



### Model Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Karakter dan Digital Meyongsong Perang Dagang Internasional

Iin Nurbudiyani<sup>1</sup>, Endang Sri Suyati<sup>2</sup>, Verawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Indonesia

Email: iinnurbudiyani1@gmail.com

#### Informasi Artikel

Diterima:  
September 2023

Revisi:  
Oktober 2023

Publikasi:  
November 2023

#### ABSTRAK

Studi ini mengkaji bagaimana cara menemukan model pembelajaran kewirausahaan yang dapat membangun karakter siswa yang berketerampilan berwirausaha, menghasilkan perangkat model pembelajaran kewirausahaan, dan menemukan model pembelajaran kewirausahaan yang dapat dilaksanakan dan berfungsi untuk meningkatkan keterampilan kewirausahaan. Study ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (R&D), yang terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu: investigasi, perancangan, realisasi, dan evaluasi, dengan rangkaian kegiatan: validasi, uji coba dan revisi. Tingkat kesepakatan antar penilai dianalisis dengan statistik *Coefficient Cohen's Kappa* dan *Percentage of Agreement*. Yang menjadi subjek studi adalah siswa dan guru kewirausahaan. Temuan studi menunjukkan bahwa di era digital pembelajaran kewirausahaan yang di kelola dengan baik akan menghasilkan lulusan yang berkarakter dan berketerampilan baik, sedangkan perangkat model pembelajaran yang dihasilkan adalah buku panduan model pembelajaran kewirausahaan lengkap dengan perangkatnya, buku panduan model pembelajaran dan perangkatnya tidak hanya dihasilkan tetapi dapat dilaksanakan dan berfungsi baik untuk meningkatkan keterampilan kewirausahaan siswa. Diseminasi keterampilan berwirausaha siswa selain pemahaman teoritik melalui proses pembelajaran di kelas juga melalui, magang, praktik langsung dengan mengerjakan soal-soal menggunakan lembar kerja atau *jobsheet*. Dalam praktiknya, diseminasi keterampilan berwirausaha masih dihadapkan dengan berbagai tantangan seperti sumber daya manusia yang memiliki karakter dan semangat berkemajuan untuk mengajar sesuai dengan dinamika isu-isu bisnis kontemporer, kurangnya profesionalisme guru, perubahan kurikulum, kurangnya fasilitas dan infrastruktur sekolah, keterbatasan waktu dalam mempraktikkan teori-teori kewirausahaan.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran, Kewirausahaan, Digital, Perang Dagang

This research studied how to find entrepreneurship learning models that can build the character of students who have entrepreneurial skills, produce sets of entrepreneurship learning models, and find entrepreneurship learning models that can be implemented and function to improve entrepreneurship skills. This research used research and development (R&D) method, which consists of four stages of development, namely: investigation, design, realization, and evaluation, with a series of activities: validation, trial and revision. The level of agreement between ratings was analyzed using the Cohen's Kappa Coefficient and Percentage of Agreement statistics. The subjects of the research were entrepreneurship students and teachers. The research findings showed in the era of digital entrepreneurship learning that is well managed will produce graduates with good character and skills, while the learning model tools produced are entrepreneurship learning model manuals complete with their tools, learning model guidebooks and their tools are not only produced but can be implemented and function well to improve students' entrepreneurship skills. Dissemination of entrepreneurship skills apart from theoretical understanding of students through the learning process in class as well as through apprenticeships, hands-on practice by working on questions using worksheets or worksheets. In practice, the dissemination of entrepreneurship skills is still faced with various challenges such as human resources who have the character and passion for progress to teach according to the dynamics of contemporary business issues, lack of teachers' professionalism, curriculum changes, shortage of school facilities and infrastructure, limited time in putting theories into practice.

**Keywords:** Learning Model, Entrepreneurship, Digital, Trade War

doi: 10.33084/jppp.v1i2.6237

Bidang: Penelitian

**Informasi sitasi:** Nurbudiyani, I., Suyati, E. S., & Verawati. (2023). Model Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Karakter dan Digital Meyongsong Perang Dagang Internasional. *Jurnal Perspektif Penelitian Pendidikan*, 1(2), 66-72. <https://doi.org/10.33084/jppp.v1i2.6237>

## PENDAHULUAN

Dinamika ekonomi pasar global, menjadi tantangan sekaligus kesempatan bagi bangsa Indonesia untuk bangkit dari keterpurukan akibat COVID-19 yang berkepanjangan di hampir segala aspek kehidupan bangsa, serta meningkatnya jumlah pemutusan hubungan kerja (PHK). Data Badan Pusat Statistik atau BPS (2002) menyebutkan lulusan SMK yang menganggur berada pada angka tertinggi yaitu 9,42%, disusul tamatan SMA (Sekolah Menengah Atas) 8,57%, serta tamatan SMP justru paling sedikit menganggur yaitu 5,95%. Hal ini menunjukkan bahwa ternyata sebagian lulusan SMK belum memanfaatkan kemampuan *entrepreneur*-nya dan cenderung menunggu untuk dapat bekerja di perusahaan, kesadaran untuk membuka usaha sesuai dengan bidang kejuruan yang telah dipelajari selama di sekolah belum tumbuh dengan baik.

Terbentuknya pola pikir untuk berinisiatif membuka usaha atau berwirausaha untuk mengamalkan ilmu yang diperoleh selama dibangku sekolah belum terbangun, hal ini juga kurangnya dukungan dari orang tua. Buchari (2005), mengungkapkan bahwa faktor psikologis yang membentuk sikap negatif masyarakat sehingga mereka kurang berminat terhadap profesi wirausaha, antara lain: sifat agresif, ekspansif, bersaing, egois, tidak jujur, kikir, sumber penghasilan tidak stabil, kurang terhormat dan sebagainya. Pandangan semacam ini dianut oleh sebagian besar masyarakat Indonesia, sehingga mereka tidak tertarik untuk anaknya menjadi wirausahawan, tetapi menginginkan anaknya untuk menjadi pegawai negeri, apalagi bila anaknya sudah memiliki gelar sarjana sebagai lulusan perguruan tinggi. Faktor lain yang berpengaruh terhadap jiwa kewirausahaan adalah pola pendidikan yang tidak mendorong anak untuk menjadi *entrepreneur*. Hal ini disebabkan karena pada umumnya model pembelajaran kewirausahaan di sekolah cenderung bersifat teoritis, minimnya pembelajaran praktik, *teacher centre* guru lebih mendominasi aktivitas pembelajaran, anak sebagai objek dalam pembelajaran sehingga anak cenderung pasif kurang tumbuh kreatifitas, kepemimpinan, kerjasama dalam kelompok dan inovasinya.

Di sisi lain kita dapat menjadikan globalisasi sebagai peluang untuk meningkatkan kualitas tenaga kerja yang

terampil, gesit, kreatif, produktif dan memiliki kesadaran diri (*self awareness*) yang tinggi untuk maju dan berkembang. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu lembaga pendidikan mempunyai tujuan menyiapkan lulusan peserta didik agar dapat bekerja secara mandiri sesuai dengan bidang dan program keahlian yang dimiliki. Hal ini sesuai dengan misi SMK, yaitu membekali peserta didik agar mampu memiliki karir, ulet dan gigih dalam berkompentensi dan mampu mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya, serta membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan teknologi (Depdiknas, 2004). Penanaman jiwa kewirausahaan ini ditempuh dengan masuknya *entrepreneurship* dalam kurikulum yaitu pada mata pelajaran kewirausahaan. Selain itu juga penanaman sikap, kreatifitas dan inovasi sehingga para siswa dibiasakan untuk berpikir dan berperilaku sebagai seorang pengusaha.

Lambing dalam Buchari (2005), dari penelitiannya yang dilakukan pada tahun 2000 mengemukakan bahwa kebanyakan responden yang menjadi *entrepreneur* berasal dari pengalaman sehingga memiliki jiwa dan watak serta keterampilan *entrepreneurship*. Menurut Lambing, untuk menjadi wirausaha yang berhasil persyaratan utamanya adalah memiliki jiwa, watak dan keterampilan *entrepreneurship*. Jiwa dan watak dipengaruhi oleh keterampilan dan kemampuan atau kompetensi, sedangkan kompetensi itu sendiri ditentukan oleh pengetahuan dan pengalaman usaha. Kewirausahaan merupakan suatu disiplin ilmu yang perlu dipelajari. Kemampuan seseorang dalam berwirausaha dapat dimatangkan melalui proses pendidikan. Pengembangan kewirausahaan sekolah berbasis kreatifitas dan inovasi dapat memberikan bekal bagi semua warga sekolah dalam pengelolaan pendidikan, khususnya dalam mempersiapkan “**sekolah mandiri**” yang menjadi roh dari otonomi sekolah. Hal ini diperkuat oleh Zamroni (2000), bahwa sekolah mandiri adalah salah satu bentuk konkret dari reformasi pendidikan pada dimensi sekolah. Keterampilan kewirausahaan dapat dilihat dari sikap mental, watak, perilaku, minat, motivasi, dan ambisi yang semuanya berperan untuk mengantarkan kesuksesan dalam berwirausaha.

Hakikat persiapan manusia wirausaha adalah dalam segi penempaan keterampilan wirausaha. Dengan kata lain, persiapan manusia wirausaha terletak pada

penempatan semua daya kekuatan pribadi manusia itu untuk menjadikannya dinamis dan kreatif, disamping berusaha untuk hidup maju dan berprestasi. Salah satu ciri manusia wirausaha adalah memiliki ciri-ciri keterampilan wirausaha yang tinggi, yaitu: *Managerial skill, Conceptual skill, Human skill, Decision making skill, and Time managerial skill*. Desain pembelajaran kewirausahaan di sekolah perlu diperbaiki, sehingga mampu meningkatkan keterampilan kewirausahaan siswa sesuai harapan di atas. Sarbiran (2002), menyatakan bahwa kurikulum SMK untuk mata pelajaran *entrepreneurship* (kewirausahaan) telah diberikan, tetapi sayangnya hanya 1,93% dari seluruh jam mata pelajaran selama tiga tahun sangatlah kurang. Oleh sebab itu, desain pembelajaran kewirausahaan di sekolah perlu ditinjau ulang, mulai dari kurikulum, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan guru yang mengajar mata pelajaran kewirausahaan.

## METODE

Dalam studi ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* sebagai "a process used to develop and validate educational products" atau sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Borg & Gall, 2003). Selain itu tujuan utama penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk-produk pendidikan yang secara efektif bisa digunakan di sekolah (Gay, 1981). Metode penelitian dan pengembangan dalam hal ini digunakan sebagai pendekatan untuk mengembangkan suatu model pembelajaran pada mata pelajaran kewirausahaan sehingga akan menghasilkan pendidikan yang efektif dan efisien.

Menurut Borg & Gall (2003), model ini memiliki sepuluh tahap pelaksanaan, namun dalam penelitian ini kami sederhanakan menjadi empat tahap yang terbagi dalam dua kegiatan yaitu, pra-pengembangan terdiri: (1) tahap investigasi (prasurvei dan studi empiris); (2) tahap desain (perencanaan model); (3) tahap realisasi (mengembangkan draf awal), dan pengembangan terdiri: (4) tahap evaluasi (validasi, uji coba, dan revisi). Subjek uji coba pada penelitian adalah: Siswa dan Guru

bidang studi kewirausahaan. Jenis data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif meliputi data tentang penilaian kualitas model dan keefektifan keterlaksanaan model. Data kualitatif terdiri atas data identifikasi kompetensi dan identifikasi pembelajaran kewirausahaan.

Instrumen digunakan sebagai alat pengumpul data dimaksudkan untuk mengukur keterlaksanaan, kevalidan dan keefektifan model yang dikembangkan. Keterlaksanaan model menggunakan instrumen lembar observasi tentang keterlaksanaan model. Kevalidan model menggunakan instrumen lembar validasi dari para pakar dan para praktisi yang dipandang memiliki kemampuan dan keahlian dalam bidang yang diteliti sehingga dapat memberikan sumbangan pemikiran yang memadai. Keefektifan model menggunakan instrumen-instrumen: lembar observasi keaktifan siswa dalam pembelajaran, lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, angket respons siswa terhadap komponen dan kegiatan pembelajaran, angket respon guru terhadap penerapan model.

Setelah data terkumpul dengan menggunakan instrumen penelitian dalam bentuk format validasi, lembar observasi dan angket, maka tahap berikutnya adalah melakukan analisis data secara deskriptif-kualitatif dengan memberikan narasi yang logis sesuai dengan pendekatan dan tujuan penelitian. Selain itu data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif, dan diarahkan untuk menjawab pertanyaan, apakah model pembelajaran kewirausahaan yang dikembangkan sudah valid, efektif dan mudah dilaksanakan atau belum. Data yang diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli dianalisis untuk menjawab pertanyaan, apakah model beserta perangkatnya bersifat valid atau tidak. Sedangkan data hasil uji coba digunakan untuk menjawab pertanyaan, apakah model sudah memenuhi kriteria valid dan efektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Borg & Gall (2003), menyatakan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: Mengembangkan produk dan Menguji keefektifan produk dalam mencapai

tujuan. Tujuan pertama mengarah kepada pengembangan terhadap suatu produk dan tujuan kedua adalah mengarah kepada validasi. Sesuai tujuan di atas prosedur pengembangan dalam penelitian ini terdiri dari empat tahap yang terbagi dalam dua kegiatan, yaitu kegiatan pra-pengembangan dan pengembangan. Pra-pengembangan mencakup tahap investigasi, tahap desain dan tahap realisasi. Sedangkan pada pengembangan mencakup tahap evaluasi dengan kegiatan: validasi praktisi, uji coba, dan revisi. Tahap investigasi ini merupakan tahap penyelidikan dan pengumpulan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran kewirausahaan di sekolah yang berlaku selama ini, dan kompetensi-kompetensi kerja yang dibutuhkan oleh dunia kerja, mencakup proses pembelajaran kewirausahaan mulai dari input, proses sampai out put pembelajaran yang telah dilakukan.

Kegiatan pada tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk merumuskan: (1) Tujuan pembelajaran, yaitu dengan mengidentifikasi keterampilan-keterampilan yang dipelajari, kondisi pencapaian unjuk kerja, dan kriteria pencapaian unjuk kerja; (2) Mengembangkan alat atau instrumen penilaian berdasarkan kompetensi dasar yang telah dirumuskan yang mampu mengukur pencapaian hasil belajar siswa; (3) Strategi pembelajaran yang di gunakan dalam model pembelajaran kewirausahaan. Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kontekstual, yaitu pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada materi tetapi harus dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk mampu mengembangkan potensinya; (4) Penggunaan bahan ajar atau media pembelajaran, jenis bahan ajar yang dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran ini adalah: buku panduan model, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), modul-modul pembelajaran, *jobsheet*/lembar kerja dan alat evaluasi; dan (5) Merancang dan melakukan evaluasi formatif, evaluasi ini terkait dengan kekuatan dan kelemahan program pembelajaran. Evaluasi formatif dalam penelitian ini adalah uji coba perorangan atau uji coba terbatas dan uji coba lapangan, yang hasilnya dipergunakan sebagai masukan untuk memperbaiki draf model pembelajaran.

Tahap realisasi menghasilkan draf awal sebagai hasil dari rancangan, yaitu berupa: (1) Buku panduan model pembelajaran kewirausahaan, (2) Perangkat model

pembelajaran kewirausahaan (RPP, modul/materi, *job sheet* dan alat evaluasi); (3) Instrumen evaluasi. Pada tahap realisasi ini juga dilakukan validasi model konseptual awal dari model pembelajaran kewirausahaan yang telah dirancang, dengan meminta pertimbangan para praktisi pendidikan (*judgment experts*) tentang kelayaan konsep prototip model pembelajaran yang telah disusun. Untuk kegiatan ini dipersiapkan lembar validasi yang diisi oleh para validator, untuk selanjutnya dianalisis sampai menghasilkan model, yang memenuhi kriteria valid, efektif, dan mudah dilaksanakan sehingga siap diujicobakan.

Kegiatan pada pengembangan adalah melakukan evaluasi dengan melakukan uji coba baik uji coba terbatas maupun uji coba lapangan (validasi empirik) terhadap model pembelajaran yang dikembangkan sebagai tindak lanjut dari hasil validasi konseptual oleh para ahli dan praktisi pendidikan yang telah dilakukan, kegiatan ini meliputi: uji coba, tahap uji coba merupakan kegiatan evaluasi dan revisi terhadap model yang dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran kewirausahaan yang dikembangkan memenuhi kriteria: mudah untuk dilaksanakan, efektif, dan valid. Berdasarkan temuan-temuan dari pelaksanaan uji coba tersebut untuk selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan temuan-temuan yang ada.

Hasil revisi selanjutnya dilakukan validasi dalam suatu forum *focus group discussion* (FGD) yang dihadiri oleh kepala sekolah, wakasek kurikulum, guru kewirausahaan dan para ahli dan praktisi pendidikan. Dalam diskusi tersebut diperoleh elemen-elemen kompetensi yang dibutuhkan oleh sekolah yang disesuaikan dengan tuntutan dunia kerja yang sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah disusun oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), yang akan menjadi dasar model pembelajaran yang akan di kembangkan. Dalam diskusi tersebut diperoleh elemen-elemen kompetensi yang dibutuhkan oleh sekolah/lulusan yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja yang sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah disusun oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), yang akan menjadi dasar model pembelajaran yang akan di kembangkan.

Berdasarkan data dari analisis angket kebutuhan model pembelajaran kewirausahaan yang diisi oleh pihak sekolah (kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru kewirausahaan dan siswa), ternyata sekolah menghendaki adanya buku panduan yang bisa digunakan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran praktik lengkap dengan perangkatnya yaitu: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Materi pembelajaran/modul pembelajaran, dan *Jobsheet*, serta alat evaluasi hasil belajar. Sedangkan siswa menghendaki adanya modul pembelajaran agar siswa dapat belajar secara lebih mandiri dengan waktu yang cukup dan lebih banyak untuk bisa belajar di rumah, dan apabila ada yang merasa tidak mengerti bisa didiskusikan bersama teman.

## KESIMPULAN

Studi ini menghasilkan beberapa simpulan berdasarkan hasil pengembangan, kajian produk akhir, dan merujuk pada permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran kewirausahaan awalnya menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), namun sejak diberlakukannya Kurikulum 2013 (Kurtilas), maka KTSP tidak lagi digunakan dan pembelajaran kewirausahaan cenderung teoritis dan evaluasi hanya pada aspek kognitif, kurang memperhatikan aspek psikomotorik hal ini dilakukan karena terkendala oleh terbatasnya jumlah jam pembelajaran kewirausahaan yang hanya 2 jam perminggu.
2. Perangkat-perangkat model pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan sederhana sehingga dapat dengan mudah untuk dipahami, baik oleh guru maupun siswa. Perangkat yang dikembangkan adalah berupa buku panduan model pembelajaran dan perangkat pembelajaran. Buku panduan model pembelajaran berisi: (a) Rasionalitas dan teori pendukung pengembangan model, (b) Prinsip pembelajaran model, (c) Prosedur Pelaksanaan model, (d) Pedoman penilaian hasil belajar siswa, dan (e) Tahapan pengolahan hasil belajar siswa. Sedangkan perangkat pembelajaran terdiri dari: (a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (b) Modul pembelajaran atau materi ajar, (c) Lembar kerja/*Job sheet*, dan (d) Perangkat evaluasi.
3. Berdasarkan hasil analisis kevalidan menunjukkan bahwa semua validator menyatakan bahwa model pembelajaran beserta perangkatnya dapat digunakan dalam pembelajaran praktik kewirausahaan siswa, karena dibangun atas landasan berfikir yang rasional dengan teori pendukung yang kuat dan relevan.
4. Berdasarkan dari hasil analisis angket keefektifan terhadap penerapan model pembelajaran, menunjukkan bahwa respon siswa maupun respon guru positif dan secara objektif baik siswa maupun guru mengatakan bahwa model pembelajaran ini efektif untuk menumbuhkan keterampilan kewirausahaan.
5. Tingkat respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran pada kategori Baik. Respon positif menunjukkan persepsi terhadap ketercapaian keterampilan siswa dalam penerapan model dapat diaplikasikan melalui latihan mengerjakan *Jobsheet*, pembentukan kompetensi afektifpun terlihat pada sikap siswa yang lebih aktif dan kreatif.
6. Tingkat respon guru terhadap penerapan model pembelajaran masuk pada kategori Baik. Hal ini menunjukkan bahwa model mampu membentuk perubahan pada siswa, siswa menyukai dan lebih bersemangat, demikian halnya dengan guru menilai bahwa model ini lebih efektif untuk menumbuhkan semangat dan keterampilan kewirausahaan siswa.
7. Berdasarkan hasil analisis keterlaksanaan model pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran dalam pembelajaran kewirausahaan dapat dilaksanakan dengan praktis dan dapat berfungsi dengan baik untuk meningkatkan keterampilan kewirausahaan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, W. (2009). Pengembangan model pembelajaran internalisasi nilai-nilai kewirausahaan pada Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Malang. *Jurnal Ekonomi Bisnis*, 14(2), 139-143.
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Perkembangan beberapa indikator utama sosial-ekonomi Indonesia pada bulan Maret 2022*. Jakarta, Badan Pusat Statistik.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research, An introduction* (5th ed.). New York, Longman.
- Buchori Alma, Kewirausahaan. Bandung: Alfabeta, 2005.
- Dantes. (2009 November 19). *Kurikulum tingkat satuan pendidikan dan inovasi pembelajaran dalam kaitannya dengan pembaharuan*. Prof. Nyoman Dantes.  
<http://profdantes.wordnrees.com/2009/09/29>
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI Nomor 20, tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. (2005). *Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional.
- Dharma, S. (2009). Kewirausahaan sekolah berbasis kreativitas dan inovasi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 15(1), 2009, 102-121.
- Djojonegoro, W. (1998). *Pengembangan sumber daya manusia melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. Jakarta, PT Jayakarta Agung Offset.
- Finch, & Crunkilton. (1979). *Curriculum development in vocational and technical education*. Boston, Allyn and Bacon.
- Gay, L. R. (1981). *Educational research : Competencies for analysis & aplication* (2nd ed.). Columbus, Charles E. Merrill Publishing Company.
- Hogarth-Scott, S., Watson, K., & Wilson, N. (1998). Small business start-ups: Success factors and support implication. *International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research*, 4(3), 217-238.  
<http://dx.doi.org/10.1108/13552559810235510>
- Juhairiah, S., & Yuwono, D. T. (2022). Pentingnya Menumbuhkan Minat Berwirausaha Di Kalangan Mahasiswa Menggunakan Teknologi Digital di Era Industri 4.0. *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(1), 38-43.  
<https://doi.org/10.33084/neraca.v8i1.4361>
- Lambing, Paggy, A., & Kuehl, C. R. (2000). *Entrepreneurship*. New Jersey, Prentice Hall Inc.
- Meredith, G., Nelson, R. E., & Nick, P. A. (1996). *Kewirausahaan: Teori dan praktek*. Jakarta, Pustaka Binaman Presindo.
- Miarso, Y. (2005). *Definisi teknologi pendidikan*. Jakarta, Grafindo Persada.
- Nasution, A. H., Arifin, B. N., & Suef, M. (2007). *Entrepreneurship, membangun spirit teknopreneurship*. Yogyakarta, Andi Offset.
- Nitko, A. J., & Brookhart, S. M. (2007). *Educational assessment of students*. New Jersey, Pearson Merrill Prentice Hall.
- Pribadi, E. Y. *Perilaku kewirausahaan siswa pada SLTP/MTS di Kota Banjarbaru* [Tesis tidak dipublikasi]. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sarbiran. (2002, Juli 6). *Optimalisasi dan implementasi peran pendidikan kejuruan dalam era desentralisasi pendidikan* [Pidato]. Dies Natalis XXXVIII, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Santoso, S. (2002). *SPSS versi 10 for windows*. Jakarta, Elekmedia Komputindo.
- Scarborough, Norman M., & Zimmerer, T. W. (2006). *Effective small business management: An entrepreneurship approach* (7th ed.). New Jersey, Prentice Hall.
- Siswoyo, B. B. (2009). Pengembangan jiwa kewirausahaan di kalangan dosen dan mahasiswa. *Jurnal Ekonomi Bisnis*, 14(1), 114-123.

- Suherman, E. *Desain pembelajaran kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sujana, S., & Djuju, H. (2000). *Strategi pembelajaran*. Bandung, Falah Production.
- Suparman, M. A. (2001). *Desain instruksional*. Jakarta, Proyek Pengembangan Universitas Terbuka.
- Thorndike., Edwar, L., & Elizabeth, H. (1965). *Measurement and evaluation in psychology and education*. New York, John Wiley.
- Toeti, S., & Udin, S. W. (1996). *Teori belajar dan model-model pembelajaran*. Jakarta, Depdiknas.
- Walgito, B. (2002). *Psikologi sosial, suatu pengantar*. Yogyakarta, Andi Ofzet.
- Zamroni, *Paradigma pendidikan masa depan*. Yogyakarta: Bigraf Publishing, 2000.
- Zimmerer, T. W., Scarborough, N. M., & Wilson, D. (2008). *Essentials of entrepreneurship and small business management (4th ed.)*. New Jersey, Pearson Education, Inc.