

RESPON MAHASISWA PADA PENGGUNAAN WALKING GALLERY SEBAGAI METODE AJAR KEWIRAUSAHAAN BERBASIS KARAKTER MATHPRENEUR

Baharuddin

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

E-mail: baharuddin.fmipa@unm.ac.id

Abstrak

Walking Gallery merupakan salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran dengan melibatkan partisipasi mahasiswa secara aktif. Penggunaannya memunculkan berbagai respon dari mahasiswa sebagai pengguna metode tersebut, sehingga tujuan penelitian dilakukan yaitu untuk mengeksplorasi lebih mendalam berkaitan dengan respon mahasiswa pada penggunaan Walking Gallery sebagai alat untuk meningkatkan pembelajaran kewirausahaan berbasis karakter mathpreneur yang menggabungkan unsur seni, kreativitas, dan kolaborasi, untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan mahasiswa dengan mengedepankan pemahaman konsep-konsep kewirausahaan melalui pendekatan berbasis karakter mathpreneur (entrepreneurship berbasis pemikiran matematis dan analitis). Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif jenis kualitatif. Sampel penelitian yaitu mahasiswa prodi Matematika, Universitas Negeri Makassar sebanyak 17 orang. Pengumpulan datanya menggunakan instrumen pedoman wawancara. Analisis data penelitian dilakukan menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian diperoleh bahwa mahasiswa menunjukkan respon positif terhadap metode Walking Gallery dengan peningkatan karakter mathpreneur dan keterlibatan mahasiswa, serta pemahaman yang lebih mendalam tentang kewirausahaan. Hasil penelitian diharapkan mampu menjembatani karakter mahasiswa pada peningkatan kreativitas dan ide bisnis yang mendukung penciptaan usaha yang berbasis pada karakter mathpreneur dan memiliki keunikan yang menjadi daya saing di masyarakat.

Kata Kunci: Walking Gallery; Kewirausahaan; Karakter Mathpreneur.

Abstract

Walking Gallery is one of the methods used in learning by involving active student participation. Its use raises various responses from students as users of the method, so the purpose of the research is to explore more deeply related to student responses to the use of Walking Gallery as a tool to improve mathpreneur character-based entrepreneurship learning that combines elements of art, creativity, and collaboration, to develop the entrepreneurial spirit of students by prioritizing understanding of entrepreneurial concepts through a mathpreneur character-based approach (entrepreneurship based on mathematical and analytical thinking). The research method used is descriptive qualitative type. The research sample was 17 students of Mathematics

173

Baharuddin. (2025). RESPON MAHASISWA PADA PENGGUNAAN WALKING GALLERY SEBAGAI METODE AJAR KEWIRAUSAHAAN BERBASIS KARAKTER MATHPRENEUR. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 6(1), 173–183. <https://doi.org/10.52060/jipti.v6i1.2864>

<http://ejournal.ummba.ac.id/index.php/JIPTI/>

Study Program, Makassar State University. The data collection used an interview guideline instrument. The research data analysis was carried out using descriptive qualitative. The results showed that students showed a positive response to the Walking Gallery method with an increase in mathpreneur character and student involvement, as well as a deeper understanding of entrepreneurship. The results of the study are expected to be able to bridge the character of students to increase creativity and business ideas that support the creation of businesses based on mathpreneur character and have uniqueness that becomes competitiveness in the community.

Keywords: *Walking Gallery; Enterpreneurship; Mathpreneur Character.*

Submitted: 2025-02-24. **Revision:** 2025-03-02. **Accepted:** 2025-03-04. **Publish:** 2025-04-01.

PENDAHULUAN

Metode pengajaran kewirausahaan memainkan peran penting dalam membentuk sikap dan keterampilan kewirausahaan di kalangan mahasiswa. Penggunaan strategi mengajar kewirausahaan mempengaruhi sikap kewirausahaan. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pentingnya peningkatan konten dan pengalaman belajar yang sesuai agar dapat menumbuhkan sikap yang lebih menguntungkan terhadap kewirausahaan di kalangan siswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada pola pikir kewirausahaan mereka (Wiyanto & Hidayati, 2024). (Tulipa, *et al.* 2024) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan secara positif mempengaruhi sikap siswa, yang pada gilirannya meningkatkan keinginan dan niat kewirausahaan yang dirasakan mereka. Hubungan ini menggarisbawahi pentingnya menumbuhkan sikap positif melalui pengajaran kewirausahaan yang efektif untuk mendorong perilaku kewirausahaan di kalangan siswa.

Sikap yang diharapkan berdampingan adanya dengan mata kuliah kewirausahaan adalah sikap sebagai perwujudan karakter

mathpreneur. Salah satu faktor pembentukan karakter adalah hal yang disukai oleh siswa dan membuatnya menjadi termotivasi, karena hal tersebut akan berpengaruh terhadap karakter (Apdoludin, *et al.* 2023). Dalam konteks pendidikan tinggi, salah satu pendekatan yang kini banyak digunakan adalah pendekatan berbasis karakter yang bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan non-teknis, seperti kepemimpinan, kreativitas, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan analitis. Di sinilah konsep mathpreneur muncul, yang menggabungkan kemampuan wirausaha dengan kecerdasan matematis untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam bisnis. Penelitian Bahri & Hasdiansa, (2024) menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan secara signifikan mempengaruhi motivasi dan sikap kewirausahaan siswa, menumbuhkan pola pikir kreatif dan inovatif yang penting untuk mengidentifikasi peluang dan meningkatkan kehidupan, sehingga meningkatkan semangat kewirausahaan mereka secara keseluruhan di luar peran kewirausahaan tradisional.

Hubungan antara mengajar kewirausahaan dan karakter seorang

mathpreneur beragam, menekankan integrasi keterampilan kewirausahaan dalam pendidikan matematika. Penelitian menunjukkan bahwa membina pola pikir kewirausahaan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dan penalaran adaptif, sehingga membentuk ahli matematika yang efektif. Studi menunjukkan bahwa karakter kewirausahaan yang kuat, terutama kreativitas, secara signifikan berkontribusi pada pemecahan masalah matematika. Kreativitas ini sangat penting untuk mengembangkan keterampilan berpikir komputasi (CT) dalam pendidikan matematika (Aminah, *et al.* 2023).

Salah satu inovasi terbaru dalam metode pengajaran adalah penggunaan *Walking Gallery* (galeri berjalan), yang merupakan teknik pembelajaran di mana mahasiswa diajak untuk bergerak di sekitar ruang atau area tertentu sambil mempelajari informasi yang dipajang di sepanjang perjalanan mereka. Metode ini bertujuan untuk mengaktifkan pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif serta meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis interaksi fisik dan visual dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman materi oleh mahasiswa (Fatmawati, 2023).

Di sisi lain, kewirausahaan sebagai bidang studi memerlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya mengandalkan teori, tetapi juga pengalaman langsung yang dapat meningkatkan keterampilan praktis mahasiswa (Novaes,

2024). Pendekatan pembelajaran kewirausahaan menurut (Rodrigues, 2023) meliputi pembelajaran berdasarkan pengalaman, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, pemikiran desain, dan metodologi pembelajaran aktif, yang semuanya secara efektif mengembangkan kompetensi kewirausahaan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pengaturan pendidikan tinggi.

Salah satu metode ajar yang menekankan pembelajaran aktif yaitu *Walking Gallery*. *Walking Gallery* adalah metode pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen kolaboratif, reflektif, dan kreatif. Dalam metode ini, mahasiswa diajak untuk berpindah dari satu stand pembelajaran ke stand lainnya, melihat ide-ide yang telah disusun oleh teman-teman mereka, memberikan umpan balik, dan memperkaya pemahaman mereka tentang topik tertentu. Konsep ini bisa menjadi pendekatan yang sangat relevan dalam pengajaran kewirausahaan berbasis karakter mathpreneur, di mana mahasiswa tidak hanya belajar tentang teori tetapi juga melalui pengalaman langsung dalam bentuk presentasi dan diskusi. *Walking Gallery* memupuk kolaborasi di antara siswa, mendorong mereka untuk berbagi ide dan terlibat dalam diskusi tentang pekerjaan mereka. Metode *Walking Gallery* melibatkan siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan bergerak di antara titik yang berbeda di kelas. Pendekatan ini meningkatkan kerjasama siswa selama proses pembelajaran (Putri, *et al.* 2024).

Metode *Walking Gallery* menurut Nurfaizah, *et al.* (2024) melibatkan siswa bergerak di sekitar kelas untuk terlibat dengan materi yang ditampilkan, mendorong kolaborasi dan diskusi. Pendekatan ini meningkatkan kemampuan mereka untuk mengekspresikan pendapat dan mempromosikan semangat membantu di antara teman sebaya. *Walking Gallery* merupakan pembelajaran interaktif di mana siswa terlibat dalam aktivitas berjalan untuk mengeksplorasi dan mendiskusikan konten pendidikan, meningkatkan pembelajaran kognitif dan motivasi.

Melihat pada beberapa keunggulan metode *Walking Gallery*, maka penggunaan *Walking Gallery* sebagai metode ajar dalam kewirausahaan menjadi menarik untuk diteliti, terutama terkait dengan bagaimana mahasiswa merespon metode ini. *Walking Gallery* menurut Layar & Castillo, (2024) mampu secara signifikan meningkatkan kinerja siswa dalam belajar. Skor pembelajaran menjadi lebih meningkat dibandingkan tanpa menggunakan metode tersebut (Jirana, *et al.* 2024). Metode ini juga bermanfaat dalam peningkatan keterlibatan dengan materi secara kolaboratif sehingga meningkatkan pula kerja sama dan partisipasi pembelajaran (Putri, *et al.* 2024). Metode *Walking Gallery* dalam pendidikan kewirausahaan melibatkan pembelajaran interaktif di mana siswa terlibat dengan materi tentang karakteristik kewirausahaan. Metode ini menumbuhkan pemahaman praktis dan mendorong pengembangan ide bisnis baru, mengatasi kebutuhan akan kewirausahaan di kalangan siswa (Seto & Hasanah, 2024).

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan globalisasi, pendidikan kewirausahaan diharapkan tidak hanya mengajarkan teknik atau strategi bisnis, tetapi juga mampu membentuk karakter wirausahawan yang inovatif, kreatif, dan berbasis pada pemecahan masalah. Antony, *et al.* (2023) menguraikan bahwa manajemen pembelajaran untuk menjadi wirausaha yang baik dibutuhkan agar mahasiswa dapat mengembangkan potensi dan meningkatkan motivasi dengan praktik dan budaya kerja nyata. Dengan pendekatan yang berbasis pada konsep *mathpreneur*, mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan untuk merancang dan mengevaluasi bisnis dengan menggunakan pendekatan analitis berbasis data dan perhitungan matematis. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan metode *Walking Gallery* dapat mempengaruhi respon mahasiswa dalam memahami dan mengembangkan karakter kewirausahaan berbasis *mathpreneur*.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih *dalam* tentang pengalaman mahasiswa terhadap metode *Walking Gallery* dalam konteks pembelajaran kewirausahaan dan karakter yang dikembangkan sehingga mampu meningkatkan kreativitas dan ide bisnis yang mendukung penciptaan usaha yang berbasis pada karakter *mathpreneur* dan memiliki keunikan yang menjadi daya saing di masyarakat.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan berpedoman pada jenis penelitian deskriptif kualitatif, berupa gambaran respon mahasiswa terhadap penggunaan metode *Walking Gallery* pada mata kuliah kewirausahaan.

B. Sampel Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di Universitas Negeri Makassar pada mata kuliah kewirausahaan. Partisipan penelitian terdiri dari 17 mahasiswa prodi matematika yang mengikuti mata kuliah kewirausahaan

dengan penerapan *walking gallery* sebagai metode pembelajaran.

C. Instrumen Penelitian

Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Wawancara dilakukan dengan pertanyaan terbuka untuk menggali pengalaman, persepsi, dan pendapat mahasiswa terkait penggunaan *Walking Gallery* dalam pembelajaran kewirausahaan. Observasi berfokus pada interaksi mahasiswa selama kegiatan berjalan dan pada aspek-aspek yang mereka fokuskan selama kegiatan. Pedoman wawancara yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Wawancara

No	Pertanyaan
1	Ceritakan sedikit tentang pengalaman Anda mengikuti mata kuliah kewirausahaan ini.
2	Apa yang Anda harapkan bisa Anda pelajari dari mata kuliah kewirausahaan ini?
3	Apa kesan pertama Anda saat mendengar bahwa metode ajar kewirausahaan menggunakan <i>walking gallery</i> ?
4	Bagaimana pengalaman Anda saat mengikuti sesi belajar dengan metode <i>walking gallery</i> ?
5	Apa yang Anda rasakan saat Anda bergerak di sekitar ruang sambil mempelajari materi tentang kewirausahaan?
6	Apakah materi yang dipajang di <i>walking gallery</i> membantu Anda memahami konsep kewirausahaan? Mengapa atau mengapa tidak?
7	Bagaimana cara Anda berinteraksi dengan materi yang ada di sepanjang <i>walking gallery</i> ? Apakah Anda merasa lebih tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang topik tersebut?
8	Apakah Anda merasa lebih terlibat dan aktif selama proses pembelajaran dengan <i>walking gallery</i> ? Jelaskan pengalaman Anda.
9	Sejauh mana metode <i>walking gallery</i> ini mempengaruhi cara Anda berpikir tentang kewirausahaan? Apakah ada perubahan persepsi setelah mengikuti metode ini?
10	Apakah metode ini mendorong Anda untuk berpikir lebih kreatif dalam merencanakan atau mengembangkan ide bisnis? Berikan contoh jika ada.
11	Menurut Anda, bagaimana <i>walking gallery</i> membantu Anda dalam menyusun ide bisnis yang lebih inovatif?
12	Bagaimana metode <i>walking gallery</i> ini dibandingkan dengan metode pengajaran lainnya yang pernah Anda ikuti dalam mata kuliah kewirausahaan?
13	Adakah kelebihan dan kekurangan dari metode <i>walking gallery</i> jika dibandingkan dengan metode konvensional, seperti ceramah atau diskusi kelas?

14	Apakah Anda mengalami kendala atau kesulitan selama mengikuti pembelajaran dengan walking gallery? Jika ada, apa saja kendalanya?
15	Menurut Anda, apakah ada aspek tertentu yang perlu diperbaiki agar walking gallery lebih efektif?
16	Apa saran atau harapan Anda untuk meningkatkan penggunaan walking gallery dalam pengajaran kewirausahaan?
17	Apakah Anda merekomendasikan metode walking gallery kepada mahasiswa lain yang mengambil mata kuliah kewirausahaan? Mengapa?

D. Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian yang telah diperoleh telah dianalisis secara deskriptif kualitatif sehingga diperoleh temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Walking Gallery* dalam pembelajaran kewirausahaan berbasis karakter *mathpreneur* memberikan dampak positif terhadap peningkatan karakter *mathpreneur* dan keterlibatan mahasiswa, serta pemahaman yang lebih mendalam tentang kewirausahaan, sehingga diharapkan mampu menjembatani karakter mahasiswa pada peningkatan kreativitas dan ide bisnis yang mendukung penciptaan usaha yang berbasis pada karakter *mathpreneur* dan memiliki keunikan yang menjadi daya saing di masyarakat.

Dalam konteks ini, *mathpreneur* sebagai karakter yang mengintegrasikan kemampuan analitis dan kewirausahaan terbukti efektif dalam mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan bisnis yang semakin kompleks.



(a)



(b)

Gambar 1. Penggunaan Metode Walking Gallery

Pada Gambar 1a menunjukkan proses menerima informasi dari suatu stand/galeri yang menyajikan materi kewirausahaan berupa pemaparan ide bisnis dalam suatu poster. Setelah memperoleh informasi secara interaktif pada suatu stand, pada Gambar 1b. Menunjukkan kegiatan kunjungan pada stand/galeri lainnya untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Berdasarkan wawancara dan observasi selama proses pembelajaran dilakukan, beberapa temuan utama penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Karakter *Mathpreneur* dan Keterlibatan Mahasiswa

Pembelajaran yang berbasis pada *mathpreneur* menunjukkan perkembangan karakter yang signifikan pada mahasiswa. Mereka tidak hanya belajar bagaimana memulai usaha, tetapi juga bagaimana mengambil keputusan bisnis yang berbasis data dan analisis matematis. Sebagian besar mahasiswa merasa lebih percaya diri dalam menyusun strategi bisnis yang didasarkan pada perhitungan dan perencanaan yang matang. Sebagaimana yang diungkapkan oleh salah satu mahasiswa:

"Saya merasa lebih terlatih untuk menggunakan logika dan perhitungan matematis dalam setiap keputusan bisnis yang saya buat. Ini sangat berguna ketika nanti saya terjun ke dunia usaha".

Sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa *Walking Gallery* membuat mereka merasa lebih terlibat dalam pembelajaran. Mereka merasa bahwa dengan bergerak dan berinteraksi langsung dengan materi yang dipajang, mereka lebih aktif dalam proses belajar.

2. Pemahaman yang Lebih Mendalam tentang Kewirausahaan

Mahasiswa menyatakan bahwa *walking gallery* memungkinkan mereka untuk melihat konsep kewirausahaan dalam

konteks yang lebih nyata dan aplikatif. Melalui berbagai contoh studi kasus dan ilustrasi yang dipajang di sepanjang galeri, mereka dapat menghubungkan teori yang dipelajari dengan praktik di dunia nyata. Salah satu mahasiswa mengatakan:

"Metode walking gallery ini membuat saya lebih paham tentang bagaimana memikirkan model bisnis dengan pendekatan yang lebih kreatif. Saya bisa melihat bagaimana teman-teman saya berpikir dan menyusun ide mereka, serta belajar dari umpan balik yang diberikan."

3. Peningkatan Kreativitas dan Ide Bisnis

Dalam sesi *Walking Gallery*, mahasiswa bekerja dalam kelompok dan berdiskusi mengenai ide-ide bisnis yang mereka presentasikan. Metode ini mendukung kolaborasi yang intens dan memperkuat keterampilan kreatif mahasiswa. Mahasiswa merasa diberdayakan untuk lebih aktif berkontribusi dalam diskusi kelompok dan mempresentasikan ide mereka secara lebih kreatif. Sebuah wawancara menyatakan:

"Dengan bergerak di antara kelompok lain, saya merasa lebih terinspirasi untuk meningkatkan ide bisnis saya. Diskusi yang kami lakukan sangat membuka wawasan baru tentang cara melihat masalah dari berbagai perspektif."

Sebagian besar mahasiswa merasa bahwa *walking gallery* memberikan mereka wawasan yang lebih kreatif dan inovatif

mengenai bagaimana menjalankan bisnis. Mereka juga merasa lebih bebas untuk mengembangkan ide bisnis baru setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *Walking Gallery*.

B. Pembahasan

Walking Gallery mampu membuat mahasiswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran. Mereka merasa bahwa dengan bergerak dan berinteraksi langsung dengan materi yang dipajang, mereka lebih aktif dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan temuan yang diungkapkan oleh Fatmawati, (2023) yang menyatakan bahwa interaksi visual dan fisik dalam belajar dapat meningkatkan rasa keterlibatan siswa. Strategi *Walking Gallery* menurut Vale & Barbosa, (2020) meningkatkan keterlibatan dengan memungkinkan siswa untuk secara kolaboratif memecahkan masalah dan mendiskusikan resolusi mereka melalui presentasi poster interaktif, mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan pengalaman belajar mereka dibandingkan dengan metode diskusi tradisional.

Walking gallery juga memungkinkan mereka untuk melihat konsep kewirausahaan dalam konteks yang lebih nyata dan aplikatif. Harland & Salmiah, (2024) mendukung hal ini dengan mengatakan bahwa pembelajaran berbasis galeri memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara kontekstual dan membangun hubungan antara teori dan praktik. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan teknik berjalan galeri menunjukkan peningkatan pemahaman membaca dan kemahiran lisan dibandingkan

dengan mereka yang berada di pembelajaran metode konvensional (Cruz & Lopez, 2022). Kombinasi berjalan pada tiap galeri dan diskusi teman sebaya lebih lanjut mendukung konstruksi pengetahuan, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa (Sarwanti, 2020). Lebih lanjut, Saudah, (2023) mengungkapkan Metode *Walking Gallery* meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dengan mengaktifkan semua peserta dalam proses pembelajaran, yang mengarah pada peningkatan hasil pembelajaran.

Selain itu, *Walking gallery* juga mampu memberikan mereka wawasan yang lebih kreatif dan inovatif mengenai bagaimana menjalankan bisnis. Mereka juga merasa lebih bebas untuk mengembangkan ide bisnis baru setelah mengikuti sesi ini. Suprani, *et al.* (2023) mencatat bahwa pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, seperti metode *Walking Gallery*, dapat merangsang inovasi dalam pengembangan ide bisnis. Kegiatan berjalan di galeri menurut Makmun, *et al.* (2020) mampu meningkatkan keterlibatan dengan mendorong partisipasi aktif, kolaborasi di antara teman sebaya, dan merangsang pemikiran kritis. Ini memungkinkan siswa untuk bergerak, mendiskusikan topik, dan berbagi ide, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan minat mereka secara keseluruhan dalam subjek.

Dalam konteks ini, *Walking Gallery* memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih berbasis pada pengalaman langsung yang memungkinkan mahasiswa menghubungkan teori dengan praktik secara

lebih efektif. Salah satu konsep penting yang muncul dalam penelitian ini adalah experiential learning (pembelajaran berbasis pengalaman), yang dikemukakan oleh Putri, *et al.* (2024), yang menyatakan bahwa pengalaman langsung adalah kunci untuk memahami dan menginternalisasi konsep-konsep baru. Dengan berjalan di galeri dan berinteraksi dengan materi visual, mahasiswa terlibat dalam proses belajar yang bersifat aktif dan reflektif, yang membantu mereka memperkuat pemahaman mereka tentang kewirausahaan. *Walking Gallery* diharapkan dapat menjadi alternatif metode ajar yang dapat terus mengalami inovasi dan penyesuaian dalam penggunaannya sebagai salah satu metode ajar yang mampu menjembatani pemahaman mahasiswa khususnya pada mata kuliah kewirausahaan.

Temuan pada penelitian memuat bahwa mahasiswa menunjukkan respon positif terhadap metode *Walking Gallery* dengan peningkatan karakter *mathpreneur* dan keterlibatan mahasiswa, serta pemahaman yang lebih mendalam tentang kewirausahaan. Hasil ini diharapkan mampu menjembatani karakter mahasiswa pada peningkatan kreativitas dan ide bisnis yang mendukung penciptaan usaha yang berbasis pada karakter *mathpreneur* dan memiliki keunikan yang menjadi daya saing di masyarakat.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode *Walking Gallery* dapat menjadi metode ajar yang efektif dalam pembelajaran kewirausahaan berbasis

karakter *mathpreneur*. Mahasiswa menunjukkan respon positif terhadap metode *Walking Gallery* dengan peningkatan karakter *mathpreneur* dan keterlibatan mahasiswa, pemahaman yang lebih mendalam tentang kewirausahaan, serta peningkatan kreativitas dan ide bisnis yang mendukung penciptaan usaha yang berbasis pada karakter *mathpreneur*. Untuk keberhasilan implementasi metode ini, diperlukan dukungan dari dosen dalam hal perencanaan waktu, pengorganisasian kegiatan, dan memastikan semua mahasiswa terlibat secara aktif. Penerapan metode *Walking Gallery* di kelas kewirausahaan terbukti menjadi alternatif inovatif yang layak dipertimbangkan oleh pengajar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di era modern ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, N., Maat, S. M., & Sudarsono. (2023). Computational Thinking of Prospective Mathematics Teacher Viewed from Entrepreneur Character. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 267-278. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v12i2.782>
- Antony, R., Subari, A. J., & Mulyatno, C. B. (2023). Teaching Factory Learning Management in Developing Entrepreneurial Spirit in Students: The Study of Smk Muhammadiyah Gamping Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(2), 163-174. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i2.1409>
- Apduludin, Putra, R. E., Hakiki, M., & Utama, R. S. (2023). Character of

- Learners in The Era of Revolution 5.0 in Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 40–47. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1162>
- Bahri, A., & Hasdiansa, I. W. (2024). Building the Green Entrepreneur Spirit of Students: The Influence of Entrepreneurship Course and Entrepreneurial Motivation through Entrepreneurial Attitude. *Pinisi Journal of Entrepreneurship Review*, 2(1), 51–62. <https://doi.org/10.62794/pjer.v2i1.2473>
- Cruz, R.O.D., & Lopez, M. K.R.R. (2022). Gallery Walk Technique in Enhancing Reading Comprehension and Oral English Language Proficiency of Junior High School Students. *Waikato Journal of Education*. 27(3). 57-71. <https://doi.org/10.15663/wje.v27i3.813>
- Fatmawati, S. (2023). Penggunaan Metode Problem Solving dengan Gallery Walk pada Materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *PAKIS: Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*, 3(1), 67-90. <https://doi.org/10.20527/pakis.v3i1.8317>
- Harland, N. A., & Salmiah, M. (2024). Gallery Walk Technique in Enhancing Reading Comprehension in Recount Text Of Senior High School Students in Medan. *Indonesian EFL Journal (IEFLJ)*, 10(1), 129-140. <https://doi.org/10.25134/ieflj.v10i1.9535>
- Jirana, J., Nurhidayah, N., Damayanti, M., & Farida, F. (2024). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Gallery Walk Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIPA. *SAINTIFIK*, 10(2), 166-174. <https://doi.org/10.31605/saintifik.v10i2.524>
- Layar, J. O., & Castillo, A. A. (2024). Exploring the Efficacy of Gallery Walk as a Learning Technique on the Performance in Mathematics of Grade 9 Students. *International Journal of Science and Management Studies (IJSMS)*, 7(3), 297-300. <https://doi.org/10.51386/25815946/ijsms-v7i3p120>
- Makmun, M., Yin, K. Y., & Zakariya, Z. (2020). The Gallery Walk Teaching and Learning and Its Potential Impact on Students' Interest and Performance. *International Business Education Journal*, 13(1), 17–22. <https://doi.org/10.37134/ibej.vol13.1.2.2020>
- Novaes, A. L. (2024). Development of Soft Skills in Entrepreneurship Education: an Approach Based on Experiential Learning Theory. *Revista De Gestão Social E Ambiental*, 18(10), e08999. <https://doi.org/10.24857/rgsa.v18n10-207>
- Nurfaizah, S., Galih Permadani, K., & Darmawan, E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Gallery Walk berbantuan Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII MIPA pada Materi Evolusi di SMAIT Ihsanul Fikri. *EDU-BIO: Jurnal*

- Pendidikan Biologi*, 7(1), 29–36.
<https://doi.org/10.30631/edu-bio.v7i1.67>
- Putri, A. D., Kurniati, W., & Rigianti, H. A. (2024). Penerapan metode pembelajaran Gallery Walk untuk meningkatkan kerja sama pada pembelajaran pancasila kelas V. *Borobudur ducational Review*, 4(1), <https://doi.org/10.31603/bedr.11478>
- Rodrigues, A. L. (2023). Entrepreneurship Education Pedagogical Approaches in Higher Education. *Education Sciences*, 13(9), 940. <https://doi.org/10.3390/educsci13090940>
- Sarwanti, S. (2020). Gallery Walk+Peer Talk in Language Testing and Assessment: Students' Perspectives. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, 8(1), 1-7. <https://doi.org/10.33394/jollt.v8i1.2211>
- Saudah, S. (2023). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar KD Mengonsumsi Makanan dan Minuman yang Halal dan Menjauhi yang Haram dengan Metode Gallery Walk pada Siswa Kelas VIIIA Semester 2 SMP Negeri 4 Purworejo. *An-Nidzam : Jurnal Manajemen Pendidikan dan Studi Islam*, 10(2), 108-137. <https://doi.org/10.33507/annidzam.v10i2.1789>
- Seto, A. B. R., & Hasanah, F. N. (2024). Interactive Media Revolutionizes Education, Boosting Global Student Engagement. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 25(2). <https://doi.org/10.21070/ijins.v25i2.1083>
- Suprani, Y., Hakimah, Y., & Said, M. (2023). Orientasi Kewirausahaan dan Kinerja Usaha Dimediasi oleh Kreativitas Pada Humaii Galery. *Equivalent : Journal of Economic, Accounting and Management*, 2(1), 01-07. <https://doi.org/10.61994/equivalent.v2i1.166>
- Tulipa, D., Sancoko, A. H., & Rahmawati, V. (2024). Peran Perceived Desirability dalam Memediasi Hubungan Antara Attitudedengan Entrepreneurial Intention. *Media Mahardhika*, 20(3), 365-376. <https://doi.org/10.29062/mahardhika.v22i3.917>
- Vale, I.P., & Barbosa, A. (2020). Gallery Walk: Uma Estrategia Ativa Para Resolver Problemas Com Multiplas Solucoes. *Revista de Educacao Matematica*. [s.l.], v.17. p.e020018, 2020. <https://doi.org/10.37001/remat25269062v17id260>
- Wiyanto, H., & Widayati, C. (2024). The impact of sustainable entrepreneurship education and self-efficacy on students' entrepreneurial mindset and attitude. *Edelweiss Applied Science and Technology*, 8(5), 2504–2518. <https://doi.org/10.55214/25768484.v8i5.2562>