

Yth. Bapak/Ibu Dosen Akuntansi, Manajemen, dan Kewirausahaan

Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu Dosen untuk berpartisipasi di dalam survei nasional penggunaan permainan digital di dalam Pendidikan Bisnis. Survei ini membutuhkan waktu \pm 15 menit untuk mengisi kuisioner ini. Semua respon yang diberikan akan kami jaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian.

Terimakasih atas perhatian dan partisipasi Bapak/Ibu Dosen.

Apabila terdapat pertanyaan, kritik, atau saran terkait survei ini dapat disampaikan melalui lidya.agustina@eco.maranatha.edu

Hormat kami,

Tim riset

Email:

Apakah Bapak/ Ibu Dosen saat ini mengajar di Program Studi Akuntansi / Manajemen / Kewirausahaan?

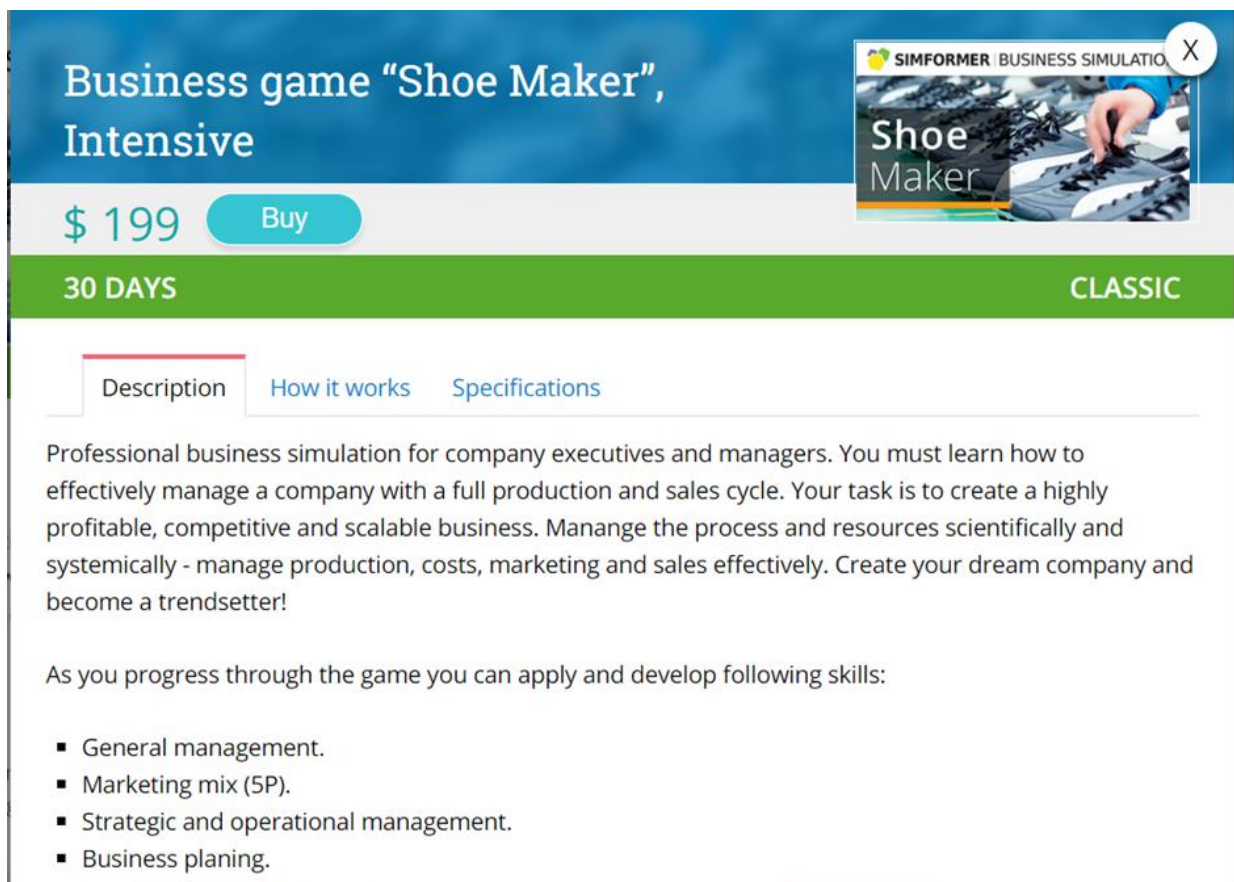
Ya

Tidak

DESKRIPSI SINGKAT PERMAINAN DIGITAL UNTUK PENDIDIKAN BISNIS

Permainan digital untuk edukasi adalah pembelajaran melalui pengalaman seperti di dunia nyata dalam bentuk digital dan memiliki unsur permainan: sasaran, aturan, dan kompetisi. Dalam pendidikan bisnis, permainan digital dikenal dengan nama permainan simulasi bisnis yang dibuat untuk membentuk berbagai keahlian seperti operasi, pemasaran, akuntansi, dan keuangan. Harvard Business School, MIT Sloan School of Management, dan Stanford University adalah contoh institusi yang telah mengembangkan dan menggunakan permainan digital dalam kurikulum bisnis mereka. Contoh permainan digital untuk pendidikan bisnis baik yang berbayar maupun gratis disajikan di Gambar 1 dan 2.

Gambar 1: Contoh Permainan Digital yang Berbayar (Sumber: <https://simformer.com/marketplace/>)



Business game "Shoe Maker", Intensive

\$ 199 Buy

30 DAYS CLASSIC

Description How it works Specifications

Professional business simulation for company executives and managers. You must learn how to effectively manage a company with a full production and sales cycle. Your task is to create a highly profitable, competitive and scalable business. Manage the process and resources scientifically and systemically - manage production, costs, marketing and sales effectively. Create your dream company and become a trendsetter!

As you progress through the game you can apply and develop following skills:

- General management.
- Marketing mix (5P).
- Strategic and operational management.
- Business planing.

Sumber: <https://simformer.com/marketplace/>

Gambar 2 Contoh Permainan Digital yang Gratis (Sumber: <https://mitsloan.mit.edu/LearningEdge/simulations/Pages/Overview.aspx>)

MIT
MANAGEMENT
SLOAN SCHOOL

LearningEdge *A free learning resource for management educators and students*

Educator Re

ABOUT

SIMULATIONS

- Overview
- Strategy
- Sustainability
- System Dynamics


CONTACT

E-MAIL UPDATES

Management Simulation Games

"Deep actionable knowledge and decision-making skills develop when people have the chance to apply classroom theory in the real world, with its messy complexity, time pressures, and irreversible consequences."

– John Sterman, Jay W. Forrester Professor in Computer Science



Role-playing games provide real-world lessons

MIT Sloan has long been a pioneer among business schools when it comes to **action learning**—creating real-world applications of classroom knowledge. Management flight simulations are the latest such application. These innovative and interactive games create a virtual world in which students explore and participate in the critical management issues facing a range of industries and organizations.

Saya memahami apa yang dimaksud dengan permainan digital untuk pendidikan bisnis:

Sangat tidak paham s.d. sangat paham (skala 5)

DEMOGRAFI RESPONDEN

Jenis Kelamin

Usia

Lama mengajar:

Perguruan Tinggi:

Daerah Asal Perguruan Tinggi:

Pendidikan Akhir:

Jabatan Akademik:

Program Studi:

MATA KULIAH DAN PENGALAMAN PENGGUNAAN PERMAINAN DIGITAL

Sebutkan mata kuliah Akuntansi yang diampu dalam 3 tahun terakhir: (minimal 1 mata kuliah)

Pengalaman menggunakan permainan digital dalam pengajaran Akuntansi / Manajemen / Kewirausahaan

KESEMPATAN BELAJAR (KB)

KBA 1. Permainan digital menawarkan kesempatan bagi siswa untuk bereksperimen dengan pengetahuan Akuntansi

KBA 2. Permainan digital menawarkan kesempatan bagi siswa untuk mengontrol proses pembelajaran

KBA 3. Permainan digital menawarkan kesempatan bagi siswa untuk mengalami langsung pengetahuan yang dipelajari

KBA 4. Permainan digital menawarkan kesempatan bagi siswa untuk menstimulasi transfer pengetahuan antara beragam mata kuliah

KBA 5. Permainan digital menawarkan kesempatan bagi siswa untuk berpikir kritis

KBA 6. Permainan digital menawarkan kesempatan untuk memotivasi siswa belajar Akuntansi

KURIKULUM AKUNTANSI (Ku)

KA 1. Permainan digital sesuai dengan kurikulum Akuntansi

KA 2. Jelas bahwa permainan digital sesuai dengan kurikulum Akuntansi

KEGUNAAN PERMAINAN DIGITAL DALAM MENGAJAR (K)

GPD 1. Permainan digital dapat meningkatkan kualitas pengajaran pada mata kuliah yang saya ampu

GPD 2. Penggunaan permainan digital dalam mengajar dapat meningkatkan produktivitas saya (d.k.l., materi kuliah yang tersampaikan lebih banyak)

GPD 3. Permainan digital dapat meningkatkan efektivitas pengajaran pada mata kuliah yang saya ampu (d.k.l., mahasiswa menjadi lebih mudah memahami materi)

GPD 4. Saya berpikir bahwa permainan digital dapat berguna dalam pengajaran yang saya lakukan

GPD 5. Menggunakan permainan digital akan membantu mahasiswa lebih mudah memahami materi

NIAT BERPERILAKU (NB)

NB 1. Saya berencana menggunakan permainan digital untuk pengajaran pada mata kuliah yang saya ampu

NB 2. Di masa depan, saya berniat menggunakan permainan digital pada mata kuliah yang saya ampu

SUBJECTIVE NORM (SN)

SN 1. Rekan-rekan saya akan berpikir bahwa saya sebaiknya menggunakan permainan digital untuk pengajaran

SN 2. Pimpinan saya akan berpikir bahwa saya sebaiknya menggunakan permainan digital untuk pengajaran

SN 3. Mahasiswa saya akan berpikir bahwa saya sebaiknya menggunakan permainan digital untuk pengajaran

CRITICAL MASS (CM)

CM 1. Sebagian besar rekan di program studi saya sering menggunakan permainan digital untuk pengajaran

CM 2. Sebagian besar rekan yang mengajar di mata kuliah yang sama sering menggunakan permainan digital untuk pengajaran

PERSONAL INNOVATIVENESS (PI)

PI 1. Bila saya mengetahui ada permainan digital baru untuk pengajaran, saya akan mencari cara bereksperimen dengannya

PI 2. Diantara rekan kerja, saya biasanya yang pertama untuk menguji coba permainan digital baru untuk pengajaran

PI 3. Umumnya, saya enggan untuk menguji coba permainan digital baru untuk pengajaran
