

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Kewirausahaan adalah proses dimana seorang individu atau kelompok individu menggunakan upaya terorganisir dan sarana untuk mengejar peluang untuk menciptakan nilai dan tumbuh dengan memenuhi keinginan dan kebutuhan melalui inovasi dan keunikan, tentang masalah sumber daya apa yang saat ini dikendalikan.<sup>1</sup> Kewirausahaan saat ini sedang menjadi isu yang cukup hangat dibicarakan. Isu ini melibatkan banyak *stakeholder* yang diharapkan dapat membantu meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan bagi pelaku dan masyarakat sekitar.

Menurut Rachbini (2002), kemajuan atau kemunduran ekonomi suatu bangsa sangat ditentukan oleh keberadaan dan peranan dari kelompok kewirausahaan<sup>2</sup>. Dari pendapat tersebut diartikan bahwa kewirausahaan adalah suatu persoalan penting di dalam dunia perekonomian suatu bangsa yang sedang berkembang seperti Indonesia ini. Kondisi seperti ini juga tidak lepas dari perhatian pemerintah pusat maupun daerah dengan cara mendukung beragam *event-event*

---

<sup>1</sup> [https://www.academia.edu/37803589/jurnal\\_kewirausahaan.pdf](https://www.academia.edu/37803589/jurnal_kewirausahaan.pdf), diakses pada 25 Maret 2020 pukul 15,14

<sup>2</sup> Ibid.

kewirausahaan, mengadakan gerakan kewirausahaan secara nasional dan mengajak berbagai lembaga negeri maupun swasta untuk mendukung program peningkatan jumlah wirausaha di Indonesia.

Waktu yang tidak sebentar dan keterlibatan jumlah pihak sangat diperhitungkan. Banyak *stakeholder* yang terlibat seperti institusi perbankan, institusi pendidikan, LSM, pemerintah pusat maupun daerah, dan lain sebagainya. Khususnya pada institusi pendidikan, kehadiran institusi pendidikan dalam membantu meningkatkan jumlah wirausahawan/ti baru dan muda tidaklah sedikit. Dengan pembekalan dan pembelajaran kewirausahaan yang dilakukan di kelas-kelas diharapkan jumlah wirausahawan/ti semakin bertambah. Memperkenalkan dunia usaha kepada para generasi muda, membantu mereka memperluas wawasan dan pola pikirnya akan perencanaan dalam kehidupan mereka setelah menyelesaikan perkuliahan. Untuk itu kewirausahaan ini harus direncanakan pada proses pembelajaran di Perguruan Tinggi seperti mata kuliah wajib yang dipilih.

Pembelajaran menurut Yusufhadi Miarso adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain.<sup>3</sup> Gagne mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara

---

<sup>3</sup> Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2011), h.545

seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna.<sup>4</sup> Berdasarkan pendapat tersebut pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang sudah dirancang dan sesuatu yang telah disusun secara sesakma dan terkendali dengan maksud agar terjadinya belajar atau terjadi perubahan menuju lebih baik dan relatif permanen. Belajar dapat dimaknai secara luas. Belajar secara pribadi, untuk melatih diri dan belajar yang memang diselenggarakan oleh organisasi.

Pada tingkat Universitas seorang mahasiswa diajarkan supaya siap bertempur pada kehidupan yang sebenarnya, yaitu kehidupan yang memaksa untuk mandiri dalam segala hal dan tidak selalu bergantung terhadap orang lain. Untuk itu pembelajaran saat ini sangat membutuhkan sesuatu yang dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi mahasiswa, sebagai bekal setelah menjadi seorang sarjana. Salah satu cara supaya mahasiswa dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi yaitu dengan mengikuti mata kuliah Kewirausahaan di masing-masing Universitas.

Peraturan Pemerintah Nomor 17 tahun 2010 yang menyatakan bahwa tujuan Pendidikan tinggi antara lain adalah membentuk insan yang kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan berjiwa wirausaha.<sup>5</sup> Sejak pemerintah mewajibkan mata kuliah kewirausahaan sampai saat ini sering

---

<sup>4</sup> Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2011), p.10.

<sup>5</sup> Jurnal *Economia*, Volume 11, Nomor 1, April 2015

kali mata kuliah kewirausahaan dikonotasikan dengan bisnis. Hal tersebut bisa dilihat dari kurikulum mata kuliah kewirausahaan yang telah disiapkan oleh sebagian besar pendidik. Kurikulum ini umumnya berisi materi yang berhubungan tentang bagaimana membangun sikap/mental kewirausahaan, melatih ketrampilan berkomunikasi, membangun jejaring dan menyusun rencana bisnis yang berorientasi pada keuntungan. Tidak heran jika Perguruan Tinggi menjadikan kewirausahaan sebagai mata kuliah wajib.

Kewirausahaan tidak selalu berhubungan dengan uang, karena yang melekat pada masyarakat ketika menyebut kewirausahaan selalu berhubungan dengan uang. Padahal yang sebenarnya kewirausahaan itu sendiri sangat melekat pada kehidupan sehari-hari kita. Menurut Drs. Joko Untoro, pengertian kewirausahaan adalah suatu keberanian untuk melakukan berbagai upaya untuk memenuhi kebutuhan hidup yang dilakukan oleh seseorang, berdasarkan kemampuan dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain.<sup>6</sup>

Mahasiswa adalah generasi yang lebih banyak menggunakan teknologi untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi. Mereka lebih tertarik dengan internet dan sesuatu yang efektif dan efisien dalam

---

<sup>6</sup> <https://www.maxmanroe.com/pengertian-kewirausahaan.html>, diakses pada 15 Februari 2010 22.30

melakukan aktivitas sehari-hari. Karakteristik generasi ini adalah mudah bosan jika hanya berfokus pada satu hal saja, dikarenakan generasi ini adalah generasi yang super aktif dan *multitasking*. Generasi ini sering melakukan kegiatan belajar, hobi, dan bekerja dalam satu waktu. Tidak heran jika generasi ini disebut dengan generasi gesit dan cekatan. Diperkuat dengan pendapat pada sebuah jurnal yaitu:

*Digital natives were born after 1980. They live in the most educational resources, a realm of digital technology computers and the ubiquitous internet, video games, smartphones digital music players, video camcorders, cellular mobile telephones, interactive television, personal digital assistants, the internet, and other tools of the digital age. This native has an immersion to the digital technology. It makes them willing more to engage with social causes on social media than the previous generations. They have their own way to engage with the environment. They are savvy in the use of technology devices and features such as email, instant messaging, internet, and text messaging.<sup>7</sup>*

Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa *digital native* adalah orang-orang yang hidup pada era dunia komputer dan internet sudah merajalela dimana-mana, mereka sudah tidak asing dengan *video game*, *smartphone*, *music digital*, telepon seluler, internet dan lain-lain. Maka mereka memiliki cara sendiri untuk terlibat dalam lingkungannya dan cepat beradaptasi. Mereka lihai dalam menggunakan perangkat teknologi.

---

<sup>7</sup> Devie Rahmawati<sup>1</sup>, Deni Danial Kesa<sup>2</sup>, Pijar Suciati<sup>3</sup>, Amelita Lusia<sup>4</sup> "Jurnal Karakteristik Generasi Digital Natives Dalam Lingkungan Digital. Studi Kasus Kampung Digital Vokasi Ui" Program Vokasi Universitas Indonesia

Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta telah mengembangkan model pembelajaran *Blended Learning* yang merupakan kombinasi pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online*. Dalam pembelajaran ini diperlukan konten-konten pendukung seperti media audio, media visual ataupun media audio visual.

Pada program studi ini terdapat beberapa mata kuliah diantaranya mata kuliah Kewirausahaan. Mata kuliah ini secara garis besar bertujuan untuk menambah wawasan mahasiswa terhadap dunia kewirausahaan, meningkatkan kreativitas serta memotivasi mahasiswa untuk ikut terlibat dalam dunia wirausaha, sehingga mereka nantinya dapat ikut serta berkontribusi dalam meningkatkan perekonomian bangsa Indonesia. Dapat disimpulkan bahwa mata kuliah ini adalah cara untuk mengedukasi mahasiswa supaya memiliki jiwa kewirausahaan sebagai bekal di kehidupan sehari-hari setelah menyelesaikan perkuliahan.

Berdasarkan hasil survey kepada mahasiswa/i Teknologi Pendidikan 2017 yang telah dilakukan oleh pengembang didapatkan hasil bahwa mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang *fleksible* yang mana tidak memaksa dalam proses belajarnya, dapat digunakan kapan saja, dimana saja dan dalam keadaan apa saja, *simple*, kendali ada pada peserta didik dan lain-lain.

Tabel 1.1 Hasil Survey

No	Hasil Survey
1	Umur rata-rata mahasiswa/i yang telah dan akan mengikuti mata kuliah kewirausahaan yaitu dari 20-22th.
2	56 dari 65 orang mengetahui tujuan pembelajaran mata kuliah kewirausahaan dan 9 orang lain tidak.
3	Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, presentasi, dan praktek.
4	42 orang mengatakan metode yang digunakan sudah tepat dengan alasan, dan 23 lainnya tidak. Namun banyak catatan bahwa metode yang digunakan kurang berjalan sesuai yang diharapkan.
5	Sumber belajar yang tersedia yaitu hanya orang (dosen), power point presentasi dari dosen, dan e-book untuk tambahan.
6	37 dari 65 orang mengatakan bahwa sumber belajar yang tersedia belum cukup membantu dalam mata kuliah kewirausahaan, dan 28 lainnya mengatakan sudah.
7	42 dari 65 orang mengatakan bahwa mereka merasa kesulitan memahami materi dengan sumber belajar yang ada, dan 25 lainnya tidak. Dengan alasan mereka bosan jika harus membaca e-book dan mata terasa Lelah jika selalu menatap layar monitor.
8	Mereka mengatakan bahwa banyak kendala dalam proses pembelajaran pada mata kuliah kewirausahaan contohnya : mereka merasa kurang dibekali materi untuk mereka melakukan praktek, proses pembelajaran yang kurang variasi atau kurang kreatif sedangkan kewirausahaan sendiri dituntut untuk kreatif, waktu praktek yang sedikit sehingga terburu-buru dan keberhasilan kurang terukur/tercapai, tidak ada sesuatu yang dapat memotivasi mahasiswa untuk benar-benar mulai berwirausaha, mahasiswa masih belum memahami strategi bisnis yang harus dilakukan pada saat melakukan wirausaha padahal hal tersebut penting untuk melakukan kegiatan wirausaha, mahasiswa merasa matkul kewirausahaan seolah-olah berdiri sendiri tanpa ada kaitan dengan khasanah Teknologi Pendidikan, mahasiswa kurang belajar tentang marketing produk sih, kurangnya monitoring saat praktek.
9	Rata-rata mahasiswa memiliki lebih dari 2 aktivitas lain selain belajar.
10	Rata-rata mahasiswa memiliki +-3 kegiatan lain selain kegiatan dalam menjadi mahasiswa.

11	41 dari 65 orang mengatakan dapat mengatur waktu antara menjadi mahasiswa/belajar dengan aktivitas dan berkegiatan lainnya dengan catatan keteteran saat deadline tiba, dan 24 lainnya mengatakan tidak dapat mengatur waktu.
12	Sebagian mahasiswa mengatakan bahwa mereka suka mencari ilmu atau pengetahuan lain dari internet, <i>podcast</i> ( <i>spotify/ipod</i> ), youtube, buku, orang lain, organisasi dalam/luar kampus, instagram, twitter, artikel, dll.
13	Sebagian besar dari mereka mengatakan bahwa kegiatan belajar mereka akan menjadi menyenangkan jika dalam suasana yang nyaman, bisa dengan sambil menonton series kesukaan, mendengarkan <i>music</i> , rebahan, makan snack, fleksible dapat dikerjakaan dengan mengerjakan hal lain seperti di jalan (kendaraan umum, membantu kerjaan rumah, dll), tidak membua lelah mata, dll.
14	35 dari 65 orang merasa terbebani jika sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran secara tidak langsung memaksa untuk meninggalkan kegiatan mereka yang lain, dan 30 lainnya mengatakan tidak terbebani dengan catatan rumit dalam membagi waktunya.
15	100% mahasiswa yang telah mengisi kuesioner mengatakan bahwa mereka menginginkan sumber belajar yang flexible dapat digunakan kapan saja dimana saja dan dalam suasana apa saja.
16	Rata-rata dari mereka menghabiskan waktu 18,65 jam dalam sehari dalam menggunakan gadget/laptop dan layar monitor lain sejenis.
17	64 dari 65 orang mengatakan bahwa mereka suka dengan kegiatan mendengarkan seperti mendengarkan musik, siaran radio, interview, <i>podcast</i> dll, dan satu lainnya mengatakan tidak.
18	Dari dua pilihan aps <i>joox</i> dan <i>spotify</i> , 50 dari 65 orang mengatakan bahwa <i>spotify</i> adalah aplikasi yang lebih sering mereka gunakan sehari-hari, dan 15 lainnya memilih <i>joox</i> .
19	63 dari 65 orang mengatakan setuju jika pengembang ingin mengembangkan <i>podcast</i> untuk mata kuliah kewirausahaan, dan 2 lainnya mengatakan tidak setuju.

Pengembang juga sebelumnya telah melakukan wawancara secara tidak terstruktur dengan dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta



yaitu Ibu Santi Maudiarti, M.Pd. Beliau menyampaikan bahwa mahasiswa lebih cepat bosan dengan sistem belajar yang monoton, mahasiswa juga tidak senang jika dalam belajar merasa dipaksa untuk melihat satu atau dua video dari awal sampai akhir supaya mengetahui maksud dan tujuannya karena cukup melelahkan jika mahasiswa terus menerus menatap layar monitor.

Mereka lebih senang belajar yang dapat membuat mereka menjadi berpikir, bertindak, memiliki gambaran sendiri atau bahkan dapat berangan-angan sesuai yang diinginkan. Mereka juga lebih suka belajar jika kendali ada pada mereka yang artinya mereka memiliki kebebasan untuk kapan mereka belajar dan setiap mahasiswa memiliki porsi masing-masing banyak sedikitnya yang mereka pelajari setiap waktunya tanpa merasa tertinggal dengan yang lain. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran untuk membantu memfasilitasi proses pembelajaran pada mata kuliah kewirausahaan yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa tersebut.

*Podcast* adalah media digital yang berisi informasi (audio) yang diunggah dan dapat didengarkan melalui aplikasi atau portal tertentu. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang menyediakan *podcast* adalah *spotify*. *Spotify* adalah *platform* musik yang menyajikan hiburan musik dan *podcast* secara *online* atau *streaming*. *Spotify* ini biasanya digunakan untuk mendengarkan musik dan mendengarkan *podcast* dengan *genre*

*favorite* masing-masing, baik sekedar untuk hiburan, mencari ilmu, ataupun untuk mendapatkan ketenangan seperti healing.

Dalam hal ini peneliti berupaya mengembangkan media *Podcast* untuk memfasilitasi belajar mahasiswa Kewirausahaan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Media *podcast* ini dikembangkan bukan semata-mata dari subjektif peneliti saja, tetapi media *podcast* ini dikembangkan sebagai solusi dari permasalahan yang didapat dari hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh pengembang. Diperkuat dengan pendapat berikut: dalam bidang ilmu pendidikan, penggunaan *podcast* ini menghasilkan akses belajar dengan mudah, baik pembelajaran untuk dalam kelas, maupun luar kelas. (Aguilar, 2013:74).<sup>8</sup>

Pengembang melakukan penelitian dengan judul Pengembangan *Podcast* pada *Spotify* Untuk Mata Kuliah Kewirausahaan di Program Studi Teknologi Pendidikan. Alasan pemilihan media ini karena sesuai untuk menjadi solusi dari permasalahan pembelajaran yang ada dan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan peserta didik yang mana mahasiswa akan lebih fleksibel untuk belajar tanpa mengganggu kinerja lain, disamping media ini tidak mengenal ruang dan waktu untuk belajar

---

<sup>8</sup> Jainul Dedi Abidin, "Pengembangan Media Audio Berbasis *Podcast* Materi *Storytelling* Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak Smk Krian 1 Sidoarjo" (Universitas Negeri Surabaya)

juga media ini dapat digunakan bahkan ketika sedang bermain, bekerja, sebagai teman perjalanan, atau bahkan yang lainnya.

Pemilihan audio ini diharapkan dapat menjadi media yang pas untuk kewirausahaan yang mana dengan media ini peserta didik lebih bebas untuk memberi gambaran sendiri yang mana akan memancing lebih banyak kreativitas mahasiswa dibanding memperlihatkan contoh nyata. Media ini juga dirasa cocok sebagai solusi dari permasalahan yang didapat dari hasil analisis kebutuhan antara peneliti dengan mahasiswa dan peneliti dengan dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Keunikan media *podcast* mengenai kewirausahaan ini dibanding dengan *podcast* kewirausahaan lainnya yaitu *podcast* ini telah disusun sedemikian rupa sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran pada mata kuliah kewirausahaan di Program Studi Teknologi Pendidikan, dan sesuai indikator serta tujuan pembelajaran yang telah dibuat. *Podcast* mengenai kewirausahaan ini juga telah disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa/i Program studi Teknologi Pendidikan dengan ciri keteknologi pendidikannya (*service base*) bukan (*product base*).

Seperti yang terdapat pada definisi teknologi pendidikan tahun 2004 yaitu: *Educational Technology is the study and ethical practice of*

*facilitating learning and improving performance by creating, using and managing appropriate technological processes and resources.*<sup>9</sup>

Definisi tersebut menjelaskan mengenai memfasilitasi belajar, meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menerapkan dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat. Perbedaan mata kuliah kewirausahaan di Program Studi Teknologi Pendidikan dengan mata kuliah yang sama di tempat lain adalah berwirausaha tidak melulu berhubungan dengan barang, perut, atau *style* namun berwirausaha bisa dengan latar belakang kita sebagai teknolog pendidikan dengan menciptakan produk, menerapkan sistem, mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja.

Contoh usaha yang menggunakan ilmu Teknologi Pendidikan atau berciri Teknologi Pendidikan yang telah berdiri seperti Ruang Guru, Pahamfy, Haruka.Edu yang bergerak dalam bidang pendidikan bersifat komersil untuk memfasilitasi siswa-siswi yang berada pada jenjang pendidikan formal. Lingkaran.co, Skill Academy, Knoco, Coursera dan sejenisnya yang bergerak pada bidang pendidikan bersifat komersil dengan memfasilitasi belajar orang dewasa atau *in-formal* untuk meningkatkan kinerja dan kemampuannya dengan cara salah satunya yaitu pelatihan.

---

<sup>9</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, "Wawasan Teknologi Pendidikan." (Jakarta : Kencana,2012), H.31

Selain itu terdapat Lookmedia dan Rich Product Corporation yang bergerak dalam bidang media digital dengan menjual jasa, Seikatuju yang bergerak pada bidang pembuatan anting dan aksesoris lain dari limbah plastik yang juga menjual jasa pelatihan. Juga ada Bocil.inc sebuah usaha ide kreatif mulai dari dekorasi acara sampai pembuatan media pembelajaran sederhana dan masih banyak contoh usaha lain yang berciri Teknologi Pendidikan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut:

1. Apa saja kendala pembelajaran yang terdapat pada mata kuliah kewirausahaan di Program Studi Teknologi Pendidikan?
2. Bagaimana karakteristik peserta didik mata kuliah kewirausahaan di Program Studi Teknologi Pendidikan?
3. Media apa yang cocok untuk untuk memfasilitasi belajar pada mata kuliah kewirausahaan di Program Studi Teknologi Pendidikan?
4. Bagaimana mengembangkan media *Podcast* yang sesuai untuk mata kuliah kewirausahaan di Program Studi Teknologi Pendidikan?

### C. Ruang Lingkup

Dari beberapa masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, maka ruang lingkup masalah pengembangan *podcast* pada *spotify* untuk mata kuliah kewirausahaan ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis Masalah

Bagaimana mengembangkan *podcast* pada *spotify* untuk mata kuliah kewirausahaan di Program Studi Teknologi Pendidikan?

2. Media

Media yang akan dikembangkan adalah *podcast* pada *spotify* untuk mata kuliah kewirausahaan di Program Studi Teknologi Pendidikan

3. Materi

Materi yang terdapat pada media *podcast* ini adalah konsep dasar pengantar kewirausahaan, ide dan inovasi mengenai rencana usaha, UMKM dan perancangan bisnis, dan yang terakhir adalah merancang usaha dengan model *canvas*.

4. Model

Model yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini adalah model Baker & Schutz.

5. Sasaran dan Tempat

*Podcast* pada *spotify* untuk mata kuliah kewirausahaan ini ditujukan untuk mahasiswa/I Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yang beralamat di Gd. Daksinapati Lt.2, Jl. R.Mangun

Muka Raya No.2, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung,  
Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220

#### **D. Tujuan Pengembangan**

Dilihat dari analisis masalah, identifikasi masalah, dan ruang lingkup yang sudah dipaparkan di atas, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk *podcast* pada *spotify* yang sesuai untuk memfasilitasi belajar pada mata kuliah Kewirausahaan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

#### **E. Kegunaan Pengembangan**

##### **1. Prodi Teknologi Pendidikan**

Media *podcast* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar baru dan menjadi sebuah *emerging learning* di Program Studi Teknologi Pendidikan, dan juga dapat dijadikan rujukan untuk pengembangan media *podcast* selanjutnya di Prodi Teknologi Pendidikan.

##### **2. Penulis**

Bagi penulis pengembangan media *podcast* ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pengalaman dan pengetahuan baru dalam mengembangkan produk yang dibuat.

### 3. Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan pengembangan media *podcast* ini diharapkan dapat dijadikan sumber belajar mahasiswa dalam mendapatkan Informasi dan gambaran mengenai materi pembelajaran yang berkaitan, khususnya mata kuliah Kewirausahaan di Prodi Teknologi Pendidikan.

