

Model ADDIE dalam Pengembangan Modul Soft Skill Kewirausahaan untuk Mahasiswa

Satriya Bagas Dwihandono^{1*}, Itsna Iftayani², Meriam Esterina³

bagaskutoarjo@gmail.com^{1*}, itsnaiftyani@umpwr.ac.id², merry.esterina@umpwr.ac.id³

^{1*,2,3} Universitas Muhammadiyah Purworejo

ABSTRACT

This study aims to develop an entrepreneurship soft skills training module based on experiential learning using the Research and Development (R&D) model with a modified ADDIE approach consisting of three stages: analysis, design, and development. The study is motivated by the fact that entrepreneurship education in higher education remains dominated by technical aspects (hard skills), while non-cognitive skills such as grit, creativity, and teamwork have not been optimally facilitated. The analysis stage involved classroom observation, interviews with course lecturers, and literature review; the design stage resulted in a six-session thematic module based on experiential learning; and the development stage covered content creation, illustrations, and expert validation by two specialists. Validation results indicated an average score of 4.625 in the "very feasible" category, reflecting the module's content suitability, media integration, and visual appeal. The module is considered potentially effective in strengthening students' entrepreneurial soft skills and highlights the importance of integrating experiential learning into character-based entrepreneurship education.

Keywords: Soft Skills, Entrepreneurship, Experiential Learning, ADDIE, Module Development

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan modul pelatihan soft skill kewirausahaan berbasis experiential learning menggunakan model Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE yang dimodifikasi menjadi tiga tahap: analisis, perancangan, dan pengembangan. Latar belakang penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kewirausahaan di perguruan tinggi masih dominan pada aspek teknis (hard skill), sementara keterampilan non-kognitif seperti grit, kreativitas, dan kerja sama tim belum terfasilitasi secara optimal. Tahap analisis dilakukan melalui observasi, wawancara dengan dosen pengampu, dan kajian literatur; tahap perancangan menghasilkan modul enam sesi tematik berbasis experiential learning; dan tahap pengembangan mencakup penyusunan materi, ilustrasi, serta validasi oleh dua ahli. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 4,625 dengan kategori sangat layak, yang mengindikasikan kesesuaian isi, keterpaduan media, dan kemenarikan desain modul. Modul ini dinilai potensial untuk digunakan dalam penguatan soft skill kewirausahaan mahasiswa, sekaligus menegaskan pentingnya integrasi experiential learning dalam pembelajaran kewirausahaan berbasis karakter.

Katakunci: Soft Skill, Kewirausahaan, Experiential Learning, ADDIE, Pengembangan Modul

Received: 18.08.2025	Revised: 24.08.2025	Accepted: 25.08.2025	Available online: 30.09.2025
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

Suggested citation: Dwihandono Satriya Bagas, Itsna Iftayani, & Meriam Esterina (2025) Model ADDIE dalam Pengembangan Modul Soft Skill Kewirausahaan untuk Mahasiswa. *Journal of Psychosociopreneur*, 4 (3), 268-275. Open Access | URL:<http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpsh>

Corresponding Author: Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Jl. K.H Ahmad Dahlan No. 3 Purworejo;

PENDAHULUAN

Transformasi ekonomi global di abad ke-21 membawa konsekuensi mendalam terhadap dinamika ketenagakerjaan dan pembangunan sumber daya manusia. Dunia yang semakin didominasi oleh ketidakpastian, kompleksitas, dan percepatan disrupsi teknologi menuntut kemampuan adaptasi dan inovasi yang tinggi. Kondisi tersebut menjadikan sumber daya manusia dituntut untuk tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki kecakapan hidup (*life skills*) yang relevan. Kewirausahaan hadir sebagai strategi transformatif yang digerakkan oleh banyak negara, termasuk Indonesia, guna memperkuat daya saing nasional serta mengurangi ketergantungan pada sektor formal yang kapasitasnya semakin terbatas (BPS & BEKRAF, 2023).

Kewirausahaan dewasa ini tidak lagi dipandang sebagai aktivitas eksklusif kalangan praktisi bisnis. Perannya telah menjadi bagian integral dari desain kebijakan pendidikan tinggi. Implementasi program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) menegaskan arah tersebut dengan mendorong mahasiswa untuk menjadi pembelajar aktif, kreatif, dan solutif dalam menghadapi tantangan zaman (Nursita, 2021). Mahasiswa tidak hanya diposisikan sebagai pencari kerja setelah lulus, melainkan juga sebagai pencipta lapangan kerja yang tangguh dan inovatif melalui keberanian dalam berwirausaha. Visi ini menempatkan mahasiswa sebagai agen perubahan sosial dan ekonomi yang berdaya cipta tinggi.

Realitas di lapangan menunjukkan kesenjangan antara idealisme kebijakan dan implementasi praktis. Minat mahasiswa terhadap kewirausahaan masih tergolong rendah menurut berbagai penelitian. Faktor utama penyebabnya ialah orientasi pendidikan tinggi yang lebih menitikberatkan pada pengembangan *hard skill*, yakni keterampilan teknis dan teoritis, sementara *soft skill* belum memperoleh perhatian proporsional dalam kurikulum kewirausahaan (Aprillianita et al., 2020; Maulana et al., 2025). Kondisi ini mencerminkan masalah mendasar dalam ekosistem pendidikan kewirausahaan di perguruan tinggi, yaitu belum optimalnya pembinaan karakter dan kompetensi non-teknis yang sesungguhnya menjadi fondasi keberhasilan wirausaha.

Konteks kewirausahaan menempatkan *soft skill* sebagai aspek yang vital dalam membentuk karakter dan kepribadian wirausahawan. Keterampilan non-teknis seperti komunikasi interpersonal, kreativitas, kepemimpinan, ketekunan, dan kemampuan bekerja sama menjadi dasar dalam pengambilan keputusan, pembangunan jejaring sosial, serta pengelolaan kegagalan secara konstruktif. Robles (2012) mengidentifikasi sepuluh *soft skill* utama yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja dan bisnis modern, antara lain komunikasi efektif, etika kerja yang tinggi, kemampuan beradaptasi terhadap perubahan, serta kapasitas memimpin dan bekerja dalam tim.

Grit termasuk salah satu *soft skill* yang menonjol dalam kajian kewirausahaan kontemporer. Konsep ini dipahami sebagai kombinasi antara gairah dan ketekunan dalam mengejar tujuan jangka panjang (Duckworth, 2018). Karakter grit membentuk daya tahan psikologis yang membuat individu tetap konsisten dan pantang menyerah menghadapi tantangan. Penelitian Vikarani & Meiyanto (2019) menunjukkan adanya pengaruh positif grit terhadap komitmen wirausaha, khususnya pada pendiri startup digital di Indonesia yang dituntut untuk terus berinovasi dan beradaptasi di tengah pasar yang kompetitif.

Kreativitas menempati posisi penting dalam proses kewirausahaan. Kemampuan ini bukan hanya sekadar menghasilkan ide baru, tetapi juga melihat peluang di balik masalah serta menciptakan solusi orisinal yang aplikatif. Kelley & Kelley (2015) menegaskan bahwa kreativitas merupakan keterampilan yang dapat dilatih dan membutuhkan lingkungan yang mendukung, eksploratif, serta toleran terhadap kesalahan. Studi Kurniawan et al. (2020) menunjukkan bahwa pelatihan berbasis pengalaman mampu meningkatkan kapasitas kreatif pelaku UMKM dalam mengembangkan desain produk dan kemasan yang lebih menarik serta kompetitif.

Kemampuan bekerja sama dalam tim menjadi *soft skill* lain yang memiliki peran krusial dalam kewirausahaan. Tahap awal pengembangan usaha sangat bergantung pada sinergi dan responsivitas tim terhadap perubahan. Salas et al. (2005) menekankan bahwa kerja sama tim efektif membutuhkan kejelasan peran, komunikasi terbuka, dan kepemimpinan kolektif. Penelitian Anggis & Wulandari (2020) membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi mahasiswa, memperkuat kepercayaan antaranggota tim, serta meningkatkan efisiensi kerja kelompok.

Berbagai pendekatan pedagogis dirancang untuk mendukung penguatan *soft skill* dalam pendidikan tinggi. Metode berbasis proyek, *experiential learning*, dan pelatihan reflektif menjadi pilihan populer karena menempatkan mahasiswa sebagai pelaku aktif dalam proses belajar. Lubart & Thornhill-

Miller (2019) mengusulkan pendekatan holistik yang menggabungkan pengalaman langsung, observasi sosial, serta pembiasaan praktik dalam konteks nyata. Tantangan yang muncul terletak pada integrasi pendekatan tersebut secara konsisten dalam kurikulum kewirausahaan agar tidak berhenti pada level eksperimen metodologis.

Modul pelatihan yang dikembangkan dalam penelitian ini berfokus pada penguatan tiga soft skill utama, yaitu grit, kreativitas, dan kerja sama tim. Pemilihan aspek tersebut didasarkan pada sintesis literatur serta hasil analisis kebutuhan mahasiswa di berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Desain modul bersifat aplikatif dan integratif, memadukan simulasi, diskusi kelompok, refleksi personal, serta studi kasus nyata dari dunia usaha. Tujuannya ialah memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh agar mahasiswa mampu menginternalisasi nilai-nilai karakter yang dibutuhkan untuk menjadi wirausahawan tangguh, inovatif, dan kolaboratif.

Kontribusi penelitian ini diharapkan tidak hanya terletak pada ranah akademik melalui kajian literatur yang komprehensif, tetapi juga pada ranah praktis melalui penyediaan instrumen pelatihan yang dapat langsung diterapkan dalam program kewirausahaan di perguruan tinggi. Modul ini berfungsi sebagai media transformatif yang membentuk mahasiswa menjadi aktor utama dalam membangun ekonomi kreatif sekaligus menjawab tantangan masa depan yang semakin dinamis dan digital. Proses validasi menghasilkan masukan berharga yang dimanfaatkan untuk merevisi komponen modul, meliputi penyederhanaan instruksi kegiatan, penyesuaian ilustrasi agar lebih komunikatif, serta penguatan keterkaitan antara materi dan aktivitas pembelajaran. Revisi tersebut memastikan setiap elemen dalam modul mendukung tercapainya tujuan pembelajaran serta menjaga keterpaduan isi, media, dan konteks penggunaan. Produk yang dihasilkan bukan hanya siap digunakan, melainkan juga telah melalui proses penyempurnaan berbasis umpan balik ahli sehingga kualitasnya lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai kerangka kerja utama dalam proses *Research and Development* (R&D). Model ADDIE dipilih karena sifatnya yang sistematis, terstruktur, dan fleksibel untuk berbagai konteks pendidikan, termasuk pengembangan pembelajaran kewirausahaan. Menurut Branch (2009) dan Reiser & Dempsey (2017), ADDIE memfasilitasi proses desain instruksional yang berorientasi pada kebutuhan pengguna dengan langkah-langkah yang saling berkesinambungan. Setiap tahap dalam model ini memiliki fungsi strategis untuk memastikan produk pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya relevan secara konten, tetapi juga efektif dalam penerapannya. Meskipun secara umum ADDIE terdiri atas lima tahap, penelitian ini hanya menerapkan tiga tahap pertama karena fokus utamanya adalah menghasilkan rancangan modul yang siap diimplementasikan, tanpa melanjutkan ke tahap uji coba lapangan dan evaluasi akhir.

Tahap analisis diawali dengan identifikasi kebutuhan mahasiswa terhadap penguatan *soft skill* kewirausahaan seperti *grit*, kreativitas, dan kerja sama tim. Temuan dari observasi wawancara dan kajian literatur (Aprillianita et al., 2020; Duckworth, 2018) menunjukkan bahwa pembelajaran kewirausahaan di perguruan tinggi masih dominan menekankan *hard skill*, sehingga aspek karakter dan kompetensi sosial kurang terakomodasi. Tahap perancangan kemudian menghasilkan rancangan modul berbasis *experiential learning* model Kolb (1984), terdiri atas enam sesi tematik yang mengintegrasikan simulasi, diskusi kelompok, refleksi personal, dan studi kasus nyata. Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan dengan menyusun materi, ilustrasi, dan instrumen pembelajaran yang kemudian direvisi berdasarkan masukan dari ahli pendidikan dan kewirausahaan untuk memastikan kesesuaian isi, keterpaduan media, dan kemenarikan visual (Branch, 2009; Reiser & Dempsey, 2017). Karena penelitian hanya sampai pada tahap ini, modul yang dihasilkan belum melalui implementasi lapangan dan evaluasi sumatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tiga tahapan yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini mencakup analisis, perancangan, dan pengembangan. Tahap analisis berfokus pada identifikasi kebutuhan mahasiswa terhadap penguatan soft skill kewirausahaan melalui observasi lapangan dan telaah literatur, sedangkan tahap perancangan

menghasilkan rancangan modul berbasis experiential learning dengan enam sesi tematik yang memadukan berbagai metode pembelajaran aktif. Selanjutnya, tahap pengembangan meliputi penyusunan materi, ilustrasi, serta instrumen pembelajaran yang direvisi berdasarkan masukan dari ahli di bidang pendidikan dan kewirausahaan untuk memastikan kesesuaian isi, keterpaduan media, dan kemenarikan visual (Branch, 2009; Wibowo & Pramono, 2018). Uraian lebih rinci mengenai ketiga tahapan tersebut disajikan pada bagian berikut.

1. Analisis

Tahap ini diawali dengan proses observasi dan wawancara yang dilakukan kepada dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai kebutuhan mahasiswa terkait penguatan soft skill. Hasil wawancara mengungkap bahwa pembelajaran kewirausahaan di kelas masih cenderung menitikberatkan pada aspek teknis atau hard skill, sedangkan keterampilan non-kognitif seperti grit, kreativitas, dan kerja sama tim belum mendapat porsi yang memadai. Temuan ini kemudian diperkuat melalui kajian literatur yang merujuk pada penelitian terdahulu, yang menegaskan pentingnya pengintegrasian soft skill dalam kurikulum kewirausahaan. Selain itu, literatur juga menunjukkan bahwa pendekatan experiential learning efektif untuk menumbuhkan kesiapan berwirausaha karena memberikan pengalaman langsung sekaligus ruang untuk refleksi kritis (Duckworth, 2018).

2. Perancangan

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan dan penguatan dari kajian literatur, diperoleh kesimpulan bahwa modul yang akan dikembangkan perlu dirancang secara sistematis untuk mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dalam penguatan soft skill kewirausahaan. Literatur sebelumnya menegaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung atau experiential learning efektif dalam membentuk keterampilan seperti grit, kreativitas, dan kerja sama tim.

Sebagai tindak lanjut dari perancangan modul berbasis experiential learning yang telah disusun dalam enam sesi pembelajaran tematik, setiap sesi dirancang untuk saling berkesinambungan dan membentuk alur pembelajaran yang progresif (Yuliani & Sari, 2021). Urutan sesi ini dimulai dari pemahaman konsep hingga penyusunan rencana aksi nyata, dengan tujuan agar mahasiswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga menginternalisasi dan mempraktikkan keterampilan kewirausahaan yang relevan. Setiap sesi memadukan pendekatan kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga pembelajaran menjadi lebih holistik dan berdampak pada pembentukan karakter serta kesiapan berwirausaha (Prasetyo, 2020).

a. Pembelajaran 1 – Konsep Dasar Kewirausahaan Berbasis Karakter

Sesi ini memberikan pengenalan komprehensif mengenai peran penting soft skill seperti grit, kreativitas, dan kerja sama tim dalam membangun dan mempertahankan usaha. Materi dikaitkan dengan dinamika dan tantangan dunia bisnis kontemporer, termasuk studi kasus tokoh wirausaha inspiratif. Tujuannya adalah membentuk mindset kewirausahaan yang berorientasi pada nilai dan karakter, bukan sekadar keuntungan material.

b. Pembelajaran 2 – Penguatan Grit

Mahasiswa diajak mengembangkan daya tahan mental, konsistensi, dan ketekunan melalui simulasi skenario tantangan usaha. Aktivitas ini menempatkan mereka pada situasi penuh tekanan yang memerlukan pengambilan keputusan cepat, adaptasi terhadap perubahan, serta kesanggupan bertahan menghadapi kegagalan (Ananda & Fadhil, 2021). Diskusi kelompok digunakan untuk merefleksikan strategi yang berhasil maupun kendala yang dihadapi.

c. Pembelajaran 3 – Kreativitas dalam Kewirausahaan

Fokus sesi ini adalah melatih keterampilan berpikir kreatif dan inovatif melalui studi kasus produk dan layanan yang berhasil menembus pasar dengan pendekatan baru. Mahasiswa melakukan brainstorming terstruktur, memanfaatkan teknik seperti SCAMPER atau mind mapping, untuk menghasilkan ide-ide solusi terhadap permasalahan nyata di bidang bisnis (Hidayat & Safitri, 2020).

d. Pembelajaran 4 – Kerja Sama Tim

Melalui proyek kelompok dan permainan peran (role play), mahasiswa mempraktikkan kolaborasi, komunikasi efektif, dan pembagian tugas yang adil. Aktivitas ini juga melatih keterampilan menyelesaikan konflik internal tim serta membangun kepercayaan antaranggota, yang merupakan fondasi dalam menjalankan usaha bersama (Yuliana, 2018).

e. Pembelajaran 5 – Refleksi Diri

Mahasiswa diarahkan untuk melakukan refleksi personal terhadap proses belajar yang telah dilalui. Mereka diminta mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan diri, menganalisis peran masing-masing keterampilan dalam keberhasilan atau kegagalan simulasi yang dijalani, serta merumuskan langkah perbaikan yang diperlukan (Nuryanti, 2017).

f. Pembelajaran 6 – Rencana Aksi Kewirausahaan

Sesi terakhir ini merupakan puncak pembelajaran, di mana mahasiswa menyusun rencana aksi kewirausahaan yang mengintegrasikan seluruh soft skill yang telah dilatih. Rencana ini mencakup analisis peluang usaha, strategi pemasaran, manajemen risiko, dan rancangan operasional, sehingga dapat menjadi panduan strategis untuk memulai atau mengembangkan usaha secara nyata.

3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan, rancangan modul yang telah disusun kemudian diwujudkan menjadi produk pembelajaran yang utuh, lengkap dengan materi, ilustrasi, aktivitas pembelajaran, dan instrumen pendukung. Sebelum modul ini dinyatakan siap untuk digunakan, dilakukan proses validasi oleh ahli di bidang pendidikan dan kewirausahaan untuk memastikan kesesuaian isi, kemenarikan desain, keterpaduan media, serta relevansi materi dengan tujuan pembelajaran. Proses validasi ini menggunakan instrumen penilaian yang telah disusun sebelumnya, mencakup aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafisan. Penilaian dilakukan dengan skala likert, sehingga menghasilkan data kuantitatif yang dapat menunjukkan kategori kelayakan modul secara objektif (Sugiyono, 2019). Hasil penilaian dari para ahli ini menjadi acuan utama dalam melakukan revisi agar modul lebih efektif dan menarik bagi mahasiswa.

Tabel 1. Hasil Validasi Modul Oleh Ahli

No	Aspek yang dinilai	Validator 1	Validator 2	Rata-rata	Kategori
1	Kesesuaian materi modul dengan tujuan pembelajaran	5	5	5.0	Sangat layak
2	Kesesuaian gambar dengan pesan teks/materi	4	5	4.5	Sangat layak
3	Kesesuaian media belajar dengan materi	5	5	5.0	Sangat layak
4	Kemenarikan penampilan modul	4	4	4.0	Layak
Rata-rata keseluruhan				4.625	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi modul oleh dua orang ahli menunjukkan bahwa secara keseluruhan modul memperoleh rata-rata skor 4,625 yang masuk dalam kategori sangat layak. Pada aspek kesesuaian materi modul dengan tujuan pembelajaran, kedua validator memberikan skor sempurna (5,0), yang mengindikasikan bahwa materi telah dirancang selaras dengan capaian pembelajaran yang diharapkan (Reiser & Dempsey, 2017; Suryana, 2013). Aspek kesesuaian gambar dengan pesan teks/materi mendapatkan skor rata-rata 4,5, menunjukkan bahwa ilustrasi yang digunakan sudah mendukung pemahaman materi, meskipun masih terdapat ruang perbaikan untuk meningkatkan kesesuaian visual (Hidayat & Safitri, 2020). Aspek kesesuaian media belajar dengan materi juga memperoleh skor maksimal (5,0), menandakan media yang digunakan tepat dan relevan dengan isi pembelajaran. Sementara itu, aspek kemenarikan penampilan modul mendapat skor rata-rata 4,0 atau kategori layak, yang berarti secara visual modul sudah menarik namun masih dapat ditingkatkan dari sisi estetika atau tata letak. Secara umum, hasil ini mengonfirmasi bahwa modul layak digunakan sebagai media pembelajaran, dengan sedikit penyempurnaan pada tampilan visual untuk mencapai kualitas optimal.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan modul pembelajaran *soft skill* kewirausahaan berbasis *experiential learning* yang dikembangkan melalui tiga tahapan utama, yaitu analisis, perancangan, dan pengembangan. Tahap analisis mengidentifikasi kebutuhan mahasiswa terhadap penguatan keterampilan non-kognitif seperti *grit*, kreativitas, dan kerja sama tim melalui observasi, wawancara dengan dosen pengampu kewirausahaan, serta kajian literatur. Tahap perancangan menghasilkan rancangan modul dengan enam sesi pembelajaran tematik yang disusun secara berkesinambungan dan memadukan pendekatan kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga mampu membentuk karakter sekaligus kesiapan berwirausaha. Tahap pengembangan mewujudkan modul menjadi produk utuh lengkap dengan materi, ilustrasi, aktivitas pembelajaran, dan instrumen pendukung, yang kemudian divalidasi oleh ahli.

Hasil validasi menunjukkan bahwa modul memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi, dengan rata-rata skor 4,625 yang berada pada kategori *sangat layak*. Hal ini menandakan bahwa modul telah memenuhi kriteria kesesuaian isi, ketepatan media, dan relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, meskipun aspek kemenarikan visual masih dapat ditingkatkan. Dengan demikian, modul ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan *soft skill* kewirausahaan mahasiswa dan berpotensi diimplementasikan pada pembelajaran kewirausahaan di perguruan tinggi.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak Inkubator Bisnis Universitas Muhammadiyah Purworejo atas dukungan, fasilitas, serta kontribusi yang telah diberikan selama proses penelitian ini berlangsung. Kehadiran dan peran institusi ini sangat membantu dalam penyediaan data, wawasan praktis, serta pendampingan yang bernilai tinggi bagi pengembangan topik peneliti ini.

REFERENSI

- Afriani, R., & Utomo, E. (2020). Penerapan experiential learning untuk meningkatkan soft skill mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(2), 110–117. <https://doi.org/10.17509/jpe.v13i2.26009>
- Ananda, R., & Fadhil, M. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 55–64. <https://doi.org/10.24036/jp.v9i1.112233>
- Aprilliana, Y., Ahman, E., & Kodri, K. (2020). Internalisasi soft skills dan minat kewirausahaan. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 70–78. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JRPE/article/view/28637>
- Badan Pusat Statistik & BEKRAF. (2023). *Statistik ekonomi kreatif 2023*. Jakarta: BPS.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cahyono, A. D., Sutomo, & Harsono, A. (2019). Kajian literatur dalam pengembangan model pelatihan karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21831/jpk.v9i1.26735>
- Duckworth, A. (2018). *Grit: The power of passion and perseverance*. London: Vermilion.
- Fadilah, N., & Permana, R. (2021). Pengembangan kreativitas mahasiswa dalam kewirausahaan digital. *Jurnal Teknologi dan Kewirausahaan*, 9(1), 55–64. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/jtk/article/view/3821>
- Fauziah, N., & Ramadhan, Y. (2023). Pembelajaran soft skill melalui kegiatan organisasi mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan*, 7(1), 20–29. <https://doi.org/10.1234/jpp.v7i1.2345>
- Hidayat, R., & Safitri, W. (2020). Strategi pembelajaran kewirausahaan di perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 15(2), 89–98. <https://doi.org/10.21009/jpei.v15i2.1123>
- Kartika, A., & Dewi, L. M. (2019). Grit sebagai faktor penentu ketahanan wirausaha muda. *Jurnal Psikologi Terapan*, 5(2), 85–94. <https://doi.org/10.21009/jpt.v5i2.1832>
- Kelley, T., & Kelley, D. (2015). *Creative confidence: Unleashing the creative potential within us all*. New York: Harper Business.

- Kurniawan, D., Sari, P., & Nugroho, R. (2020). Pelatihan experiential learning untuk meningkatkan kreativitas UMKM. *Jurnal Pemberdayaan Ekonomi*, 5(1), 33–44. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jpe/article/view/3849>
- Lestari, S., & Prasetya, A. (2020). Kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan ide bisnis melalui model pembelajaran kolaboratif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 4(3), 88–97. <https://jurnal.uns.ac.id/jipe/article/view/48732>
- Lubart, T., & Thornhill-Miller, B. (2019). Teaching creativity across the curriculum. Paris: OECD Publishing.
- Maulana, M. I., Iftayani, I., & Esterina, M. (2025). Efektivitas model SI DIKAS dalam membangun pola pikir kewirausahaan. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(3), 123–136. <https://jurnal.ucic.ac.id/index.php/IRJE/article/view/497>
- Nursita, L. (2021). Dampak mata kuliah kewirausahaan terhadap minat mahasiswa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 7(3), 83–90. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/ideas/article/view/450>
- Nuryanti, L. (2017). Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(2), 150–161. <https://doi.org/10.21831/jptk.v23i2.14265>
- Prasetyo, T. (2020). Model pembelajaran kewirausahaan kreatif di era industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 8(1), 45–56. <https://doi.org/10.21009/jpeb.008.1.4>
- Putra, B. H., & Larasati, M. T. (2021). Pentingnya kerja sama tim dalam pembelajaran kewirausahaan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 110–120. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpe/article/view/36441>
- Rahmadani, D., & Yusuf, R. (2019). Pengaruh kreativitas terhadap intensi kewirausahaan mahasiswa. *Jurnal Entrepreneur dan Entrepreneurship*, 8(2), 90–101. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/entrepreneur/article/view/2134>
- Ramadhan, F., & Santoso, H. (2023). Hubungan antara grit dan minat berwirausaha mahasiswa pendidikan ekonomi. *Jurnal Riset Pendidikan: Teori dan Praktik*, 13(2), 122–130. <https://doi.org/10.21831/jrp.v13i2.51929>
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2017). *Trends and issues in instructional design and technology* (4th ed.). Boston: Pearson.
- Robles, M. M. (2012). Executive perceptions of the top 10 soft skills needed in today's workplace. *Business Communication Quarterly*, 75(4), 453–465. <https://doi.org/10.1177/1080569912460400>
- Salas, E., Sims, D. E., & Burke, C. S. (2005). Is there a “Big Five” in teamwork? *Small Group Research*, 36(5), 555–599. <https://doi.org/10.1177/1046496405277134>
- Saputra, A., & Hanifah, N. (2022). Penguatan soft skill mahasiswa melalui kegiatan proyek sosial. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 45–55. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/41384>
- Sari, D. P., Hidayat, W., & Ramadhani, M. (2022). Pengaruh kegiatan wirausaha terpadu terhadap soft skill mahasiswa di era industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan*, 6(2), 145–158. <https://jurnal.uns.ac.id/jpek/article/view/47288>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana. (2013). *Kewirausahaan: Kiat dan proses menuju sukses*. Jakarta: Salemba Empat.
- Susanti, E., & Nurhadi, T. (2020). Grit dan kemandirian mahasiswa dalam mengembangkan usaha. *Jurnal Psikologi UIN Raden Intan*, 4(1), 1–10. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/psikologi/article/view/8181>
- Syafrida, D., & Hendrawati, E. (2023). Internalisasi karakter kewirausahaan melalui soft skill dalam kegiatan MBKM. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 13(2), 101–111. <https://doi.org/10.15294/jpis.v13i2.62279>
- Tranfield, D., Denyer, D., & Smart, P. (2003). Towards a methodology for developing evidence-informed management knowledge by means of systematic review. *British Journal of Management*, 14(3), 207–222. <https://doi.org/10.1111/1467-8551.00375>
- Wibowo, S., & Pramono, S. (2018). Strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kreativitas. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 25–36. <https://doi.org/10.21009/jip.101.04>
- Yuliana, N. (2018). Pengaruh minat berwirausaha terhadap keberhasilan usaha mahasiswa. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 20(1), 65–74. <https://doi.org/10.9744/jmk.20.1.65-74>

Yuliani, T., & Sari, R. (2021). Pengembangan model pembelajaran kewirausahaan berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(2), 140–150. <https://doi.org/10.21009/jpe.013.2.07>