

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERORIENTASI  
KEWIRAUSAHAAN UNTUK PENINGKATAN BERPIKIR KREATIF, MINAT  
BERWIRAUSAHA DAN HASIL BELAJAR SISWA<sup>1</sup>

Oleh: Endah Rita Sultiya Dewi<sup>2</sup>, Prasetyo<sup>2</sup>, Filia Prima Artharina<sup>2</sup>

**Absrtak**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimanakah tingkat berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran biologi yang berorientasi kewirausahaan? 2) Bagaimanakah minat wirausaha siswa dalam pembelajaran biologi yang berorientasi kewirausahaan? 3) Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi yang berorientasi kewirausahaan? Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui: 1) tingkat berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran biologi yang berorientasi kewirausahaan, 2) minat berwirausaha siswa dalam pembelajaran biologi yang berorientasi kewirausahaan, 3) hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi yang berorientasi kewirausahaan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang diawali dengan kegiatan studi pendahuluan, dilanjutkan dengan tahapan pengembangan dan yang terakhir adalah pengujian. Subjek yang digunakan adalah siswa kelas XI-C tahun ajaran 2010/2011 SMK Yayasan Pharmasi Semarang. Variabel penelitian yaitu minat wirausaha, berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh pakar dinyatakan valid dengan skor 44, selain itu minat berwirausaha siswa dalam pembelajaran berorientasi kewirausahaan mengalami peningkatan 5%. Berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan 4,7%. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan 15,8. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran berorientasi kewirausahaan mampu meningkatkan minat berwirausaha, berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Karakteristik perangkat yang dikembangkan adalah menggunakan pendekatan kontekstual dengan metode observasi untuk mengeksplorasi, penugasan membuat produk dengan bahan dasar limbah beserta perhitungan usahanya dan *galery walk* untuk melatih kemampuan memaparkan serta menginformasikan produk yang dihasilkan.

**Kata Kunci: Minat, Berpikir Kreatif, Hasil Belajar, Kewirausahaan**

- 
1. Ringkasan Hasil Penelitian, Tahun 2010
  2. Dosen FPMIPA IKIP PGRI Semarang

## A. Pendahuluan

Berkembangnya IPTEK dalam berbagai bidang kehidupan, mengakibatkan persaingan yang ketat dalam berbagai bidang. Dunia pendidikan, khususnya sekolah diharapkan mampu mencetak lulusan yang berkompeten dan mampu bersaing dalam menjalani kehidupan. Untuk itu diperlukan suatu pembelajaran yang dapat menyiapkan siswa yang mampu bersaing, berpikir logis, kritis dan kreatif serta dapat berargumentasi secara benar. Pembelajaran yang berlangsung sekarang pada umumnya belum mengarah pada sasaran tersebut, karena masih banyak mementingkan isi dan bukan kompetensi.

Pembelajaran yang penekanannya ke arah kompetensi saat ini perlu dikembangkan, mengingat semakin meningkatnya jumlah penganggur terdidik, sebanyak 50,3 persen penganggur tahun 2007 adalah lulusan SMA. Pada bulan Februari 2008 sebanyak 4.516.100 dari 9.427.600 orang yang masuk kategori pengangguran terbuka di Indonesia adalah lulusan SMA, SMK, Program Diploma dan Universitas. Permasalahan semacam ini dapat terjadi antara lain dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah rata-rata berbasis isi, sehingga mengakibatkan kompetensi yang dimiliki siswa tidak berkembang. Oleh karena itu dibutuhkan pengembangan pembelajaran yang penekanannya ke arah kompetensi.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah jarang yang memperlakukan siswa sebagai sesuatu komponen yang perlu dikembangkan dan dipupuk bakat, keterampilan dan minatnya, akan tetapi pembelajaran justru memposisikan siswa sebagai komponen yang selalu dilayani. Sailah (2008) menjelaskan, apabila pembelajaran yang berbasis kompetensi bisa dilaksanakan dengan baik, maka tidak akan terlalu sulit untuk mengubah siswa dari yang kurang kompeten menjadi kompeten. Pembelajaran saat ini seharusnya memberikan penekanan bukan hanya pada teori, akan tetapi mengajarkan juga bagaimana suatu pekerjaan dikerjakan. Upaya guru dalam kondisi yang seperti ini adalah mengaktifkan potensi siswa, sehingga siswa akan merasa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan munculnya ketertarikan akan suatu hal itulah yang nantinya dapat membangkitkan minat siswa dalam perihal yang terkait.

Peningkatan berpikir kreatif serta minat berwirausaha siswa perlu dilakukan, mengingat perkembangan dan kemajuan dalam segala bidang. Perkembangan dan kemajuan dalam segala bidang berdampak pada tingkat persaingan untuk memperoleh pekerjaan yang sesuai dengan pendidikan formal.

Menurut Sailah (2008) kompetensi keberanian berwirausaha dapat diberikan melalui beberapa cara, antara lain dapat diberikan dalam mata pelajaran tersendiri atau diselipkan di semua mata pelajaran yang relevan dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang membangun spirit kewirausahaan. Dalam konteks pengembangan SDM, pendidikan sebagai usaha sadar diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar dapat diwujudkan dalam bentuk kemampuan, keterampilan, sikap dan kepribadian sesuai dengan tujuan pendidikan.

Untuk mewujudkan hal tersebut pada mata pelajaran biologi diperlukan suatu pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Langkah yang dapat dilakukan adalah mengembangkan perangkat pembelajaran biologi dengan pendekatan berorientasi kewirausahaan. Pembelajaran dengan pendekatan kewirausahaan diarahkan dalam pembelajaran yang bersifat kontekstual, yaitu pendekatan pembelajaran dikaitkan dengan objek yang nyata.

Berdasarkan paparan di atas perlu dilakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, minat wirausaha dan hasil belajar siswa dengan jalan mengembangkan perangkat pembelajaran yang meliputi: Bahan Ajar, Rencana Pembelajaran, Lembar Kerja Siswa dan Silabus pada materi pokok bahasan membuat produk dari bahan limbah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berorientasi kewirausahaan

### **1. Berpikir kreatif**

Menurut Heri (2008:17) kreatif merupakan salah satu tujuan yang dicita-citakan dari kurikulum, oleh karena itu kurikulum harus mampu mengembangkan sesuatu yang baru sesuai dengan perkembangan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan masyarakat pada masa sekarang dan masa mendatang. Kurikulum harus mengandung hal-hal yang dapat membantu setiap siswa mengembangkan semua potensi yang ada pada dirinya untuk memperoleh pengetahuan-pengetahuan baru, kemampuan-kemampuan baru, serta cara berpikir baru yang dibutuhkan dalam kehidupannya

Menurut Munandar (2004: 37) indikator-indikator individu yang kreatif adalah mandiri dalam berpikir, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, senang berpetualang, melit (suka bertanya/ rasa ingin tahu tinggi), penuh energi, percaya diri, bersedia mengambil resiko dan berani dalam pendirian dan keyakinan.

## **2. Kewirausahaan**

### **2.1 Pengertian Kewirausahaan**

Istilah kewirausahaan berasal dari terjemahan *entrepreneurship* yang berarti suatu kemampuan dalam berpikir kreatif dan berperilaku inovatif yang dijadikan dasar, sumber daya, tenaga penggerak, tujuan siasat, kiat dan proses dalam menghadapi tantangan hidup. Kewirausahaan berkaitan dengan kemampuan dan perilaku seseorang dalam berkreasi dan berinovasi (Purnomo 2005: 20). Dari penjelasan diatas maka minat seseorang (siswa) untuk berwirausaha dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang bersifat terintegrasi.

### **2.2 Minat Wirausaha**

Kewirausahaan tidak selalu identik dengan watak atau ciri pengusaha semata, dikarenakan watak atau ciri ini dimiliki juga oleh orang yang tidak pengusaha. Sikap dalam hal berwirausaha sebenarnya ada pada setiap pribadi manusia yang tentunya mereka yang memiliki perilaku inovatif, kreatif, menyukai perubahan, pembaharuan, kemajuan dan tantangan. Dari sini bisa dilihat bahwa kemampuan berwirausaha dimiliki oleh setiap individu termasuk didalamnya adalah siswa (Purnomo 2005: 21).

Menurut Purnomo (2005: 70) indikator minat wirausaha adalah kemauan keras untuk mencapai tujuan dan kebutuhan hidup, keyakinan kuat atas kekuatan sendiri, sikap jujur dan tanggung jawab, ketahanan fisik dan mental, ketekunan dan keuletan dan bekerja dan berusaha, pemikiran yang kreatif dan konstruktif, berorientasi ke masa depan, dan berani mengambil resiko.

## **3. Hasil Belajar**

Menurut Sudjana (2002: 25), hasil belajar merupakan perubahan sebagai hasil proses belajar ditunjukkan dalam berbagai bentuk perubahan pengetahuan, penalaran, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain dalam diri individu yang belajar, pengamatan dalam penelitian ini dilakukan terhadap hasil belajar kognitif siswa

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran biologi yang berorientasi kewirausahaan?

2. Bagaimanakah minat wirausaha siswa dalam pembelajaran biologi berorientasi kewirausahaan?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi berorientasi kewirausahaan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. tingkat berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran biologi berorientasi kewirausahaan.
2. minat wirausaha siswa dalam pembelajaran biologi berorientasi kewirausahaan.
3. hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi berorientasi kewirausahaan.

### **D. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas XI tahun ajaran 2010/2011 SMK Yayasan Pharmasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI tahun ajaran 2010/2011 SMK Yayasan Pharmasi Semarang. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI-C tahun ajaran 2010/2011 SMK Yayasan Pharmasi Semarang.

### **Desain Penelitian**

Metode pengujian pengembangan perangkat pembelajaran terdapat pada tabel 1 berikut

Tabel 1. Metode Pengujian Perangkat

Kelompok	Pretes	Perlakuan	Postes
Eksperimen	T1	X	T2

Keterangan:

T1: Pre test untuk mengukur pengaruh pembelajaran berorientasi kewirausahaan terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan minat wirausaha siswa.

X : Perlakuan dengan menggunakan pembelajaran berorientasi kewirausahaan.

T2: Post test untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berorientasi kewirausahaan terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan minat wirausaha siswa.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dilakukan dengan tes dan non tes serta dokumentasi.

Teknik pengumpulan data dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Metode pengumpulan data

Data	Teknik Pengambilan data	Instrumen	Waktu pengambilan
Hasil belajar	Tes	Soal pilihan ganda	Sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran
Minat wirausaha	Angket	Lembar Angket	Sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran
Berpikir kreatif	Angket	Lembar Angket	Sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran

### Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dapat dibedakan dua macam, yaitu analisis untuk validitas dan reliabilitas instrumen, dan analisis data untuk menjawab pertanyaan penelitian.

a. Analisis validitas dan reliabilitas instrumen

Uji validitas mempergunakan korelasi *Product Momen*, sedangkan Reliabilitas mempergunakan KR-21

b. Analisis untuk menjawab pertanyaan penelitian

Untuk analisis berpikir kreatif, minat wirausaha dan hasil belajar siswa digunakan analisis deskriptif menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Total}} \times 100$$

(hasil hitungan Post tes – Pre test)

### Tolok Ukur Keberhasilan

Penelitian akan berhasil jika setelah diujicoba terdapat peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif, minat wirausaha dan hasil belajar siswa. Untuk tolok ukur keberhasilan hasil belajar siswa, didasarkan dari penjelasan Mulyasa (2004), peserta dipandang mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau tujuan pembelajaran minimal 65% dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal 65%, sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas.

## **E. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **Hasil Penelitian**

#### **Minat Wirausaha Siswa**

Minat berwirausaha seseorang dapat dilihat dari indikator-indikator berikut yaitu kemauan keras untuk mencapai tujuan dan kebutuhan hidup, keyakinan kuat atas kekuatan sendiri, sikap jujur dan tanggung jawab, ketahanan fisik dan mental, ketekunan dan keuletan dan bekerja dan berusaha, pemikiran yang kreatif dan konstruktif, berorientasi ke masa depan, dan berani mengambil resiko.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemauan keras siswa sebesar 10,5%, keyakinan kuat terhadap kekuatan sendiri meningkat 10,6%, tingkat kejujuran siswa meningkat 10,3%, tingkat ketahanan fisik dan mental siswa meningkat 10,2%, tingkat keuletan siswa meningkat 10,2%, tingkat kreatifitas siswa 10,5%, tingkat berorientasi ke masa depan meningkat 10,7%, tingkat berani mengambil resiko meningkat 10,8%. Berdasarkan data tersebut dapat dijelaskan bahwa dengan menggunakan pembelajaran berorientasi kewirausahaan dapat meningkatkan minat berwirausaha siswa yang terlihat dari meningkatnya skor dari setiap indikator, dengan nilai n-gain 0,3 masuk dalam kategori rendah. Hal ini dikarenakan belum familiernya siswa dengan pembelajaran yang berorientasi kewirausahaan, pada dasarnya pembelajaran ini dilaksanakan secara kontekstual dan siswa diberikan ruang ber-eksplorasi yang longgar dengan harapan akan lebih membangun pemahaman materi yang lebih baik. Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah penelitian secara normal hanya mengutamakan informasi yang bersumber dari guru.

#### **Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa**

Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif seseorang dapat dilihat dari indikator-indikator berikut: mandiri dalam berpikir, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, senang berpetualang, melit (suka bertanya/ rasa ingin tahu tinggi), penuh energi, percaya diri, bersedia mengambil resiko dan berani dalam pendirian dan keyakinan.

Hasil penelitian menunjukkan pengaruh perangkat disetiap indikator ternyata tidak semua berpengaruh positif akan tetapi ada juga yang berpengaruh negatif. Terlihat seperti indikator mandiri dalam berpikir terdapat peningkatan 9,2%, mempunyai prakarsa meningkat 0,9%, mempunyai minat yang luas tidak mengalami peningkatan, senang berpetualang menurun 3,3%, mempunyai rasa ingin tahu tinggi menurun 2,5%, percaya diri meningkat 7,5%, percaya diri 9,2%, bersedia mengambil resiko menurun 0,8% dan berani dalam pendirian dan keyakinan siswa meningkat 15%, dengan nilai n-gain 0,1 masuk kategori rendah.

### **Hasil Belajar Siswa (Kognitif)**

Hasil belajar (kognitif antara sebelum dan sesudah) pembelajaran berorientasi kewirausahaan. Dari hasil analisis KKM ternyata siswa mampu secara klasikal menunjukkan 96% tuntas, jika dibandingkan dengan sebelum pembelajaran berpendekatan kewirausahaan secara klasikal ketuntasan sebesar 23%.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pembelajaran berorientasi kewirausahaan terjadi peningkatan minat wirausaha siswa. Rata-rata minat wirausaha sebelum pembelajaran sebesar 99,25 dan setelah pembelajaran berorientasi kewirausahaan menjadi 104,2 terjadi peningkatan sebesar 5%. Dari kegiatan pembelajaran berorientasi kewirausahaan tersebut ternyata berpengaruh pula terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata sebelum pembelajaran sebesar 89,5 dan setelah pembelajaran sebesar 94,2. Berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan 4,7%. Hasil belajar siswa (kognitif) juga mengalami peningkatan hal ini dapat diperhatikan dari rata-rata yang diperoleh sebelum 71,2 dan sesudah pembelajaran 87, meningkat 15,8%. Selain itu melalui uji-t diperoleh signifikansi lebih kecil dari 5%, hal ini menjadi bukti bahwa pembelajaran berorientasi kewirausahaan berpengaruh positif pada hasil belajar siswa (kognitif).

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pembelajaran berorientasi kewirausahaan terjadi peningkatan minat wirausaha siswa. Rata-rata minat wirausaha sebelum pembelajaran sebesar 99,25 dan setelah pembelajaran berorientasi kewirausahaan menjadi 104,2 terjadi peningkatan sebesar 10, 5%. Jika diperhatikan terjadi peningkatan yang baik terhadap minat wirausaha siswa akan tetapi perangkat pembelajaran yang dihasilkan masih dalam kategori yang rendah, hal ini dapat dilihat dari n-gain hanya sebesar 0,3. Kurang baiknya perangkat ini kemungkinan siswa masih belum mengenal dengan baik pembelajaran yang ada di dalam perangkat pembelajaran tersebut. Ini sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh (Purnomo: 2002), bahwasannya pembelajaran yang baru baiknya dapat difamiliarikan terlebih dahulu kepada siswa untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

Adanya peningkatan minat wirausaha tersebut merupakan dampak positif dari pelaksanaan pembelajaran berorientasi kewirausahaan. Pembelajaran ini dirancang secara kontekstual yaitu pembelajaran biologi yang mengkaitkan dengan objek nyata, sehingga dengan pembelajaran yang demikian siswa lebih nyaman dalam belajar dan lebih mengena dengan objek belajar yang ada.



Dari kegiatan pembelajaran berorientasi kewirausahaan tersebut ternyata berpengaruh pula terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata sebelum pembelajaran sebesar 89,5 dan setelah pembelajaran sebesar 94,2. Berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan 10,5%. Akan tetapi dari penelitian yang dilaksanakan tidak semua indikator yang dicoba untuk dikembangkan dapat berkembang baik, akan tetapi ada juga yang mengalami penurunan, kemungkinan hal ini dikarenakan rangsangan yang diberikan kepada siswa melalui penugasan secara terstruktur belum dapat terlaksana dengan baik. Pada dasarnya penugasan terstruktur ini merupakan penugasan yang memberikan kemandirian kepada siswa untuk menggali informasi sebanyak mungkin terkait dengan materi yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh (Jankowska, 2008), dengan pemberian kemudahan akan merangsang pemikiran kreatif siswa.

Jika dilihat kemampuan perangkat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa juga masih rendah yaitu sebesar 0,1. Kurang baiknya pengaruh perangkat ini kemungkinan siswa masih belum mengenal dengan baik pembelajaran yang ada di dalam perangkat pembelajaran tersebut.

Peningkatan berpikir kreatif siswa tersebut karena dampak positif dari pelaksanaan pembelajaran berorientasi kewirausahaan. Pembelajaran ini dirancang memberikan penugasan secara terstruktur dan memberikan keleluasaan siswa untuk mengeksplorasi materi seoptimal mungkin, sehingga memungkinkan siswa akan lebih mendapatkan materi lebih luas, dengan banyaknya pengetahuan yang luas tersebut memungkinkan siswa meningkat kemampuan berpikir kreatifnya.

Hasil belajar siswa (kognitif) juga mengalami peningkatan hal ini dapat diperhatikan dari rata-rata yang diperoleh sebelum 71,2 dan sesudah pembelajaran 87 mengalami peningkatan 12,2%, selain itu KKM siswa ternyata setelah pembelajaran secara klasikal menunjukkan 96% tuntas, jika dibandingkan dengan sebelum pembelajaran berpendekatan kewirausahaan secara klasikal ketuntasan sebesar 23%. Hal ini menjadi bukti bahwa pembelajaran berorientasi kewirausahaan berpengaruh positif pada hasil belajar siswa (kognitif). Hal ini sesuai dengan penjelasan Mulyasa (2004), peserta dipandang mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau tujuan pembelajaran minimal 65% dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal 65%, sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas.

## **F. Simpulan dan Saran**

### **Kesimpulan**

Dari proses penelitian yang telah dilaksanakan didapatkan kesimpulan bahwa:

1. pembelajaran berorientasi kewirausahaan dapat dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. pembelajaran berorientasi kewirausahaan dapat dipergunakan untuk meningkatkan minat wirausaha siswa
3. pembelajaran berorientasi kewirausahaan dapat dipergunakan untuk meningkatkan hasil belajar (kognitif) siswa

### **Saran**

1. Sekolah-sekolah khususnya yang bukan kejuruan diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran kearah kewirausahaan mengingat persaingan lapangan pekerjaan diperkantoran semakin tinggi.
2. Hasil penelitian ini dapat disempurnakan untuk menjadi yang lebih baik mengingat siswa pada dasarnya belum familiar dengan pembelajaran yang demikian.

## Daftar Pustaka

- Herry, A.H, et al. 2008. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran edisi I*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jankowska, M and Atlay, M. 2008. **Use of creative space in enhancing students' engagement.** *Inovation in Education and Teaching International*. 45 (3): 273-281.
- Munandar, U. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Purnomo, B.H. 2005. *Membangun Semangat Kewirausahaan*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sailah, I. 2008. *Pengembangan Soft Skills Di Perguruan Tinggi*. Makalah Disampaikan pada Pelatihan Model Pengembangan Soft Skill Di Perguruan Tinggi UNNES.