.

### **3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MA Muhammadiyah Balassuka, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah melaksanakan pembelajaran Ekonomi sebagai salah satu mata pelajaran wajib dan memiliki dukungan lingkungan yang kondusif untuk praktik kewirausahaan siswa. Waktu penelitian dilaksanakan selama tiga bulan, yaitu dari Agustus sampai Oktober 2025, mencakup tahap persiapan, pelaksanaan pembelajaran simulasi, pengumpulan data, dan analisis hasil.

### **3.3 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian terdiri atas Guru mata pelajaran Ekonomi yang menerapkan media simulasi bisnis dan Peserta didik kelas XI IPS MA Muhammadiyah Balassuka sebanyak 25 orang. Pemilihan informan dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu memilih individu yang dianggap memahami, mengalami, dan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media simulasi bisnis. Dalam konteks ini, guru dipilih karena menjadi pelaksana

utama pembelajaran, sedangkan siswa dipilih karena merupakan penerima langsung dampak dari proses pembelajaran tersebut.

pemahaman siswa terhadap materi serta dampaknya terhadap motivasi dan sikap kewirausahaan.

### **3.4 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain studi deskriptif kualitatif dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan: Peneliti menyiapkan instrumen pengumpulan data seperti pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Guru juga diberi pengarahan tentang pelaksanaan simulasi bisnis.
2. Tahap Pelaksanaan: Guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media simulasi bisnis, di mana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan berperan sebagai *produsen*, *distributor*, dan *konsumen*. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan guru.
3. Tahap Refleksi: Setelah kegiatan simulasi, dilakukan wawancara dan diskusi reflektif untuk mengevaluasi

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dilakukan dalam situasi yang wajar (natural setting) dan menggunakan berbagai teknik. Dalam penelitian ini digunakan tiga teknik utama, yaitu (Sugiyono, 2017)

#### **a. Observasi**

1. Digunakan untuk mengamati proses pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, serta keterlibatan siswa selama simulasi bisnis.
2. Observasi dilakukan secara partisipatif, artinya peneliti ikut hadir dalam kegiatan belajar untuk mencatat aktivitas, ekspresi, dan respon siswa terhadap media pembelajaran.

#### **b. Wawancara**

1. Dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru dan beberapa siswa

- yang dipilih sebagai informan utama.
2. Wawancara digunakan untuk menggali pendapat, pengalaman, dan persepsi siswa terhadap penerapan media simulasi bisnis.
- c. Dokumentasi
1. Berupa foto kegiatan, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), hasil karya siswa, dan lembar observasi guru.

Dokumentasi digunakan sebagai bukti pendukung validitas data.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **4.1 Gambaran Umum Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MA Muhammadiyah Balassuka pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas XI IPS dan satu guru mata pelajaran Ekonomi. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media simulasi bisnis berlangsung selama tiga kali pertemuan (masing-masing 2 x 45 menit). Sebelum pelaksanaan, guru

dan peneliti menyusun skenario simulasi yang menggambarkan aktivitas ekonomi sederhana mulai dari proses produksi, distribusi, hingga konsumsi. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok besar dengan peran berbeda: kelompok produsen, kelompok distributor, dan kelompok konsumen. Media pembelajaran yang digunakan berupa uang simulasi, kartu transaksi, brosur produk, dan label harga, sehingga suasana kelas menyerupai pasar mini (*mini market simulation*). Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pengenalan konsep produksi dan distribusi, dilanjutkan dengan praktik simulasi bisnis, dan diakhiri dengan refleksi serta diskusi hasil kegiatan. Seluruh proses diamati oleh peneliti menggunakan lembar observasi keterlibatan siswa dan pedoman wawancara.

### **4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan adanya peningkatan keterlibatan aktif siswa dari pertemuan pertama hingga ketiga. Pada pertemuan awal, sebagian siswa tampak ragu dan pasif karena belum memahami mekanisme simulasi bisnis. Namun setelah diberikan

contoh transaksi oleh guru, keterlibatan mereka meningkat secara signifikan. Siswa mulai aktif bernegosiasi, menawarkan produk, menentukan harga, serta membuat strategi distribusi untuk menjangkau konsumen. Beberapa temuan penting selama observasi antara lain: Siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap kegiatan jual beli dan diskusi kelompok. Siswa berani mengambil keputusan ekonomi, seperti menetapkan harga dan menyesuaikan strategi distribusi berdasarkan respon pasar. Terjadi kerjasama dan komunikasi efektif antar anggota kelompok. Beberapa siswa mulai berpikir kritis dan reflektif, misalnya dengan mengevaluasi mengapa produk mereka tidak laku atau distribusi kurang lancar.

#### **4.3 Hasil Wawancara dengan Guru dan Siswa**

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan media simulasi bisnis membuat suasana kelas lebih hidup dan bermakna. Guru merasa bahwa siswa lebih mudah memahami konsep produksi dan distribusi karena mereka mengalami langsung prosesnya,

buukan hanya mendengar penjelasan. Guru juga menyatakan bahwa kegiatan ini membantu menumbuhkan nilai-nilai kewirausahaan, seperti tanggung jawab, kerja sama, dan kejujuran. Sementara itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih menyukai pembelajaran simulatif dibandingkan metode ceramah. Mereka merasa bahwa kegiatan ini memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap dunia usaha. Beberapa siswa mengaku tertarik untuk mencoba membuat usaha kecil di rumah setelah mengikuti simulasi ini. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Sheikh et al. yang menemukan bahwa simulasi bisnis secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan orientasi kewirausahaan peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media simulasi bisnis tidak hanya efektif meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membentuk sikap dan motivasi berwirausaha.

#### **4.4 Pemahaman Siswa terhadap Materi Produksi dan Distribusi**

Berdasarkan hasil evaluasi formatif dan wawancara reflektif, terlihat adanya peningkatan pemahaman konsep ekonomi siswa. Pada awalnya, siswa hanya mampu menyebutkan definisi produksi dan distribusi berdasarkan buku teks, tetapi tidak mampu menjelaskan alur kegiatan ekonomi secara menyeluruh. Setelah mengikuti simulasi bisnis, siswa dapat menjelaskan tahapan proses produksi, peran pelaku distribusi, serta faktor-faktor yang memengaruhi efisiensi distribusi. Sebagai contoh, siswa yang berperan sebagai produsen memahami pentingnya pengendalian biaya produksi agar harga jual tetap kompetitif. Sementara siswa yang berperan sebagai distributor menyadari pentingnya strategi distribusi untuk menjangkau pasar yang lebih luas. Hal ini menunjukkan bahwa konsep ekonomi yang abstrak menjadi konkret melalui pengalaman langsung. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme Vygotsky, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam simulasi bisnis, siswa belajar melalui

interaksi nyata dengan teman sebaya dalam konteks ekonomi.

#### **4.5 Perubahan Sikap dan Jiwa Kewirausahaan Siswa**

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan adanya perubahan positif pada sikap dan karakter siswa, terutama dalam hal:

- a. Kemandirian dan tanggung jawab siswa mulai berani mengambil inisiatif tanpa menunggu instruksi guru.
- b. Kreativitas siswa mampu menciptakan nama produk, desain kemasan, dan strategi promosi sederhana.
- c. Keberanian mengambil risiko siswa belajar menghadapi "kerugian simulatif" dan menemukan solusi untuk memperbaikinya.
- d. Kerja sama dan komunikasi siswa mampu berkoordinasi dengan anggota kelompok dan bernegosiasi dengan kelompok lain.

Kewirausahaan mencakup kemampuan berpikir kreatif, inovatif, berani mengambil risiko, serta bertanggung jawab terhadap

keputusan ekonomi. Kegiatan simulasi bisnis terbukti menjadi sarana efektif untuk melatih nilai-nilai kewirausahaan secara alami, sebagaimana hasil penelitian (N. Rohmah and S. Sari, 2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis simulasi meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab siswa dalam mengelola kegiatan ekonomi.

#### **4.6 Analisis Efektivitas Media Simulasi Bisnis**

Efektivitas media simulasi bisnis dapat dilihat dari tiga aspek utama, yaitu: Aspek Kognitif: meningkatnya pemahaman siswa terhadap konsep produksi dan distribusi, Aspek Afektif: meningkatnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Ekonomi, Aspek Psikomotorik: meningkatnya kemampuan siswa dalam menerapkan prinsip ekonomi melalui praktik simulasi. media pembelajaran yang baik harus mampu memperjelas konsep abstrak, menumbuhkan minat, serta memungkinkan terjadinya partisipasi aktif. Ketiga fungsi tersebut tampak dalam pembelajaran simulasi bisnis ini. Siswa belajar ekonomi tidak hanya

melalui penjelasan verbal, tetapi juga melalui tindakan nyata yang menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, pembelajaran menjadi holistik dan bermakna.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media simulasi bisnis dalam pembelajaran Ekonomi pada materi produksi dan distribusi di MA Muhammadiyah Balassuka, dapat disimpulkan bahwa media ini efektif meningkatkan kualitas proses belajar. Penerapan simulasi bisnis mendorong siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran melalui peran langsung sebagai produsen, distributor, dan konsumen. Keterlibatan ini membuat pembelajaran lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna sehingga konsep produksi serta distribusi yang sebelumnya abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Selain peningkatan pemahaman konsep (aspek kognitif), simulasi bisnis juga memberikan dampak positif pada sikap dan karakter kewirausahaan siswa (aspek afektif dan psikomotorik). Siswa menunjukkan

peningkatan kreativitas, tanggung jawab, kerja sama, kemandirian, kemampuan komunikasi, serta keberanian mengambil keputusan dan risiko dalam konteks ekonomi sederhana. Dengan demikian, media simulasi bisnis tidak hanya memperkuat penguasaan materi, tetapi juga menumbuhkan jiwa kewirausahaan yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21 dan sejalan dengan paradigma Merdeka Belajar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- A. Arsyad. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: *RajaGrafindo Persada*.
- D. Chulkov, X. W. (2020). The educational value of simulation as a teaching strategy in a finance course. *E-J. Bus. Educ. & Scholarship of Teach.*, Vol. 14, No. 1, Pp. 40-56, Jun.
- E. Johnson. (2002). *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*.
- L. S. Vygotsky. (1969). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*.
- M. Heričko, T. B. (2022). The impact of serious games in economic and business education. A Case Study," *Sustainability*, Vol. 14, No. 2, 683.
- N. Rohmah and S. Sari. (2022). Penerapan simulasi pasar dalam pembelajaran ekonomi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *J. Pendidikan Ekonomi Indonesia*, Vol. 9, No. 2, Pp. 112-120.
- N. W. Murti, S. Rahayu, I. W. (2021). Penggunaan akun virtual trading dalam edukasi pasar modal. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, Vol. 5, No. 1, Pp. 69-74.
- P. Samuelson and W. Nordhaus. (n.d.). *Economics*, 19th ed., New York: McGraw-Hill. 2010.
- Patawari, F. (2020). *Implementasi Kompetensi Kewirausahaan Kepala Sekolah Di Sekolah Menengah Kejuruan ( SMK ) Muhammadiyah 5 Kepanjen*. 9(3), 291–304.
- Pembelajaran, K. K. (n.d.). *DI MASA PANDEMI*.
- R. A. Sheikh, G. M. Abdalkrim, and Y. M. S. (2023). Assessing the

- impact of business simulation as a teaching method for developing 21st-century future skills. *J. Int. Educ. in Bus.*, Vol. 16, No. 3, Pp. 351-370, Nov.
- R. Heinich, M. Molenda, and J. D. R. (2022). *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*.
- S. Caruana. (2025a). Teaching economics to the next generation: Innovative pedagogical approaches. *J. Economics & Economic Educ. Res.*, Vol. 26, No. 1, Pp. 1-3.
- S. Caruana. (2025b). Teaching economics to the next generation. *Innovative Pedagogical Approaches*,” *J. Economics & Economic Educ. Res.*, Vol. 26, No. 1, 1-3.
- S. Sukirno. (n.d.). *Ekonomi Mikro: Teori dan Aplikasi*.
- S. Sukirno. (2016). *Ekonomi Mikro: Teori dan Aplikasi*, Jakarta: *RajaGrafindo Persada*.
- S. Suryana. (2020). *Kewirausahaan: Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*.
- Wulan, R., Priyanti, D. W. I., Pedagogi, M., Pascasarjana, D. P., & Malang, U. M. (2024). *Motivasi dan hasil belajar siswa wirausaha muda dalam pembelajaran praktisi bisnis di smk*.