

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN IPS *ROLE PLAYING*
CARDS (RPC) BERBASIS NILAI-NILAI WIRAUSAHA ETNIS
MADURA DALAM MENINGKATKAN MINAT WIRAUSAHA
PESERTA DIDIK SMP**

DISERTASI

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Doktor Pendidikan IPS**



Disusun Oleh:

FAJAR WAHYUDI UTOMO

NIM 1906891

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**Pengembangan Model Pembelajaran IPS *Role Playing Cards (RPC)*
Berbasis Nilai-Nilai Wirausaha Etnis Madura Dalam Meningkatkan
Minat Wirausaha Peserta Didik SMP**

Oleh

Fajar Wahyudi Utomo

S.Pd. Universitas Negeri Jakarta, 2009

M.Pd Universitas Indraprasta PGRI, 2013

Sebuah Disertasi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Doktor Pendidikan (Dr.) pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Fajar Wahyudi Utomo 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Disertasi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Fajar Wahyudi Utomo, 2023

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN IPS ROLE PLAYING CARD (RPC) BERBASIS NILAI-NILAI
WIRUSAHA ETNIS MADURA DALAM MENINGKATKAN MINAT WIRUSAHA PESERTA DIDIK**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN IPS *ROLE PLAYING CARDS*
(RPC) BERBASIS NILAI-NILAI WIRAUSAHA ETNIS MADURA DALAM
MENINGKATKAN MINAT WIRAUSAHA PESERTA DIDIK**

Disetujui dan disahkan oleh panitia disertasi :

Promotor



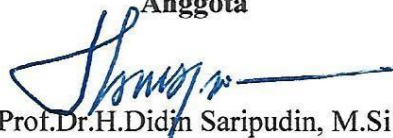
Prof. Dr. H. Disman, M.S.
NIP 195902091984121001

Kopromotor



Prof. Dr. H. Abdul Azis Wahab, M.A.
NIP 194304011967091001

Anggota



Prof. Dr. H. Didin Saripudin, M.Si
NIP 197005061997021001

Penguji



Prof. Dr. Suswandari, M.Pd.
NIP 19661120199403001

Pengaji



Prof. Dr. Sapriya, M.Ed.
NIP 196308201988031001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Erlina Wiyanti, M.Pd.
NIP 19620718 198601 2 001

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian pengembangan terhadap suatu model pembelajaran. Latar belakang penelitian ini didasarkan dari dua hal dalam pembelajaran IPS. Pertama, banyaknya sajian pembelajaran IPS yang dikemas dengan cara yang monoton. Kedua, rendahnya minat wirausaha peserta didik. Model pembelajaran ini bernama model pembelajaran IPS *role playing card* (RPC) berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura dalam meningkatkan minat wirausaha peserta didik. Penelitian ini bertujuan menjelaskan bagaimana konsep model pembelajaran *role playing card* (RPC) berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura, kemudian mengetahui bagaimana hasil uji coba model tersebut serta tingkat efektifitasnya dalam meningkatkan minat wirausaha peserta didik. Metode penelitian & pengembangan ADDIE memiliki empat tahapan diantaranya tahap analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap Evaluasi (*Evaluation*). Subjek dan lokasi penelitian ini ialah peserta didik kelas IX SMP yang berasal dari 10 SMP Negeri baik di Kota maupun Kabupaten Bekasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Model pembelajaran *role playing card* (RPC) berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura, dapat dioperasionalkan melalui 5 langkah pembelajaran dibantu dengan media kartu (*problem card & solution card*) serta teks skenario. (2) Hasil uji coba yang dilakukan terdiri dari dua tahap, uji coba terbatas, uji coba luas. Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada 3 SMP Negeri baik di Kota dan Kabupten Bekasi, menyimpulkan 65% model pembelajaran cukup praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPS. Kemudian terdapat tiga kali perubahan atau revisi sintak model pembelajaran hingga menjadi sintak akhir model pembelajaran RPC. Selanjutnya hasil uji coba luas pada 5 SMP Negeri lainnya tidak terdapat hambatan yang berarti, hanya terdapat beberapa catatan kecil berupa saran tambahan waktu saat kegiatan diskusi peserta didik. (3) Efektivitas model pembelajaran RPC berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura pada 2 SMP Negeri melalui penghitungan skor *pre test* dan *post test* menghasilkan kesimpulan tingkat efektivitas terkategori cukup efektif dalam meningkatkan minat wirausaha peserta didik.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Role Playing Card* (RPC), Nilai-nilai Wirausaha Etnis Madura, Minat Wirausaha, Pembelajaran IPS.

ABSTRACT

This research is a form of development research on a learning model. The background of this research is based on two things in social studies learning. First, there are many IPS learning offerings packaged in a monotonous way. Second, the low interest in entrepreneurial students. This learning model is called the IPS role playing card (RPC) learning model based on the entrepreneurial values of the Madurese Ethnic to increase students' entrepreneurial interest. This study aims to explain how the concept of the role playing card (RPC) learning model is based on the entrepreneurial values of the Madurese ethnicity and then to find out the results of the trial of this model and its level of effectiveness in increasing students' entrepreneurial interest. The ADDIE research and development method has four stages, including the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The subjects and locations of this study were students of class IX junior high school from 10 public junior high schools, both in the city and district of Bekasi. The results of the study show that: (1) The role playing card (RPC) learning model based on the entrepreneurial values of the Madurese ethnicity can be operationalized through five learning steps assisted by media cards (problem cards and solution cards) and scenario texts. (2) The results of the trial consisted of two stages, limited trial and a wide trial. Based on the results of limited trials conducted at 3 public junior high schools in both the City and Bekasi Regency, it was concluded that 65% of the learning models were practical enough to be used in social studies learning. Then there are three changes or revisions to the syntax of the learning model until it becomes the final syntax of the RPC learning model. Furthermore, the results of the extensive trial at five other Public Middle Schools did not show any significant obstacles, there were only a few small notes in the form of suggestions for additional time during student discussion activities. (3) The effectiveness of the RPC learning model based on the entrepreneurial values of the Madurese Ethnic in 2 Public Middle Schools through the calculation of pre-test and post-test scores resulted in the conclusion that the level of effectiveness was categorized as quite effective in increasing students' entrepreneurial interest.

Keywords: Role Playing Card (RPC) Learning Model, Madura Ethnic Entrepreneurial Values, Entrepreneurial Interests, Social Studies Learning.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	12
1.3. Tujuan Penelitian.....	13
1.3.1. Tujuan Umum.....	13
1.3.2. Tujuan Khusus.....	13
1.4. Manfaat Penelitian.....	13
1.4.1. Secara Teoritis.....	13
1.4.2. Secara Kebijakan.....	14
1.4.3. Secara Praktik.....	14
1.4.4. Segi Isu Serta Aksi Sosial.....	14
1.5. Struktur Organisasi Disertasi.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Definisi Model Pembelajaran.....	17
2.2. Teori Konstruktivisme.....	20
2.3. Pembelajaran Kontekstual.....	22
2.4. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	25
2.4.1. Pengertian dan Sejarah <i>Role Playing</i>	25
2.4.2. Langkah-langkah dan Fungsi <i>Role Playing</i>	28
2.5. Konsep Pendidikan Kewirausahaan.....	31

Fajar Wahyudi Utomo, 2023

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN IPS ROLE PLAYING CARD (RPC) BERBASIS NILAI-NILAI WIRUSAHA ETNIS MADURA DALAM MENINGKATKAN MINAT WIRUSAHA PESERTA DIDIK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.6. Minat Berwirausaha.....	36
2.7. Dinamika Sosial Orang Madura.....	42
2.7.1. Pengertian Etnisitas.....	42
2.7.2. Identitas Etnis Madura.....	44
2.7.3. Kebudayaan Etnis Madura.....	46
2.7.4. Sisi Gelap Etnis Madura.....	49
2.7.5. Pembawaan Etnis Madura.....	51
2.7.6. Etos Kerja Etnis Madura.....	58
2.8. Penelitian Terdahulu.....	63
2.9. Kerangka Pemikiran.....	90
2.10. Hipotesis Penelitian.....	95

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian.....	96
3.2. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	97
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	98
3.4. Instrumen Penelitian.....	99
3.5. Prosedur Penelitian.....	104
3.5.1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	105
3.5.2. <i>Design</i> (Desain).....	107
3.5.3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	107
3.5.4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	108
3.5.5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	109
3.6. Teknik Analisis Data.....	111
3.6.1. Uji Kepraktisan.....	111
3.6.2. Uji <i>N-Gain</i>	112
3.6.3. Uji Asumsi Klasik.....	112
3.6.4. Pengujian Hhipotesis.....	113

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Rumusan Konsep Model Pembelajaran IPS <i>Role Playing Card</i> (RPC) Berbasis Nilai-nilai Wirausaha Etnis Madura.....	115
4.1.1. Analisis (<i>Analysis</i>).....	115
4.1.1.1. Kondisi Geografis Kota Bekasi.....	115

Fajar Wahyudi Utomo, 2023

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN IPS *ROLE PLAYING CARD* (RPC) BERBASIS NILAI-NILAI WIRAUSAHA ETNIS MADURA DALAM MENINGKATKAN MINAT WIRAUSAHA PESERTA DIDIK Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.1.1.2. Kondisi Geografis Kabupaten Bekasi.....	116
4.1.1.3. Eksistensi Etnis Madura di Wilayah Bekasi.....	118
4.1.1.4. Studi Pendahuluan.....	122
4.1.2. Desain (<i>Design</i>).....	135
4.1.2.1. Landasan Filosofis Model <i>Role Playing Card</i>	135
4.1.2.2. Tujuan dan Manfaat Model <i>Role Playing Card</i>	137
4.1.2.3. Sintak Model <i>Role Playing Card</i> (RPC).....	138
4.1.2.4. Sistem Sosial.....	147
4.1.2.5. Prinsip Reaksi.....	147
4.1.2.6. Sistem Pendukung.....	147
4.1.2.7. Dampak Pembelajaran.....	148
4.1.3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	148
4.2. Hasil Uji Coba Model Pembelajaran IPS <i>Role Playing Card</i> (RPC) Berbasis Nilai-nilai Wirausaha Etnis Madura.....	152
4.2.1. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	152
4.2.1.1. Uji Coba Terbatas.....	153
4.2.1.2. Uji Coba Luas.....	173
4.3. Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran IPS <i>Role Playing Card</i> (RPC) Berbasis Nilai-nilai Wirausaha Etnis Madura dalam Meningkatkan Minat Wirausaha Peserta Didik.....	197
4.3.1. Uji Efektivitas/Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	197
4.3.1.1. Uji Efektivitas di SMPN 2 Sukawangi Kab.Bekasi.....	197
4.3.1.2. Uji Efektivitas di SMPN 1 Kota Bekasi.....	203
4.3.2. Uji <i>N-Gain</i>	210
4.3.3. Uji Asumsi Klasik.....	212
4.3.4. Uji Hipotesis.....	212
4.4. Pembahasan Penelitian.....	214
4.4.1. Konsep Model Pembelajaran IPS <i>Role Playing Card</i> (RPC) Berbasis Nilai-nilai Wirausaha Etnis Madura.....	214
4.4.2. Uji Coba Model Pembelajaran IPS <i>Role Playing Card</i> (RPC) Berbasis Nilai-nilai Wirausaha Etnis Madura.....	224
4.4.3. Novelty/Kebaruan Penelitian.....	228

4.4.4. Efektivitas Model Pembelajaran IPS <i>Role Playing Card</i> (RPC) Berbasis Nilai-nilai Wirausaha Etnis Madura.....	232
--	-----

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan.....	236
5.2. Implikasi.....	238
5.3. Rekomendasi.....	239

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

- Adib Saeroji, A. M. (2015). *Pengaruh Norma Subjektif dan Kontrol Perilaku yang Dipersepsikan Terhadap Niat Pinjam KUR Mikro (Studi Pada Nasabah BRI di Pati)*. Prosiding Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu & Call For Papers Unisbank (Sendi_U) (hal. 2-4). Semarang: Media Neliti.com.
- Afriyanti, N. (2011). *Pembelajaran Kewirausahaan di SMK Piri 1 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aidha, Z. (2016). *Pengaruh Motivasi Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat UIN Sumatera Utara*. JUMANTIK, 48-49.
- Ajzen, I. (1991). *The Theory of Planned Behavior*. Elsevier, 179-211.
- Ajzen, Icek. (1991). *Organizational and Human Decision Process (Theory of Planned Behavior)*. Chicago: Academic Press. Inc.
- Anonim. (2021, Januari 11). Diambil kembali dari pendidikan.co.id: <https://pendidikan.co.id/pengertian-digital/>
- Anshori, M. I. (2017). *Analisis Wirausaha Terhadap Keberhasilan Bisnis Suku Madura*. repo.unand.ac.id, 1-6. Dipetik 2020, dari <http://repo.unand.ac.id/PAPER.pdf>
- Arifin, Z. (2012). *Model Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aryani, R. (2019). *Entrepreneurship Learning Model based on Local Wisdom for Increasing Student Creative Business*. Journal of Contemporary Education, 24-31.
- Ashari, M. (2019). Jurnalisme Digital : Dari Pengumpulan Informasi Sampai Penyebaran Pesan. *Inter Komunika*, 1-16.
- Bandura. (1977). *Self Efficacy, In H Friedman (ed) Encyclopedia of Mental Health*. San Diego: Academic Press.
- Borg, W. &. (1983). *Educational Research : An Introduction, Fifth Edition*. Newyork: Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Newyork: Springer.
- CNN Indonesia. (2019). Angka Pengangguran Naik Jadi 7,05 Juta Orang per Agustus 2019. Diambil kembali dari <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20191105154437-532-445788/angka-pengangguran-naik-jadi-705-juta-orang-per-agustus-2019>
- Depdiknas. (2006). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 . Jakarta, Indonesia.

- Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dusak, I. K. (2016). *Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Parental, Dan Locus Of Control Terhadap Niat Berwirausaha Mahasiswa*. E-Jurnal Manajemen Unud.
- Fancisco Linan, Y.-W. C. (2009). *Develop and Cross-Culture Application of a Spesific Instrument to Measure Entrepreneurial Intentions*. *Entrepreneurship Theory Pract*, 593-617.
- Fathorrahman, F. (2018). Analisis Model Perilaku Wirausaha Masyarakat Madura Dan Orientasi Nilai-Nilai Kesuksesan Anak. *Prosiding Universitas Wiraraja*, (hal. 303-320). Madura.
- Fuadi, A. (2009). *Negeri Lima Menara*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Gerba, D. T. (2012). *Impact of Entrepreneurship Education on Etrepreneurial Intentions of Business and Engineering Students in Ethiopia* . *Journal of Economic and Management Studies*, 258-277.
- Hake, R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores. Area-D American Education Research Association's Devision*.
- Hakim, D. (2012). *Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya Untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. *Seminas Competitive Advantage II* (hal. 1-6). Jombang: Universitas Pesantren Darul Ulum.
- Hanafi. (2017). *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*. *Saintifika Islamica*, 129-150.
- Hawa'im Machrus, U. P. (2010). *Pengukuran Perilaku Berdasarkan Theory Planned of Behavior*. *INSAN*, 64.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Pekanbaru: Aswaja Pressindo.
- Ika, D. A. (2018). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Minat Kewirausahaan Siswa Kelas XI di SMK Texmaco Pematang*. *EMPATI*, 47-55.
- Isrososiawan. (2013). *Peran Kewirausahaan Dalam Pendidikan*. Society.
- Johnny, J. (2008). *Contextual Learning: A Model for Learning & Instruction in Math*. *ReseachGate*, 2.
- Kadir, A. (2013). *Konsep Pembelajaran Kontekstual di Sekolah*. *Dinamika Ilmu*, 17.
- Kawamoto. (2003). *Digital Journalism : Emerging Media and the Changing Horizons of Journalism*. USA: Rowman & Littlefield Publisher.
- KBBI. (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- kemenkopukm, H. (2020, 02 22). Diambil kembali dari <http://kemenkopukm.go.id/>

- Khofifatu Rohmah Adi, I. F. (2020). *Internalisasi Nilai-Nilai Kewirausahaan Etnis Madura*. Jurnal Teori dan Praksis Pendidikan *IPS*, 1-9.
- Komalasari, K. (2014). *Pembelajaran Kontekstual : Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kunjana, G. (2016, Mei 26). *investor daily*. Diambil kembali dari investor.id: <https://investor.id/industry-trade/kedaulatan-ekonomi-hilang-akibat-jumlah-pengusaha-berkualitas-minim>
- Kurjono, d. (2020). *Intensi Berwirausaha Melalui Model The Entrepreneurial Event*. Manajerial, Vol 19 No 1, 53.
- Kusuma, E. (2012, Desember). Pendidikan Kewirausahaan.
- Lesilolo, H. J. (2018). *Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. KENOSIS, 189-190.
- Mappapa, P. L. (2016, Januari). MADURA TAJIR DI JAKARTA. Diambil kembali dari <https://news.detik.com/x/detail/intermeso/20160122/Orang-Madura-Tajir-Di-Jakarta/>
- Martorella. (1994). *Elementary Social Studies: Developing*. Boston: Litle Brown and Company.
- McClelland, D. (1965). *An Achievement And Entrepreneurial (A Longitudinal Study)*. Journal of Personality and Social Psychology, 389-392.
- Meltzer, D. E. (2002). *The Relationship Between Mathematics Preparation And conceptual learning gain in physics : A Possible inhidden variable in diagnostic pretest scores*. Ames: Iowa State University.
- Moleong. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, E. (2011). *Model Pendidikan Kewirausahaan di Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, 1-18.
- Mulyati, T. (2016). *Pendekatan Konstruktivisme dan Dampaknya Bagi Hasil Belajar Matematika Siswa SD*. Eduhumanioral, 4-5.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. *academia.edu*, 1-8.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: CV Alfabeta.
- Muslich, M. (2009). *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ni Nyoman Resmi, N. K. (2017). *Pengembangan Perguruan Tinggi Swasta Melalui Analisis SWOT*. P3M Unipas (hal. 178-191). Singaraja: UNIPAS.
- Nurhadi. (2002). *Pendekatan Kontekstual*. Jakarta: Depdiknas.

- Nurif, S. M. (2011). Peran Serta Masyarakat Bangkalan dalam Mengusahakan Peningkatan Perekonomian. *jsh Jurnal Sosial Humaniora*, 84-95.
- Nurlina. (2020, 06 09). *OPINI*. Diambil kembali dari [jurnalsumbar.com](https://jurnalsumbar.com/2020/06/pentingnya-minat-berwirausaha-bagi-lulusan-perguruan-tinggi/): <https://jurnalsumbar.com/2020/06/pentingnya-minat-berwirausaha-bagi-lulusan-perguruan-tinggi/>
- Okki Sutanto, N. S. (2018). *Makna Kewirausahaan Pada Etnis Jawa, Minang, dan Tionghoa : Sebuah Studi Representasi Sosial*. Psikologi Ulayat, 86-108.
- Osakede, E. a. (2017). *Entrepreneurial Interest and Academic performance in Nigeria*. Journal of Innovation and Entrepreneurship, 6-19.
- Permana, A. A. (2018). *Project Based Learning to Increase Entrepreneurial Interest for Student Entrepreneurship Program*. Journal of Education; Research and Evaluation, 99-105.
- Ratnadi, N. N. (2017). *Theory Of Planned Behavior Untuk Memprediksi Niat Berinvestasi*. E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana, 4046-4048.
- Ridho, M. (2020). *Teori Motivasi McClelland dan Implikasi Dalam Pembelajaran PAI*. PALAPA (Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan), 7-8.
- Rifai, M. A. (2007). *Manusia Madura : Pembawaan, Perilaku, Etos Kerja, Penampilan, dan Pandangan Hidupnya seperti Dicitrakan Peribahasannya*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Rochana, T. (2012). *Orang Madura: Suatu Tinjauan Antropologis*. Humanus, 46-50.
- Ruswati, I. (2018). *Faktor Internal dan Faktor Eksternal Terhadap Minat Berwirausaha Pada Siswa SMK YPI Darussalam Cerme Gresik*. Jurnal Riset Entrepreneurship, 38-52.
- S.Supriati, T.Handayani. (2018). *Relevansi Lulusan Perguruan Tinggi Dalam Penempatan Kerja*. Journal of Applied Business Administration, 1-14.
- Sa'adah, R. N. (2020). *Metode Penelitian R&D*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sabatari, W. (2013). *Upaya Pembelajaran di SMK Potret Komitmen Terhadap Standar Nasional Proses Pendidikan dan Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 285.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saputra, D. R. (2015). *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Klaten*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Saraka. (2020). *Kewirausahaan Pendidikan Bahasa Inggris Berbasis Pendidikan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Relasi Inti Media.
- Seknun, M. Y. (2015). *Pendidikan Sebagai Media Mobilitas Sosial*. AULADUNA, 131-141.

- Senjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran ; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Pranada Media.
- Septia, A. R. (2018). *Efektifitas Konseling Kelompok dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas VIII MTS Al-Ikhlas Tanjung Bintang*. Lampung: UIN Raden Intan.
- Setiana, N. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SD*. EduHumaniora, 1-13.
- Shah et al. (2020). *The Moderating Role Of Entrepreneurship Education In Shaping Entrepreneurial Intentions*. Economic Structures, 9:19.
- Shapiro, A. &. (1982). *The Social Dimensions of Entrepreneurship*. Encyclopedia of entrepreneurship, Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Sholihah, N. R. (2021, Oktober). *Model Pembelajaran Game Based Learning Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Bandung, Jawa barat, Indonesia.
- Sibermen, M. L. (2002). *Active Learning ; 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Yappendis.
- Sicca, S. P. (2018). Pengangguran lulusan universitas meningkat 1,13 menjadi 6,31 pada Februari 2018. Diambil kembali dari <https://tirto.id/bps-pengangguran-lulusan-universitas-naik-113-persen-cJ3h>
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawacana.
- Soemantri, M. N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sofia, H. W. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran REACT Disertai Media Foto Kejadian Nyata Dalam Pembelajaran FIsika*. Jurnal Pembelajaran Fisika, 411.
- Somantri, G. R. (2005). *Memahami Metode Kualitatif*. Makara Sosial Humaniora, 57-65.
- Steffen Farny, E. a. (2016). *A Culture of Entrepreneurship Education*. Entrepreneurship and Regional Development, 514-535.
- Subagiyo, H. (2013). *RolePlay*. Jakarta: Kemendikbud Direktorat Pembinaan SMK.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriati dan Tri Handayani. (2018). Relevansi Lulusan Perguruan Tinggi Dalam. *Journal of Applied Business Administration*.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryana. (2010). *Kewirausahaan*. Jakarta: Salemba Empat.

- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, E. (2012). *Revitalisasi Nilai Luhur Tradisi Lokal Madura*. KARSA, 97.
- Swaramarinda, D. R. (2017). *Development of Creative Economy Learning Model*. American Scientific Publisher Advanced Science Letters All rights reserved, Vol 23.
- Syukron, B. (2015). *Model Pembelajaran IPS (Studi Pembelajaran Terpadu Pada Sekolah Dasar)*. Tarbawiyah, 118.
- Taufik, N. (2020). *Penghitungan dan Analisis Kemiskinan Makro Indonesia Tahun 2020*. Jakarta: Biro Pusat Statistik.
- U.Blesia, Jhon Et al.2019. *Developing an Entrepreneurship Model to Increase Students Entrepreneurial Skill: an Action Research Project in a Higher Education Institution in Indonesia*. Systemic Practice and Action Research <https://doi.org/10.1007/s11213-019-09506-8>
- Valentine Brahma Saputri, G. S. (2019). *Pengaruh Produk Domestik Regional Bruto, Inflasi, Upah Minimum, dan Jumlah Penduduk Terhadap Pengangguran di Indonesia Periode 2011-2017*. International Journal of Social Science and Business., 431-433.
- Wesnita, A. (2019). *Development of Entrepreneurial Learning Model to Increase Student Entrepreneurship Interest at College Education*. Ensiklopedia Social Review, -.
- Winkel. (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Wuryanta, A. E. (2004). *Digitalisasi Masyarakat : Menilik Kekuatan dan Kelemahan Dinamika Era Informasi Digital dan Masyarakat Informasi*. Jurnal Ilmu Komunikasi, 131-142.
- Yohana, C.2020. *Factors Influencing the Development of Entrepreneurship Competency in Vocational High School Students: A Case Study*. International Journal of Education and Practice. Vol. 8, No. 4, pp. 804-819
- Zaini, H. (2004). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.
- Zamroni. (2001). *Paradigma Pendidikan Masa Depan*. Yogyakarta: Bayu Indra Grafika.
- Zhengxia Peng, Et al. 2012. *Entrepreneurial Intentions and its Influencing Factors: A Survey of the University Student in Xi'an China*. Creative Education, Vol.3, Supplement, 95-100. DOI:10.4236/ce.2012.38b021
- (2020, desember 25). Diambil kembali dari www.opendatajabarprov.go.id: opendata.jabarprov.go.id/id/dataset/jumlah-guru-sekolah-menengah-pertama-smp-berdasarkan-kabupatenkota-di-jawa-barat