

Kode/ Rumpun Ilmu : -

Bidang Fokus : Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan Desk Study
Dalam Negeri

LAPORAN HIBAH

HIBAH PENELITIAN KEPAKARAN FAKULTAS



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *ENTREPRENEURSHIP* MELALUI MEDIA APLIKASI ANDROID

Ketua:

Dra. Hj. Ani Setiani, M.Pd. (NIDN 0023036201)

Anggota:

Prof. Dr. H. Asep Sjamsul Bachri (NIDN 0025085301)

Afief Maula Novendra, M.Pd. (NIDN 0423118602)

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PASUNDAN
BANDUNG
JULI 2020**

**HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN KEPAKARAN FAKULTAS**

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar berbasis *Entrepreneurship* Melalui Terapan Media Aplikasi Android

Jenis Usulan : Institusi

Bidang Fokus : Perangkat Pembelajaran

Kode>Nama Rumpun Ilmu : Bidang Pendidikan

Tema Isu Strategis Nasional : Pembangunan Manusia Daya saing Bangsa (*Human development & Competitiveness*)

Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap : Dra. Hj. Ani Setiani, M.Pd.

b. NIDN : 0023036201

c. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala

d. Program Studi : Pendidikan Ekonomi

e. Nomor HP/Surel : 08122147714/anisetiani@unpas.ac.id

f. Fakultas : FKIP

g. Perguruan Tinggi : Universitas Pasundan

Anggota Peneliti : Prof. Dr. H. Asep Sjamsul Bachri, M.Pd (NIDN 0025085301)

Anggota Peneliti : Afief Maula Novendra, M.Pd. (NIDN 0423118602)

Lama Penelitian : 1 Tahun

Biaya Mandiri : Rp. -


Biaya Usulan Kepekaran Fak : Rp. 4.000.000,-


Biaya Keseluruhan : Rp. -

Bandung, 23 Juli 2020


Mengetahui,
Ketua Lembaga Penelitian

Ketua Peneliti


Dr. Hj. Mia Nurkanti, M.Kes.
NIP 196101181986012001


Dra. Hj. Ani Setiani, M.Pd.
NIP 196203231986122001

Menyetujui,
Wadek 1 FKIP Unpas,


Darta, S.Pd., M.Pd.
NIPY15110289

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *ENTREPRENEURSHIP* MELALUI MEDIA APLIKASI ANDORID

Ani Setiani, Asep Sjamsul Bachri, Afief Maula Novendra

RINGKASAN

Revolusi industri 4.0 yang mengendepankan teknologi *cyber physical systems* perlu dilakukannya perhatian yang terfokus pada pendidikan yaitu dengan meningkatkan kualitas pembelajaran, hal ini dicanangkan melalui pendidikan untuk pembangunan yang berkelanjutan sampai tahun 2030 (*Sustainable Development Goal/SDGs Education 2030*). Kesiapan dalam menghadapi revolusi industri 4.0 dalam pendidikan masih terkendala diantaranya yaitu cara mengajar guru yang belum efektif dimana pembelajaran yang masih berpusat kepada guru dan pemahaman guru terhadap tugas keprofesiannya masih belum optimal. Revolusi digital akan merubah pendidikan dengan perubahan aktivitas pembelajaran dengan terapan teknologi dan tujuan dari sebuah teknologi adalah dapat mewujudkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Yang harus diperhatikan dalam aktivitas pembelajaran yaitu guru sebagai tenaga profesional yang mampu menyesuaikan keprofesiannya dengan dinamika perubahan yang begitu cepat sehingga dibutuhkannya guru yang ber *entrepreneur* mampu berinovasi dan kreatif dalam aktivitasnya. Karya bagi calon guru *entrepreneur* yaitu dengan mengembangkan perangkat pembelajaran diantaranya berupa bahan ajar yang memiliki nilai ekonomi yang tinggi dan nilai tambah sehingga memiliki daya tarik terhadap siswa karena siswa saat ini terbiasa dengan daya tarik dan perubahan yang cepat. Perangkat pembelajaran bahan ajar merupakan instrument yang guru kembangkan untuk mencapai tujuan belajar. Pengembangan perangkat pembelajaran bahan ajar ini di kemas melalui pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneurship* melalui terapan aplikasi android. Berdasarkan hasil penelitian pada penerapan bahan ajar berbasis *entrepreneurship* melalui terapan aplikasi android hasil rata-rata tiap butir pernyataan adalah 4,43 dengan kriteria sangat baik. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan tujuan penelitian diantaranya yaitu untuk memvalidasi instrument *focus group discussion (FGD)*, melaksanakan *FGD* dengan dosen dan mahasiswa, membuat rekomendasi dari hasil *FGD*, membuat instrument evaluasi, melakukan Uji coba di kalangan terbatas yaitu Dosen dan Mahasiswa, melakukan refleksi terhadap uji coba. Penelitian menggunakan Penelitian Pengembangan (*Research and Development*) yang disajikan secara deskriptif. Penelitian ini dikerjakan dalam empat tahap, yaitu: (1) Studi dokumenter terkait dengan berbagai perangkat pembelajaran (2) Mengembangkan instrumen penelitian berdasarkan analisis kebutuhan (*need assesment*) untuk mengembangkan model *entrepreneurship*, (3) Melakukan penjaringan data dan informasi berdasarkan instrumen yang dikembangkan melalui studi kepustakaan, angket, kuesioner, wawancara dan *Focus Group Discussion (FGD)* dari berbagai pihak terkait, (4) Melakukan pengolahan, penafsiran dan pembahasan serta penarikan kesimpulan, saran dan rekomendasi atas temuan yang berhasil di dapat. Berdasarkan tahapan penelitian, maka luaran penelitian yang ditargetkan yaitu bahan ajar melalui terapan aplikasi android. Tingkat Kesiapterapan Teknologi (TKT) penelitian yang diusulkan berupa validasi komponen/subsistem dalam suatu lingkungan yang relevan (TKT 5).

DAFTAR ISI

Halaman pengesahan	i
Ringkasan	ii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	4
1.3.1. Tujuan Penelitian.....	4
1.3.2. Kegunaan Penelitian.....	4
1.4. Urgensi dan Target Penelitian.....	5
1.5. Rencana Target Capaian Tahunan	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Bahan Ajar.....	7
2.1.1. Pengertian Bahan Ajar	7
2.1.2. Jenis dan Tujuan Bahan Ajar	7
2.2. <i>Entrepreneurship</i>	8
2.2.1. Pengetian <i>Entrepreneurship</i>	8
2.2.2. Menumbuhkan Minat <i>Entrepreneurship</i>	9
2.3. Peta Jalan Penelitian.....	10
BAB III. METODE PENELITIAN	
3.1. Rancangan penelitian.....	12
3.1.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	12
3.1.2. Metode Penelitian.....	12
3.1.3. Alur Penelitian.....	13
3.1.4. <i>Fishbone</i> Diagram.....	15
3.2. Instrumen dan Pengumpulan Data.....	16
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Penelitian	19
4.2. Pembahasan.....	31
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
“dummy” Aplikasi Android SIANGKAT	

DAFTAR TABEL

2.1 Rencana target capaian	6
2.1 Peta Jalan Penelitian	
3.1 Ringkasan Data yang Dikumpulkan pada Setiap Tahapan Kegiatan Penelitian.	17
4.1 Reliability Statistics	19
4.2 Validitas Instrumen Pengukuran Identifikasi Sikap <i>Entrepreneurship</i>	20
4.3 Pendapat responden mengenai sikap <i>entrepreneurship</i>	22

DAFTAR GAMBAR

2.1 Peta Jalan Penelitian	11
3.1 Bagan Alur Penelitian	15

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kesuksesan sejumlah pasar modal dalam Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) sangat bergantung pada kesiapan Indonesia untuk bergabung dalam integrasi yang terbilang ambisius tersebut. Hal ini, diperkuat dengan kebijakan berupa keterampilan dalam menyiapkan sumber daya manusia (SDM) untuk abad 21 yaitu keterampilan kualitas karakter, literasi dasar, dan kompetensi. Mempersiapkan kualitas SDM melalui pendidikan adalah jawaban yang tepat karena merupakan pondasi dalam pembentukan karakter dan mempersiapkan SDM untuk menjadi tenaga yang profesional. Menyadari peran penting pendidikan bagi kemajuan bangsa dan Negara, Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan: “Pendidikan nasional berfungsi mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pengembangan kemampuan serta pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat di tengah masyarakat dunia”. Undang-undang tersebut menegaskan bahwa pentingnya mengembangkan potensi yang dimiliki bangsa Indonesia yang diantaranya melalui pengembangan potensi peserta didik sehingga mampu membawa Indonesia menjadi bangsa yang bermartabat di tengah masyarakat dunia. Peserta didik merupakan aset yang tidak sekedar dari faktor produksi pendidikan, peserta didik memiliki potensi yang harus dikembangkan oleh guru dan dosen yang terikat dengan UU No 14 tahun 2005 dimana guru dan dosen didefinisikan sebagai pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik.

Untuk mencapai tujuan pendidikan, perlu kita perhatikan dalam proses pembelajaran dengan 2 (dua) fokus utama yaitu guru dan peserta didik. Pengelolaan pembelajaran diberikan perlakuan yang di kelola guru dengan membuat perangkat pembelajaran dan mengaplikasikan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran secara jelas dan bertujuan di lakukan oleh guru dengan siswa, dimana proses pembelajarannya

memperhatikan siswa yang cepat dan lambat dalam belajar dan keduanya mendapat pelayanan pembelajaran yang berkualitas.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mahasiswa keguruan sebagaimana dikemukakan di atas, diperlukan suatu solusi yang dapat membantu para mahasiswa keguruan dalam meningkatkan kompetensi profesional, yaitu dengan menanamkan *entrepreneurship* melalui perangkat pembelajaran yang diantaranya bahan ajar. Bahan ajar menurut Hamdani (2011:219) merupakan informasi, alat dan/atau teks yang diperlukan oleh guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar merupakan salah satu perangkat pembelajaran yaitu produk guru berupa informasi yang dikemas dalam mensesederhanakan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Bahan ajar yaitu produk guru berupa informasi yang dikemas dalam mensesederhanakan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Bahan ajar yang dikembangkan oleh guru harus inovatif dan kreativitas, guru harus memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*create new and different*) dalam mengembangkan bahan ajar, dengan melalui berpikir kreatif dan bertindak inovatif untuk menciptakan peluang dan memanfaatkan peluang. Menurut Suryana (2001:34) kreativitas dan inovatif merupakan inti dari *entrepreneurship*. *Entrepreneurship* bukanlah merupakan suatu pekerjaan, tapi mental dan jiwa yang harus dimiliki bagi tiap-tiap individu. Guru yang merupakan individu tenaga profesional dengan wujud *entrepreneurship* berupa mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan kreatif. Menurut Casson (2012:3) *entrepreneurship* merupakan konsep dasar yang menghubungkan berbagai bidang disiplin ilmu yang berbeda antara lain ekonomi, sosiologi, dan sejarah. Casson juga menjelaskan kewirausahaan bukanlah hanya bidang interdisiplin, tetapi merupakan pokok-pokok yang menghubungkan kerangka-kerangka konseptual utama dari berbagai disiplin ilmu. Tepatnya, ia dapat dianggap sebagai kunci dari blok bangunan ilmu sosial yang terintegrasi. *Entrepreneurship* muncul apabila seorang individu berani mengembangkan usah-usaha dan ide-ide barunya. Proses kewirausahaan meliputi semua fungsi, aktivitas dan tindakan yang berhubungan dengan perolehan peluang dan penciptaan organisasi usaha (Suryana, 2001).

LPTK memiliki peranan yang sangat penting dalam menyiapkan mahasiswanya dalam mengaplikasikan keterampilan belajar dan pembelajarannya yang belum optimal dan belum mencerminkan kemajuan yang sangat terkait dengan profesi keguruan, serta karakter yang mendukung kemajuan. Seperangkat keterampilan dalam menyusun bahan ajar masih terkendala baik perangkat belajar berupa konsep dan aplikasi yang jelas-jelas sangat diperlukan karena siswa sudah beralih kepada *gadget*. Perkembangan teknologi digital, mahasiswa keguruan dituntut untuk selangkah bahkan dua langkah lebih maju dari pada mahasiswanya. Apalagi di tengah derasnya arus informasi dan teknologi saat ini yang sudah menjadi bagian dari yang melekat dari setiap aktivitas, yakni bahan pembelajaran bisa didapat tidak hanya dari buku. Hal ini disampaikan oleh Didi Turmudzi sebagai Ketua Umum Paguyuban Pasundan, PR (hal, 6 : 30 Maret 2016).

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mahasiswa keguruan sebagaimana dikemukakan di atas, diperlukan suatu solusi yang dapat membantu para mahasiswa keguruan dalam meningkatkan kompetensi profesional, yaitu dengan menanamkan *entrepreneurship* melalui bahan ajar dengan terapan media aplikasi android. Solusi yang dilakukan oleh peneliti dikemas dengan judul penelitian “Pengembangan bahan ajar berbasis *Entrepreneurship* melalui terapan media android”

Penelitian dilakukan dengan mempertimbangkan dari kebutuhan program studi yang mendukung visi dan misi Program Studi Pendidikan Ekonomi. Program studi pendidikan ekonomi memiliki tujuan yang menunjang terhadap visi dan misi yaitu menghasilkan sarjana pendidikan yang memiliki kemampuan untuk menjadi guru ekonomi dan guru akuntansi yang profesional, tenaga manajerial bidang pendidikan, tenaga administrasi keuangan dilingkungan pendidikan dan non pendidikan, serta pelopor wirausaha. Dengan program *learning outcome* (PLO) mampu memberikan pemecahan masalah pendidikan dan pembelajaran ekonomi berdasarkan pengalaman atas keberhasilan memecahkan masalah sejenis baik dilingkungan sekolah maupun masyarakat. Yang di muat dalam rancangan matakuliah yang relevan yaitu telaah kurikulum dan perencanaan pembelajaran ekonomi. Dan keunggulan yang diharapkan dalam matakuliah ini mampu

memecahkan masalah pendidikan dan pembelajaran ekonomi, kewirausahaan secara kreatif dan inovatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana Mengembangkan bahan ajar Mata Pelajaran Ekonomi berbasis *Entrepreneurship* melalui terapan media android. Mengingat rumusan masalah terlalu luas, maka peneliti menguraikannya berupa pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana pendapat dosen di lingkungan pendidikan ekonomi mengenai bahan ajar yang dikaitkan dengan *entrepreneurship*?
2. Bagaimana langkah membuat bahan ajar melalui terapan aplikasi android?

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Teridentifikasinya bahan ajar berbasis *entrepreneuership*
2. Teridentifikasinya langkah-langkah membuat bahan ajar berbasis *entrepreneurship* melalui terapan aplikasi android.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi peneliti dan pihak-pihak lain dalam meningkatkan kualitas pendidikan diantaranya:

1. Manfaat dari segi teori, penelitian ini dapat memberikan gagasan baru dalam mengembangkan bahan ajar
2. Manfaat dari segi praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada lembaga dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

1.4 Urgensi dan target penelitian

Era globalisasi, revolusi industri 4.0 termasuk Masyarakat Ekonomi ASEAN yang sedang berlangsung dan menjadikan semua orang disuguhkan oleh perkembangan teknologi dan triliunan informasi, hal ini menjadi bentuk perhatian guru terhadap profesinya, karena ini akan berdampak secara tidak langsung kepada peserta didik. Guru profesional tentu proaktif dalam mengejar perkembangan teknologi dan informasi, mengolahnya dengan filter yang positif, kemudian menyuguhkan kepada peserta didik hal-hal yang positif, konstruktif, dan visioner bagi masa depan mereka yang penuh tantangan, gejolak, dan dinamika transformatif. Jarang guru yang berani keluar dari pola pengajaran tradisional menuju pola pengajaran yang demokratis, interaktif, dialogis dan partisipatif. Disamping itu, LPTK memiliki permasalahan dalam menciptakan dan melahirkan calon guru yang profesional, tidak hanya menyiapkan calon guru yang profesional bahkan harus mampu mengemban pekerjaan dengan *entrepreneurship*. *Entrepreneurship* bukan merupakan pekerjaan tapi mental dan jiwa yang harus dimiliki bagi setiap individu, tidak terlepas guru. Guru merupakan sosok yang akan menjadi garda terdepan dalam menghadapi siswa yang sedang menghadapi perubahan yang begitu cepat dengan tingkat perkembangan teknologi yang tinggi. Tugas guru yang tertera di UU no 14 tahun 2005, mensyaratkan untuk selalu meningkatkan kualitas mengajarnya dalam proses belajar mengajar yang dipersiapkannya dengan membuat bahan ajar. Bahan ajar merupakan produk guru untuk mensederhanakan konsep-konsep yang sulit dipahami siswa, untuk siswa mampu belajar dan berpikir menuju tujuan pembelajaran. Bahan ajar dalam proses belajar mengajar yang tersusun selanjutnya di sederhanakan yang dapat diterima siswa dan sekaligus memberi pondasi karakter untuk siswa mampu bertahan hidup dan mewarnai kehidupannya.

Untuk memecahkan masalah ini, tim peneliti mengajukan sebuah solusi berupa pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneurship* melalui terapan media aplikasi android. perangkat pembelajaran berbasis *entrepreneurship* dikemas melalui *FGD* dan Ujicoba yang dilakukan terhadap dosen dan mahasiswa dilingkungan Program Studi Pendidikan Ekonomoi FKIP Universitas Pasundan.

Dengan harapan dosen dan dengan mahasiswa mampu membuat bahan ajar berbasis *entrepreneurship* melalui terapan media aplikasi android dalam setiap pembelajarannya, sehingga dosen dan mahasiswa FKIP Univesitas Pasundan mampu mengembangkan bahan ajar berbasis *entrepreneurship* melalui media aplikasi android secara keberlanjutan.

1.5 Rencana Target Capaian Tahunan

Rencana capaian pada Tabel 1.1 sesuai luaran yang ditargetkan, yaitu :

Tabel 1.1
Rencana Target Capaian

No	Jenis Luaran		Semester 1	Semester 2
1	Publikasi ilmiah	Internasional	Draft	Publish
		Nasional Terakreditasi	Draft	Publish
2	Pemakalah dalam pertemuan ilmiah	Internasional	Draft	Publish
		Nasional	Draft	Publish
3	<i>Keynote Speaker</i> dalam pertemuan ilmiah	Internasional		
		Nasional	Draft	Terlaksana
4	<i>Visiting Lecturer</i>	Internasional		
5	Hak Atas Kekayaan Intelektual (HKI)	Paten		
		Paten sederhana		
	Hak Cipta	Draft	Publish	
6	Teknologi Tepat Guna	Draft	Terlaksana	
7	Bahan Ajar (ISBN)	Draft	Publish	
8	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT)	5	5	

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Bahan Ajar

2.1.1 Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar terdiri dari kompetensi dasar, indikator, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang perlu dikembangkan oleh guru sesuai dengan karakteristik belajar siswa. Menurut Hamdani (2011:219) Bahan ajar merupakan informasi, alat dan/atau teks yang diperlukan oleh guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Pendapat ini diperkuat Majid (2011:174) dimana bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar merupakan salah satu perangkat pembelajaran berupa informasi yang terkait dan menguatkan secara sederhana mengenai materi ajar yang menarik dan disukai siswa sehingga memudahkan siswa untuk mencapai tujuan belajar.

2.1.2 Jenis dan Tujuan Bahan Ajar

Menurut Majid (2011:174) bentuk bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu:

- 1) Bahan cetak (*printed*),
- 2) Bahan ajar dengar (*audio*),
- 3) Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*), dan
- 4) Bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*). c. Tujuan dan Manfaat Bahan Ajar

Menurut DEPDIKNAS (dalam Siddiq, 2008:9) bahan ajar disusun dengan tujuan:

- 1) Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan *setting* atau lingkungan sosial siswa.

- 2) Membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari bahan ajar yaitu :
 1. Manfaat bagi guru
 - a) Diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.
 - b) Tidak lagi tergantung kepada buku teks
 - c) Belajar menjadi lebih kaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi.
 - d) Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar
 - e) Bahan ajar akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan siswa karena siswa akan merasa lebih percaya kepada gurunya.
 2. Manfaat bagi siswa
 - a) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menantang
 - b) Siswa akan lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru
 - c) Siswa juga akan mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

2.2 Entrepreneurship

2.2.1 Pengertian *Entrepreneurship*

Wirausaha berasal dari kata *entrepreneur* merupakan seseorang yang percaya diri dalam melakukan suatu pekerjaan, memanfaatkan peluang, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan usahanya. Menurut Alma (2009:22) definisi wirausaha yang asal katanya adalah terjemahan dari *entrepreneur*. (Istilah wirausaha ini berasal dari *entrepreneur* bahasa Perancis) yang diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan arti *between taker* atau *go-between*.

Para usahawan berbakat membangun perusahaan mereka pada bidang yang mereka pahami dan merasa mampu berdasarkan penilaian dan perhitungan yang canggih, bahkan mereka mungkin harus mengambil alih kendali terhadap perusahaan-perusahaan yang sudah ada. Hal ini dipertegas oleh Casson (2012:3) kewirausahaan adalah konsep dasar yang menghubungkan berbagai bidang disiplin ilmu yang berbeda antara lain ekonomi, sosiologi, dan sejarah. Casson juga menjelaskan kewirausahaan bukanlah hanya bidang interdisiplin, tetapi merupakan pokok-pokok yang menghubungkan kerangka-kerangka konseptual utama dari berbagai disiplin ilmu. Tepatnya, ia dapat dianggap sebagai kunci dari blok bangunan ilmu sosial yang terintegrasi.

Adapun inti dari kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*create new and different*) melalui berpikir kreatif dan bertindak inovatif untuk menciptakan peluang.

Kewirausahaan (*entrepreneurship*) muncul apabila seorang individu berani mengembangkan usah-usaha dan ide-ide barunya. Proses kewirausahaan meliputi semua fungsi, aktivitas dan tindakan yang berhubungan dengan perolehan peluang dan penciptaan organisasi usaha (Suryana, 2001). Suryana (2003:1) mengungkapkan bahwa kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses. Adapun inti dari kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*create new and different*) melalui berpikir kreatif dan bertindak inovatif untuk menciptakan peluang.

2.2.2 Menumbuhkan Minat *Entrepreneurship*

Wirausaha merupakan potensi pembangunan, baik dalam jumlah maupun dalam mutu wirausaha itu sendiri. Sekarang ini kita menghadapi kenyataan bahwa jumlah wirausahawan Indonesia masih sedikit dan mutunya belum bisa dikatakan hebat, sehingga personal pembangunan wirausahawan Indonesia merupakan personal mendesaknya bagi kesuksesannya pembangunan. Menurut Alma (2011 : 1-2) manfaat adanya wirausaha antara lain :

- 1) Menambah daya tampung tenaga kerja, sehingga dapat mengurangi pengangguran.

- 2) Sebagai generator pembangunan lingkungan, bidang produksi, distribusi, pemeliharaan lingkungan, kesejahteraan, dan sebagainya.
- 3) Menjadi contoh bagi masyarakat lain, sebagai pribadi unggul yang patut dicontoh, diteladani, karena seorang wirausaha ini adalah orang terpuji, jujur, berani, hidup tidak merugikan orang lain.
- 4) Selalu menghormati hukum dan peraturan yang berlaku, berusaha selalu menjaga dan membangun lingkungan.
- 5) Berusaha memberi bantuan kepada orang lain dan pembangunan social, sesuai dengan kemampuannya.
- 6) Berusaha mendidik karyawannya menjadi orang yang mandiri, disiplin, jujur, tekun dalam menghadapi pekerjaan.
- 7) Memberi contoh bagaimana kita harus bekerja keras, tetapi tidak melupakan perintah-perintah agama.
- 8) Hidup secara efisien, tidak berfoya-foya dan tidak boros.
- 9) Memelihara keserasian lingkungan, baik dalam pergaulan maupun kebersihan lingkungan.

Melihat banyaknya manfaat wirausaha di atas, maka ada dua darmabakti wirausaha terhadap pembangunan bangsa, yaitu:

- 1) Sebagai pengusaha, memberikan darma baktinya melancarkan proses produksi, distribusi, dan konsumsi. Wirausaha mengatasi kesulitan lapangan kerja, meningkatkan pendapatan masyarakat.
- 2) Sebagai perjuangan bangsa dalam bidang ekonomi, meningkatkan ketahanan nasional, mengurangi ketergantungan pada bangsa lain.

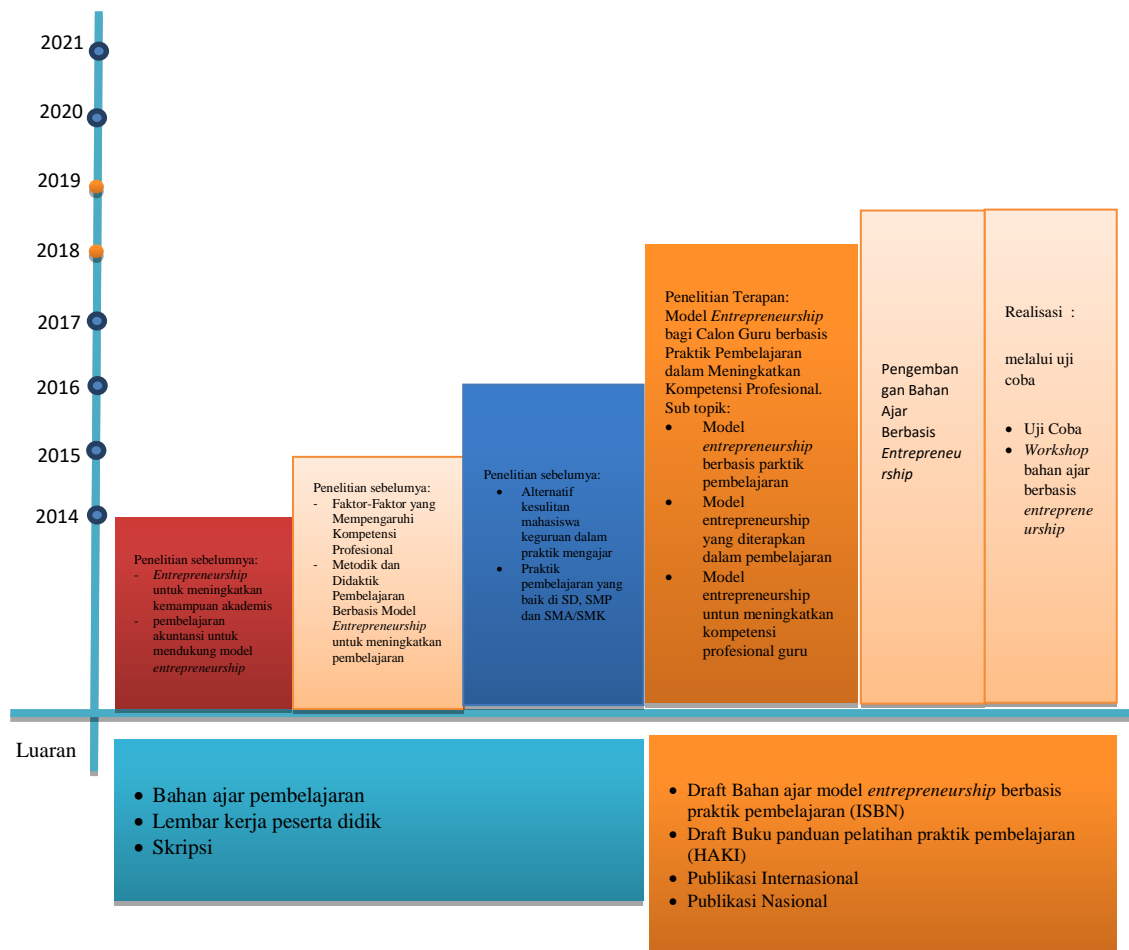
2.3 Peta Jalan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sikap mahasiswa terhadap penerapan jiwa *entrepreneurship* pada mata kuliah akuntansi. Penelitian pendahuluan yang telah dilakukan yaitu pengembangan *entrepreneurship* dalam meningkatkan kemampuan akademis bagi calon guru berbasis pendidikan akuntansi.

Hasil pendahuluan yang telah dilaksanakan berupa kesimpulan bahwa mahasiswa akuntansi bersikap negatif dan tidak setuju terhadap jiwa

entrepreneurship dalam pembelajaran mata kuliah Akuntansi adalah kurang dari 3 (Tiga) artinya secara populasi mahasiswa Akuntansi bersikap negatif dan tidak setuju terhadap jiwa *entrepreneurship* dalam pembelajaran mata kuliah Akuntansi. Begitu pula pada studi pendahuluan penelitian pada tahun pertama menunjukkan bahwa Keadaan sikap *entrepreneurship* mahasiswa termasuk pada kategori cukup baik. Berikut adalah peta jalan penelitian peneliti.

Grafik 2.1
Peta Jalan Penelitian



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

3.1.1 Tempat, Waktu, Subjek, Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan terhadap 25 Mahasiswa dan 5 Dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Pasundan. Penelitian ini akan dilaksanakan selama 1 tahun. Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu Mata Pelajaran SMA Ekonomi kelas X.

3.1.2 Metode Penelitian

Berdasarkan karakteristik permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini akan dilaksanakan dengan rancangan penelitian dan pengembangan pendidikan (*Educational Research and Development / R & D*). Langkah-langkah penelitian dirancang menggunakan model penelitian dan pengembangan pendidikan Dick and Carey yang diadaptasi Gall et al. (2003). Model penelitian ini mencakup 12 langkah, yaitu 1) *Assesmen* kebutuhan guna menentukan tujuan penelitian, 2) Analisis kebutuhan Dosen dan Mahasiswa Keguruan dalam Pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneurship*, 3) Identifikasi sikap, minat, motivasi dan keterampilan Dosen dan Mahasiswa, 4) Merancang instrumen assesmen, 5) Merancang strategi *workshop*, 6) Merancang dan memilih perangkat *workshop*, 7) Merancang instrumen evaluasi, 8) Validasi instrumen 9) Uji coba di kalangan terbatas, 10) Refleksi hasil uji coba, 11) Implementasi *workshop* pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneurship*, dan 12) Refleksi seluruh tahapan kegiatan penelitian.

Penelitian ini dirancang untuk dilaksanakan dalam empat tahap besar, yaitu tahap studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan, FGD, Uji Coba, *workshop* dan diseminasi (publikasi).

Tahap I Studi Pendahuluan

1. *Assesmen* kebutuhan guna menentukan tujuan penelitian baik untuk program pelatihan maupun produk yang akan dihasilkan

- a. Studi literatur menyangkut konsep-konsep dan hasil-hasil penelitian yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar.
 - b. Studi lapangan khususnya mengenai hal-hal yang berkaitan dengan calon subjek dan lokasi penelitian, serta daya dukungnya.
2. Analisis kebutuhan dosen, khususnya kegiatan yang mencakup salah satu komponen Profesionalisme dosen yaitu dalam mengembangkan bahan ajar dengan mengidentifikasi keterampilan, prosedur, serta penguasaan dosen dalam melakukan pembimbingan terhadap mahasiswa.
 3. Identifikasi sikap, minat, motivasi dan keterampilan dosen dan mahasiswa terhadap pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneurship*.

Tahap II Perencanaan

1. Merancang instrumen-instrumen *assessment*
2. Merancang strategi *workshop* pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneurship*
3. Merancang dan memilih perangkat *workshop* yang disesuaikan dengan kondisi dosen dan mahasiswa dan tujuan penelitian.
4. Merancang instrumen evaluasi formatif untuk dipergunakan pada setiap langkah penelitian, sehingga perbaikan dapat dilakukan secara berkesinambungan.

Tahap III Pengembangan

5. Melaksanakan validasi instrumen dan perangkat-perangkat pembelajaran, melalui penilaian pakar (*expert judgement*)
6. Melakukan Uji coba dikalangan terbatas yaitu pada dosen dan mahasiswa.
7. Melakukan refleksi terhadap uji coba.

Tahap IV Diseminasi

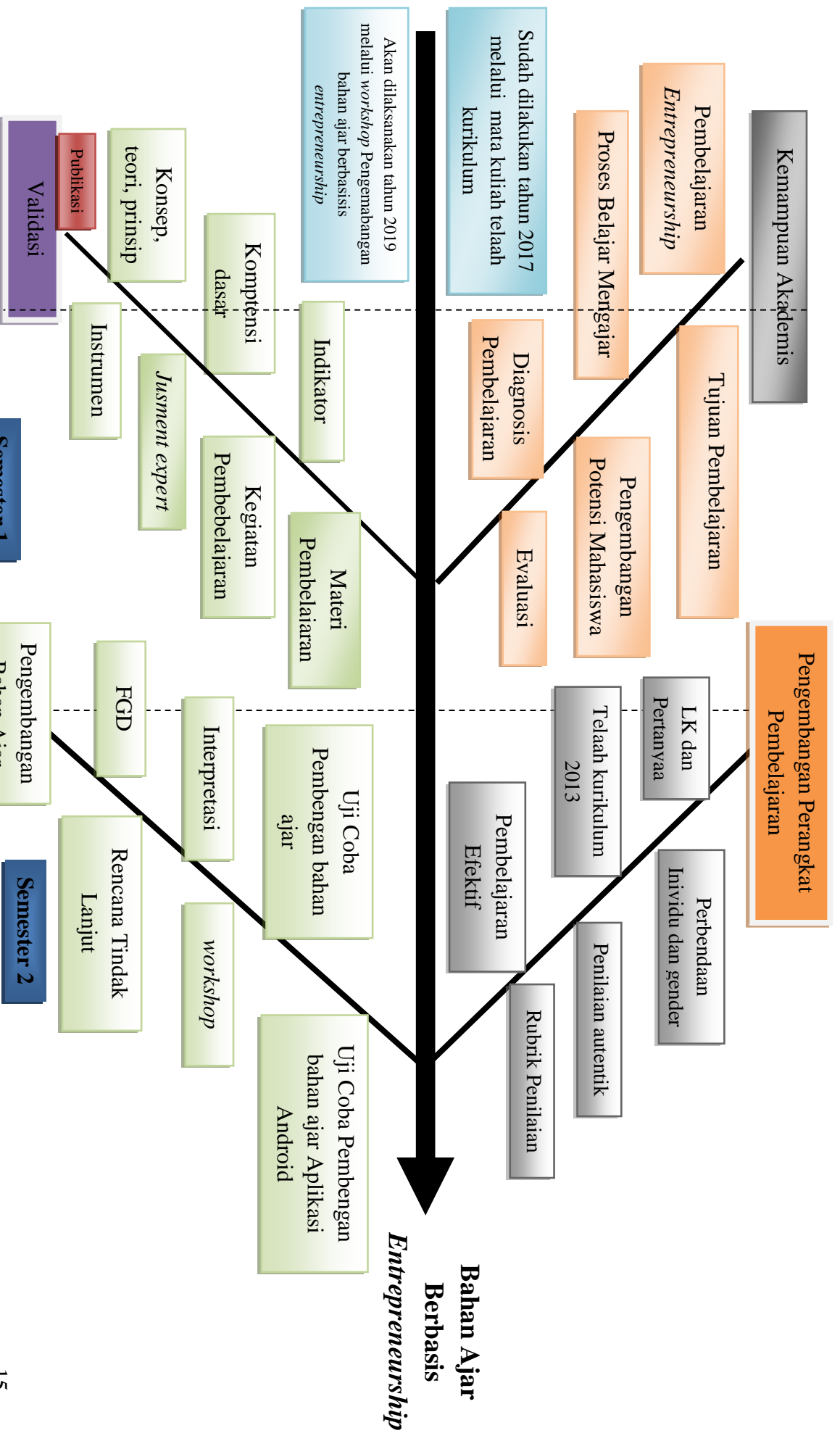
8. Implementasi pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneurship* yang dikemas melalui *workshop*
9. Melakukan Refleksi terhadap semua tahapan kegiatan yang sudah dilakukan
10. Publikasi

3.1.3 Alur Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan yaitu model *entrepreneurship* dalam meningkatkan kemampuan profesional bagi calon guru berbasis praktik pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan sikap dan perilaku mahasiswa LPTK terhadap penerapan jiwa dan mental *entrepreneurship* dalam pembelajaran. Untuk penelitian yang saat ini akan dilaksanakan bertujuan untuk dosen dan mahasiswa mampu mengembangkan bahan ajar berbasis *entrepreneurship*. Mengembangkan bahan ajar berbasis *entrepreneurship* dikemas melalui *workshop* pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneurship* dengan menggunakan teknik ICARE (*introduction, connection, application, relection, extention*). Hasil dari kegiatan selanjutnya dilakukan publikasi. Penelitian ini dibagi dalam tiga tahapan, yaitu tahap pendahuluan dan perancangan, tahap pengembangan, dan tahap diseminasi.

Gambaran yang lebih jelas dan menyeluruh tentang seluruh aktivitas tercakup dalam bagan gambar 3.1.

3.1.4 Fishbone Diagram



Gambar 3.1.1. Bagan Alur Penelitian

3.2 Instrumen dan Pengumpulan Data

Berdasarkan skema langkah-langkah penelitian dan bagan alir penelitian di atas untuk mencapai target yang diinginkan maka pada setiap tahapan kegiatan dalam penelitian ini diperlukan instrumen-instrumen yang disusun sesuai kebutuhan. Instrumen- instrumen tersebut berupa:

1. Format wawancara yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang mengarah kepada analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen dalam pengembangan bahan ajar berbasis *entrepreneurship*.
2. Format kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan yang mengarah kepada Identifikasi sikap, minat, motivasi dan keterampilan dosen dan mahasiswa terhadap bahan ajar berbasis *entrepreneurship*.
3. Format rancangan perangkat pelatihan yang disesuaikan dengan kondisi mahasiswa dan dosen dan tujuan penelitian, termasuk rancangan pedoman bahan ajar berbasis *entrepreneurship*.
4. Format rancangan instrumen evaluasi formatif untuk dipergunakan pada setiap langkah penelitian, sehingga perbaikan dapat dilakukan secara berkesinambungan.
5. Format validasi instrumen dan perangkat-perangkat *workshop* melalui penilaian pakar (*expert judgement*) dan FGD.
6. Rubrik instrumen keberhasilan implementasi *workshop* bahan ajar yang dikembangkan.

Secara ringkas data dikumpulkan dengan sistematika seperti tertera dalam tabel 3.1

Tabel 3.1
Ringkasan Data yang Dikumpulkan pada Setiap Tahapan Kegiatan Penelitian

Tahun	Tahap Penelitian	Langkah Penelitian	Indikator	Pangumpulan Data		Luaran
				Subjek	Instrumen	
Semester 1	STUDI PENDAHULUAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Assesmen</i> kebutuhan guna menentukan tujuan penelitian baik untuk program <i>workshop</i> maupun produk yang akan dihasilkan. 2. Analisis kebutuhan dosen dan mahasiswa terhadap bahan ajar berbasis <i>entrepreneurship</i> 3. Identifikasi sikap, minat, motivasi dan keterampilan dosen dan mahasiswa terhadap <i>entrepreneurship</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan data penelitian - Menganalisis kebutuhan dosen dan mahasiswa - Mengidentifikasi sikap, minat, motivasi dan keterampilan dosen dan mahasiswa terhadap bahan ajar berbasis <i>entrepreneurship</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Bahan pustaka - Dosen dan mahasiswa 	<ul style="list-style-type: none"> - pedoman wawancara - kuesioner 	<ul style="list-style-type: none"> - Rancangan bahan ajar berbasis <i>entrepreneurship</i> - Artikel untuk di publikasikan di seminar nasional
	PERENCANAAN	1. Analisis proses dan produk <i>workshop</i>	Menganalisis proses dan produk <i>workshop</i>	Dosen dan mahasiswa	Pedoman wawancara	
		2. Menentukan tujuan dan manfaat penelitian	Mengidentifikasi tujuan dan manfaat penelitian			
		3. Merancang pengembangan bahan ajar berbasis <i>entrepreneurship</i> melalui terapan aplikasi android	Membuat rancangan dan instrumen	Peneliti	- Rubrik penilaian	
		4. Validasi rancangan pengembangan bahan ajar	Memvalidasi	<i>Justment expert</i>	- Format	

		dan instrumen bahan ajar berbasis <i>entrepreneurship</i>	rancangan	<i>FGD</i> uji coba	validasi - interpretasi	
Semester 2	PENGEMBANGAN - dan DISEMINASI	5. Uji coba implementasi bahan ajar berbasis <i>entrepreneurship</i> dan instrumen 6. Uji coba implementasi bahan ajar berbasis <i>entrepreneurship</i> melalui terapan android dan instrumen	Mengimplementasikan bahan ajar berbasis <i>entrepreneurship</i> dan instrumen	- Dosen - Mahasiswa	Instrumen uji coba hasil pengembangan	- Bahan ajar pengembangan bahan ajar berbasis <i>entrepreneurship</i> - Publikasi nasional
		7. Analisis data hasil uji coba implementasi bahan ajar berbasis <i>entrepreneurship</i> melalui terapan aplikasi android	Menganalisis data hasil uji coba implementasi bahan ajar berbasis <i>entrepreneurship</i>		Statistika	
		8. Interpretasi hasil analisis data	Menginterpretasikan hasil analisis data			
		9. Diseminasi hasil penelitian kepada dosen dan mahasiswa	- Mendiseminasikan hasil penelitian - Mempublikasikan hasil penelitian - Mempertunjukkan hasil penelitian	- Dosen - Mahasiswa	- Instrumen yang dikembangkan berdasarkan Penelitian - Publikasi	

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

A. Identifikasi sikap *entrepreneurship* mahasiswa

Penelitian dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang terdiri 24 pernyataan. Agar instrumen penelitian ini layak digunakan, instrumen yang akan digunakan kepada 24 responden yang memiliki karakteristik yang sama dengan responden yang akan dijadikan sampel penelitian.

Dari pengujian reliabilitas teknik *cronbach's alpha* nampak bahwa masing-masing instrumen pengukuran adalah reliabel dengan tingkat reliabilitas yang tinggi (koefisien rata-rata diatas 0,7) dengan koefisien internal Spearman Brown sesuai dengan yang direkomendasikan oleh Sugiyono (2003:178) yang menyatakan bahwa batas minimum reliabilitas yang dapat diterima adalah koefisien positif dan makin tinggi koefisien reliabilitas maka makin handal instrumen pengukuran.

Reliabilitas untuk kuesioner masing-masing variabel disajikan pada gambar dan tabel di bawah ini :

Tabel 4.1
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,881	24

Sumber: data Kuesioner yang diolah

Memperhatikan hasil uji reliabilitas instrumen pengukuran di atas, dapat dinyatakan instrumen pengukuran memiliki reliabilitas yang tinggi.

Tabel 4.2
Validitas Instrumen Pengukuran Identifikasi Sikap *Entrepreneurship*

Sikap <i>Entrepreneurship</i>		X
X	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30
x1 Mengenali <i>entrepreneurship</i> sebagai bentuk dari fungsi ekonomi dimana <i>entrepreneur</i> mempunyai tugas menjalin hubungan dengan berbagai pihak dalam bidang perekonomian, perdagangan, investasi, pariwisata, dan tenaga profesional.	Pearson Correlation	,500**
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	30
x2 Mengenali <i>entrepreneurship</i> sebagai mental dan jiwa yang harus dimiliki setiap individu	Pearson Correlation	,384*
	Sig. (2-tailed)	,036
	N	30
x3 Sebagai individu dari mahasiswa keguruan saya memahami guru yang <i>entrepreneur</i>	Pearson Correlation	,380*
	Sig. (2-tailed)	,038
	N	30
x4 Guru yang <i>entrepreneur</i> adalah guru yang berbisnis	Pearson Correlation	,360
	Sig. (2-tailed)	,051
	N	30
x5 Guru yang <i>entrepreneur</i> adalah guru yang mengembangkan perangkat pembelajaran yang memiliki nilai ekonomi yang tinggi	Pearson Correlation	,337
	Sig. (2-tailed)	,069
	N	30
x6 Mahasiswa keguruan yang sukses adalah mahasiswa yang mampu mencari uang sendiri	Pearson Correlation	,447*
	Sig. (2-tailed)	,013
	N	30
x7 <i>Entrepreneur</i> dari mahasiswa keguruan bukanlah berorientasi kepada uang	Pearson Correlation	,345
	Sig. (2-tailed)	,062
	N	30
x8 Wirausaha dari mahasiswa keguruan adalah belajar menjadi guru yang professional	Pearson Correlation	,561**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	30
x9 Penanaman mental dan jiwa <i>entrepreneur</i> mahasiswa dapat dilakukan melalui pembelajaran yang dapat menggali ide kreatif dari materi yang diajarkan	Pearson Correlation	,551**
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	30
x10 Mental dan jiwa yang mandiri dan kreatif dapat terjadi pada	Pearson Correlation	,598**

mahasiswa keguruan melalui kegiatan seperti <i>workshop</i> dan pelatihan perangkat pembelajaran (RPP, Bahan ajar, Media, Rubrik Penilaian, dll)	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
x11 Saya ingin mengembangkan keterampilan-keterampilan yang saya miliki agar menjadi <i>entrepreneur</i> yang sukses	Pearson Correlation	,596**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	30
x12 Pembelajaran wirausaha menghendaki seorang mahasiswa bukan hanya sekedar memahami materi pelajaran tetapi juga mengembangkan program pembelajaran yang dapat bermanfaat bagi masyarakat	Pearson Correlation	,583**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	30
x13 Saya ingin menjadi seorang guru yang mempunyai mental dan jiwa <i>entrepreneur</i>	Pearson Correlation	,630**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
x14 Seorang guru tidak bisa sekaligus menjadi <i>entrepreneur</i>	Pearson Correlation	,242
	Sig. (2-tailed)	,198
	N	30
x15 Saya menyukai pekerjaan yang menantang, dan berani mengambil resiko	Pearson Correlation	,638**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
x16 Melakukan kegiatan <i>entrepreneur</i> dapat menghasilkan jiwa dan sikap kepemimpinan	Pearson Correlation	,534**
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	30
x17 <i>Entrepreneurship</i> bertujuan untuk menciptakan kemampuan dalam berfikir kreatif, mandiri, realistis, disiplin, berkomitmen tinggi dan berperilaku inovatif	Pearson Correlation	,613**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
x18 Saya ingin menciptakan suatu kreativitas yang menghasilkan nilai tambah dan bermanfaat bagi masyarakat	Pearson Correlation	,723**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
x19 Mahasiswa mendapat penjelasan visi program studi sebagai tujuan yang akan ditempuh melalui proses perkuliahan	Pearson Correlation	,651**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
x20 Mahasiswa mengetahui kompetensi-kompetensi yang akan di miliki setelah menempuh perkuliahan	Pearson Correlation	,636**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
x21	Pearson	,499**

Dosen memberikan dan menjelaskan silabus perkuliahan di saat pertemuan awal	Correlation	
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	30
x22 Dosen memberikan dan menjelaskan kisi-kisi materi yang akan dijadikan soal UTS dan UAS	Pearson Correlation	,564**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	30
x23 Dosen memberikan dan menjelaskan rubrik penilaian sebelum UTS dan UAS	Pearson Correlation	,478**
	Sig. (2-tailed)	,008
	N	30
x24 Dosen memberikan tugas yang menantang dimana tugas tersebut berupa aktivitas berpikir dan berkarya	Pearson Correlation	,550**
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Validitas Instrumen Pengukuran Identifikasi Sikap *Entrepreneurship* semua indikator dalam instrumen adalah valid untuk 0,05. hal ini terlihat dari tanda * dan ** yang memperlihatkan tingkat signifikansi.

Berikut ini adalah gambaran sikap *entrepreneurship* mahasiswa dan dosen dilingkungan Progam Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNPAS terdiri dari 24 item pertanyaan. Berikut ini adalah paparan dari tanggapan responden sebagai berikut :

Tabel 4.3
Pendapat responden mengenai sikap *entrepreneurship*

		x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		2,9939	3,2398	2,9272	2,4650	2,4983	2,6442	2,4983
Median		2,4281	3,2136	3,2566	2,3381	2,9622	2,5974	2,1566
Mode		2,43	3,21	3,26	2,34	2,96	2,60	2,16 ^a
Range		4,00	3,51	3,52	2,69	3,22	3,00	2,42
Sum		89,82	97,19	87,82	73,95	74,95	79,32	74,95

		x8	x9	x10	x11	x12	x13	x14	x15	x16
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		3,2398	2,9939	1,5307	2,9939	1,8264	3,2731	2,8939	2,6108	2,3822
Median		2,8892	2,5699	1,0000	2,3802	1,0000	3,1198	3,0676	2,6428	2,1108
Mode		2,89 ^a	2,57	1,00	2,38	1,00	3,12	3,07	2,64	2,11 ^a
Range		3,16	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,41	2,81	4,00
Sum		97,19	89,82	45,92	89,82	54,79	98,19	86,82	78,32	71,47

		x17	x18	x19	x20	x21	x22	x23	x24
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		1,9314	1,8264	2,4348	2,6442	2,3489	3,2398	2,5650	2,6442
Median		2,5962	1,0000	2,2414	2,2655	2,2456	2,7431	2,6154	2,4500
Mode		2,60	1,00	2,24	2,27	2,25	2,74	2,62	2,45
Range		4,00	4,00	3,00	3,00	3,00	3,28	4,00	3,00
Sum		57,94	54,79	73,04	79,32	70,47	97,19	76,95	79,32

Sumber : Pengolahan SPSS

Berdasarkan tabel diatas, dapat dideskripsikan tentang Pendapat responden mengenai sikap *entrepreneurship* mahasiswa dan dosen dilingkungan Progam Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNPAS FKIP Universitas Pasundan, hasilnya yakni dengan rata-rata skor 3,45 dan berada pada kategori Baik.

Sikap *entrepreneurship* mahasiswa dan dosen dilingkungan Progam Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNPAS FKIP Universitas Pasundan, hasilnya yakni dengan rata-rata skor 3,45 dan berada pada kategori Baik. Namun, untuk pernyataan mengenali *entrepreneurship* sebagai bentuk dari fungsi ekonomi dimana *entrepreneur* mempunyai tugas menjalin hubungan dengan berbagai pihak dalam bidang perekonomian, perdagangan, investasi, pariwisata, dan tenaga profesional. Dan untuk pernyataan menyukai pekerjaan yang menantang, dan berani mengambil resiko belum optimal. Sikap *entrepreneurship* merupakan suatu pengaplikasian yang dilakukan oleh mahasiswa keguruan dalam meningkatkan keterampilannya di bidang pembelajaran, membuat inovasi pembelajaran dengan pengembangan bahan ajar yang memiliki nilai ekonomi tinggi. Hal ini diperkuat oleh Casson (2012:3) dimana sikap *Entrepreneurship* merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*create new and different*) melalui berpikir kreatif dan bertindak inovatif untuk menciptakan peluang. Casson mempertegas kewirausahaan sebagai konsep dasar yang

menghubungkan berbagai bidang disiplin ilmu yang berbeda antara lain ekonomi, sosiologi, dan sejarah. Casson juga menjelaskan kewirausahaan bukanlah hanya bidang interdisiplin, tetapi merupakan pokok-pokok yang menghubungkan kerangka-kerangka konseptual utama dari berbagai disiplin ilmu. Mahasiswa belum optimal dalam pemahaman konsep *entrepreneurship*. *Entrepreneurship* masih dipandang sebagai bentuk dari fungsi ekonomi dimana *entrepreneur* mempunyai tugas menjalin hubungan dengan berbagai pihak dalam bidang perekonomian, perdagangan, investasi, pariwisata, dan tenaga profesional.

B. Validitas Instrumen Bahan Ajar Berbasis *Entrepreneurship*

Penelitian ini dilaksanakan selama 1 semester, langkah pertama sesuai dengan table 3.1 ringkasan data yang dikumpulkan pada setiap tahapan kegiatan penelitian yaitu Validitas Instrumen.

I. Uji Validitas

Hasil dari uji validitas konstruk (*construct validity*) dengan menggunakan pendapat para ahli (*Judgment Expert*) sebagai berikut: *Judgment Expert* yang dimohon untuk memberikan validasi lembar instrument Model *Entrepreneurship* bagi Calon Guru Berbasis Praktik Pembelajaran dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional adalah:

1. Dr. Hj. Mia Nurkanti, M.Kes (*Judgment Expert* ke 1) selaku dosen di program studi pendidikan Biologi
Peneliti mengajukan *Judgment Expert* kepada Ibu Dr. Hj. Mia Nurkanti, M.Kes sebagai ahli model dan media pembelajaran. Beliau menyatakan bahwa instrument sudah valid dengan catatan untuk lebih memperhatikan tahapan dari model *entrepreneurship*.
2. Dr. Hj. Titin Nurhayatin, M.Pd (*Judgment Expert* ke 2) selaku dosen di program studi pendidikan Bahasa, sastra dan daerah Indonesia. Peneliti me lembar instrument Model *Entrepreneurship* bagi Calon Guru Berbasis Praktik Pembelajaran dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional ngajukan *Judgment Expert* kepada Ibu Dr. Hj. Titin Nurhayatin, M.Pd sebagai ahli Bahasa untu melakukan validitas

instrument. Beliau menyatakan bahwa instrument sudah valid dan dapat digunakan untuk mengambil data penelitian.

3. Prof. Dr. Hj. Asep Sjamsul Bachri (*Judgment Expert* ke 3) selaku Dosen di Program studi pendidikan Ekonomi. Peneliti mengajukan *Judgment Expert* kepada Ibu Prof. Dr. Hj. Asep Sjamsul Bachri sebagai ahli pembelajaran ekonomi. Beliau menyatakan bahwa instrument sudah valid dengan catatan untuk lebih memperhatikan kerjasama dengan badan yang tersertifikasi.

Berdasarkan hasil validasi dari ketiga *Judgment Expert* menyatakan bahwa lembar penilaian instrument Model *Entrepreneurship* bagi Calon Guru Berbasis Praktik Pembelajaran dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional sudah valid. Maka lembar penilaian instrument Model *Entrepreneurship* bagi Calon Guru Berbasis Praktik Pembelajaran dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional ini dapat digunakan untuk mengambil data penelitian.

Tabel 4.4
Sintak instrumen Model *Entrepreneurship* bagi Calon Guru Berbasis Praktik Pembelajaran

No	Indikator <i>Entrepreneurship</i>	Sintak instrumen Model <i>Entrepreneurship</i> bagi Calon Guru Berbasis Praktik Pembelajaran
1	Inovasi dalam pemanfaatan waktu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan kurikulum pembelajaran 2. Pendalaman materi 3. Pengembangan KI-KD ke dalam indikator pembelajaran
2	Inovasi Penciptaan kesempatan keuntungan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami potensi peserta didik (memadukan pendekatan pedagogik dan andragogik) 2. Membuat bahan ajar yang memiliki nilai ekonomi tinggi (<i>utility</i>) 3. Bahan ajar berbasis android (Memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran) 4. Memahami pembentukan kognitif (yang terdiri dari : kognitif, afektif, psikomotor, konatif) 5. Penerapan literasi dalam porses pembelajaran
3	Menghilangkan limbah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendampingan kepada peserta didik

	yang disebabkan oleh kesalahan alokasi sumber daya	(pendekatan secara personal) 2. Mengembangkan model pembelajaran 3. Rubrik Penilaian
4	Mereduksi risiko-risiko yang terkait dengan proyek-proyek besar	1. Pembenahan lingkungan belajar (pembelajaran harus lebih menekankan pada praktik, baik di laboratorium maupun di masyarakat dan dunia kerja (dunia usaha)) 2. Membuat kerja sama sekolah dengan lingkungan kerja sebagai penerapan dari pengetahuan dan keterampilannya. 3. Keterampilan aplikatif yang merupakan implementasi visi, misi dan tujuan sekolah 4. Praktik mengajar pada saat pelatihan yang selanjutnya dilakukan praktik mengajar disekolah

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Instrumen
(*Judgment Expert ke 1*)

No.	Komponen yang dinilai	Skala yang dinilai				
		SS	S	CS	TS	STS
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan yang terdapat di dalam instrumen (isi instrumen)		√			
2.	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan di seluruh mata pelajaran		√			
3.	Kesesuaian evaluasi		√			
4.	Kesesuaian bahasa dalam instrumen		√			
5.	Kesesuaian pemilihan format dalam instrumen		√			

Keterangan:

SS : sangat sesuai

S : sesuai

CS : cukup sesuai

TS : tidak sesuai

STS : sangat tidak sesuai

Tabel 4.6
Hasil Penilaian Instrumen
(Judgment Expert ke 2)

No.	Komponen yang dinilai	Skala yang dinilai				
		SS	S	CS	TS	STS
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan yang terdapat di dalam instrumen (isi instrumen)		√			
2.	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan di seluruh mata pelajaran		√			
3.	Kesesuaian evaluasi		√			
4.	Kesesuaian bahasa dalam instrumen		√			
5.	Kesesuaian pemilihan format dalam instrumen		√			

Tabel 4.7
Hasil Penilaian Instrumen
(Judgment Expert ke 3)

No.	Komponen yang dinilai	Skala yang dinilai				
		SS	S	CS	TS	STS
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan yang terdapat di dalam instrumen (isi instrumen)		√			
2.	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan di seluruh mata pelajaran	√				
3.	Kesesuaian evaluasi	√				
4.	Kesesuaian bahasa dalam instrumen		√			
5.	Kesesuaian pemilihan format dalam instrumen	√				

C. Kriteria Rerata Pendapat *Judgment Expert*

Tabel 4.8
 Pendapat *Judgment Expert* mengenai
 Kesesuaian materi dengan yang terdapat di dalam instrumen

Pendapat	Derajat	Frekuensi	Skor
Sangat Setuju	5	0	0
Setuju	4	3	12
Cukup setuju	3	0	0
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah		3	12
Rata-rata skor		4	

Tabel 4.9
Pendapat *Judgment Expert* mengenai
Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan di seluruh mata pelajaran

Pendapat	Derajat	Frekuensi	Skor
Sangat Setuju	5	1	5
Setuju	4	2	8
Cukup setuju	3	0	0
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah		3	13
Rata-rata skor		4,33	

Tabel 4.10
Pendapat *Judgment Expert* mengenai
Kesesuaian evaluasi

Pendapat	Derajat	Frekuensi	Skor
Sangat Setuju	5	1	5
Setuju	4	2	8
Cukup setuju	3	0	0
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah		3	13
Rata-rata skor		4,33	

Tabel 4.11
Pendapat *Judgment Expert* mengenai
Kesesuaian bahasa dalam instrumen

Pendapat	Derajat	Frekuensi	Skor
Sangat Setuju	5	0	0
Setuju	4	3	12
Cukup setuju	3	0	0
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah		3	12
Rata-rata skor		4	

Tabel 4.12
Pendapat *Judgment Expert* mengenai
Kesesuaian pemilihan format dalam instrumen

Pendapat	Derajat	Frekuensi	Skor
Sangat Setuju	5	1	5
Setuju	4	2	8
Cukup setuju	3	0	0
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah		3	13
Rata-rata skor		4,33	

Tabel 4.13
Hasil Pengolahan Data

No	Aspek	Skor	Rata-rata	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan yang terdapat di dalam instrumen (isi instrumen)	12	4	sesuai
2	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan di seluruh mata pelajaran	13	4,33	Sangat sesuai
3	Kesesuaian evaluasi	13	4,33	Sangat sesuai
4	Kesesuaian bahasa dalam instrumen	12	4	sesuai
5	Kesesuaian pemilihan format dalam instrumen	13	4,33	Sangat sesuai
	Total	63	4,19	sesuai

Sumber : Data primer diolah kembali

Tabel 4.14
Kriteria Penafsiran Kondisi Variabel Penelitian

Rata-rata Skor	Penafsiran
4,2 – 5,0	Sangat sesuai
3,4 – 4,1	sesuai
2,6 – 3,3	Cukup sesuai
1,8 – 2,5	Tidak sesuai
1,0 - 1,7	Sangat tidak sesuai

Sumber : (J.Supranto, 2001)

Berdasarkan hasil perhitungan deskriptif dibandingkan dengan kriteria di atas, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.15
Kriteria Ketercapaian Skor Tiap Variabel

Variabel	Rata-rata	Kriteria
Kesesuaian materi dengan yang terdapat di dalam instrumen (isi instrumen)	4	sesuai
Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan di seluruh mata pelajaran	4,33	Sangat sesuai
Kesesuaian evaluasi	4,33	Sangat sesuai
Kesesuaian bahasa dalam instrumen	4	sesuai
Kesesuaian pemilihan format dalam instrumen	4,33	Sangat sesuai
	4,19	sesuai

Sumber : perhitungan statistik

Berdasarkan tabel kriteria ketercapaian skor tiap variabel di atas, dapat dideskripsikan tentang Pendapat responden mengenai instrument Model *Enterpreneurship* bagi Calon Guru Berbasis Praktik Pembelajaran dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional, hasilnya yakni dengan rata-rata skor 4,19 dan berada pada kategori sesuai.

Menurut Casson (2012 : 3) *entrepreneur* adalah orang dimana menempatkan dirinya pada penerapan penilaian dalam pengambilan keputusan-keputusan ekonomi. Penilaian yang baik mengarah pada inovasi dalam pemanfaatan waktu dan penciptaan kesempatan keuntungan, menghilangkan limbah yang disebabkan oleh kesalahan alokasi sumber daya, dan mereduksi risiko-risiko yang terkait dengan proyek-proyek besar. Rendahnya kompetensi dan daya saing lulusan perguruan tinggi menjadikan daya serap lulusan di lapangan juga rendah. Akibatnya, banyak pengangguran terdidik di berbagai daerah yang kesulitan mendapatkan pekerjaan.

Begitu pula yang terjadi di LPTK sulitnya menjadi guru yang bersertifikasi, banyak juga lulusan dari LPTK yang akhirnya tidak sesuai dengan disiplin ilmunya, belum lagi ada program Pendidikan Profesi Guru (PPG) yang diperuntukkan mahasiswa baik dari lulusan LPTK maupun dari lulusan umum (*non* LPTK). Hal ini mencerminkan bahwa, khususnya mahasiswa keguruan

dalam mengaplikasikan keterampilan belajar dan pembelajarannya belum optimal dan belum mencerminkan kemajuan yang sangat terkait dengan profesi keguruan, serta karakter yang mendukung kemajuan. Perlu adanya perubahan pola pikir dari mengajar, mengajar tidak hanya *transfer of knowledge* saja, melainkan mengajar merupakan aktivitas guru dalam mengajarkan siswa bagaimana siswa belajar (Joyce, 2009). Terlebih untuk memahami dan mengaplikasikan *entrepreneurship* yang jelas-jelas akan sangat membantu di kehidupan yang saat ini dan dimasa yang akan datang, dimana Jiwa dan mental *entrepreneur* mensyaratkan untuk dimiliki dan mampu diaplikasikan selama perkuliahan oleh mahasiswa keguruan.

Di sinilah pentingnya penanaman *entrepreneur* bagi mahasiswa yang nyata dalam proses perkuliahan. penanaman *entrepreneur* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yang internalisasikan ke dalam RPS/SAP/RPP yang memiliki nilai inovatif dan nilai *utility* ekonomi yang tinggi.

Sintak model *entrepreneurship* dengan basis praktik pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi profesional yang telah di validasi pada tahun ke-1 mendapat kriteria penilaian sesuai untuk dilaksanakan dalam praktik pembelajaran dan dikembangkan dengan merancang strategi pelatihan berbasis praktik pembelajaran dengan menggunakan model *entrepreneurship* dalam meningkatkan kompetensi profesional, merancang dan memilih perangkat pelatihan (materi) yang disesuaikan instrument model *entrepreneurship*, dan merancang instrumen evaluasi formatif untuk dipergunakan pada setiap langkah penelitian, sehingga perbaikan dapat dilakukan secara berkesinambungan. Yang akan dilaksanakan pada tahap berikutnya di tahun ke-2 dengan dilengkapi oleh buku pedoman praktik pembelajaran model *entrepreneurship*.

4.2 Pembahasan

Dalam menerapkan pembelajaran berbasis mobile, kesulitan utama yang penulis rasakan adalah apabila ingin membuat atau melengkapi konten pembelajaran berbasis mobile tentunya dibutuhkan skill khusus untuk membuat aplikasi berbasis android (apk), yang tentunya bagi kebanyakan guru yang berlatar

belakang non IT seperti, hal ini sangat menyulitkan karena tidak menguasai bahasa pemrograman.

Dalam pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis Android ini ada beberapa program yang kita butuhkan untuk membuatnya diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) **Microsoft Power Point** (penulis menggunakan microsoft power point 2007,2013,atau versi lebih tinggi) disini penulis microsoft power point 2017.
- b) **Converter Power Point ke HTML5** dengan Ispring Suite 8.0
- c) **Web2apk corverter** yang anda bisa unduh di google

Langkah- langkah pembuatannya adalah sebagai berikut :

1. **Membuat Folder Penyimpanan**

Sebelum memulai membuka aplikasi *microsoft powerpoint*, langkah pertama adalah menyiapkan sebuah folder untuk menampung hasil simpan proyek kita. Kita akan membuat folder di Drive D:\. Langkah-langkahnya adalah:

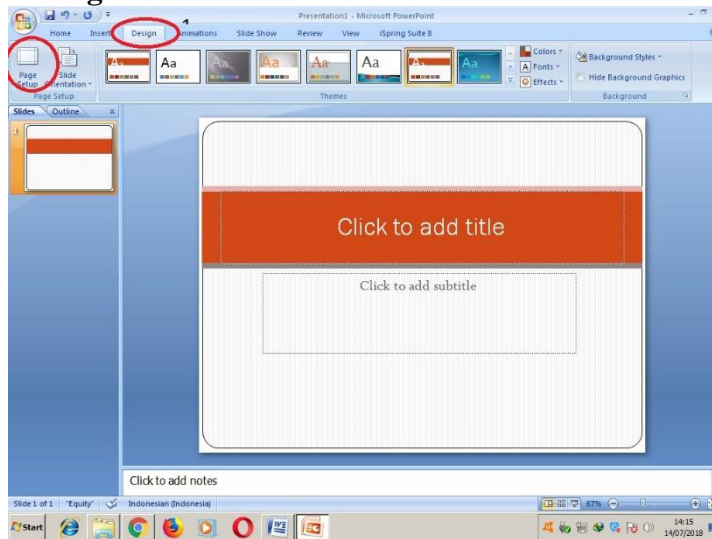
- 1) Masuklah ke Window Explorer dan pilih Drive D:\.
- 2) Buatlah sebuah folder dengan cara Klik Kanan > New > New Folder.
- 3) Berikan nama folder dengan nama **Androidku**.
- 4) Folder telah berhasil dibuat.

Catatan: *Nama folder hanya boleh 1 kata.*

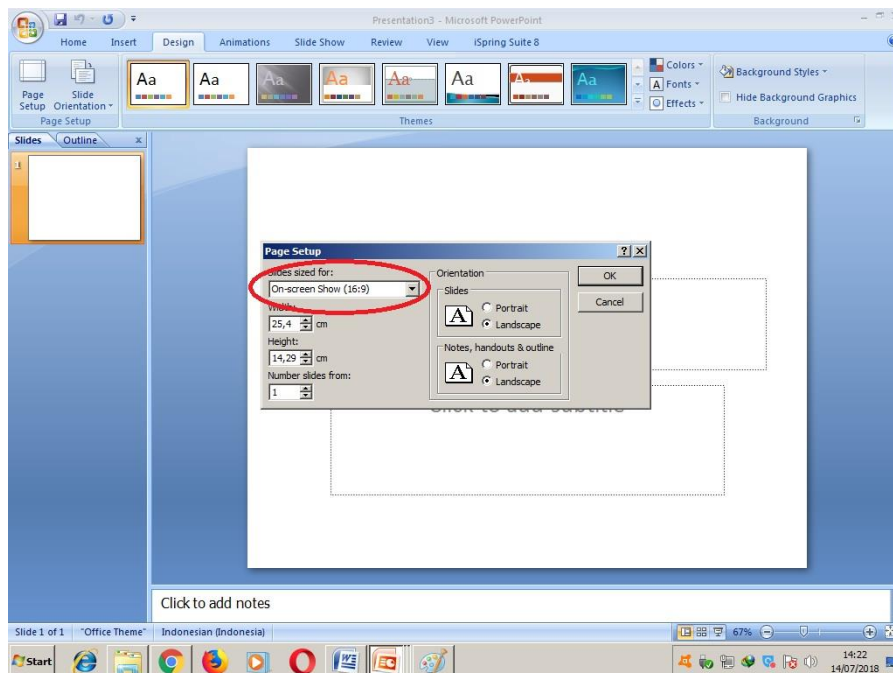
2. **Membuat Aplikasi dari Power Point**

Pada tahap ini, kita akan mengatur Page Setup file microsoft powerpoint yang akan kita buat menjadi aplikasi android (apk). Dengan anggapan anda sudah memiliki file media pembelajaran dari microsoft powerpoint.

a. Pilih bagian **Design** dan Pilih Slide Size



b. Pilih slide size: **On-Screen Show (16:9)** dengan Orientasi pilih Portrait atau landscape tergantung selera anda, seperti pada gambar dibawah ini



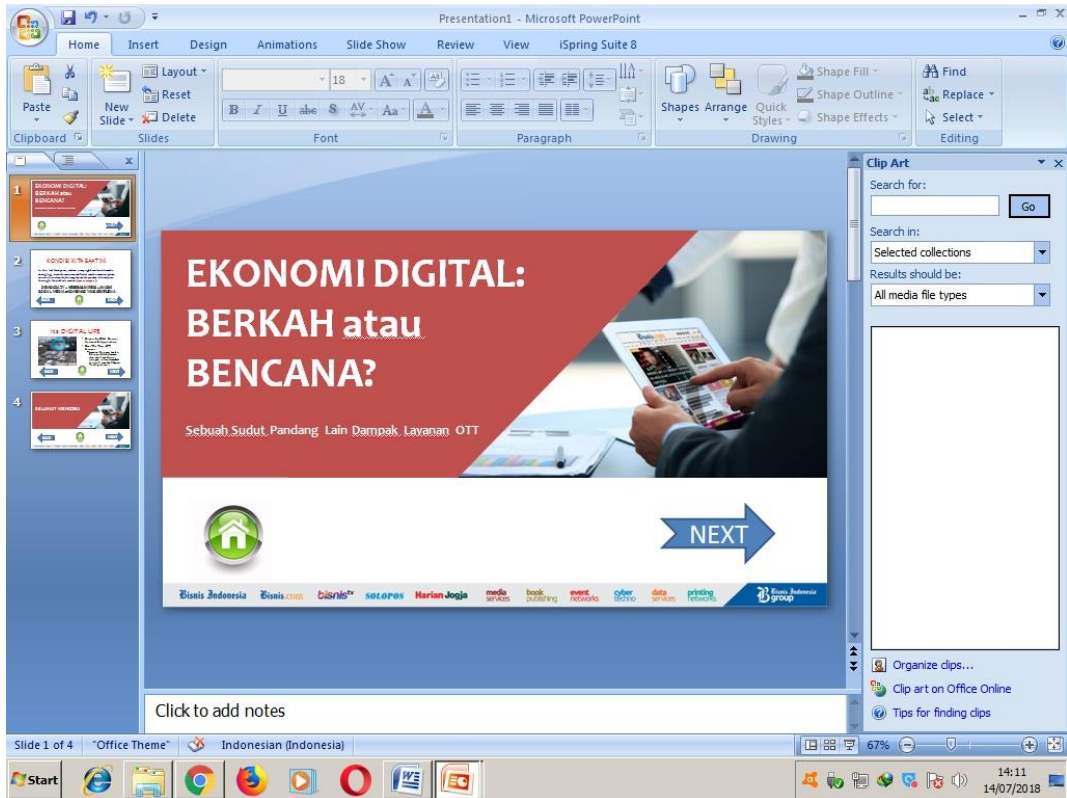
c. Sehingga tampilan microsoft powerpoint kita menjadi sebagai berikut :



2. Membuat Tombol Navigasi Pada Slide

Membuat tombol navigasi pada slide yang berfungsi untuk memindahkan tampilan materi slide yang berguna untuk memudahkan berpindah pindah slide pada saat dibuka pada android kita, menu navigasi itu terdiri dari :

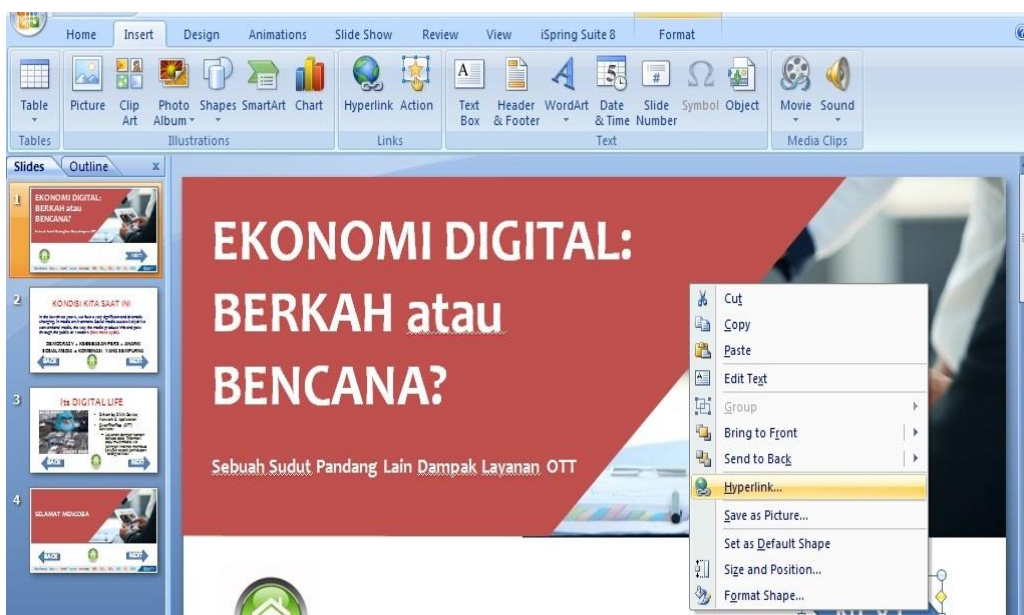
- a. Next
- b. Back
- c. Home
- d. Silakan anda berkreasi untuk memasukan tombol navigasi yang anda sukai, dapat menggunakan tools shape yang telah ada atau membuat tombol navigasi sendiri dengan menggunakan corel draw dan photoshop



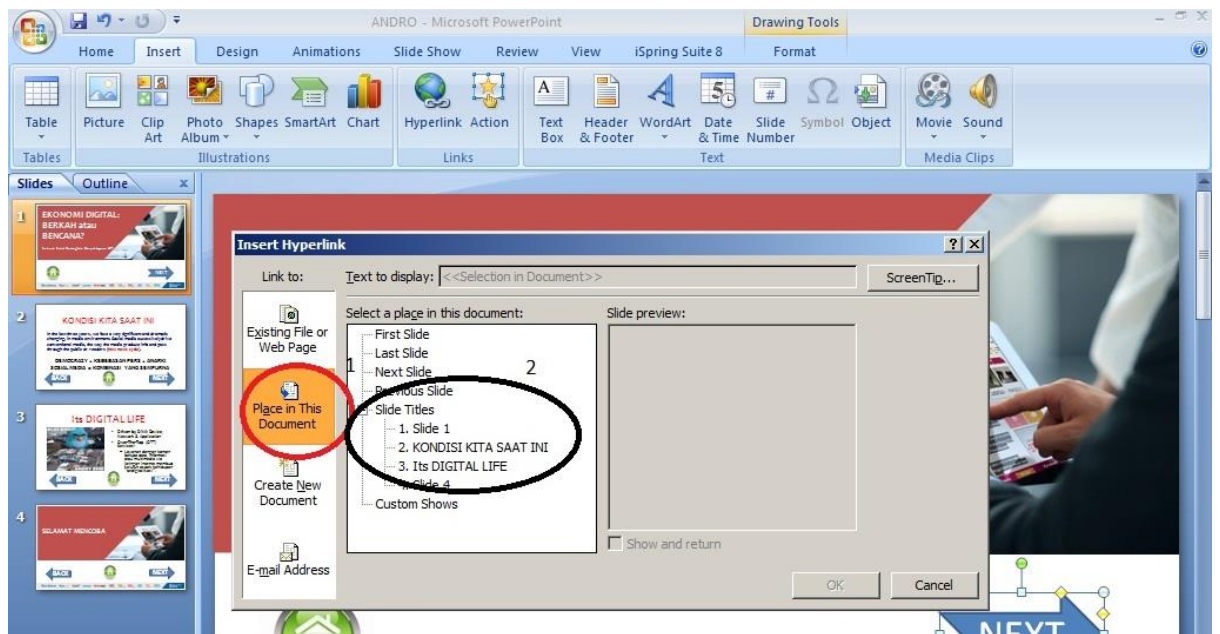
3. Membuat Hyperlink Tombol Navigasi

Buatlah *hyperlink* untuk tombol navigasi anda , agar pada saat anda memilih tombol tersebut,slide dapat berpindah pada slide yang anda inginkan. Lihat gambar dibawah ini

Pertama Klik tombol navigasi yng anda pilih lalu pilih menu *hyperlink*



Kedua Liat tanda merah pada gambar lalu tentukan slide yang dipilih (tanda lingkaran hitam pada gambar)



Hasilnya seperti gambar dibawah ini

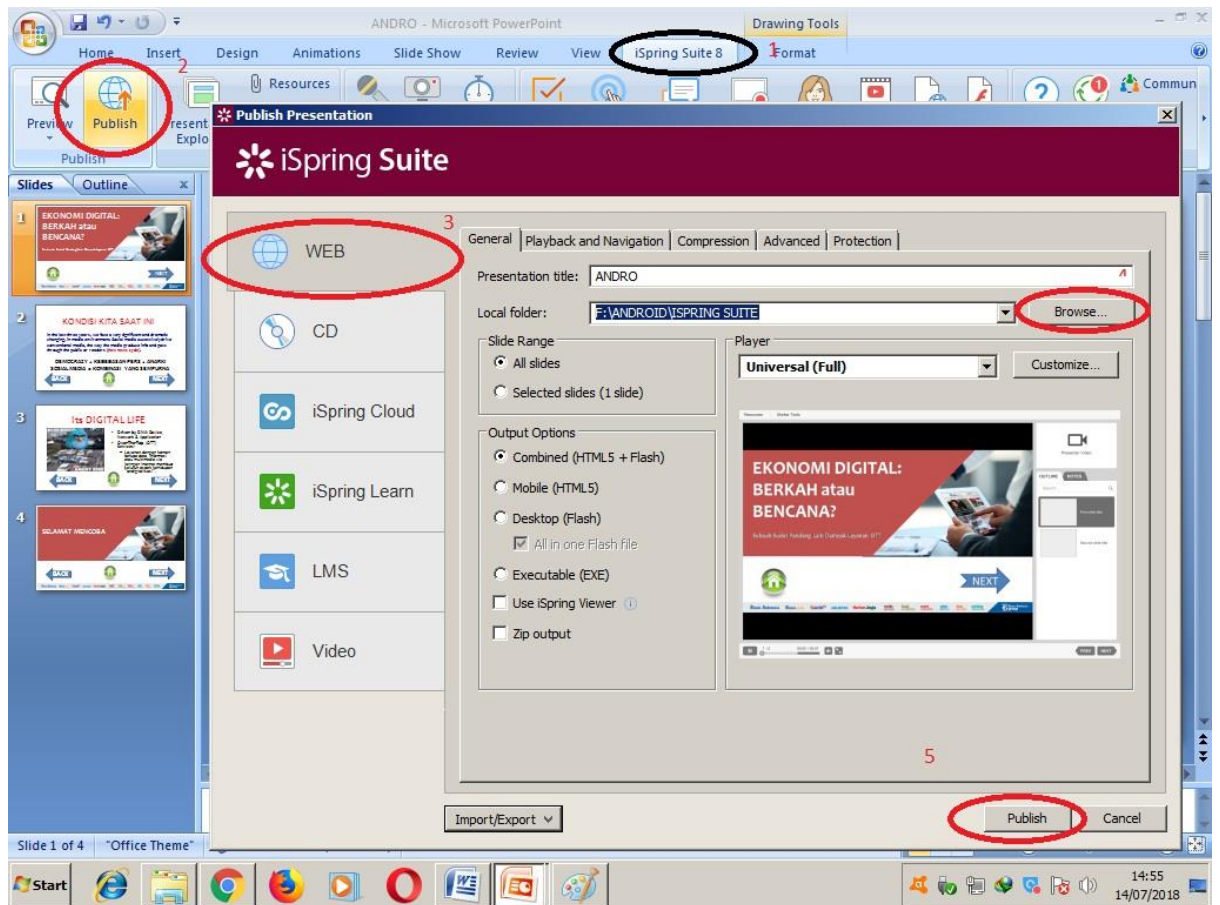


Untuk mencoba silakan tekan F5 pada keyboard anda lalu akan tampil slideshow
Dari slide anda silakan anda klik tombol navigasi anda. Itu akan berlaku sama
pada saat sudah diinstal di android,yang berbeda ialah pada layar android
menggunakan touchscreen

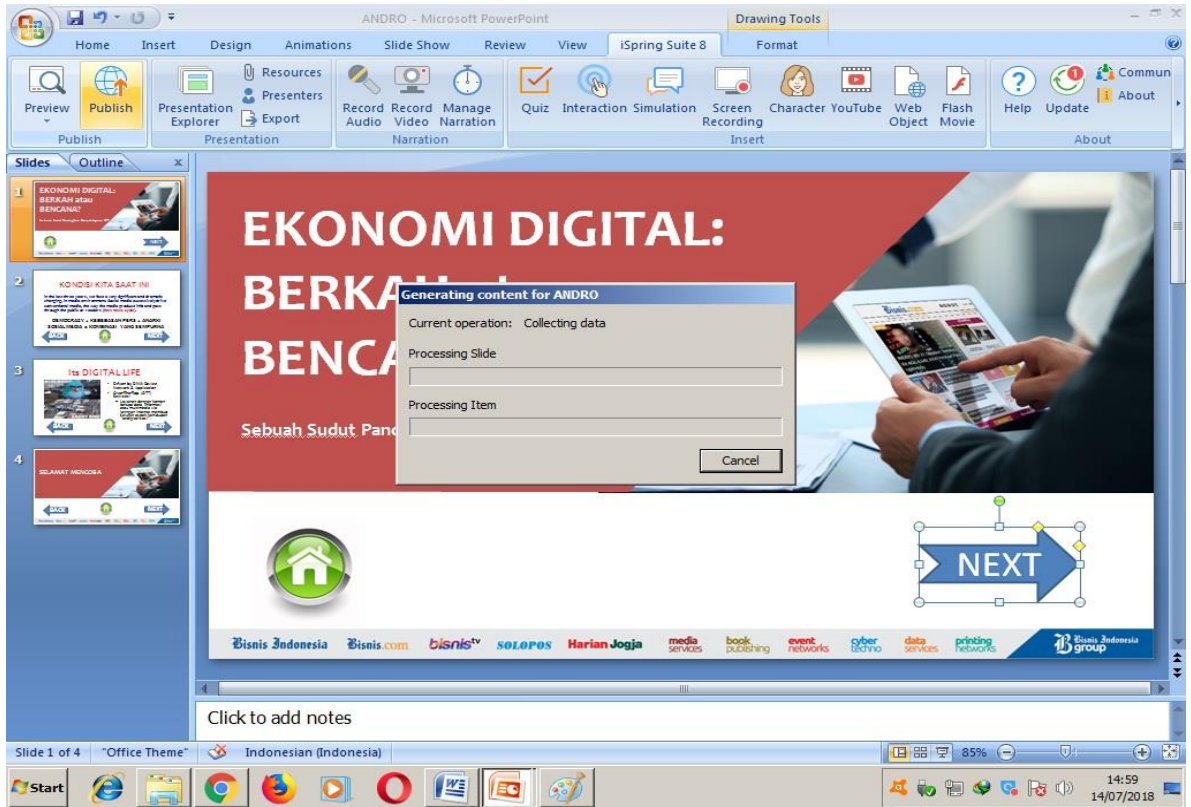
3. Merubah File Microsoft PowerPoint menjadi HTML5

Proses selanjutnya adalah mengubah file *microsoft powerpoint menjadi bentuk html5*. Proses ini membutuhkan software tambahan, kita dapat menggunakan software **Slide Go, iSpring**, atau software lainnya. Kali ini penulis menggunakan software **iSpring Suite 8.0** untuk merubah file powerpoint ke html5. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

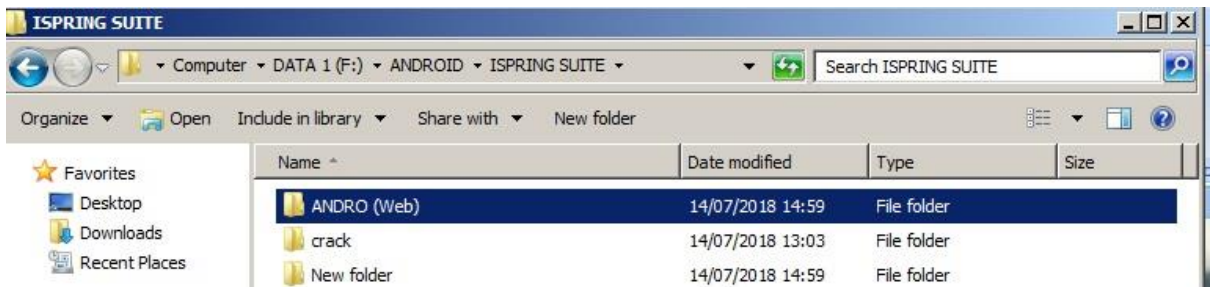
- a. Sebelumnya kita harus sudah menginstal terlebih dahulu software iSpring Suite.
- b. Pada tab menu Power Point setelah **View** akan muncul menu **iSpring Suite** pada toolbar.
- c. Selanjutnya pilih Publish dan atur seperti gambar berikut ini !

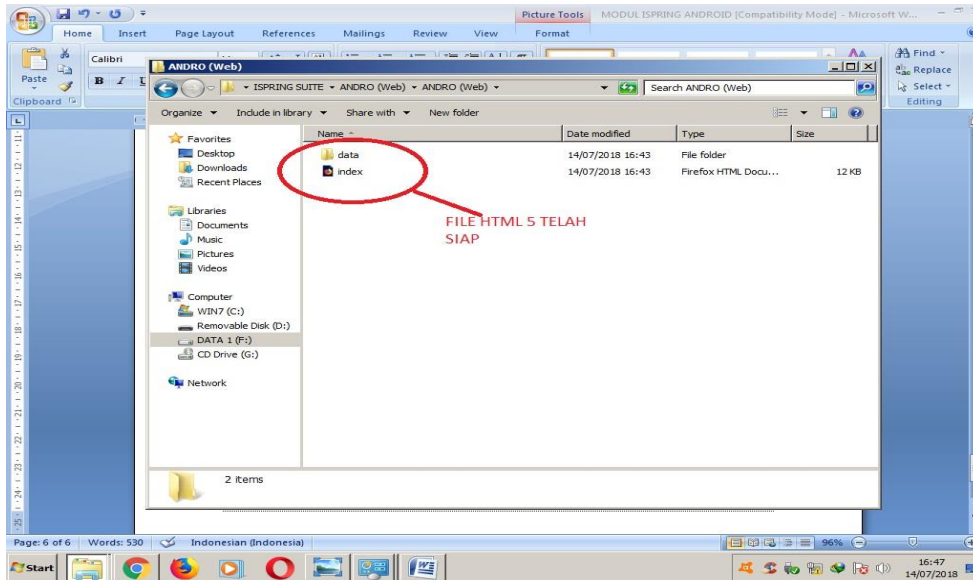


- d. Klik publish (lihat pada gambar diatas tanda no 5)
- e. Selanjutnya tunggu proses convert selesai



F. Periksa output save file ispring anda

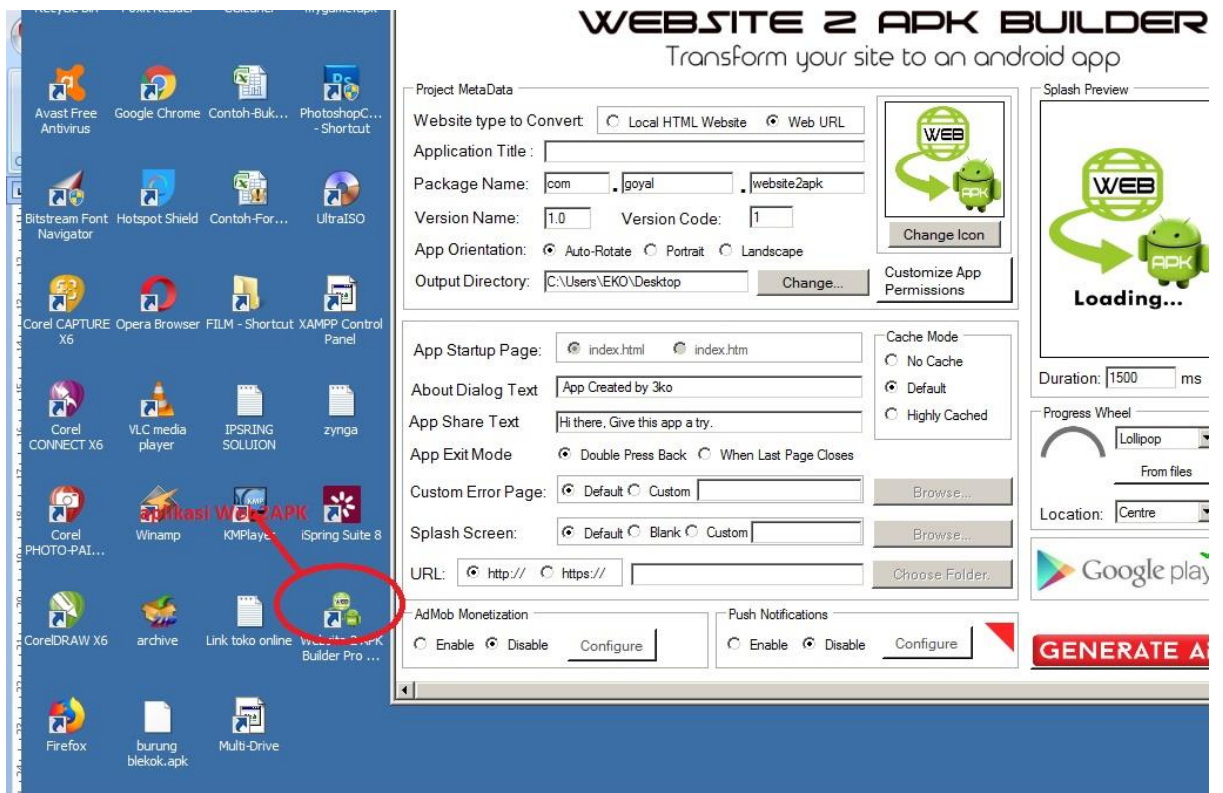




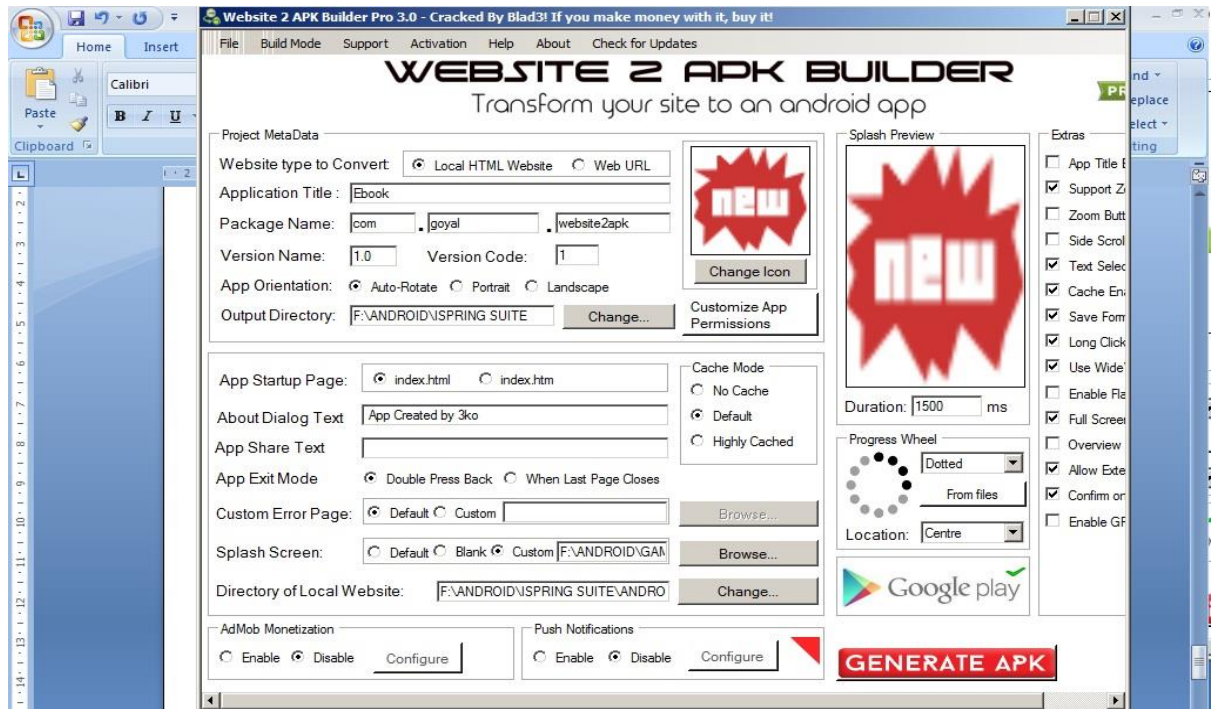
g. Proses pembuatan HTML 5 menjadi APK

Proses pembuatan html 5 menjadi APK membutuhkan aplikasi pihak ke 3, disini penulis menggunakan aplikasi web2apk corverter, APK adalah file instaler yang akan digunakan untuk memasang aplikasi anda pada android.

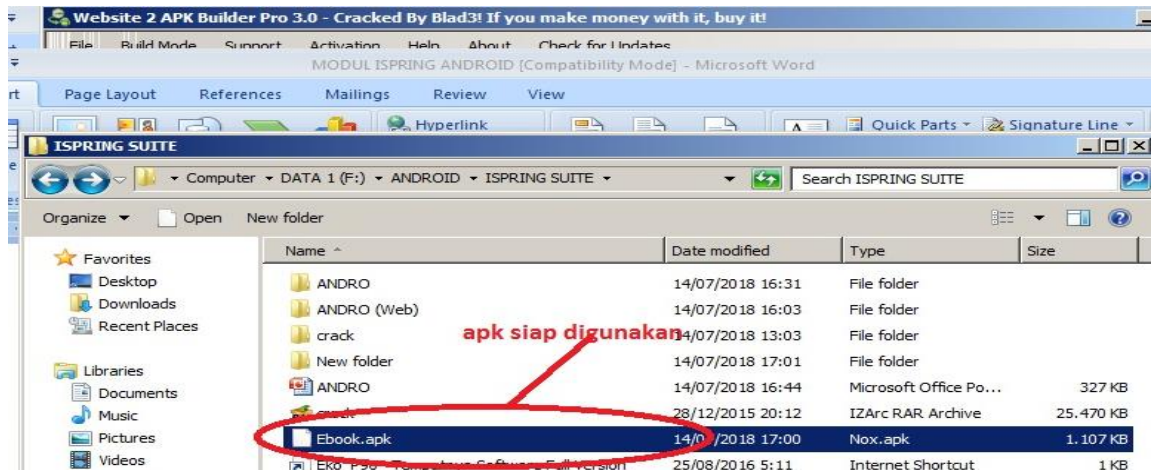
1. Buka aplikasi Web2Apk corverter anda



2. Setting sesuai kebutuhan anda,(lihat gambar)



Setelah semua option telah disetting,lalu pilih klik “GENERATE APK”, dan periksa pada output folder Web2APK sesuai yang anda tetapkan pada saat setting aplikasi Web2APK. (Liat gambar dibawah ini)

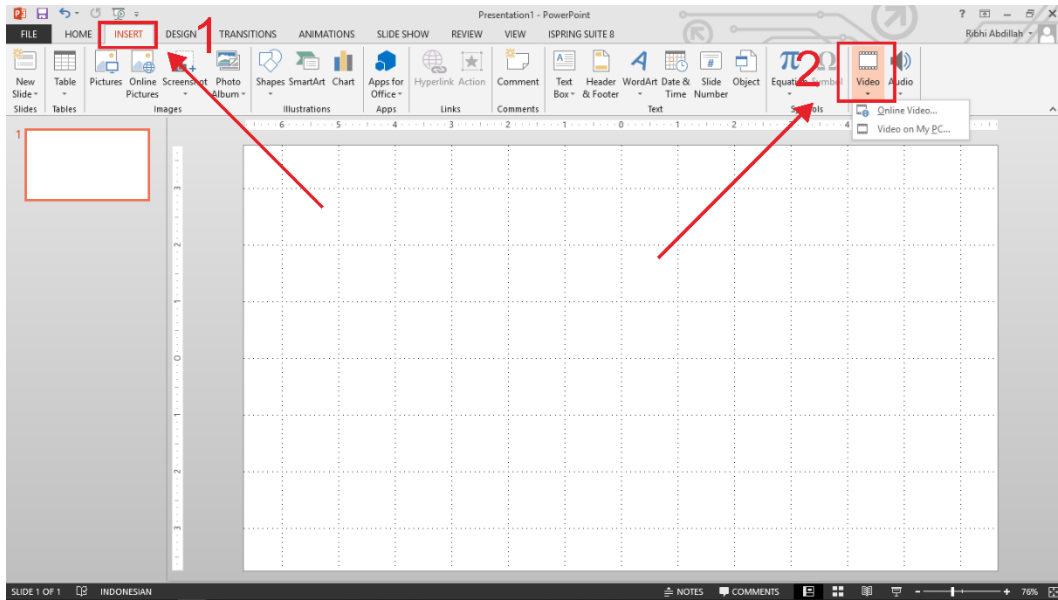


Setelah apk siap gunakan,cobalah transfer file APK tersebut pda android anda.

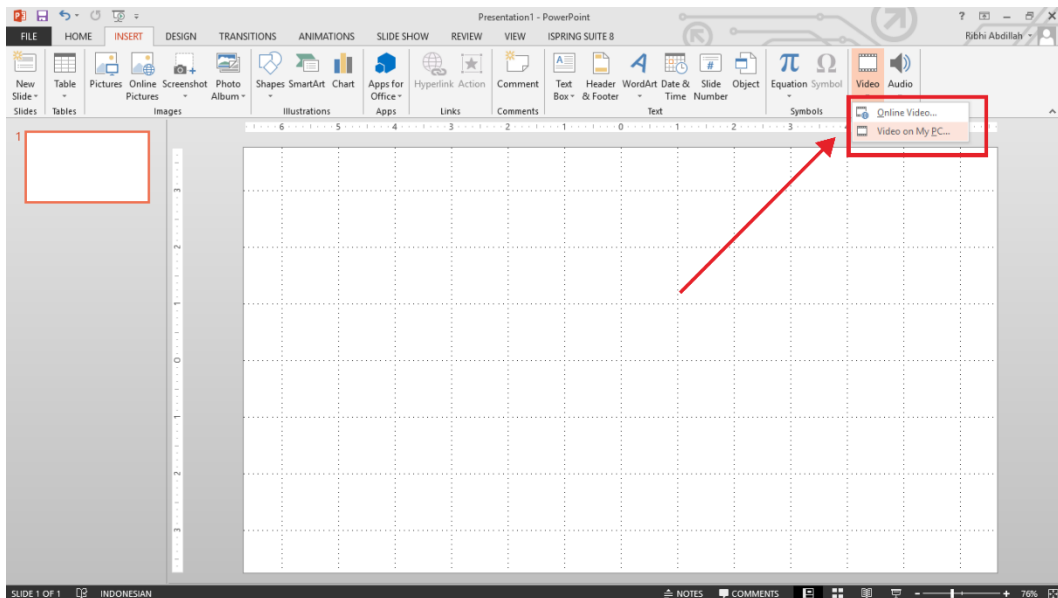
Nb : Cara instalasi APK silakan anda cari di artikel internet, karena pada dasarnya beberapa android memili cara dan setting yang berbeda sesuai jenis dan seri gadget anda

1. Memasukan Video Kedalam Media PPT

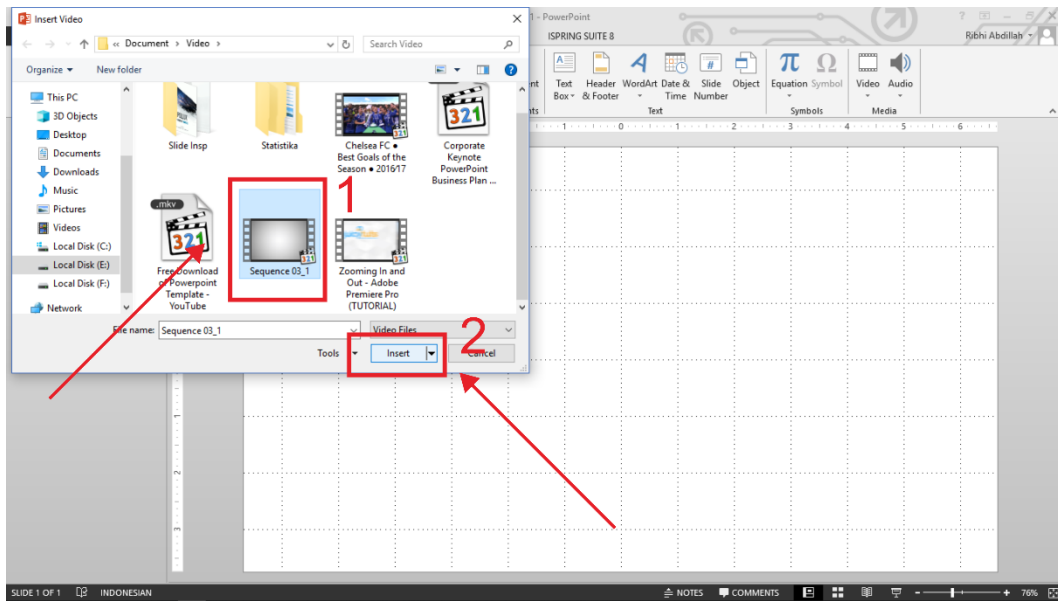
- a. Buka Aplikasi PPT
- b. Pilih insert pada toolbar, kemudian klik video



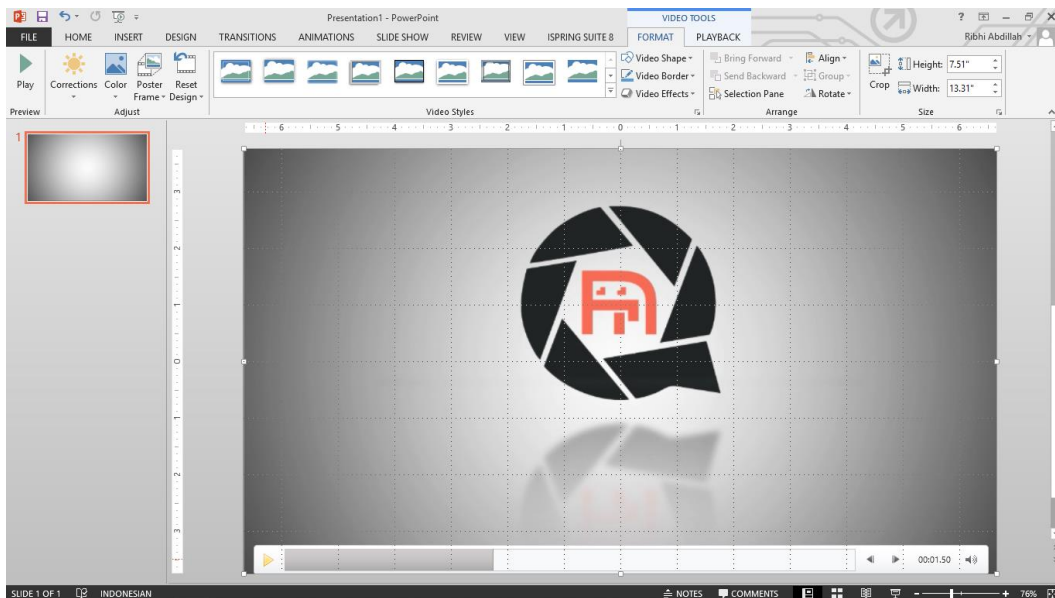
- c. Kemudian akan muncul 2 pilihan, yaitu “online video” yaitu untuk memasukan video dari link yang ada di internet, dan yang kedua yaitu “on my Pc” yaitu untuk memasukan video yang telah tersimpan di komputer. (contoh: pilih on my PC)



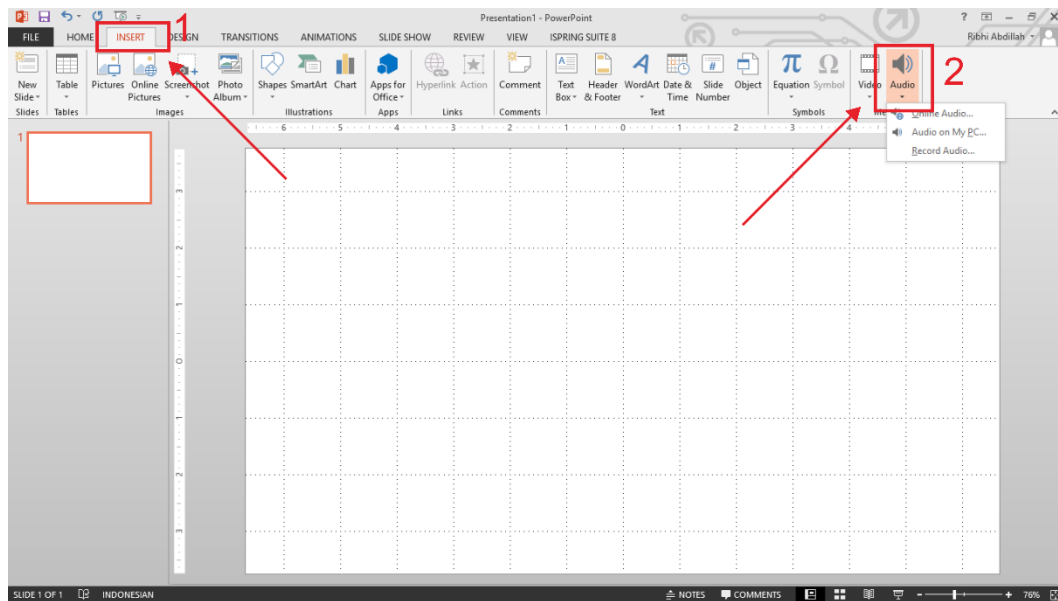
d. Setelah itu, pilih video yang ingin kalian masukan, kemudian klik insert



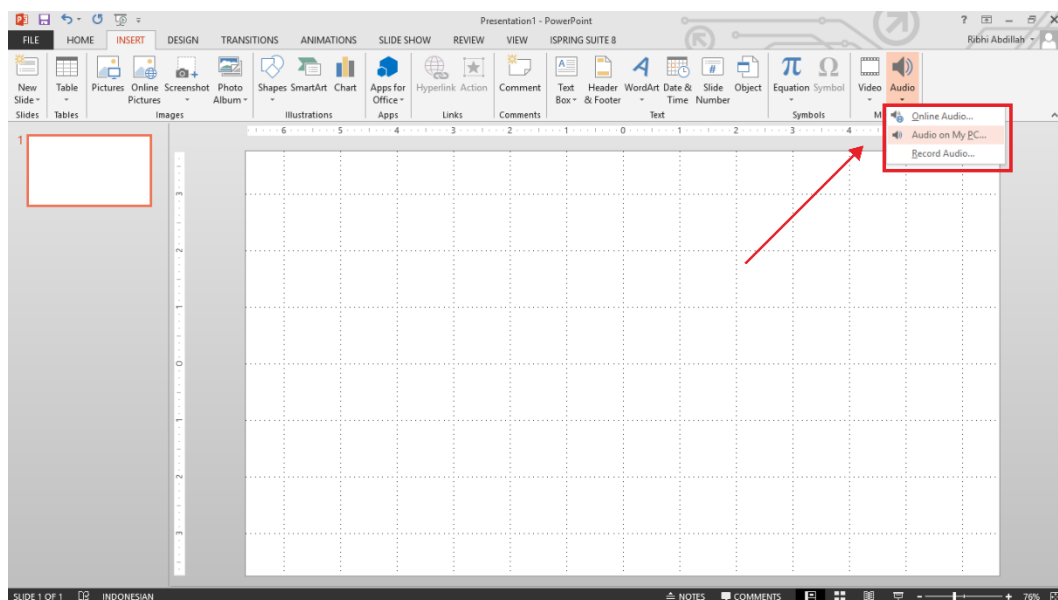
e. Selesai



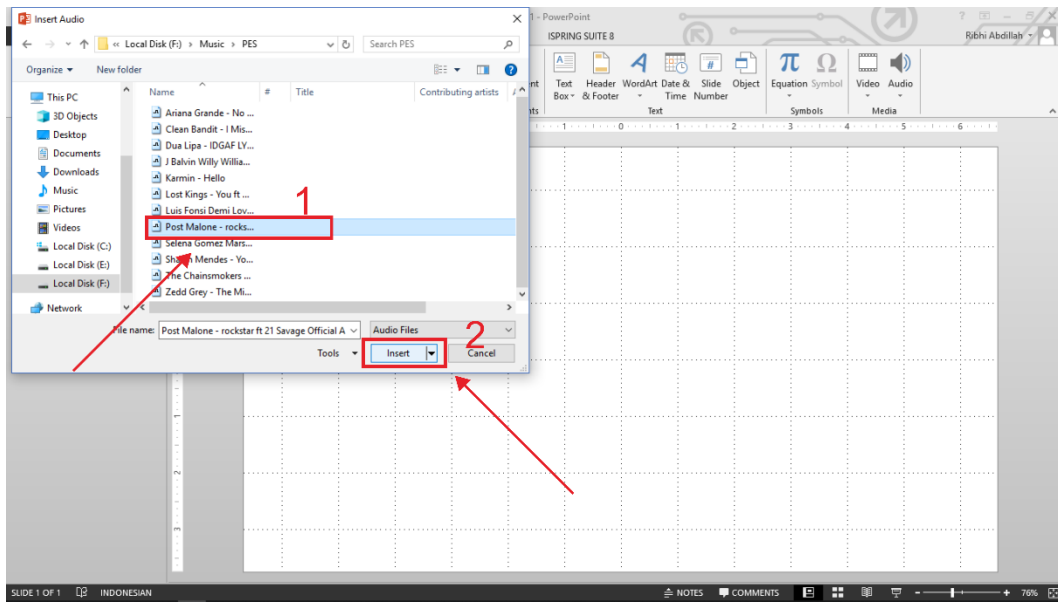
2. Memasukkan Audio kedalam media PPT
 - a. Buka software PPT
 - b. Klik insert pada toolbar kemudian pilih audio



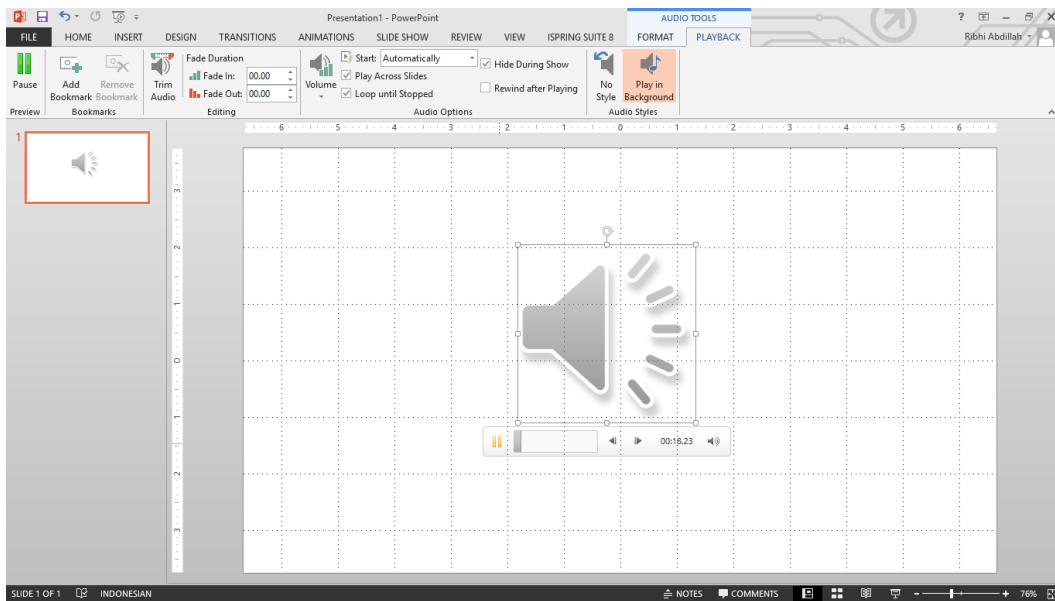
- c. Berbeda dengan video yang hanya memberikan 2 option untuk memasukkan vvideo, untuk audio ini sendiri PPT memberikan 3 option seperti Online audio, on my pc, dan yang terakhir adalah recording audio yang berfungsi jika kita ingin memasukkan audio dengan cara langsung merekam suara yang kita butuhkan. (contoh: on my pc)



- d. Pilih audio yang ingin dimasukkan, dan kemudian klik insert



e. Selesai



DAFTAR PUSTAKA

- Alma, B. 2011. Kewirausahaan untuk Mahasiswa dan Umum. Bandung : Alfabea
- Casson, M. 2012. Entrepreneurship. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Siddiq, M. Djauhar dkk. 2008. Pengembangan Bahan Pembelajaran. DEPDIKNAS
- Gintings, A. 2008. Essensi Praktis Belajar dan Pembelajaran, Bandung: Humaniora.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Majid, Abdul. 2011. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Mulyasa, E. 2016. Revolusi dan Inovasi Pembelajaran sesuai standar proses. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Saroni, M. 2017. Sertifikasi Keahlian Siswa Strategi Mempersiapkan dan Meningkatkan Sumber Daya Manusia Secara Profesional. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Cet-5. Bandung: CV Alfabeta.
- Suryana. 2001. Kewirausahaan : Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses. Jakarta : Salemba empat.
- . 2003. Kewirausahaan : Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses, Edisi revisi. Jakarta : Salemba empat.
- Pikiran Rakyat, Rabu 30 Maret 2016 halaman 6
- REPUBLIKA.CO.ID, JAKARTA. Jokowi: Perubahan Ekonomi Digital Dorong Kemajuan. <http://www.republika.co.id/berita/ekonomi/makro/17/09/20/owkllm354-jokowi-perubahan-ekonomi-digital-dorong-kemajuan>
- Kabar24.com** . Jokowi Sarankan Dibuka Fakultas Ekonomi Digital Jurusan Toko Online <http://kabar24.bisnis.com/read/20171017/15/700069/jokowi-sarankan-dibuka-fakultas-ekonomi-digital-jurusan-toko-online>