

**Pengaruh Modul Ajar *Project Based Learning* Terintegrasi *Entrepreneurship* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Siswa**

***The Influence of the Integrated Entrepreneurship Project Based Learning Teaching Module for Increasing Student Creativity and Skills***

**Ida Trisnawati<sup>1</sup>, Mohammad Masykuri<sup>2</sup>, Sri Yamtinah<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Sebelas Maret

<sup>2</sup> Universitas Sebelas Maret

<sup>3</sup> Universitas Sebelas Maret

Corresponding author: [idratrisnawati@student.uns.ac.id](mailto:idratrisnawati@student.uns.ac.id).

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh perangkat ajar *Project Based Learning* (PjBL) terintegrasi *entrepreneurship* dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa. Penelitian menggunakan metode kuantitatif berupa quasi eksperimen dengan desain penelitian pretest posttest *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP kelas VII. Sampel penelitian ini berjumlah 62 siswa yang terdiri dari siswa kelas VII D sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VII E sebagai kelas kontrol, dengan teknik pengambilan data menggunakan *purposive sampling*. Kelas eksperimen menggunakan perangkat ajar model PjBL dengan integrasi *entrepreneurship* sedangkan kelas kontrol menggunakan model konvensional sesuai yang dimiliki guru sekolah. Hasil penelitian kreativitas siswa menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain di kelas eksperimen sebesar 0,48 dengan kriteria sedang, sedangkan kelas kontrol rata-rata N-Gain sebesar 0,24 dengan kriteria rendah. Data keterampilan siswa didapatkan dari nilai penugasan proyek, data ini diuji dengan membandingkan nilai rata-rata pada hasil akhir nilai proyek. Berdasarkan nilai dari tiga indikator penilaian yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan laporan menunjukkan hasil bahwa rata-rata keterampilan siswa setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen lebih tinggi dengan rata-rata 90,62 dibandingkan di kelas kontrol dengan rata-rata 77,30. Dengan demikian penerapan perangkat ajar *Project Based Learning* terintegrasi *entrepreneurship* berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas dan keterampilan siswa.

**Kata Kunci:** Perangkat ajar, *Project based learning* (PjBL), *Entrepreneurship*, Kreativitas, Keterampilan

**Korespondensi:**

Ida Trisnawati. Universitas Sebelas Maret. Jalan Ir. Sutami 36 Kentingan, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia 57126. Email: [idratrisnawati@student.uns.ac.id](mailto:idratrisnawati@student.uns.ac.id). Mobile: 082237382455

**LATAR BELAKANG**

Pendidikan di Indonesia masih menunjukkan tingkat kualitas yang sangat rendah. Menurut hasil survei dari PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2019, yang mengkaji sistem pendidikan menengah di seluruh dunia pada tahun 2018, Indonesia menduduki peringkat yang sangat rendah, yaitu ke-73 dari 79 negara yang disurvei (Hewi and Shaleh 2020). Data tersebut menunjukkan bahwa Indonesia termasuk dalam kategori kompetensi minimum rendah, terutama dalam literasi dan numerasi. Oleh karena itu, sistem pendidikan saat ini perlu menghasilkan generasi yang dapat menghadapi berbagai tantangan, baik di tingkat nasional maupun global. Pendidikan diharapkan dapat menciptakan sumber daya manusia yang mampu bersaing secara global untuk mendukung kemajuan bangsa. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan di Indonesia perlu melakukan inovasi dalam pembelajaran di sekolah. Ini akan membantu menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan bersaing di pasar global dan siap berkompetisi di tingkat internasional.

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) telah mengenalkan inisiatif baru dalam bidang kurikulum yang disebut Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka mengutamakan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran intrakurikuler dirancang secara beragam untuk memastikan konten pembelajaran lebih optimal, memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk memahami konsep, dan memperkuat kompetensi mereka (Kemendikbud, 2022). Inisiatif ini merupakan bagian dari upaya pemerintah Indonesia untuk meningkatkan kualitas pendidikan guna menghasilkan generasi yang mampu bersaing di tingkat global. Kurikulum Merdeka juga menghadirkan profil pelajar Pancasila, yang bertujuan untuk meneguhkan karakter dan kompetensi yang diinginkan serta memperkuat nilai-nilai luhur Pancasila pada siswa dan para pemangku kepentingan.

Upaya dalam mencapai profil pelajar Pancasila, satuan pendidikan memiliki beragam strategi pembelajaran, salah satunya adalah melalui kegiatan kokurikuler seperti pembelajaran berbasis proyek dengan menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Dimensi dari profil pelajar Pancasila meliputi karakter dan kompetensi dasar yang perlu dikembangkan oleh satuan pendidikan bagi siswa, yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha

Esa, dan berakhlak mulia; berkebinekaan global; bergotong-royong; mandiri; bernalar kritis; dan kreatif (Kemendikbud, 2022).

Pertumbuhan ekonomi suatu negara sangat tergantung pada kualitas sumber daya manusia yang dimilikinya, termasuk di dalamnya adalah sumber daya manusia di Indonesia. Ada tiga faktor utama yang mempengaruhi kualitas sumber daya manusia, yaitu produktivitas, pendidikan, dan kesehatan. Untuk mencapai pertumbuhan ekonomi yang diinginkan, pemerintah harus melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Ini dapat dicapai melalui peningkatan produktivitas, tingkat pendidikan, dan kesehatan penduduk. Faktor-faktor di atas menunjukkan bahwa setiap aspek memiliki dampak langsung terhadap kualitas sumber daya manusia. Dalam penelitian ini, akan dibahas peran faktor pendidikan dan produktivitas, khususnya dalam konteks kewirausahaan, dalam mendukung aktivitas ekonomi di Indonesia. Pendidikan merupakan faktor krusial dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia menjadi suatu keharusan. Sumber daya manusia yang berkualitas memiliki potensi untuk memberikan dampak berlipat ganda terhadap pembangunan suatu negara (Tyas and Ikhsani 2015).

Menurut program pemerintah yang diwujudkan dalam Kurikulum Merdeka, pendidikan di lingkungan sekolah menjadi lokasi yang sangat penting untuk mengembangkan potensi wirausaha pada siswa, di mana potensi wirausaha ini merupakan manifestasi dari produktivitas. Terdapat beberapa alasan mengapa sekolah formal dapat menjadi basis untuk memupuk bakat wirausaha ini. Pertama, sekolah merupakan institusi pendidikan yang sangat dihormati oleh masyarakat karena dianggap sebagai fondasi bagi masa depan yang lebih baik. Kedua, jangkauan sekolah sudah merata di seluruh penjuru negeri. Ketiga, melalui sekolah, dapat mencapai dan mempengaruhi lingkungan keluarga siswa. Sikap kewirausahaan menjadi hal yang krusial bagi generasi muda di era globalisasi ini untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Integrasi sikap kewirausahaan dalam pembelajaran dapat membentuk sikap dan perilaku siswa agar mampu menjadi individu yang mandiri dalam berwirausaha maupun dalam dunia kerja (Silmi Kurnia Sa'adah, Sudarmin 2021).

Model pembelajaran inovatif yang cocok diterapkan pada kurikulum merdeka dalam mendukung terwujudnya profil pelajar pancasila adalah model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). Model pembelajaran PjBL merupakan pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada pembuatan model proyek yang menghasilkan produk tertentu. Pembelajaran dilakukan dengan berbagi pengalaman proyek yang telah dilakukan, sehingga produk akhir dari proyek ini merupakan hasil dari kegiatan yang dipimpin oleh pendidik. Berikut adalah model PjBL yang diadopsi dari Thomas (2000) dan dapat diterapkan dalam pembelajaran: (1) Perencanaan proyek (*project planning*), (2) Pelaksanaan proyek (*project launch*), (3) Penyelidikan terbimbing dan pembuatan produk (*guided inquiry and product creation*), (4) Penarikan kesimpulan dari proyek (*project conclusion*). Melalui model pembelajaran PjBL, siswa memiliki kesempatan untuk berkolaborasi dalam penelitian. Mereka dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar untuk merancang proyek yang menantang dan menemukan solusi untuk masalah dunia nyata. Model PjBL terbukti sangat efektif dalam mengajar siswa tentang proses kompleks seperti perencanaan, komunikasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan (Lestari and Ilhami 2022). Model pembelajaran ini memiliki potensi yang besar untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Pembelajaran berbasis proyek ini bertujuan untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif dan inisiatif dalam memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan. Dalam konteks pembelajaran ini, siswa didorong untuk mencari solusi atas tantangan yang dihadapi dalam menyelesaikan proyeknya (Sari, Yunita, and Maknun 2021).

Pemerintah Indonesia mengadopsi pendekatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah menengah pertama (SMP) sebagai sarana untuk memperkenalkan pendidikan kewirausahaan kepada siswa. Pendidikan kewirausahaan atau *entrepreneurship* sebagai pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan calon pengusaha dengan meningkatkan keberanian, kemandirian, dan keterampilan, sehingga dapat mengurangi risiko kegagalan dalam berbisnis (Lestari et al. 2021). Integrasi pendidikan kewirausahaan dalam kurikulum IPA bertujuan untuk menumbuhkan minat dan keterampilan kewirausahaan pada siswa, sebagai bagian dari upaya menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Maka dari itu diharapkan dengan melakukan pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi kewirausahaan ini dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa. Dimana reativitas siswa memungkinkannya untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang fleksibel dan dapat memandang masalah dari berbagai perspektif. Mereka dapat menghasilkan banyak ide baru karena kreativitas adalah proses di mana seseorang menemukan, menciptakan, menggabungkan, dan mengolah gagasan atau ide menjadi sesuatu yang inovatif, berdasarkan informasi dan data yang tersedia (Natty, Kristin, and Anugraheni 2019).

## METODE PENELITIAN

### 1. Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah penelitian quasi eksperimen dengan jenis penelitian *non-equivalent control group design*. Quasi eksperimen merupakan eksperimen yang menggunakan perlakuan dan melakukan pengukuran terhadap dampak pada suatu kelas, yang mana menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menjadikan quasi eksperimen tidak menggunakan penugasan secara acak untuk menyimpulkan perbandingan perubahan yang disebabkan perlakuan (Abraham and Supriyati 2022). *Non-equivalent control group design* merupakan penelitian dengan menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang keduanya

mendapatkan *pretest* dan *posttest*. Serta menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket untuk mendapatkan nilai kreativitas siswa dan penugasan proyek untuk mendapatkan nilai keterampilan siswa.

**2. Sampel dan Populasi**

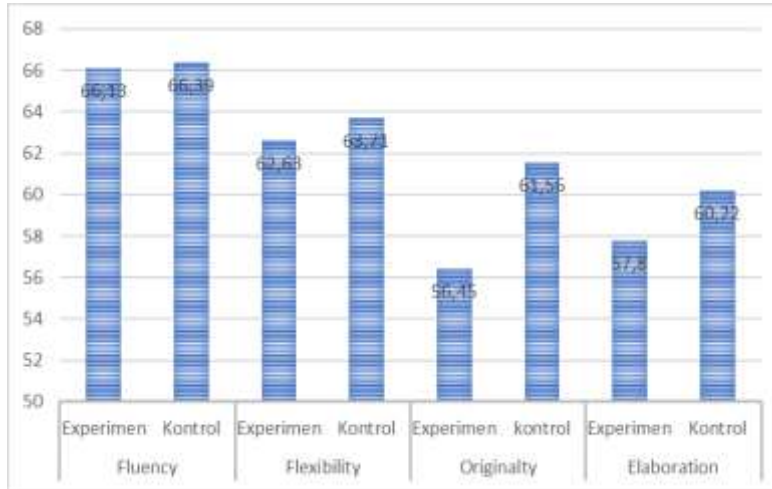
Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Boyolali, sampel penelitian yang digunakan adalah siswa kelas VII D sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VII E sebagai kelas kontrol. Total populasi terdapat 62 siswa dengan masing-masing kelas 31 siswa.

**HASIL PENELITIAN**

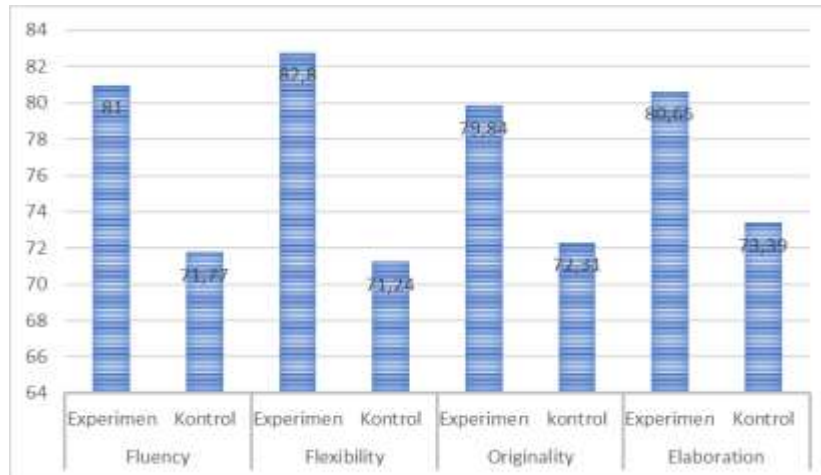
Adapun hasil penelitian perangkat ajar *project based learning* terintegrasi *entrepreneurship* untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa ditampilkan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

**Tabel 1. Perhitungan Uji *N Gain Score* Kreativitas Siswa**

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	<i>N-Gain Score</i>	Keterangan	No.	<i>N-Gain Score</i>	Keterangan
1	0,47	Sedang	1	0,07	Rendah
2	0,35	Sedang	2	0,00	Rendah
3	0,71	Tinggi	3	0,18	Rendah
4	0,40	Sedang	4	0,14	Rendah
5	0,55	Sedang	5	0,07	Rendah
6	0,38	Sedang	6	0,33	Sedang
7	0,68	Sedang	7	0,47	Sedang
8	0,61	Sedang	8	0,33	Sedang
9	0,53	Sedang	9	0,27	Rendah
10	0,62	Sedang	10	0,65	Sedang
11	0,64	Sedang	11	0,14	Rendah
12	0,24	Rendah	12	0,14	Rendah
13	0,42	Sedang	13	0,73	Tinggi
14	0,70	Sedang	14	0,05	Rendah
15	0,46	Sedang	15	0,39	Sedang
16	0,15	Rendah	16	0,25	Rendah
17	0,60	Sedang	17	0,44	Sedang
18	0,47	Sedang	18	0,43	Sedang
19	0,50	Sedang	19	0,11	Rendah
20	0,06	Rendah	20	0,29	Rendah
21	0,42	Sedang	21	0,08	Rendah
22	0,64	Sedang	22	0,20	Rendah
23	0,30	Sedang	23	0,15	Rendah
24	0,38	Sedang	24	0,13	Rendah
25	0,57	Sedang	25	0,06	Rendah
26	0,84	Tinggi	26	0,14	Rendah
27	0,71	Tinggi	27	0,54	Sedang
28	0,36	Sedang	28	0,18	Rendah
29	0,08	Rendah	29	0,35	Sedang
30	0,39	Sedang	30	0,05	Rendah
31	0,79	Tinggi	31	0,14	Rendah
<b>Rata-rata</b>	<b>0,48</b>		<b>Rata-rata</b>	<b>0,24</b>	
<b>minimal</b>	<b>0,06</b>		<b>minimal</b>	<b>0,00</b>	
<b>maksimal</b>	<b>0,84</b>		<b>maksimal</b>	<b>0,73</b>	



**Gambar 1. Grafik Nilai Rata-Rata Pre-Test pada Setiap Aspek Kreativitas**



**Gambar 2. Grafik Nilai Rata-Rata Post Test pada Setiap Aspek Kreativitas**

**Tabel 2. Daftar Nilai Keterampilan Proyek Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Kelompok	Nilai	
	Eksperimen	Kontrol
1	93,30	93,30
2	86,60	86,60
3	93,30	73,30
4	86,60	73,30
5	93,30	60,00
<b>Rata-rata</b>	<b>90,62</b>	<b>77,30</b>



Gambar 3. Produk Buatan Siswa



Gambar 4. Siswa beserta Produk Buatannya

## PEMBAHASAN

### Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu aktivitas yang menuntut siswa untuk menemukan sesuatu dengan cara yang lancar (*fluency*), luwes (*flexibility*), orisinal (*originality*), memerinci (*elaboration*) yang bermanfaat namun berbeda dari yang telah ada (Hormadia and Putra 2021). Kreativitas siswa merupakan data primer dalam penelitian. Siswa diminta untuk mengisi angket mengenai aspek-aspek kreativitas sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan angket yang telah dibuat. Uji kreativitas ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dengan perlakuan dan kelas kontrol tanpa perlakuan. Untuk lebih jelas, hasil perhitungan nilai angket kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel 1. Pada tabel 1 menjelaskan bahwa kreativitas siswa pada kelas eksperimen dan kontrol kemampuan yang beragam. Jika dilihat dari perolehan nilai N-gain, pada kelas kontrol memiliki rata-rata N-gain yang masuk dalam kriteria rendah yaitu 0,24. Pada kelas eksperimen rata-rata N-gain sudah menunjukkan kriteria sedang yaitu 0,48. Peningkatan kemampuan kreativitas apabila nilai N-gain yang diperoleh masuk dalam kategori sedang dengan nilai N-gain berkisar antara  $0,3 < n\text{-gain} \leq 0,7$  maka penelitian perangkat ajar dianggap efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa, hal ini dibuktikan bahwa nilai n-gain dari kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Faktor yang mendukung nilai N-gain meningkat yaitu penerapan perangkat ajar PjBL terintegrasi *entrepreneurship* pada pembelajaran.

Untuk lebih rinci, dapat dilihat pada gambar 1 yang menunjukkan nilai rata-rata pre-test pada setiap aspek kreativitas di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana nilai untuk kedua kelas hampir sama tidak ada perbedaan yang signifikan. Hal ini juga menunjukkan bahwa kedua kelas berada pada kemampuan awal yang sama. Selanjutnya pada gambar 2 menunjukkan nilai rata-rata post-test pada setiap aspek kreativitas baik di kelas eksperimen maupun kontrol, pada gambar ini terdapat perbedaan yang cukup signifikan dari gambar 1, dimana nilai rata-rata untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama meningkat karena diberi perlakuan, akan tetapi nilai pada kelas eksperimen jauh lebih baik dari pada di kelas kontrol. Pada kelas eksperimen rata-rata nilai paling tinggi yaitu pada indikator *flexibility* 82,80 dan paling rendah pada indikator *originality* 79,84. Sedangkan untuk rata-rata pada kelas kontrol nilai paling tinggi yaitu pada indikator *elaboration* 73,39 dan paling rendah pada indikator *flexibility* 71,24.

### Keterampilan

Keterampilan siswa merupakan kemampuan siswa dalam melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan dan gerak motorik. Siswa harus memiliki sejumlah keterampilan yang dikenal sebagai 4C, yaitu kemampuan



berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta kreativitas dan inovasi (Lestari and Ilhami 2022). Peningkatan keterampilan tersebut memerlukan model, pendekatan, dan strategi pembelajaran yang tepat. Dalam pengujian kali ini siswa terlibat aktif dalam pembuatan proyek secara berkelompok dari mulai perencanaan, pelaksanaan, dan laporan. Setiap kelompok membuat satu produk yang berkaitan dengan materi Tata Surya kemudian mampu menjadikannya usaha. Dari dua kelas eksperimen, masing-masing terdapat lima kelompok. Terdapat tiga aspek yang dijadikan indikator penilaian tersebut yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan laporan. Dalam aspek perencanaan yang dinilai berupa penyusunan rancangan alat dan bahan, gambar rancangan, dan uraian prosedur pembuatan yang semua ini dapat diamati ketika proses pembelajaran pembuatan proyek dimulai. Selanjutnya terdapat aspek pelaksanaan berupa penyusunan produk, kerja sama dalam kelompok, hasil akhir produk yang dibuat, dan kesimpulan. Terakhir terdapat laporan akhir proyek yang memuat sistematika artikel, penampilan, dan presentasi. Tiga aspek tersebut ditotal skornya dengan jumlah maksimal skor adalah 15 kemudian dikonversi ke dalam skala 100, sehingga mendapatkan hasil akhir seperti pada tabel 2. Rata-rata nilai akhir pada kelas eksperimen mendapatkan nilai 90,62 sedangkan untuk kelas kontrol nilai rata-ratanya 77,30. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan perangkat ajar PjBL terintegrasi *entrepreneurship* untuk meningkatkan keterampilan siswa.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas perangkat ajar *project based learning* terintegrasi *entrepreneurship* memiliki pengaruh untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil N-gain kreativitas siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, yaitu 0,48 pada kelas eksperimen (kriteria sedang) dan 0,24 pada kelas kontrol (kriteria rendah). Peningkatan keterampilan siswa ditunjukkan oleh hasil akhir proyek kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 90,62 sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 77,30. Dari data tersebut jelas bahwa terdapat pengaruh terhadap perangkat ajar *project based learning* terintegrasi *entrepreneurship* untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa.

### REFERENCES

- Abraham, Irfan, and Yetti Supriyati. 2022. "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8(3):2476–82. doi: 10.58258/jime.v8i3.3800.
- Hewi, La, and Muh Shaleh. 2020. "Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini)." *Jurnal Golden Age* 4(01):30–41. doi: 10.29408/jga.v4i01.2018.
- Hormadia, Ijce, and Aan Putra. 2021. "Systematic Literature Review: Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika." *Didactical Mathematics* 3(1):1–7. doi: 10.31949/dm.v3i1.914.
- Kemendikbud. 2022. Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, Ina, and Aldeva Ilhami. 2022. "Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Smp: Systematic Review." *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA* 12(2):135–44. doi: 10.24929/lensa.v12i2.238.
- Lestari, Renda, Bobby Syefrinando, Nel Efni, and Firman Firman. 2021. "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Entrepreneur Di Sekolah." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(1):154–61. doi: 10.31004/edukatif.v4i1.1760.
- Natty, Richard Adony, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni. 2019. "Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 3(4):1082–92. doi: 10.31004/basicedu.v3i4.262.
- Sari, Komala, Yunita Yunita, and Djohar Maknun. 2021. "Meta-Analisis Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Biologi Siswa SLTP Dan SLTA." *Quagga: Jurnal Pendidikan Dan Biologi* 13(2):51–59. doi: 10.25134/quagga.v13i2.3668.
- Silmi Kurnia Sa'adah, Sudarmin, dan Skunda Diliarosta. 2021. "25898-73390-1-Pb." *Pengembangan Pembelajaran Dengan Pendekatan Stem Terintegrasi Science Entrepreneurship Untuk Meningkatkan Karakter Kewirausahaan* 15(1):2778–91.
- Tyas, Ari Anggarani Winadi Prasetyoning, and Katryn Trie Wicak Ikhsani. 2015. "Sumber Daya Alam & Sumber Daya Manusia Untuk Pembangunan Ekonomi Indonesia." *Forum Ilmiah* 12(1):1–15.