



## **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (MPI) UNTUK MENGEMBANGKAN MINAT BERWIRAUSAHA PADA WARGA SOS DESA TARUNA SEMARANG**

**Ika Umaya Sinta<sup>✉</sup>, Haryono, Hari Wibawanto**

Prodi Kurikulum dan Teknologi Pembelajaran, Program Pascasarjana,  
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### **Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*

Diterima Oktober 2013  
Disetujui Oktober 2013  
Dipublikasikan November  
2013

*Keywords:*

*Inquiry Learning Model;  
Interactive Learning Media;  
Entrepreneurship Interest*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran inkuiri berbantuan media pembelajaran interaktif (MPI) untuk mengembangkan minat berwirausaha pada warga Sos Desa Taruna Semarang yang valid dan efektif. Teknik pengambilan data menggunakan lembar validasi, lembar observasi minat, skala minat, lembar penilaian produk, pretes dan postes. Hasil penelitian menunjukkan skor validitas silabus 96,59%, RPP 94,32%, materi 96,09%, tes 95,83%, pedoman observasi 96,87%, skala minat 95,83%, Media Pembelajaran Interaktif (MPI) 93,75% dan lembar penilaian produk roti 97,22%, sehingga perangkat pembelajaran dinyatakan valid oleh ahli. Pembelajaran terbukti mengembangkan minat berwirausaha ditunjukkan oleh: (1) Hasil tes nilai Sig. (2-tailed)= 0,000, Artinya ada perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan, sebab Nilai sig <0,05 (2) Hasil Skala minat Sig. (2-tailed)= 0,000, Artinya ada perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan, sebab sig <0,05. Nilai Sig. < 0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan rata-rata pengembangan minat setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media pembelajaran interaktif (MPI) untuk warga Sos Desa Taruna Semarang.

### **Abstrak**

*This study aims to develop a model of inquiry learning assisted by Interactive Multimedia to develop interest in entrepreneurship in Sos' residents, Taruna Village, Semarang, validly and effectively. Data capture techniques used validation, interest scale, observation sheets, assessment sheet products, pretest and posttest. The results showed that the validity of the syllabus score 96.59 %, lesson plan (RPP) 94.32 %, material 96.09 %, test 95.83 %, observation 96.87 %, interest scale 95.83 %, Learning Media Interactive (MPI) 93,75 % and scoring sheets bakery products 97.22 %, is declared valid by the expert. The learning model was proved to develop interest in entrepreneurship learning, shown by: (1) The results of the test Sig. (2-tailed) = 0.000, means that there is a difference between before and after treatment, since Sig. value < 0.05 (2) Sig. interest result scale. (2-tailed) = 0.000, means that there is a difference between before and after treatment, for the Sig. < 0.05. Sig. < 0.05, then H<sub>0</sub> is rejected. This means that there are differences in the average interest after learning development using inquiry learning model-assisted interactive learning media (MPI) for Sos' residents, Taruna village, Semarang.*

## Pendahuluan

Tugas pendidikan pada dasarnya adalah membantu anak untuk mencapai kedewasaan. Sudah menjadi kewajiban orang tua untuk mendidik anak-anaknya, namun karena berbagai keterbatasan dan tuntutan perkembangan zaman, kadang-kadang orang tua tidak mampu memberikan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak untuk bekal hidup di masyarakat. Kondisi orang tua anak terlantar yang serba kekurangan mengakibatkan anaknya mencari nafkah di jalanan, bahkan putus sekolah karena orang tua mereka tidak sanggup lagi membiayai sekolah anak-anaknya. Berbagai masalah tersebut mengakibatkan jumlah anak terlantar meningkat. Menurut data dari Dinas Kesejahteraan Sosial Propinsi Jawa Tengah tahun 2006, jumlah anak terlantar di kota Semarang yaitu mencapai 2132 anak. Melihat fenomena itu pemerintah dan LSM menyelenggarakan tempat-tempat penampungan bagi anak-anak terlantar, misalnya panti asuhan ataupun lembaga sosial.

Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas manusia dapat ditempuh melalui pelatihan kewirausahaan, yang bisa dilakukan oleh lembaga-lembaga sosial. Pada hakekatnya kewirausahaan adalah sifat, ciri dan watak seseorang yang memiliki kemauan dalam mewujudkan gagasan inovatif ke dalam dunia nyata secara kreatif. Suryana (2008:2) berpendapat bahwa kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat, dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses.

Slameto (2003:180), minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Peningkatan minat berwirausaha merupakan salah satu cara untuk memecahkan masalah kemiskinan, yaitu dengan model pembelajaran inkuiri berbantuan media pembelajaran interaktif dapat mengembangkan minat berwirausahaan. Model pembelajaran inkuiri ini memiliki proses pembelajaran yang dicapai melalui suatu sistem pemikiran yang sistematis.

Sanjaya (2006:196) menyatakan bahwa model inkuiri adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang dipertanyakan. Model pembelajaran inkuiri mempunyai kelebihan yaitu: membangun kecakapan intelektual atau kecakapan berpikir warga belajar. Proses berpikir reflektif mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis dan kritis atau mengembangkan kemampuan inte-

lektual sebagai bagian dari proses mental. Warga belajar tidak hanya dituntut agar menguasai materi pelajaran, tetapi juga bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya, membantu warga belajar mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan keterampilan dan proses kognitif warga belajar.

Menurut Arsyad (2002: 12), media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan warga belajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri warga belajar.

Di dalam proses ini, warga belajar diharapkan dapat memahami dan terampil terhadap suatu permasalahan, sehingga peran tutor dalam proses inkuiri ini tidak hanya memberikan teori saja, tetapi membantu dan membimbing warga belajarnya agar bisa menemukan jawaban atas permasalahan yang diberikan dan dengan bantuan multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan warga belajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri warga belajar.

Masrun dalam Yuwono dkk (2008:15) menyatakan bahwa banyak lulusan perguruan tinggi belum mampu berwirausaha. Di Kota Semarang sendiri, jumlah pengangguran terbilang tinggi yaitu mencapai 230 ribu orang, atau sekitar 14,43 persen dari jumlah penduduk (Anonim, 2011). Berdasarkan *field study* yang dilakukan diperoleh data bahwa sebagian besar warga Sos Desa Taruna Semarang yang sudah lulus sekolah belum banyak yang mendapat pekerjaan. Data dari Sos Desa Taruna Semarang ada 17 warga yang belum mendapat pekerjaan, 17 warga Sos Desa Taruna ini akhirnya hanya tinggal di asrama tersebut. Ini akibat kurangnya keterampilan dan tidak adanya minat untuk berwirausaha.

Melihat kondisi di atas, maka pendidikan kewirausaha diharapkan dapat memberi bekal bagi warga Sos Desa Taruna Semarang yang akan melanjutkan sekolah ke jenjang yang lebih tinggi dan yang tidak melanjutkan sekolah. Berdasarkan pemikiran di atas maka perlu suatu pengembangan model pembelajaran inkuiriberbantuan media interaktif dapat mengembangkan

minat berwirausahapada warga Sos Desa Taruna Semarang.

### Metode

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian *Research And Development* (penelitian dan pengembangan). *Research And Development* (penelitian dan pengembangan) dilaksanakan melalui beberapa langkah. Konsep *research and development* yang dipakai dalam penelitian ini adalah Model pengembangan Thiagarajan yang dikenal dengan *Four D-Model* atau Model 4-D. Peneliti memilih model Thiagarajan Semmel dan Semmel yang disebut *four Delphi-Models*, yang telah dimodifikasi. Modifikasi yang dimaksud adalah penyederhanaan model dari empat tahap menjadi tiga tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*), tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan karena sebagai pembatas dalam penelitian ini.

Dalam pengujian ini peneliti menggunakan *pre-test* sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*post-test*) sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

$$O_1 \times O_2$$

$O_1$  = nilai *pre-test* (sebelum diberi *treatment*)

$O_2$  = nilai *post-test* (setelah diberi *treatment*)

Pengaruh *treatment* terhadap minat berwirausaha = ( $O_2 - O_1$ )

Adapun teknik pengambilan sampel penelitian ditetapkan dengan teknik proporsional *random sampling* yaitu 30 warga sos, mengambil sampel dari populasi secara acak dengan memperhatikan pertimbangan secara *proporsional* berdasarkan data umur warga belajar dan pendidikanyaitu warga Sos Desa Taruna Semarang pendidikan SMP dan SMA yaitu sebanyak 30 warga Sos.

Instrumen Pengumpulan Data

1. Tes
2. Skala Likert
3. Dokumentasi
4. Observasi

### Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian pengembangan ini ada tahap pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*) dan tahap pengembangan (*Develop*). Berikut ini adalah deskripsi hasil penelitian pengembangan

tersebut.

### Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada bagian ini akan dipaparkan tahapan-tahapan pada pengembangan model pembelajara inkuiri berbantuan media pembelajaran interaktif untuk mengemangkan minat berwirausaha dengan menggunakan modifikasi model Thiagarajan dimulai dari tahap pendefinisian sampai pada tahap ujicoba.

#### 1) Analisis Awal-Akhir

Analisis awal akhir bertujuan untuk mengidentifikasi masalah-maslah dalam minat berwirausaha yang dapat diselesaikan dengan menggunakan pengembangan model pembelajaran inkuiri berbantuan media pembelajaran interaktif. Masalah mendasar yang dijumpai adalah masalah minat berwirausaha warga belajar yang masih rendah. Warga belajar lebih banyak diberikan soal-soal rutin dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan warga belajar mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada masalah prakteknya. Pada hal banyak permasalahan sehari-hari yang dapat dikaitkan dengan berwirausaha. Masalah lain yang juga dijumpai dalam pembelajaran kewirausahaan adalah didominasi oleh tutor. Peneliti memandang perlu untuk melakukan perbaikan pembelajaran pengembangan model pembelajara inkuiri berbantuan media pembelajaran interaktif untuk mengemangkan minat berwirausaha. Dalam penerapannya di kelompok memerlukan perangkat yang sesuai, seperti materi belajar, lembar kerja warga belajar, dan media pembelajaran interaktif berupa DVD interaktif. Materi dan lembar kerja yang dipakai selama ini merupakan buatan orang lain sehingga belum sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan model pembelajara inkuiri berbantuan media pembelajaran interaktif untuk mengembangkan minat berwirausaha.

#### 2) Analisis karakteristik Warga belajar

Perangkat yang akan dikembangkan digunakan untuk warga belajar Sos Desa Taruna Semarang, dalam penelitian ini adalah warga belajar kelompok VII SMP sampai XII SMA yaitu sebanyak 30 warga Sos.

Adapun teknik pengambilan sampel penelitian ditetapkan dengan teknik proporsional *random sampling* yaitu 30 warga sos, mengambil sampel dari populasi secara acak dengan memperhatikan pertimbangan secara *proporsional* berdasarkan data umur siswa dan pendidikan.

### 3) Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan mencermati peta konsep pada pokok bahasan hakikat dan konsep berwirausaha roti, mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang akan diajarkan. Analisis materi menjadi pedoman dalam menyusun indikator pencapaian kompetensi, menentukan batasan materi pembelajaran, dan merancang permasalahan yang digunakan untuk mengajarkan pemecahan masalah minat berwirausaha warga belajar Sos Desa Taruna Semarang.

### 4) Analisis Tugas

Analisa tugas dilakukan dengan membuat desain pembelajaran yang mengaktifkan warga belajar dalam proses pembelajaran. Didalamnya memuat tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh warga belajar.

### 5) Analisis Spesifikasi Tujuan pembelajaran

Analisis ini dilakukan untuk merumuskan hasil analisis tugas dan analisis materi di atas untuk menjadi indikator pencapaian hasil belajar yaitu mengembangkan minat berwirausaha warga belajar. Indikator pencapaian hasil belajar tersebut dapat dirumuskan dengan indikator pembelajaran yang menjadi tujuan.

### Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan dari tahap perancangan adalah merancang perangkat pembelajaran, sehingga diperoleh *prototype* (contoh perangkat pembelajaran) yang selanjutnya disebut perangkat pembelajaran draft I. Tahap perancangan terdiri dari empat langkah pokok, yaitu penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan perancangan awal (desain awal).

#### 1) Hasil Penyusunan Tes

Penyusunan tes hasil belajar meliputi kisi-kisi, butir soal, kunci jawaban, dan norma penilaian, disebut dengan Draft I tes hasil belajar. Selanjutnya Draft I tes hasil belajar akan divalidasi oleh ahli dan direvisi berdasarkan saran validator sehingga diperoleh Draft I tes hasil belajar I. Akhirnya Draft II tes hasil belajar diujicobakan untuk dapat dihitung validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya bedanya. Berdasarkan hasil uji coba dibuat Draft Akhir tes hasil belajar.

#### 2) Pemilihan Media

Pemilihan media disesuaikan dengan analisis materi dan analisis tugas, karena tujuan penggunaan media adalah untuk mempermudah warga belajar dalam memahami materi dan mengembangkan minat berwirausaha. Dalam hal

ini media yang digunakan media pembelajaran interaktif sebagai media untuk membuat warga belajar terampil dalam menerapkan konsep yang telah dipelajari.

### 3) Pemilihan Format

Pemilihan format pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini disesuaikan dengan isi pembelajaran mengacu pada hasil analisis materi, analisis tugas, dan indikator pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan pada tahap pendefinisian.

### 4) Desain Awal Perangkat dan Instrumen

#### (1) Rancangan Perangkat Pembelajaran

Rancangan awal perangkat pembelajaran (Draft I) merupakan Draft awal perangkat pembelajaran yang menggambarkan aktivitas tutor dan warga belajar dalam pembelajaran kewirausahaan dengan pengembangan model pembelajaran inkuiri berbantuan media pembelajaran interaktif. Draft I yang meliputi silabus, RPP, materi pembelajaran, tes, media pembelajaran interaktif, lembar observasi, skala minat dan lembar penilaian produk dikonsultasikan kepada pembimbing sebelum dilakukan validasi ahli.

#### (2) Rancangan Instrumen

Instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi minat berwirausaha, skala minat berwirausaha, lembar penilaian produk dan lembar validasi. Penyusunan instrument dimulai dengan penyusunan rancangan awal instrument. Rancangan tersebut dikonsultasikan dengan pembimbing, kemudian dilakukan revisi berdasarkan masukan dari pembimbing. Setelah instrument dinyatakan baik, maka disusun Draft akhir instrument.

### Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan draft perangkat pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan para ahli/validator, dosen pembimbing dan data yang diperoleh dari hasil uji coba. Kegiatan pada tahap ini adalah penilaian para ahli dan uji coba perangkat pembelajaran.

### Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk melihat validitas isi dari Draft I. Adapun validator yang melakukan validasi terdiri dari 5 orang yang berkompeten dalam minat berwirausaha. Berdasarkan saran-saran validator dilakukan revisi terhadap Draft I perangkat pembelajaran sehingga diperoleh Draft II. Selanjutnya Draft II diujicobakan pada 10 warga belajar Sos Desa Taruna.

Setelah dilakukan validasi oleh validator, selanjutnya dilakukan uji coba terhadap Draft II. Uji coba ini untuk menganalisa butir soal melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda.

Pelaksanaan kelompok uji coba (kelompok kecil) dilakukan pada 12, 18, 19, 25, 26 Mei 2013 yang terdiri dari 5 kali pertemuan pembelajaran dan 2 kali pertemuan untuk tes warga belajar. Setelah dilakukan analisis normalitas dan homogenitas pada tes tersebut berdistribusi normal dan homogen. Sedangkan untuk kelompok uji produk (kelompok eksperimen) sebanyak 30 warga belajar dilakukan pada tanggal 1, 2, 8, 9 dan 15 Juni 2013 yang terdiri dari 5 kali pertemuan pembelajaran dan 2 kali pertemuan untuk tes warga belajar.

Setelah perangkat divalidasi dan dilakukan revisi sesuai masukan validator, selanjutnya perangkat diuji cobakan pada kelompok uji coba. Selama uji coba perangkat diperoleh data observasi minat selama proses pembelajaran berlangsung, penilaian produk roti, tes dan dilanjutkan pengisian skala minat untuk mengembangkan minat berwirausaha.

#### **Ketuntasan penilaian produk roti**

Telah dinyatakan dalam uji ketuntasan penilaian produk roti bahwa nilai rata-rata ketuntasannya di kelas uji produk lebih dari 70. Hal ini menunjukkan secara nyata keberhasilan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media pembelajaran interaktif. **Ketuntasan tes**

Proporsi ketuntasan tes warga belajar rata-rata lebih dari 80. Penggunaan model pembelajaran inkuiri berbantuan media pembelajaran interaktif mampu menuntaskan hasil tes warga belajar. Jelaslah bahwa model pembelajaran inkuiri berbantuan media pembelajaran interaktif mampu menuntaskan hasil tes menjadikan lebih baik.

#### **Hasil Tes Uji Banding Pretes Dibandingkan Postes Warga Belajar Kelompok Uji Produk.**

Hasil uji banding pretes dibandingkan postes warga belajar kelompok uji produk  $\text{sig} = 0,00 = 0\% < 5\%$  maka  $H_0$  ditolak artinya varian kedua tes berbeda dan meningkat dari 44,00 menjadi 82,00, ini dikarenakan dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media pembelajaran interaktif dapat mengembangkan minat berwirausaha. Hal ini sesuai dengan *Supartono dkk* (2009) hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa pembelajaran hidrokarbon dengan menggunakan kolaborasi konstruktif dan inkuiri berorientasi Chemo-Entrepreneurship CEP me-

tingkatkan hasil belajar dan minat berwirausaha siswa (<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/IPK/article/view/1284> Vol 3, No 2 (2009))

#### **4) Hasil Uji Banding Pretes Skala Minat Dibandingkan Postes Skala Minat Warga Belajar Kelompok Uji Produk.**

Hasil uji banding pretes skala minat dibandingkan postes skala minat warga belajar kelompok uji produk adalah  $\text{Sig} = 0,00$ , karena nilai  $\text{sig} = 0,00 = 0\% < 5\%$  maka  $H_0$  ditolak artinya varian kedua tes skala minat berbeda. Sehingga  $H_0$  ditolak, artinya rata-rata kedua kelompok berbeda dan meningkat 6,167.

#### **Pengaruh Tes Terhadap Skala Minat**

Hasil uji regresi mengenai pengaruh antara variabel tes terhadap skala minat belajar untuk kelas produk sebesar 87,4%, dan 12,6% dipengaruhi oleh faktor lain. Hal ini menunjukkan bahwa tes mempunyai pengaruh positif terhadap skala minat, jadi tes mempengaruhi minat warga belajar.

#### **Uji Pengaruh Observasi Minat Dan Tes Bersama-Sama Terhadap Skala Minat**

Hasil uji regresi sebesar 0,874 artinya variabel tes dan observasi minat secara bersama memberi kontribusi terhadap skala minat sebesar 87,4% sisanya 12,6% dipengaruhi faktor lain. Hal ini menunjukkan bahwa tes dan observasi minat secara bersama mempunyai pengaruh positif terhadap skala minat warga belajar. Observasi minat dan tes akan menjadi baik jika rajin belajar. Hal ini sesuai dengan Muladi Wibowo (2011) yang menyatakan bahwa belajar adalah faktor yang paling dominan variabel yang mempengaruhi minat siswa dalam berwirausaha setelah lulus sekolah. ([www.kopertis6.or.id/journal/index.php/eks/article/download/83/71](http://www.kopertis6.or.id/journal/index.php/eks/article/download/83/71))

#### **Simpulan**

Berdasarkan proses pengembangan yang telah diuraikan terdahulu maka diperoleh kesimpulan pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media pembelajaran interaktif dapat mengembangkan minat berwirausaha yang ditunjukkan dengan rata-rata minat berwirausaha warga belajar kelompok yang menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media pembelajaran interaktif kelompok uji produk melalui hasil tes nilai  $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000$ , Artinya ada perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan, sebab Nilai  $\text{sig} < 0,05$  tes uji banding pretes dibandingkan postes

warga belajar signifikan. Hasil Skala minat Sig. (2-tailed) = 0,000, Artinya ada perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan, sebab sig < 0,05. Nilai Sig. < 0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan rata-rata pengembangan minat setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media pembelajaran interaktif (MPI) untuk warga Sos Desa Taruna Semarang.

#### Daftar Pustaka

- Anonim. 2011. MENGINTIP “GERDU KEMPLING” DI SEMARANG. [Online]. URL: <http://www.businessnews.co.id/headline/mengintip-gerdu-kempling-di-semarang.php> (diunduh 17 Oktober 2012)
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Slameto. 2003 *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Salatiga: Bina Aksara
- Supartono, Saptorini, & Dian S.A. 2009. *Menggunakan kolaborasi konstruktif dan inkuiri berorientasi Chemo-Entrepreneurship (CEP)*. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, Vol 3, No 2 (2009). <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/IPK/article/view/1284> Vol 3, No 2 (2009) (diunduh 17 Oktober 2012)
- Suryana. 2008. *Kewirausahaan*. Jakarta: Salemba Empat
- Wibowo, M. 2011. *Pembelajaran kewirausahaan dan minat wirausahaan lulusan SMK*. Ekplanasi Volume 6 Nomor 2 Edisi September 2011 [www.kopertis6.or.id/journal/index.php/eks/article/download/83/71](http://www.kopertis6.or.id/journal/index.php/eks/article/download/83/71) (diunduh 17 Oktober 2012)
- Yuwono, Sony dkk. 2008. *Petunjuk Praktis Penyusunan Balanced Scorecard*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama