

Menumbuhkan Karakter *Mathpreneur* melalui Pembelajaran Metode *Walking Gallery*

Baharuddin

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Negeri Makassar
baharuddin.fmipa@unm.ac.id

ABSTRAK

Karakter *mathpreneur* masih memerlukan pengembangan dari segi implementasinya khususnya dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode *Walking Gallery* dalam menumbuhkan karakter *mathpreneur*. Penelitian ini mengacu pada penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek yang dipilih secara purposive berdasarkan kelompok mahasiswa yang memprogramkan mata kuliah kewirausahaan. Subjek penelitian sebanyak 12 mahasiswa pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 yang berasal dari Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar. Pengumpulan datanya menggunakan teknik observasi. Hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan diperoleh temuan bahwa dengan adanya metode *Walking Gallery* yang digunakan dapat menumbuhkan karakter *mathpreneur* pada mahasiswa. Karakter *mathpreneur* yang diperoleh oleh mahasiswa sebagai dampak pelaksanaan metode *Walking Gallery* yaitu optimis, percaya diri, kemampuan mengenali peluang, berkomitmen, komunikatif dalam menjelaskan produk wirausaha, kreatif dan inovatif, serta bekerja keras dan memotivasi orang lain. Penerapan karakter tersebut juga telah dituangkan pada suatu karya dalam sebuah pameran wirausaha.

Kata Kunci: Karakter *Mathpreneur*, Metode, *Walking Gallery*.

ABSTRACT

The character of mathpreneur still needs development in terms of its implementation especially in the learning process, so the aims of this research is to describe the implementation of the walking gallery method in developing the character of mathpreneur. This research refers to qualitative descriptive research with subject selected purposively based on students' group who program entrepreneurship course. The subject of the research were 12 students in the even semester of 2023/2024 academic year from the Mathematics Study Program, Faculty of Mathematics and Natural Science, Makassar state University. Data collection used observation techniques. The result of the research were analyzed descriptively and was found that the walking gallery method used could develop the character of mathpreneur in students. The character of mathpreneur obtained by students as a result of implementing the Walking Gallery method is optimistic, confident, the ability to recognize opportunities, committed, communicative in explaining entrepreneurial products, creative and innovative, and working hard and motivating others. The application of these character has also been poured into a work in an entrepreneurial exhibition.

Keywords: *Mathpreneur Character, Method, Walking Gallery.*

A. PENDAHULUAN

Pengembangan karakter menjadi kunci utama dalam mewujudkan tantangan perkembangan zaman. Karakter yang dibutuhkan dalam dunia kerja merupakan suatu perwujudan aktivitas belajarnya di berbagai jenjang pendidikan. Penanaman karakter yang baik berawal dari proses pembelajaran yang berlangsung secara baik pula. Keterlibatan berbagai pihak dalam membentuk perilaku dapat mempermudah suatu individu dalam memperoleh masa depan yang berkelanjutan. Sukatin., et al, (2023) menyatakan bahwa pembentukan karakter yang terjadi secara holistik dari berbagai kelompok usia mulai dari anak-anak hingga dewasa sangat penting untuk dilakukan agar dapat bersaing secara global dan menghadapi tantangan di era perkembangan teknologi. Pengintegrasian pendidikan karakter dengan kemajuan teknologi menurut Cathrin & Wikandaru, (2023) memerlukan pendekatan yang seimbang dikarenakan maraknya platform dan kecerdasan buatan berisiko besar dalam menggeser nilai etika dalam dunia pendidikan.

Salah satu karakter yang sangat penting dimiliki oleh mahasiswa adalah karakter *mathpreneur*. Karakter *mathpreneur* menurut Palmer & Johansson, (2018) menjadi dasar dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan yang diintegrasikan dengan matematika. Keterampilan dalam matematika diharapkan dapat dituangkan dalam berbagai praktik bisnis yang bersifat inovatif dan terbaru. Penerapan

karakter *mathpreneur* dalam suatu bidang usaha dapat memudahkan dalam pengambilan keputusan mengenai keberlanjutan usaha yang dilakukan. Sarkar & Sarmah, (2024) membuktikan hal tersebut dalam suatu penelitian yang membahas pemanfaatan model matematika pada pemodelan keuangan dan penilaian risiko, diperoleh hasil bahwa integrasi matematika dan kewirausahaan dapat meningkatkan pengambilan keputusan pada suatu UKM (Usaha Kecil dan Menengah).

Karakter *mathpreneur* menjadi salah satu visi Universitas Negeri Makassar yang diwujudkan dalam pemberian mata kuliah kewirausahaan di berbagai jurusan khususnya pada jurusan matematika. Mata kuliah kewirausahaan diterapkan di perguruan tinggi dengan harapan akan meningkatkan niat mahasiswa dalam berwirausaha. Hal ini juga akan menjadi bekal penting bagi prospek karirnya di masa mendatang. Karakter *mathpreneur* atau yang dikenal wirausahawan dalam bidang matematika menurut Turmuzi., et al, (2022) meliputi berorientasi tindakan, orientasi pada hasil, antusias dan energik, komitmen dan cinta terhadap hal yang dilakukan, percaya diri, multitasking, menyelesaikan pekerjaan secara tuntas, bekerja keras, memotivasi diri agar mencapai prestasi, optimis, aktif, terampil dalam komunikasi, menginspirasi, pantang menyerah, selalu meningkatkan kemampuan, berani mengambil risiko, mengenali dan

memanfaatkan peluang, serta kreatif dan inovatif.

Hasil output dari kampus bukan hanya dapat berkarir di bidang pendidikan profesinya masing-masing, namun dapat pula melanjutkan karir dengan berwirausaha. Duan & Ahmad, (2024) juga mengurai pentingnya pendidikan kewirausahaan sebagai bekal keterampilan dan pengetahuan dalam mengatasi tantangan pekerjaan bagi lulusan. Kewirausahaan menurut Zhang., et al, (2023) sebagai wujud promosi budaya inovasi yang berperan penting dan sangat dibutuhkan di wilayah pasar kerja yang semakin kompetitif.

Penelitian terkait penyelidikan karakter *mathpreneur* melalui bidang kajian ilmu lainnya telah banyak dilakukan, namun penelitian ini menekankan karakter *mathpreneur* yang dibangun dari mata kuliah kewirausahaan. Terlepas dari banyaknya manfaat dari kewirausahaan di perguruan tinggi, banyak lembaga yang masih menghadapi tantangan dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang efektif, termasuk pada penggunaan metode pengajaran dan sistem evaluasi yang belum memadai (Zhu., et al, 2022).

Walking Gallery menjadi salah satu alternatif solusi yang dipilih peneliti dalam menumbuhkan karakter *mathpreneur* pada mahasiswa. Penggunaan metode *Walking Gallery* memungkinkan siswa dapat belajar dan terlibat aktif pada materi yang dipelajari. Metode ini juga melibatkan kolaborasi siswa yang bergerak aktif ke berbagai galeri yang berbeda untuk

menerima penjelasan materi yang beragam. Putri., et al, (2024) dalam penelitiannya menemukan bahwa metode *Walking Gallery* terbukti mampu meningkatkan kerja sama antar siswa yaitu meningkatkan kolaborasi selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan *Walking Gallery* juga mampu meningkatkan kemahiran dalam berbahasa. Hal ini diungkap Cruz & Lopez, (2022) bahwa siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan *Walking Gallery* lebih unggul dalam hal pengaturan tradisional, serta mengalami peningkatan keterampilan berbahasa dibandingkan dengan siswa yang kurang berpartisipasi aktif. Lebih lanjut, *Walking Gallery* menurut Vale & Barbosa, (2020) memungkinkan terjadinya peningkatan motivasi melalui interaksi dalam kelompok dan adanya saran serta penilaian dari kelompok yang lain terhadap hasil karya yang ditampilkan. Dampak *Walking Gallery* menurut Makmun., et al, (2020) yaitu mendorong siswa berpikir kritis, komunikasi antar siswa dengan berbagai ide, serta melatih evaluasi kritis dalam memperoleh informasi tambahan. Metode *Walking Gallery* juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran karena hal-hal baru yang ditemukan berbeda antar satu dengan yang lainnya maka dapat dilakukan kegiatan saling koreksi antar siswa maupun antar kelompok (Rudianto, 2023).

Ketertarikan mahasiswa dalam mempelajari kewirausahaan perlu mendapat perhatian dari dosen sebagai tenaga pendidik,

karena hal ini penting sebagai bekal dalam menjalani kehidupan di lingkungannya pasca menjalani perkuliahan. Upaya yang dilakukan dalam menumbuhkan karakter *mathpreneur* dapat ditempuh dengan penyajian materi menggunakan metode ajar yang sesuai seperti halnya metode *Walking Gallery*. Hal ini dilakukan dalam rangka menumbuhkan karakter *mathpreneur* pada mahasiswa prodi pendidikan matematika. Berdasar pada hal tersebut, maka tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode *Walking Gallery* dalam menumbuhkan karakter *mathpreneur*.

B. METODE

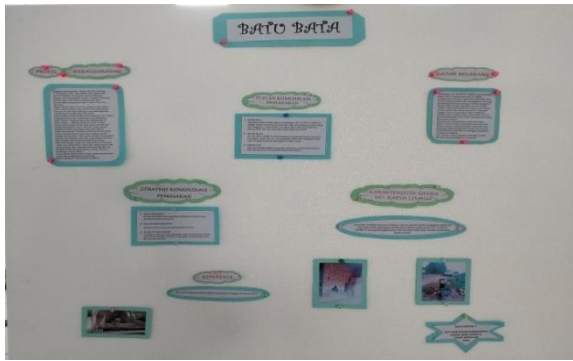
Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Proses pengambilan datanya dilakukan melalui pengamatan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh dosen mata kuliah kewirausahaan saat pembelajaran berlangsung pada 12 mahasiswa Program Studi Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar. Penelitian yang dilakukan berpedoman pada pengamatan dosen terhadap aktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa pada pelaksanaan metode *Walking Gallery*. Aktivitas mahasiswa terdiri dari: (1) pengamatan dan wawancara terhadap wirausaha, (2) pembuatan poster, (3) pembuatan rencana usaha, (4) pembelajaran dengan *Walking Gallery*, serta (5) pelaksanaan pameran wirausaha. Selanjutnya, hasil

penelitian berupa hasil amatan terhadap aktivitas mahasiswa dianalisis secara deskriptif kualitatif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dengan metode *Walking Gallery* melibatkan mahasiswa secara aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran diawali dengan pembagian kelompok oleh dosen. Dari 12 mahasiswa, kelompok yang terbentuk sebanyak 3 kelompok yang beranggotakan masing-masing 4 orang.

Kegiatan yang dilakukan mahasiswa diawali dengan pengamatan dan wawancara terhadap wirausaha. Setiap kelompok membahas satu topik kewirausahaan dalam bidang matematika berdasarkan pada hasil pengamatannya di lingkungan sekitarnya untuk dikaji lebih mendalam dan didiskusikan bersama anggota kelompoknya. Kegiatan mahasiswa dalam mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan salah satu usaha yang ditemukan di lingkungan sekitarnya. Hal ini dilakukan untuk menggali lebih dalam mengenai profil usaha, latar belakang, karakteristik usaha, tujuan pemasaran, dan strategi pemasaran. Kegiatan observasi tersebut bertujuan agar mahasiswa memperoleh informasi awal yang lebih mendalam dan terinspirasi untuk membuat suatu usaha. Hasil observasi topik kewirausahaan dalam bidang matematika di lingkungan sekitar mahasiswa disajikan pada gambar berikut:



Gambar 1. Poster Hasil Observasi Kewirausahaan

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan oleh mahasiswa terkait pengumpulan informasi wirausaha, mahasiswa telah memunculkan karakter *mathpreneur* yaitu percaya diri. Hal itu tercermin dari sikap antusiasnya dalam mencari dan menggali informasi sebanyak-banyaknya terkait salah satu wirausaha di lingkungan sekitarnya. Sikap tersebut juga dapat melatih kemampuannya dalam berkomunikasi dengan orang lain.

Kegiatan selanjutnya yaitu pembelajaran menggunakan *Walking Gallery*. Pada kegiatan ini, dosen meminta semua anggota kelompok berdiri di depan kertas posternya masing-masing. Salah seorang mahasiswa akan menjelaskan mengenai informasi dari poster kelompoknya sementara anggota kelompok lainnya akan mengunjungi kelompok lain. Dosen menginstruksikan semua anggota kelompok mengunjungi semua kelompok untuk menerima informasi mengenai materi yang ada pada poster kelompok lain. Kunjungan akan berakhir saat semua anggota kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing.

Saat penerapan metode *Walking Gallery* dilaksanakan, mahasiswa melakukan penilaian

terhadap kelompok lain yang melakukan presentasi poster. Penilaian yang dilakukan oleh anggota kelompok yang mengunjungi poster kelompok lain terkait dengan hasil pengumpulan informasi terhadap salah satu usaha yang ada di sekitarnya. Format penilaian tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

LEMBAR PENILAIAN

Berikanlah penilaian kelompok Anda kepada kelompok presenter dalam hal kreativitas, penguasaan materi, kemampuan presentasi dan menanggapi pertanyaan.

Putaran ke : _____

Kelompok Presenter : _____

Nama Presenter : _____

Nama Wirausaha : _____

Jenis Bisnis : _____

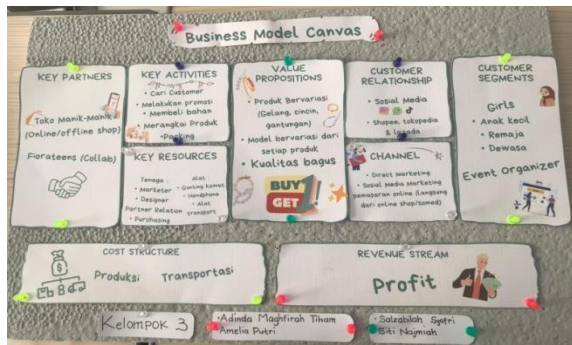
ASPEK	GAMBARAN ASPEK	SKOR					Bobot	NILAI (Skor x Bobot)
		SK	K	C	B	SB		
ISI POSTER								
1.	Data bisnis dan Data Wirausaha						2	
2.	Karakter Wirausaha						5	
3.	Rapian Literatur						3	
KREATIVITAS POSTER								
1.	Tampilan Presentasi						3	
2.	Metode presentasi						2	
PRESENTASI								
2.	Penggunaan Presenter						3	
3.	Performansi						2	
		TOTAL NILAI						

Komentar/Kesan Umum: _____

Kelompok Penilai: _____

Gambar 2. Format Penilaian Presentasi

Berdasar pada hasil observasi yang telah dilakukan oleh mahasiswa, maka kegiatan selanjutnya dilakukan perencanaan suatu usaha yang dituangkan dalam sebuah poster. Masing-masing kelompok membuat rancangan usaha model *canva* bisnis yang terdiri dari 9 yaitu *Key Partners, Key Activities, Value Propositions, Customer Relationship, Customer Segments, Key Resources, Channels, Cost Structure, dan Revenue Stream* mengenai suatu usaha yang akan dijalankan. Perencanaan usaha tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Poster Perencanaan Usaha

Penyusunan rencana usaha yang dilakukan oleh mahasiswa telah memunculkan karakter *mathpreneur* yaitu optimis, berkomitmen, dan kemampuan mengenali peluang. Rancangan poster yang dibuat tergambar rencana usaha yang akan dijalankan sehingga menggali lebih banyak karakter yang mendukung keterlaksanaan usaha yang direncanakan.

Setelah membuat poster, selanjutnya dilakukan kunjungan ke galeri masing-masing kelompok. Penilaian kelompok dilakukan jika semua anggota kelompok kembali ke galerinya masing-masing. Penilaian yang dilakukan mahasiswa mengacu pada lembar penilaian yang telah dibuat sebelumnya oleh dosen. Lembar penilaian kelompok dapat dilihat pada gambar berikut:

LEMBAR PENILAIAN

Berikanlah penilaian kelompok Anda kepada kelompok presentasi

Nama Presenter : _____

Nama Penilai : _____

Ide Usaha : _____

ASPEK	GAMBARAN ASPEK	SKOR					Bobot	Nilai (Skor x Bobot)
		1	2	3	4	5		
1. Validitas	Ide bisnis yang diajukan dapat memberikan manfaat/solusi bagi orang lain						4	
2. Pengetahuan Awal	Wirausaha memiliki pengetahuan dasar terhadap ide usaha yang diajukan						4	
3. Potensi Pasar	Ide bisnis yang diajukan memiliki target pasar yang jelas dan potensial						4	
4. Skalabilitas	Kemampuan ide bisnis yang diajukan dapat berkembang dengan cepat						4	
5. Passion	Ide bisnis sejalan dengan minat atau hobi atau merupakan passion						4	
TOTAL NILAI								

Komentar/Kesan Umum : _____

Kelompok Penilai : _____

Gambar 4. Lembar Penilaian Kelompok

Rencana usaha yang telah disusun dalam suatu poster kemudian memasuki tahapan realisasi dalam bentuk pameran. Pameran ini bertujuan untuk menampilkan beragam karya mahasiswa yang berorientasi pada wirausaha berbasis matematika. Pameran ini juga menjadi salah satu wujud penerapan karakter *mathpreneur* dengan sikap percaya diri, komunikatif dalam menjelaskan produk wirausaha, kreatif dan inovatif, serta bekerja keras dan memotivasi orang lain yang menghadiri pameran tersebut. Pameran ini berlangsung di koridor kelas pada program studi Pendidikan Matematika dengan pengunjung dari dosen-dosen dan berbagai program studi yang ada di Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Kegiatan pameran tersebut ditampilkan pada gambar berikut:



(a)



(b)

Gambar 5. Pameran Kewirausahaan

Pembelajaran kewirausahaan yang berlangsung menggunakan metode *Walking Gallery* berdasarkan hasil pengamatan peneliti membuat mahasiswa terlibat secara aktif dalam mengemukakan hasil pikirannya ke dalam poster yang dibuat. Mahasiswa juga saling berkomunikasi melalui diskusi dengan teman kelompoknya serta adanya umpan balik atau tanggapan dari kelompok lain. Hasil ini bersesuaian dengan hasil penelitian Ridwan, (2019) yang menemukan bahwa metode *Walking Gallery* secara signifikan mampu meningkatkan partisipasi dan sikap dalam pembelajaran, serta efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif. Penggunaan metode *Walking Gallery* menurut Namaziandost., et al, (2018) juga dapat meningkatkan keterampilan dalam berkomunikasi dibandingkan dengan penggunaan metode belajar secara tradisional. Sikap-sikap yang dimiliki mahasiswa tersebut sebagai dampak penerapan metode *Walking Gallery* merupakan beberapa sikap yang terwujud pada karakter *mathpreneur*. Mulyati., et al, (2021) mengemukakan bahwa *mathpreneur* atau yang dikenal dengan wirausaha yang memanfaatkan ilmu matematika harus berani mengorganisir, mengelola, dan berani mengambil risiko dalam menciptakan suatu usaha baru serta mampu melihat peluang usaha masa depan dengan penuh perhitungan, dan memiliki berbagai alternatif solusi dalam memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Mahasiswa

calon guru menurut Prihaswati& Astuti, (2016) selain dibekali dengan ilmu tentang cara mengajar hendaknya juga diiringi dengan pengetahuan dan sikap *enterpreneurship* agar dapat menjadi sumber inspirasi bagi siswanya, terlatih menggunakan kemampuan berkomunikasi yang baik, serta memiliki kemampuan pemecahan masalah dalam dunia kerja.

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Merujuk pada penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh temuan bahwa dengan adanya metode *Walking Gallery* yang diterapkan dapat menumbuhkan karakter *mathpreneur* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar. Karakter *mathpreneur* yang diperoleh oleh mahasiswa sebagai dampak pelaksanaan metode *Walking Gallery* yaitu optimis, percaya diri, kemampuan mengenali peluang, berkomitmen, komunikatif dalam menjelaskan produk wirausaha, kreatif dan inovatif, serta bekerja keras dan memotivasi orang lain. Penerapan karakter tersebut juga telah dituangkan pada suatu karya dalam sebuah pameran wirausaha.

2. Saran

Dalam upaya menumbuhkan karakter *mathpreneur* juga dapat dilakukan melalui tindak lanjut oleh dosen dengan penggunaan metode mengajar yang bervariasi disesuaikan

dengan materi ajar. Penggunaan metode yang tepat akan melibatkan siswa secara aktif dalam menerima informasi tambahan. Demi pengembangan karakter *mathpreneur* pada mahasiswa, maka diharapkan penggunaan metode *Walking Gallery* dapat terus dilakukan dengan berbagai inovasi dan kombinasi pengembangan *skill* dosen dengan berbagai model dan media ajar yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Cathrin, S., & Wikandaru, R. (2023). The Future of Character Education in the Area of Artificial Intelligence. *Humanika: Jurnal Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*. 23(1). 91-100. <https://doi.org/10.21831/hum.v23i1.59741>
- Cathrin, S., & Wikandaru, R. (2023). The Future of Character Education in the Area of Artificial Intelligence. *Humanika: Jurnal Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*. 23(1). 91-100. <https://doi.org/10.21831/hum.v23i1.59741>.
- Cruz, R.O.D., & Lopez, M. K.R.R. (2022). Gallery Walk Technique in Enhancing Reading Comprehension and Oral English Language Proficiency of Junior High School Students. *Waikato Journal of Education*. 27(3). 57-71. <https://doi.org/10.15663/wje.v27i3.813>.
- Duan, Y., & Ahmad, A. C. (2024). Research on Entrepreneurship Education of College Students. *Journal of Education and Educational Research*. 7(1). 259-262. <https://doi.org/10.54097/rcm09727>.
- Makmun, M., Yin, K.Y., & Zakariya, Z. (2020). The Gallery Walk Teaching and Learning and Its Potential Impact on Students' Interest and Performance. *International Business Education Journal*. 13(1). 17-22. <https://doi.org/10.37134/ibej.vol13.1.2.2020>.
- Mulyati, Y., Darhim., Turmudi., & Rahmat, D. (2021). Karakter Mathpreneur Mahasiswa Pendidikan Matematika melalui Mathematical Learning Object Berbasis Blended Pictorial Abstrak. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*. 7(2). 99-108. <https://doi.org/10.24853/fbc.7.2.99-108>.
- Namaziandost, E., Esfahani, F.R., Nasri, M., & Mirshekaran, R. (2018). The Effect of Gallery Walk Technique on Pre-Intermediate EFL Learners' Speaking Skill. *Language Teaching Research Quarterly*. 8. 1-15. <https://doi.org/10.32038/ltrq.2018.08.01>.
- Palmer, H., & Johnsson, M. (2018). Combining Entrepreneurship and Mathematics in Primary School-What Happens?. *Education Inquiry*. 9(4), 331-346. <https://doi.org/10.1080/20004508.2018.1461497>
- Putri, A.D., Kurniati, W., & Rigianti, H.A. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Gallery Walk untuk Meningkatkan Kerja Sama Pada Pembelajaran Pancasila Kelas V. *Borobudur Educational Review*. 4(1). 61-71. <https://doi.org/10.31603/bdr.11478>.
- Prihaswati, M., & Astuti, A.P. (2016). Profil Mathematic Teacherpreneur pada Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*. 3(2). 9-14. <https://doi.org/10.26714/jkpm.3.2.2016.%25p>.
- Ridwan, M. (2019). Gallery Walk: An Alternative Learning Strategy in Increasing Students' Active Learning. *NADY AL-ADAB: Jurnal Bahasa Arab*. 16(1). 49-63. <https://doi.org/10.20956/jna.v16i1.6662>.
- Rudianto, R. (2023). Model Pembelajaran Gallery Walk dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *JTIEE: Journal of Teaching in Elementary Education*. 7(2). 97-107. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v7i2>.

-
- Sarkar, D., & Sarmah, A.K. (2024). Analyzing the Nexus Between Entrepreneurship and Business Mathematics – A Comprehensive Study on Strategic Decision-Making, Financial Modeling, and Risk Assesment in Small and Medium Enterprises (SMEs). *International Journal of Research and Review*. 11(2). 40-51. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20240206>.
- Sukatin., Munawwaroh, S., Emilia., & Sulistyowati. (2023). Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Anwarul: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*. 3(5). 1044-1054. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i5.1457>
- Turmuzi, M., Sudiarta, I.G.P., & Surtajaya, I.M. (2022). Menumbuhkan jiwa kewirausahaan Melalui Pembelajaran Matematika Materi Aritmetika Sosial Berorientasi Higher Order Thinking Skill (HOTS). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 6(2). 1978-1994. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1419>.
- Vale, I.P., & Barbosa, A. (2020). Gallery Walk: Uma Estrategia Ativa Para Resolver Problemas Com Multiplas Solucoes. *Revista de Educacao Matematica*. [s.l.], v.17. p.e020018, 2020. <https://doi.org/10.37001/remat25269062v17id260>.
- Zhang, R., Pang, L., & Qin, Y. (2023). Research Requirments on the Influence of Career Planning and Innovation and Entrepreneurship Course on College Students' Willingness to Start a Business. *Contemporary Education and Teaching Research*. 4(08). 338-343. <https://doi.org/10.61360/BoniCETR232014250802>.
- Zhu, X., Hsia, C.H. & Sun, H. (2023). Research on University Entrepreneurship Education in the Context of "Mass Entrepreneurship nd Innovation". *The 3rd International Conference on Electrical and Electronic Engineering, Design, Communication and Artificial Intelligence (EEDCAI 2023)*. *Electrical and Electronic Engineering Research*. Vol 3. 134-141. <https://doi.org/10.37420/j.eeer.2023.010>.