

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN BERBASIS GAYA BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN (Studi Kasus Program Studi Teknik Informatika)

Emigawaty
Dosen Universitas Bina Darma, Palembang
Pos-el: emigawaty@yahoo.com

Abstracts:

Entrepreneurship is an attitude, spirit and ability to create something new that is very valuable and useful for himself and others. Entrepreneurship is the mental attitude and spirit that is always active or creative power, and unpretentious work and effort in order to increase revenue in their business activities. This research-based learning methods raised students' learning styles as a method of learning, which is entitled: Implementation of a Learning Method Based on Learning Styles Student Entrepreneurship Course. This study also has 13 subjects and 7 steps in implementing the learning model. As an indicator of the success of this program is to use the final result the value of students who follow this course and the attendance rate of students after this learning model is applied.

Keywords: *student learning model, entrepreneurship.*

Abstrak:

Kewirausahaan adalah suatu sikap, jiwa dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang sangat bernilai dan berguna bagi dirinya dan orang lain. Kewirausahaan merupakan sikap mental dan jiwa yang selalu aktif atau kreatif berdaya, bercipta, berkarya dan bersahaja dan berusaha dalam rangka meningkatkan pendapatan dalam kegiatan usahanya. Penelitian ini mengangkat metode belajar berbasis gaya belajar mahasiswa sebagai metode pembelajaran, yang berjudul: Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Gaya Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Kewirausahaan. Penelitian ini juga memiliki 13 pokok bahasan dan 7 langkah dalam mengimplementasikan model pembelajaran. Sebagai indikator keberhasilan pada program ini adalah dengan menggunakan hasil akhir nilai mahasiswa yang mengikuti perkuliahan ini dan tingkat kehadiran mahasiswa setelah model pembelajaran ini diterapkan.

Kata-kata Kunci: *gaya belajar berbasis mahasiswa, kewirausahaan..*

1. PENDAHULUAN

Untuk menciptakan calon-calon pengusaha muda terdidik atau pengusaha muda, penumbuhkembangan budaya kewirausahaan di perguruan tinggi dapat dimulai melalui pelaksanaan Kuliah Kewirausahaan. Walaupun naluri kewirausahaan tidak mungkin hanya diperoleh dari perkuliahan, hal ini dilaksanakan dalam usaha memperkenalkan dunia wirausaha sebagai inisiasi menimbulkan jiwa kewirausahaan dari mahasiswa peserta kuliah.

- 1) Kuliah Kewirausahaan dilaksanakan untuk memberikan pengetahuan kewirausahaan, pengalihan pengalaman berwirausaha serta mendorong tumbuhnya motivasi berwirausaha, sebagai aktivitas awal mahasiswa yang berminat menjadi wirausahawan baru yang handal. Secara khusus tujuan perkuliahan kewirausahaan adalah: meningkatkan pemahaman dan penjiwaan kewirausahaan dikalangan mahasiswa agar mampu menjadi wirausahawan yang berwawasan jauh ke depan dan luas berbasis ilmu yang diperolehnya, dapat mengenal pola berpikir wirausaha serta meningkatkan pemahaman manajemen (organisasi, produksi, keuangan dan pemasaran), dan
- 2) memperkenalkan cara melakukan akses informasi dan pasar serta teknologi, cara pembentukan kemiteraan usaha, strategi dan etika bisnis, serta pembuatan rencana bisnis atau studi kelayakan yang diperlukan mahasiswa agar lebih siap dalam pengelolaan usaha yang sedang akan dilaksanakan (ditjen dikti,2011).

Kewirausahaan muncul apabila seseorang individu berani mengembangkan usaha-usaha dan ide-ide barunya. Proses kewirausahaan meliputi semua fungsi, aktifitas dan tindakan yang berhubungan dengan perolehan peluang dan penciptaan organisasi usaha (suryana, 2001).

Belajar mengajar adalah sebuah interaksi yang bernilai normatif. Belajar mengajar adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan bertujuan. Dalam interaksi pembelajaran unsur guru dan siswa harus aktif, karena tidak mungkin terjadi proses interaksi bila hanya satu unsur yang aktif. Aktif dalam sikap, mental, dan perbuatan. Dalam sistem pengajaran dengan pendekatan keterampilan proses, siswa harus lebih aktif daripada dosen. Dosen hanya bertindak sebagai fasilitator dan pembimbing.

Secara umum, Program Pengembangan Budaya Kewirausahaan di Perguruan Tinggi bertujuan:

- a) Menumbuh kembangkan budaya kewirausahaan di dalam lingkungan perguruan tinggi untuk mendorong terciptanya wirausahawan baru.
- b) Mendorong pemanfaatan hasil penelitian dan pengembangan menjadi perangkat yang dapat digunakan masyarakat dan bernilai komersial.
- c) Mewujudkan sinergi potensi perguruan tinggi dengan potensi industri/usaha kecil menengah sehingga dapat menumbuhkembangkan industri-industri kecil dan menengah yang mandiri
- d) Meningkatkan peluang keberhasilan wirausaha baru melalui kegiatan pelayanan konsultasi terpadu

- e) Mendorong akselerasi pemulihan ekonomi (economy recovery) Indonesia melalui penanggulangan kemiskinan dan penyediaan lapangan kerja dengan tumbuhnya wirausaha baru yang kuat, baik dari segi kualitas barang produksi dan jasa maupun dari pemasarannya
- f) Menumbuhkembangkan kegiatan-kegiatan yang mendorong terwujudnya income generating unit di perguruan tinggi Indonesia dalam mengantisipasi diberlakukannya otonomi perguruan tinggi.

Menurut Abu Achmadi dan Shuyadi, 1985:47) dalam Dodo Suwanda, interaksi edukatif adalah suatu gambaran hubungan aktif dua arah antara guru dan anak didik yang berlangsung dalam ikatan tujuan pendidikan (<http://smp1rangkasbitung.wordpress.com/2009/02/23/pembelajaran-dengan-model-permainan-monopoly-pakem/>).

Setiap orang mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda, Umumnya gaya belajar dapat dibedakan menjadi 3 katagori (Tedy Tirtawidjaja dalam <http://www.tedytirtawidjaja.com>) yaitu:

- 1) **Auditory** : orang yang termasuk dalam tipe ini mengandalkan indera pendengarannya saat belajar. Di sekolah misalnya, orang tipe auditory ini akan lebih mengerti pelajaran saat guru “cuap-cuap” mengajar di depan kelas. Orang bertipe auditory umumnya akan mengeluarkan suara ketika menghafal sesuatu. Dia butuh sesuatu yang didengarkan oleh indera pendengarannya bahkan ketika dia sedang belajar sendirian.
- 2) **Visual** : orang dengan gaya belajar visual akan mengandalkan penglihatannya saat

belajar. Gampangnya seperti ini = “tunjukkan pada saya dan saya akan mengerti”. Biasanya orang tipe ini senang belajar dengan membaca (diam), memperhatikan orang mengerjakan sesuatu (senang diberi contoh).

- 3) **Kinesthetic** : tipe belajar ini menggunakan indera peraba, dengan merasakan sesuatu menggunakan indera peraba (tangan). Orang dengan tipe kinesthetic ini harus aktif mengerjakan sesuatu agar dapat mengerti, daripada sekadar duduk diam membaca atau duduk diam mendengarkan guru mengajar. Dengan tipe ini, orang butuh praktek ketika mempelajari sesuatu.

Belajar memang merupakan suatu proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima materi dari dosen tentang pengetahuan. Sehingga, jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Peran aktif dari siswa sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Esensi dari kewirausahaan adalah menciptakan nilai tambah di pasar melalui proses pengkombinasian sumber daya dengan cara-cara baru dan berbeda agar dapat bersaing. Nilai tambah tersebut dapat diciptakan melalui cara-cara sebagai berikut:

- 1) Pengembangan teknologi baru (*developing new technology*),
- 2) Penemuan pengetahuan baru (*discovering new knowledge*),

- 3) Perbaikan produk (barang dan jasa) yang sudah ada (*improving existing products or services*),
- 4) Penemuan cara-cara yang berbeda untuk menghasilkan barang dan jasa yang lebih banyak dengan sumber daya yang lebih sedikit (*finding different ways of providing more goods and services with fewer resources*).

Pendidikan kewirausahaan bertujuan untuk membentuk manusia secara utuh (holistik), sebagai insan yang memiliki karakter, pemahaman dan ketrampilan sebagai wirausaha. Pada dasarnya, pendidikan kewirausahaan dapat diimplementasikan secara terpadu dengan kegiatan-kegiatan pendidikan di sekolah atau ditingkat perguruan tinggi. Pelaksanaan pendidikan kewirausahaan dilakukan oleh dosen dan mahasiswa sebagai peserta didik secara bersama-sama dalam suatu komunitas pendidikan.

Pendidikan kewirausahaan diterapkan ke dalam kurikulum dengan cara mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di universitas yang dapat merealisasikan pendidikan kewirausahaan dan direalisasikan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, program pendidikan kewirausahaan di perguruan tinggi dapat diinternalisasikan melalui berbagai aspek.

Untuk itulah dalam penelitian ini penulis mengangkat metode belajar berbasis gaya belajar mahasiswa sebagai metode pembelajaran, yang berjudul: Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Gaya

Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Kewirausahaan.

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana menerapkan metode pembelajaran Berbasis Gaya Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Kewirausahaan?”

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Dengan menerapkan metode ini meningkatkan jumlah kehadiran mahasiswa pada perkuliahan kewirausahaan secara penuh. 2) Mahasiswa dapat lebih berfikir kreatif.

Manfaat dari penelitian ini adalah: 1) Mahasiswa diharapkan dapat menjadi lebih aktif mengikuti perkuliahan kewirausahaan. 2) Dengan metode pembelajaran Berbasis Gaya Belajar Mahasiswa diharapkan nilai akhir mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan dapat meningkat.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Universitas Bina Darma Palembang, pada Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Teknik Informatika. Studi kasus khususnya pada mahasiswa semester V yang mengambil mata kuliah Kewirausahaan.

2.2 Tahap Persiapan

Tahap ini adalah tahapan yang dilakukan sebelum perkuliahan dilaksanakan. Pada tahapan ini aktivitas yang dilakukan adalah membuat Satuan Acara Perkuliahan satu semester, *hand-out/* transparansi yang sesuai dengan model pembelajaran yang akan

digunakan selama proses pembelajaran. Mengupload materi perkuliahan selama satu semester, sehingga dapat diakses dari internet.

2.3 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini ada beberapa aktivitas yang dilakukan:

- 1) Pada pertemuan pertama dosen menjelaskan materi-materi pokok yang akan dipelajari selama satu semester berlangsung serta menjelaskan penggunaan pustaka utama. Setelah itu dosen menjelaskan model yang akan dipakai di dalam pembelajaran dengan menggunakan Pembelajaran Berbasis Gaya Belajar Mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat mengikuti perkuliahan pada pertemuan pertama dan selanjutnya dengan tertib.
- 2) Pertemuan ke 2 – 4 melakukan pembahasan materi dengan menggunakan *e_learning*, sehingga dapat diakses di kelas dengan menggunakan infocus, pada pertemuan ini dapat dilakukan dengan memperluas pengetahuan mahasiswa melalui internet. Pertemuan ke 5 dan 6 proses pembelajaran dilakukan di ruang perpustakaan, dalam perpustakaan, mahasiswa diminta untuk menyelesaikan studi kasus yang diberikan, dengan mengacu pada literatur-literatur yang ada di perpustakaan, juga dengan menggunakan fasilitas internet yang ada di perpustakaan.
- 3) Pertemuan ke 7 melakukan ujian tengah semester, soal dibuat dari

pembahasan pertemuan 1 sampai dengan 6 5) Pertemuan ke 8 – 12 memberikan tugas kelompok sesuai dengan gaya belajar masing-masing kelompok.

- 4) Pertemuan ke 13 - 15 presentasi dan diskusi tugas kelompok, pada tahap ini mahasiswa dapat lebih aktif dan kreatif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peserta diskusi dan
- 5) Pertemuan ke 16 melakukan Evaluasi akhir, dengan melaksanakan ujian akhir semester, yang soal-soalnya meliputi materi dari pertemuan pertama sampai terakhir.

3. PEMBAHASAN

3.1 Hasil Implementasi

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan diterapkannya metode pembelajaran berbasis gaya belajar mahasiswa ini adalah:

- 1) Satuan Acara Pembelajaran (SAP) yang menjadi pedoman dalam proses pembelajaran selama satu semester
- 2) Materi ajar yang berbentuk power point yang diunggah pada <http://elearning.binadarma.ac.id>, dan
- 3) Evaluasi yaitu ujian tengah semester dan ujian akhir semester.

3.1.1 Materi Ajar/Pokok Bahasan Kewirausahaan

Materi ajar pada mata kuliah kewirausahaan ini didasarkan pada beberapa referensi sebagai panduan mahasiswa dalam

proses pembelajaran kewirausahaan. Materi ajar untuk pokok bahasan kewirausahaan terdiri dari:

- 1) Menjadi Wirausaha
- 2) berpikir perubahan
- 3) berpikir kreatif
- 4) berorientasi pada tindakan
- 5) pengambilan resiko
- 6) kepemimpinan
- 7) etika bisnis
- 8) faktor “X”
- 9) Mencari gagasan usaha
- 10) pemasaran usaha
- 11) Manajemen keuangan
- 12) memulai usaha baru
- 13) perencanaan bisnis.

Referensi yang dipakai dalam proses pembelajaran mata kuliah kewirausahaan: 1) Bank mandiri. 2011. **Modul Kewirausahaan.**, 2) Suryana., 2001, **Kewirausahaan**, 3) Longenecker, 2001, **Kewirausahaan Manajemen Usaha Kecil**. Sedangkan sistem penilaian yang dipakai dalam proses pembelajaran mata kuliah Kewirausahaan adalah:

Evaluasi dari:

Tugas	: 40%
Keaktifan dikelas	: 10%
Tugas harian	: 10%
Tugas Final	: 20%
Quiz	: 15%
Mid	: 15%
Semesteran	: 30%
 Total	 : 100%

Adapun nilai akhir berupa huruf yaitu:

Tabel 1. Tabel Nilai (Huruf dan Angka)

Nilai Angka	Nilai Huruf
85-100	A
70 – 84,9	B
60- 69,9	C
50 – 59,9	D
< 50	E

3.1.2 Instrumen Evaluasi Hasil Belajar Mahasiswa

Instrumen evaluasi hasil belajar mahasiswa digunakan untuk menentukan kualitas hasil belajar mahasiswa terhadap mata kuliah Kewirausahaan dari sebelum menggunakan metode pembelajaran berbasis gaya belajar mahasiswa dengan setelah menggunakan metode pembelajaran berbasis gaya belajar mahasiswa.

3.2 Pembahasan Hasil Implementasi

Pembelajaran ini dilaksanakan dengan 7 tahapan.

3.2.1 Tahapan pertama (pertemuan pertama)

Pada pertemuan pertama dosen menjelaskan materi-materi pokok yang akan dipelajari selama satu semester berlangsung (13 mata ajar).

Dosen kemudian menjelaskan penggunaan pustaka utama yaitu: 1) Bank mandiri. 2011. **Modul Kewirausahaan**, 2) Suryana., 2001, **Kewirausahaan**, 3) Longenecker, 2001, **Kewirausahaan Manajemen Usaha Kecil**.

Setelah itu dosen menjelaskan model yang akan dipakai di dalam pembelajaran

dengan menggunakan Pembelajaran Berbasis Gaya Belajar Mahasiswa disesuaikan dengan 3 kelompok karakter mahasiswa yaitu: Auditory adalah orang yang termasuk dalam tipe ini mengandalkan indera pendengarannya saat belajar. Visual adalah orang dengan gaya belajar visual akan mengandalkan penglihatannya saat belajar. Kinesthetic adalah tipe belajar ini menggunakan indera peraba, dengan merasakan sesuatu menggunakan indera peraba (tangan).

3.2.2 Tahap kedua (Pertemuan ke 2 – 4)

Pada tahapan ini dosen melakukan pembahasan materi dengan menggunakan *e_learning*, dengan alamat <http://elearning.binadarma.ac.id> sehingga dapat diakses di kelas dengan menggunakan infocus, pada pertemuan ini dapat dilakukan dengan membahas ke 13 materi perkuliahan kewirausahaan secara detil sehingga dapat memperluas pengetahuan mahasiswa tentang kewirausahaan.

3.2.3 Tahap ketiga (Pertemuan ke 5 dan 6)

Proses pembelajaran di lakukan di ruang perpustakaan, dalam perpustakaan, mahasiswa diminta untuk menyelesaikan studi kasus yang diberikan, dengan mengacu pada literatur-literatur yang ada di perpustakaan, juga dengan menggunakan fasilitas internet yang ada di perpustakaan, hasil dari kedua pertemuan ini berupa resume hasil diskusi kelompok dan dikumpulkan dengan bentuk laporan perkelompok.

3.2.4 Tahap keempat (Pertemuan ke 7)

Pada tahap ini dosen melakukan evaluasi tengah semester, soal dibuat dari pembahasan pertemuan 1 sampai dengan 6.

3.2.5 Tahap kelima (Pertemuan ke 8 – 12)

Pada tahap ini dosen memberikan tugas kelompok sesuai dengan gaya belajar masing-masing kelompok, mahasiswa telah dikelompokkan berdasarkan penilaian dosen selama 7 pertemuan menjadi 3 kelompok: Auditory, Visual dan Kinesthetic. http://repository.upi.edu/operator/upload/s_pkk_044989_chapter2.pdf

Untuk kelompok Auditory jenis tugasnya adalah:

1. Wawancara dengan pengusaha yang sukses dan membuat laporan hasil wawancara, dengan pendekatan individual.
2. Menyusun perencanaan usaha, dengan pendekatan kelompok.
3. Menyusun program diklat melalui diskusi, dengan pendekatan kelompok.
4. Menggambarkan contoh oprasional aspek wirausaha melalui diskusi.

Untuk kelompok visual jenis tugasnya adalah:

1. Laporan bab, dengan pendekatan individual.
2. Menyusun perencanaan usaha, dengan pendekatan kelompok.
3. Menganalisis program diklat melalui akses internet.

4. Menggambarkan contoh oprasional aspek wirausaha melalui kajian pustaka.

Untuk kelompok khonistic jenis tugasnya adalah:

1. Mengamati tempat jual beli/ pasar.
2. Menyusun perencanaan usaha.
3. Melakukan praktek perdagangan barang/jasa.
4. Menggambarkan contoh oprasional aspek wirausaha melalui kajian pustaka.

4.2.6 Tahap keenam (Pertemuan ke 13 – 15)

Pada tahap ini mahasiswa diminta untuk mempresentasikan tugas yang telah diberikan, pada tahap ini mahasiswa dapat lebih aktif dan kreatif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peserta diskusi. Mahasiswa presentasi berdasarkan kelompok sesuai dengan jenis kelompoknya, Audithory, visual dan khonestic. Masing-masing jenis kelompok telah dibagi menjadi masing-masing 3 kelompok, sehingga menjadi 9 kelompok dalam 1 kelas. 3 kelompok presentasi dalam 1 kali pertemuan, jadi 9 kelompok akan tuntas presentasi dalam 3 kali pertemuan yaitu pertemuan ke-13 sampai ke-15.

Mahasiswa diwajibkan mempresentasikan dengan menggunakan *power point* dan infokus, sehingga peserta lain dapat melihat dengan jelas paparan kelompok yang sedang berdiskusi.

4.2.7 Tahap 7 (Pertemuan ke 16)

Melakukan Evaluasi, evaluasi terbagi

menjadi dua kali yaitu: evaluasi pada waktu tengah semester (pertemuan ke 7) dan evaluasi akhir semester pembelajaran. melaksanakan ujian akhir semester, yang soal-soalnya meliputi materi dari pertemuan pertama sampai terakhir.

Kelebihan pelaksanaan metode ini dalam proses belajar mengajar antara lain:

- 1) Mahasiswa diharapkan dapat menjadi lebih aktif mengikuti perkuliahan Kewirausahaan, sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih baik dan menyenangkan sehingga mahasiswa juga dapat memahami materi Kewirausahaan, dan
- 2) Dengan metode pembelajaran berbasis Gaya belajar mahasiswa diharapkan nilai akhir mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan dapat meningkat, yang semula nilai A hanya 20,51% menjadi 35%, begitu juga dengan tingkat kehadiran mahasiswa dapat meningkat dari yang semulanya rata-rata 75% menjadi 90%.

Adapun kelemahan dari metode ini adalah:

Mahasiswa yang tidak aktif akan tertinggal jauh baik pemahaman dan penilaiannya dibandingkan dengan mahasiswa yang aktif.

Berdasarkan uraian di atas, penilaian yang sudah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Indikator Keberhasilan

Indikator Keberhasilan	Baseline	Final
------------------------	----------	-------

Persentase nilai akhir - Mahasiswa yang mendapat nilai A	20,51 %	35 %
Tingkat Kehadiran Mahasiswa	75%	90 %

4.2.7 Implikasi gaya belajar terhadap kuliah kewirausahaan

Dalam rangka mengkomodasi keragaman gaya belajar mahasiswa, apapun gaya belajar yang digunakan oleh mahasiswa tersebut, dosen harus mengetahui gaya dominan yang dimiliki oleh peserta didiknya. Pengetahuan inilah yang dapat digunakan oleh dosen untuk menentukan langkah awal pengembangan bakat dan kemampuan mahasiswa yang dapat ditargetkan untuk menjadi wirausahawan yang baik. Beberapa faktor yang harus menjadi perhatian penting bagi dosen adalah sebagai berikut:

- 1) Menyesuaikan gaya belajar dengan model pembelajaran;
- 2) Mengajarkan keterampilan khusus, seperti bagaimana mengatur waktu yang baik (*time management*), keterampilan mencatat atau mendokumentasikan sesuatu, dan kemampuan membaca.
- 3) Melatih kemampuan metakognitif dengan memberi pembekalan kepada mahasiswa tentang bagaimana belajar yang baik dan bagaimana berfikir yang efektif
- 4) Pengakomodasian keragaman gaya belajar di dalam pengembangan model pembelajaran dapat mengacu prosedur sebagai berikut:
 - a) *Multilevel-Aktivitas*, yang dikembangkan dengan

mengidentifikasi suatu konsep atau keterampilan yang dipelajari, atau hasil kegiatan belajar. Berbagai kegiatan belajar dilakukan dan dikembangkan pada level kesulitan dan kompleksitas yang berbeda-beda, dengan jumlah langkah yang berbeda, dan cara yang berbeda pula.

- b) *Multilevel Pusat Belajar*, prosedur ini mengedepankan pengerjaan yang dapat dipahami dengan mudah, bekerja secara langsung sesuai dengan tujuan belajar, dan kriteria pekerjaan yang dapat dimengerti dengan jelas dan lengkap.
- c) *Learning Agreements*, yang berisi kesepakatan antara dosen dan mahasiswa untuk menyelesaikan beberapa pilihan tugas yang harus diselesaikan, dengan keberagaman tugas yang ada.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penjelasan dan uraian sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa dapat menjadi lebih aktif dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- 2) Dosen dapat memberikan nilai yang lebih objektif dalam setiap aktivitas pembelajaran di kelas, sehingga nilai dapat menjadi lebih baik.
- 3) Dosen dapat memotivasi mahasiswa dalam pembelajaran sesuai gaya belajarnya masing-masing.

DAFTAR RUJUKAN

- Bank mandiri, Modul Kewirausahaan, Rumah Perubahan, Jakarta, 2011.
- Diñjen dikti ,
[Http://Www.Dikti.Go.Id/Dmdocuments/Programpen_Gembangan_Budaya_Kewirausahaan.Pdf](http://Www.Dikti.Go.Id/Dmdocuments/Programpen_Gembangan_Budaya_Kewirausahaan.Pdf), 2001.
- Dodo Suwanda, Pembelajaran Dengan Model Permainan Monopoly Pakem, (online), <http://smp1rangkasbitung.wordpress.com/2009/02/23/pembelajaran-dengan-model-permainan-monopoly-pakem/>, 2009, diakses tanggal 11 september 2011.
- <http://elearning.binadarma.ac.id>
- Longnecker, Kewirausahaan : Usaha Kecil dan Menengah
http://repository.upi.edu/operator/upload/s_pkk_044989_chapter2.pdf, diakses 18 Juli 2011.
- Suryana, Pedoman Praktis: Kiat dan Proses Menuju Sukses, Salemba Empat, 2003.
- Tedy Tirtawidjaya,
<http://www.tedytirtawidjaja.com>,
diakses 18 Juli 2011.