

**KARAKTER *MATHPRENEUR* MELALUI PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN *GALLERY WALK* UNTUK MAHASISWA
PENDIDIKAN MATEMATIKA PADA MATA KULIAH
KEWIRAUSAHAAN**

Asmaun*, Ahyani Mirah Liani, Asmaul Husnah Nasrullah

Universitas Negeri Makassar

***Email: asmaun@unm.ac.id**

ABSTRACT

The Mathematics Entrepreneur (mathpreneur) character is a character that still requires effort to emerge in mathematics education students, including in their learning. This research aims to describe the mathpreneur character of mathematics education students through the application of the Gallery Walk learning model. The research subjects were 90 students consisting of 3 classes who were programming entrepreneurship courses in the Mathematics Education Study Program, Faculty of Mathematics and Natural Sciences, Makassar State University. The research method used is descriptive qualitative. Research data was collected using a survey method using an instrument in the form of a questionnaire containing statements and questions adapted to each indicator of mathpreneur character. The data was then analyzed descriptively qualitatively. The results of the research show that in general mathematics education students after participating in learning using the Gallery Walk model fulfill the character of a mathpreneur, including having self-confidence, task and results oriented, taking risks, leadership, originality and future orientation with an overall average score of 3.53 or in the very satisfactory category.

Keywords: mathpreneur character, learning model, Gallery Walk, entrepreneurship

PENDAHULUAN

Pada era sekarang ini, salah satu aspek yang dapat membuat negara kita bertahan secara ekonomi di dunia global adalah meningkatkan jumlah wirausahawan. Sejalan dengan pendapat dari Santoso dkk., (2024) bahwa salah satu kunci kemakmuran bangsa adalah peningkatan wirausahawan. Perkembangan era globalisasi dan revolusi industri 4.0 menuntut adanya sumber daya manusia yang tidak hanya menguasai bidang keilmuan, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir kreatif, inovatif, dan berjiwa wirausaha. Untuk menumbuhkan jiwa wirausaha dalam diri generasi muda maka sangat

diperlukan untuk mendidik dan menumbuhkan karakter yang kreatif, inovatif dan melek teknologi. Sebagai seorang pendidik maka merupakan tugas kita untuk menumbuhkan karakter siswa atau mahasiswa kita melalui Pendidikan karakter (Rahmah dkk., 2022). Pendidikan karakter yang berbasis kreativitas, teknologi, dan kewirausahaan sangat efektif untuk membangun karakter wirausaha yang tangguh pada generasi muda (Santoso dkk., 2024). Sejalan dengan imbauan pemerintah mengenai Gerakan Nasional dalam membangun masyarakat dan menanamkan budaya kewirausahaan, perguruan tinggi sebagai institusi pendidikan diharapkan dapat menumbuhkan jiwa wirausaha pada mahasiswanya (Mulyanti dkk., 2022). Dalam konteks pendidikan matematika, mahasiswa tidak hanya dituntut untuk memahami konsep-konsep matematika secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan nyata, termasuk dalam bidang kewirausahaan. Upaya yang bisa ditempuh misalnya dengan memasukkan matakuliah kewirausahaan kedalam kurikulum untuk menumbuhkan keinginan mahasiswa berwirausaha (Baharuddin, 2024). Keterkaitan antara wirausaha dan matematika ini melahirkan konsep *mathpreneur* (*mathematical entrepreneur*), yaitu individu yang mampu memadukan kemampuan matematika dengan jiwa kewirausahaan untuk menciptakan solusi inovatif dalam berbagai bidang.

Menurut Mulyanti dkk., (2022) *mathpreneur* (*mathematics entrepreneur*) atau seorang wirausaha di bidang matematika adalah individu yang merancang, mengelola, dan berani mengambil risiko dalam menciptakan usaha baru yang berkaitan dengan matematika. *Mathpreneur* memiliki pandangan ke depan, berpikir secara analitis dan terukur, serta mampu mengeksplorasi berbagai alternatif solusi untuk menghadapi tantangan dan peluang bisnis. Lebih lanjut menurutnya, karakter *mathpreneur* ini dapat dijabarkan dalam beberapa ciri sebagai berikut.

Tabel 1. Indikator karakter *mathpreneur*

Indikator Karakter	Ciri-ciri
Percaya diri	a. Kepercayaan b. Ketidakbergantungan c. Optimisme
Berorientasi tugas dan hasil	a. Kebutuhan prestasi b. Berorientasi laba/hasil c. Tekun dan tabah d. Tekad, kerja keras, motivasi e. Penuh inisiatif
Mengambil risiko	a. Mampu mengamil risiko b. Suka pada tantangan

Kepemimpinan	a. Mampu memimpin b. Dapat bergaul dengan orang lain c. Menanggapi saran dan kritik
Keorisinalan	a. Inovatif b. Kreatif c. Fleksibel d. Banyak sumber e. Serba bisa
Berorientasi masa depan	a. Pandangan ke depan b. Persuasif

Menghubungkan pembelajaran matematika dan nilai-nilai kewirausahaan adalah sebuah terobosan yang layak dipertimbangkan, terkhusus jika kita ingin membentuk karakter-karakter wirausaha yang kreatif, berani serta pantang menyerah pada mahasiswa kita. Seperti penelitian sebelumnya dari, Suryawan dkk., (2023) bahwa Nilai-nilai kewirausahaan dapat diperoleh setelah mengikuti pembelajaran matematika, yang tercermin dalam perubahan sikap atau karakter siswa menjadi lebih tekun, mandiri, dan kreatif seperti seorang wirausahawan. Integrasi jiwa kewirausahaan dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika yang bermakna, begitu pula sebaliknya, pembelajaran matematika yang bermakna dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan. Namun demikian, matematika bagi peserta didik atau mahasiswa masih menjadi mata pelajaran yang kurang disenangi. Sejalan dengan itu, Asmaun dkk., (2024) menyatakan bahwa Fakta di lapangan menunjukkan bahwa sebagian siswa masih beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang menakutkan dan sulit, sehingga membuat siswa merasa bosan untuk mempelajarinya.

Pembelajaran matematika selama ini seringkali dianggap sebagai pembelajaran yang abstrak dan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat memfasilitasi mahasiswa untuk mengembangkan karakter *mathpreneur*. Salah satu strategi pembelajaran yang mendukung penguatan karakter tersebut adalah model pembelajaran *Gallery Walk*, yang mendorong kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah secara aktif di lingkungan kelas. Sejalan dengan penelitian dari Pertiwi dkk., (2018), Rossydhya & Qohar, (2020) dan Wahyuni dkk., (2022) bahwa bahwa model pembelajaran *Gallery Walk* dapat meningkatkan keterampilan mengkomunikasikan hasil unjuk kerja secara lisan siswa. Metode ini juga telah terbukti meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa dan partisipasi dalam pembelajaran (Nurhamidah, 2019; O. Layar & A. Castillo, 2024). Selain itu, penggunaan *Gallery Walk* dalam pembelajaran menulis

eksposisi di Makassar menunjukkan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional (Dewi dkk., 2024; Nur dkk., 2023). Dalam konteks pembelajaran ekonomi, model *Gallery Walk* juga terbukti meningkatkan hasil belajar siswa hingga 61,2% karena pendekatan ini mengedepankan kerja sama kelompok dan pembelajaran aktif (Nadiminsyah dkk., 2024). Integrasi nilai karakter ke dalam pembelajaran matematika melalui model yang inovatif seperti PMT-Character menunjukkan hasil yang valid, praktis, dan efektif dalam membentuk nilai karakter mahasiswa (Rahmah dkk., 2022). Selain itu menurut penelitian dari Darmawan dkk., (2022) bahwa penerapan metode galley walk dalam pembelajaran kewirausahaan dapat meningkatkan keberanian siswa untuk mengutarakan pendapatnya dan lebih percaya diri. Dengan demikian, penerapan *Gallery Walk* berpotensi menjadi pendekatan yang efektif untuk menanamkan jiwa *mathpreneur* pada mahasiswa pendidikan matematika, seiring dengan peningkatan hasil belajar dan penginternalisasian nilai-nilai kewirausahaan melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif.

Meskipun beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi dan kreativitas mahasiswa, serta integrasi kewirausahaan dalam pembelajaran matematika, namun masih terdapat beberapa hal yang belum menjadi perhatian dalam sebuah kajian. Pertama, penelitian terdahulu lebih fokus pada peningkatan aspek kognitif dan afektif mahasiswa, sementara pengembangan karakter *mathpreneur* sebagai kombinasi antara kemampuan matematika dan jiwa kewirausahaan belum banyak dieksplorasi. Kedua, penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* dalam konteks pembentukan karakter *mathpreneur* masih terbatas, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitasnya.

Kaitan antara matakuliah kewirausahaan dengan pembelajaran pada matematika hendaknya dapat menjadi perhatian untuk para dosen dalam upaya memunculkan karakter *mathpreneur* dari mahasiswa dalam menyongsong masa depan setelah menyelesaikan studi sarjana. Warmi dkk., (2024) sebelumnya telah menggabungkan elemen kewirausahaan dalam pembelajaran matematika tidak hanya meningkatkan kemampuan akademis siswa, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan praktis yang berguna dalam kehidupan nyata. Dalam upaya tersebut maka peneliti mencoba terobosan baru yaitu melakukan integrasi antara model pembelajaran *Gallery Walk* dengan basis kewirausahaan dalam konteks pembelajaran matematika. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman matematika mahasiswa, tetapi juga membentuk karakter *mathpreneur* yang mencakup kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif, dan berjiwa wirausaha. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi

baru dalam pengembangan metode pembelajaran yang relevan dengan tuntutan era modern, khususnya dalam membentuk mahasiswa yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga siap menghadapi tantangan dunia wirausaha.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar, dipilih sebanyak 90 mahasiswa yang terdiri dari 3 kelas yaitu kelas A11 dengan jumlah 25 mahasiswa, kelas A12 dengan jumlah 33 mahasiswa dan kelas A13 dengan jumlah 32 mahasiswa. Mahasiswa tersebut kemudian dipilih menjadi subjek penelitian. Subjek penelitian ini merupakan mahasiswa pendidikan matematika semester genap tahun ajaran 2024-2025 di Universitas Negeri Makassar. Alasan pemilihan subjek penelitian dengan pertimbangan bahwa mahasiswa tersebut sedang memprogram mata kuliah kewirausahaan. Subjek pada masing-masing kelas dibagi kedalam sejumlah kelompok bergantung jumlah total mahasiswa perkelasnya dan diberi tugas untuk membuat ide usaha yang dituangkan dalam sebuah model kanvas bisnis yang kreatif dan menarik. Selanjutnya subjek diminta untuk mempresentasikan ide usahanya. Dalam proses pembelajaran, peserta diberikan arahan mengenai waktu perpindahan dari satu galeri ke galeri lainnya. Setiap kelompok diberikan waktu selama 7 menit untuk berada di setiap galeri. Selama sesi ini, anggota kelompok mengumpulkan informasi dari topik yang dipajang di dinding. Satu anggota kelompok tetap berada di tempat untuk menyajikan hasil diskusi kelompoknya, sementara anggota lainnya berkeliling mengunjungi galeri lain. Presenter bertugas menjelaskan hasil kerja kelompoknya kepada kelompok lain yang datang.

Data tentang karakter *mathpreneur* dikumpulkan menggunakan metode survey melalui kusioner yang dibagikan kepada para mahasiswa. Kusioner ini berisikan pertanyaan terkait karakter *mathpreneur* yang dibagikan dalam bentuk *google form* setelah pembelajaran dengan metode *Gallery Walk*. Kusioner ini menggunakan skala likert, dengan skor maksimum 4 dan skor minimum 1, selanjutnya interpretasi hasil dari skala likert ini menggunakan teori dari (Widoyoko, 2012) dengan pembagian rentang dihitung menggunakan rumus:

$$Interval = \frac{Skor\ Maksimum - Skor\ Minimum}{Jumlah\ Kategori}$$

Dengan pembagian rentang ini, kategori interpretasi hasil kusioner dikaitkan dengan masing-masing rata-rata skor untuk indikator karakter *mathpreneur* dapat dibuat sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi karakter *mathpreneur*

Rata-rata Skor	Kategori
1,00 sampai 1,75	Sangat Tidak Memenuhi
1,76 sampai 2,50	Tidak Memenuhi
2,51 sampai 3,25	Memenuhi
3,26 sampai 4	Sangat Memenuhi

Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggambarkan dan mendeskripsikan keadaan subjek berdasarkan data hasil survey melalui kusioner yang dibagikan. Untuk memudahkan dalam mendeskripsikan data hasil survey tersebut digunakan visualisasi seperti tabel atau grafik untuk membantu menyajikan pembahasan (Creswell, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian didapatkan dari hasil kusioner yang dibagikan dalam bentuk google formulir kepada seluruh mahasiswa yang menjadi subjek dalam penelitian. Kusioner tersebut memuat beberapa pertanyaan yang disesuaikan dengan apa yang dirasakan mahasiswa setelah melakukan pembelajaran dengan model *Gallery Walk* dikaitkan dengan ciri-ciri katakter *mathpreneur*. Pertanyaan-pertanyaan tersebut disusun berdasarkan ciri-ciri karakter *mathpreneur* yang telah dipaparkan pada bagian pengahuluan. Terdapat sebanyak 21 pertanyaan yang dibagikan kepada mahasiswa dalam bentuk kusioner. Hasil rekap kusioner terkait karakter *mathpreneur* melalui penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* selanjutnya dipaparkan dengan grafik yang menggambarkan persentase jawaban mahasiswa terhadap beberapa indikator karakter *mathpreneur*.

Karakter *Mathpreneur* indikator Percaya Diri

Rekapitulasi hasil kusioner untuk karakter *mathpreneur* indikator percaya diri setelah mahasiswa melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Gallery Walk* ditunjukkan pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Karakter *mathpreneur* indikator percaya diri

Ciri-ciri Indikator	Pernyataan Kusioner	Skor Rata-rata	Kategori
Kepercayaan	Menemukan solusi kreatif dalam mengembangkan bisnis yang saya	3,38	Sangat Setuju

	rencanakan		
Ketidakbergantungan	Mengambil keputusan sendiri dalam mengembangkan ide bisnis tanpa selalu bergantung pada orang lain	3,06	Setuju
Optimisme	Keyakinan bahwa masa depan saya sebagai <i>Mathpreneur</i> akan sukses jika saya terus belajar dan berkembang	3,61	Sangat Setuju
Skor Rata-rata Indikator Percaya Diri		3,35	Sangat Memenuhi

Hasil kusioner menunjukkan Sebagian besar mahasiswa pendidikan matematika yang telah mengikuti pembelajaran dengan model *Gallery Walk* pada mata kuliah kewirausahaan merasa bahwa karakter *mathpreneur* yaitu percaya diri telah muncul dalam diri mahasiswa. Hal itu tergambar dari hasil rata-rata skor kusioner untuk pertanyaan pada ciri-ciri karakter percaya diri yaitu kepercayaan sebesar 3,38, ketidakbergantungan sebesar 3,06 dan optimisme sebesar 3,61 sehingga jika dirata-ratakan secara keseluruhan sebesar 3,35 atau pada interpretasinya masuk pada kategori sangat memenuhi.

Karakter *Mathpreneur* indikator Berorientasi Tugas dan Hasil

Rekapitulasi hasil kusioner untuk karakter *mathpreneur* indikator berorientasi tugas dan hasil setelah mahasiswa melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Gallery Walk* ditunjukkan pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Karakter *mathpreneur* indikator berorientasi tugas dan hasil

Ciri-ciri Indikator	Pernyataan Kusioner	Skor Rata-rata	Kategori
Kebutuhan prestasi	Berusaha mencapai target yang lebih tinggi dalam setiap tugas yang saya lakukan	3,70	Sangat Setuju
Berorientasi laba/hasil	Suka mengambil keputusan berdasarkan analisis data dan perhitungan yang matang	3,28	Sangat Setuju
Tekun dan tabah	Jika mengalami kegagalan dalam usaha atau tugas,	3,54	Sangat Setuju

	saya akan mencoba lagi dengan strategi yang lebih baik		
Tekad, kerja keras, motivasi	Terus mencari cara untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan dalam bidang matematika dan bisnis	3,59	Sangat Setuju
Penuh inisiatif	Tidak menunggu instruksi, tetapi proaktif dalam mencari solusi dan peluang baru	3,09	Setuju
Skor Rata-rata Indikator Berorientasi Tugas dan Hasil		3,44	Sangat Memenuhi

Skor rata-rata yang dihasilkan pada indikator karakter *mathpreneur* yaitu berorientasi tugas dan hasil mencapai skor 3,44 atau pada kategori sangat memenuhi. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Gallery Walk*, mahasiswa pendidikan matematika mampu menumbuhkan karakter seperti kerja keras, ketekunan, serta mengutamakan prestasi pada tugas mencari ide bisnis yang diberikan. Jika diperhatikan untuk setiap ciri-ciri indikator, kebutuhan prestasi menjadi yang paling tergambar dari mahasiswa dengan skor rata-rata 3,70 atau sangat setuju, tekun dan tabah serta tekad, kerja keras dan motivasi menjadi ciri-ciri pada mahasiswa dengan skor rata-rata 3,54 dan 3,59 dengan kategori sangat setuju. Sementara itu untuk ciri-ciri penuh inisiatif menjadi yang paling rendah dengan perolehan skor rata-rata 3,09 atau berada pada kategori setuju.

Karakter *Mathpreneur* indikator Mengambil Risiko

Rekapitulasi hasil kusioner untuk karakter *mathpreneur* indikator mengambil risiko setelah mahasiswa melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Gallery Walk* ditunjukkan pada tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Karakter *mathpreneur* indikator mangambil risiko

Ciri-ciri Indikator	Pernyataan Kusioner	Skor Rata-rata	Kategori
Mampu mengambil resiko	Lebih memilih mengambil keputusan yang berisiko tinggi dengan potensi keuntungan besar daripada	2,93	Setuju

	yang aman dengan keuntungan kecil.		
Suka pada tantangan	Dalam menghadapi kesulitan, ada kecenderungan untuk mencari solusi daripada menghindarinya	3,39	Sangat Setuju
Skor Rata-rata Indikator Mengambil Risiko		3,16	Memenuhi

Untuk indikator karakter *mathpreneur* mengambil risiko, hasil kusioner menunjukkan skor rata-rata sebesar 3,16 atau pada kategori memenuhi. Adapun ciri-ciri indikator berani mengambil risiko ini terdiri dari mampu mengambil risiko dengan skor rata-rata jawaban siswa sebesar 2,93 atau setuju sedangkan ciri suka pada tantangan dengan skor 3,39 atau sangat setuju. Dari hasil ini dapat dikatakan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* pada mata kuliah kewirausahaan, mahasiswa pendidikan matematika menunjukkan karakter yang mampu mengambil risiko dengan keuntungan besar dibandingkan mencari aman tapi potensi keuntungan kecil. Mahasiswa juga merasa sangat tertantang untuk terus mencari solusi dari masalah dibandingkan malah menghindarinya. Karakter ini terbangun dari penugasan yang diberikan kepada mahasiswa untuk mencari ide bisnis dengan memperhitungkan risiko yang mungkin terjadi.

Karakter *Mathpreneur* indikator Kepemimpinan

Rekapitulasi hasil kusioner untuk karakter *mathpreneur* indikator kepemimpinan setelah mahasiswa melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Gallery Walk* ditunjukkan pada tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Karakter *mathpreneur* indikator kepemimpinan

Ciri-ciri Indikator	Pernyataan Kusioner	Skor Rata-rata	Kategori
Mampu memimpin	Dapat membagi tugas dan tanggung jawab secara adil dalam tim	3,49	Sangat Setuju
Dapat bergaul dengan orang lain	Mampu mengarahkan dan membimbing anggota tim dalam menyelesaikan tugas.	3,28	Sangat Setuju
Menanggapi saran dan kritik	b. Dapat memahami dan menghargai pendapat orang lain dalam diskusi.	3,70	Sangat Setuju
	c. Memberikan tanggapan positif terhadap saran	3,64	Sangat Setuju

	yang diberikan oleh orang lain.		
Skor Rata-rata Indikator Kepemimpinan		3,53	Sangat Memenuhi

Setelah merekapitulasi hasil jawaban mahasiswa terhadap kusioner yang diberikan, terlihat pada indikator kepemimpinan untuk karakter *mathpreneur* secara total skor rata-rata yang diperoleh adalah 3,53 atau sangat memenuhi. Untuk masing-masing ciri-ciri indikator terlihat bahwa mayoritas mahasiswa pendidikan matematika sangat menyetujui pertanyaan terkait kepemimpinan dalam berwirausaha melalui penerapan model pembelajaran *Gallery Walk*. Mahasiswa merasa mampu memimpin dan dapat membagi tugas serta bertanggungjawab secara adil dalam tim, pada ciri ini memperoleh skor rata-rata 3,49 atau sangat setuju. Selanjutnya mahasiswa juga merasa sangat mampu untuk mengarahkan dan membimbing anggota dalam menyelesaikan tugas, memperoleh skor rata-rata 3,28 atau sangat setuju. Dalam hal menanggapi saran dan kritik mahasiswa merasa dapat menghargai pendapat orang lain serta memberikan tanggapan positif terhadap saran yang diberikan, memperoleh skor rata-rata 3,70 dan 3,64 atau sangat setuju.

Karakter *Mathpreneur* indikator Keorisinilan

Rekapitulasi hasil kusioner untuk karakter *mathpreneur* indikator keorisinilan setelah mahasiswa melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Gallery Walk* ditunjukkan pada tabel 7 di bawah ini.

Tabel 7. Karakter *mathpreneur* indikator keorisinilan

Ciri-ciri Indikator	Pernyataan Kusioner	Skor Rata-rata	Kategori
Inovatif	Merasa nyaman mencoba ide-ide usaha baru meskipun belum pernah dicoba sebelumnya	3,44	Sangat Setuju
Kreatif	Mampu mengubah konsep matematika menjadi sesuatu yang bermanfaat secara praktis	3,05	Setuju
Fleksibel	Dapat menyesuaikan strategi bisnis matematika saya dengan perubahan kondisi pasar	3,18	Setuju
Banyak sumber	Memanfaatkan berbagai alat	3,38	Sangat Setuju

	dan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dalam penerapan matematika di bisnis.		
Serba bisa	Bisa mengelola berbagai aspek bisnis (misalnya pemasaran, keuangan, dan pengembangan produk) dengan pendekatan matematika	3,14	Setuju
Skor Rata-rata Indikator Keorisinilan		3,24	Memenuhi

Pada karakter *mathpreneur* dengan indikator keorisinilan, hasil kusioner menunjukkan skor rata-rata sebesar 3,24 atau memenuhi. Dengan kata lain penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* dapat membuat mahasiswa menunjukkan keorisinilan atau aspek kreatif, inovatif dan serba bisa dalam membuat ide bisnis yang ditugaskan. Secara umum semua mahasiswa Pendidikan matematika yang memprogramkan mata kuliah kewirausahaan dapat membuat model kanvas bisnis yang sangat kreatif, menarik dan mempunyai nilai tersendiri yang membedakan dari bisnis yang sudah ada sebelumnya. Hal ini juga tergambarkan dari jawaban mayoritas mahasiswa untuk setiap ciri-ciri indikator keorisinilan yang secara umum setuju terhadap pernyataan kusioner.

Karakter *Mathpreneur* indikator Berorientasi Masa Depan

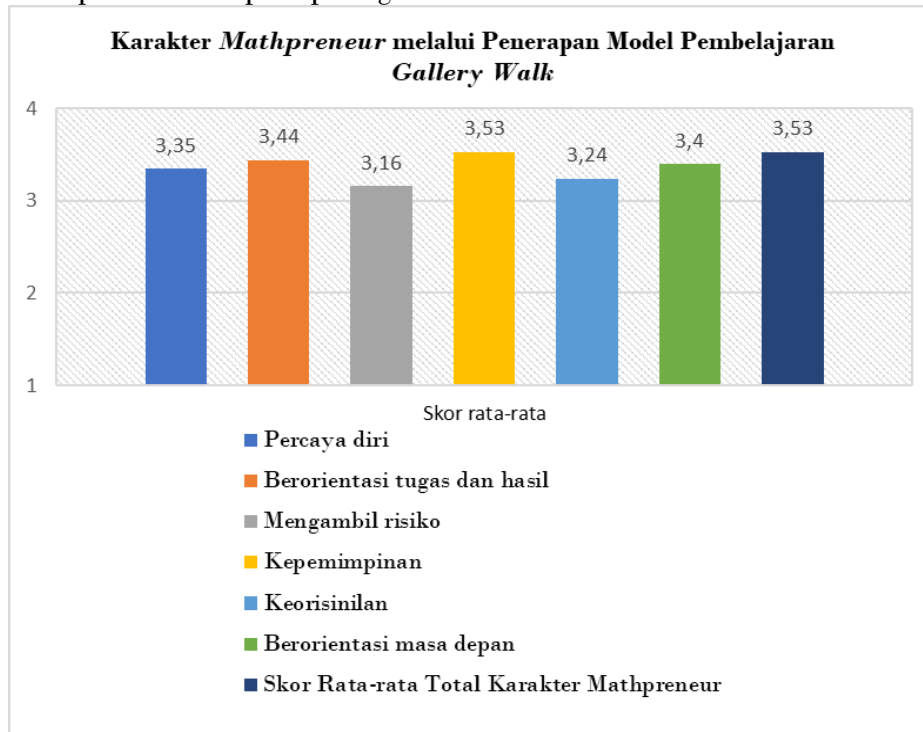
Rekapitulasi hasil kusioner untuk karakter *mathpreneur* indikator berorientasi masa depan setelah mahasiswa melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Gallery Walk* ditunjukkan pada tabel 8 di bawah ini.

Tabel 8. Karakter *mathpreneur* indikator berorientasi masa depan

Ciri-ciri Indikator	Pernyataan Kusioner	Skor Rata-rata	Kategori
Pandangan ke depan	Seberapa penting bagi Anda untuk memiliki visi jangka panjang dalam membangun usaha berbasis matematika?	3,48	Sangat Sering
Persuasif	Seberapa sering Anda harus meyakinkan orang lain (investor, pelanggan, rekan kerja) untuk mendukung ide atau proyek Anda?	3,32	Sangat Sering
Skor Rata-rata Indikator Berorientasi Masa Depan		3,40	Sangat Memenuhi

Indikator karakter *mathpreneur* yang terakhir adalah berorientasi masa depan. Berdasarkan rekap hasil kusioner, skor rata-rata yang diperoleh sebesar 3,40 atau pada kategori sangat memenuhi. Hal ini menggambarkan karakter yang didapatkan mahasiswa pendidikan matematika dari penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* adalah mampu memiliki visi jangka panjang seperti ide bisnis yang mahasiswa tawarkan. Mahasiswa mampu menjelaskan bahwa ide bisnisnya tidak hanya direncanakan untuk kurun waktu yang singkat tapi berharap bisa menjalankan bisnis tersebut bahkan setelah lulus nanti. Selain itu mahasiswa merasa memiliki karakter untuk dapat meyakinkan orang lain mendukung ide yang ditawarkan dengan kemampun komunikasi yang bersifat persuasif. Hal tersebut tergambar dari jawaban mahasiswa dengan skor rata-rata 3,48 dan 3,32 atau berada pada kategori sangat sering.

Untuk membahas lebih jauh tentang karakter *mathpreneur* mahasiswa pendidikan matematika melalui penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* pada setiap indikator karakter *mathpreneur*, maka disajikan sebuah grafik yang menggambarkan setiap skor rata-rata indikator serta skor rata-rata keseluruhan dari setiap indikator seperti pada gambar berikut.



Gambar 1. Skor rata-rata karakter *mathpreneur* melalui penerapan model pembelajaran *gallery walk*

Berdasarkan gambar 1 di atas, untuk indikator percaya diri, skor rata-rata yang didapatkan adalah 3,35 atau berada pada kategori sangat memenuhi. Artinya mahasiswa menunjukkan rasa percaya diri setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Gallery Walk*. Hal ini berjalan seiringan dengan pendapat dari Baharuddin (2024) bahwa mahasiswa mampu menunjukkan karakter *mathpreneur* yaitu percaya diri melalui model pembelajaran *Gallery Walk* pada kajian kewirausahaan. Melalui penugasan mencari ide usaha atau bisnis yang kemudian dipresentasikan di kelas melalui penerapan *Gallery Walk*, membuat mahasiswa sangat antusias dan dengan rasa percaya diri mempresentasikan ide usaha mereka yang akan dijalankan dan merasa optimis dapat menjalankannya. Bersesuaian dengan penelitian dari Mulyanti dkk., (2022) bahwa mahasiswa pendidikan matematika mampu menunjukkan karakter percaya diri Ketika dihadapkan pada tugas yang menyenangkan. Indikator selanjutnya adalah berorientasi tugas dan hasil, memperoleh skor rata-rata 3,44 dengan kategori sangat memenuhi. Mahasiswa merasa bahwa untuk mewujudkan ide yang telah didapatkan maka butuh karakter *mathpreneur* berorientasi tugas dan hasil namun kurang begitu memiliki inisiatif sendiri namun saling bergantung dalam kelompoknya. Hal serupa sebelumnya telah diuraikan pada penelitian dari Lestari dkk., (2024) dan Rustam dkk., (2020) bahwa penerapan model kooperatif *Gallery Walk* dapat meningkatkan motivasi pada peserta didik untuk lebih tekun dan kerja keras dalam pembelajaran. Selanjutnya indikator mengambil risiko, memperoleh skor rata-rata 3,16 atau pada kategori memenuhi. Jika diperhatikan skor ini lebih rendah dari dua indikator sebelumnya yang masuk pada kategori sangat memenuhi, yang artinya mahasiswa selalu punya pertimbangan yang matang terkait risiko sebelum memulai suatu pekerjaan. Berdasarkan hal tersebut Mulyanti dkk., (2022) mengemukakan bahwa *mathpreneur* (*mathematics entrepreneur*) atau wirausahawan di bidang matematika adalah individu yang merancang, mengelola, serta berani mengambil risiko dalam membangun dan mengembangkan usaha yang berbasis pada matematika. Mengingat risiko dari usaha yang akan dijalankan maka tentu diperlukan juga jiwa kepemimpinan yang kuat dari mahasiswa.

Untuk indikator kepemimpinan, pada hasil kusioner diperoleh skor rata-rata 3,53 atau berada pada kategori sangat memenuhi. Salah satu hal yang penting dalam indikator kepemimpinan ini adalah kemampuan untuk berkomunikasi yang baik terhadap anggota tim yang lain. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Gallery Walk* ini menumbuhkan kemampuan komunikasi yang baik dari mahasiswa. Pada penelitian sebelumnya dikatakan bahwa penggunaan *Gallery Walk* dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kemampuan komunikasi serta menyampaikan pendapat dari siswa (Pertwi dkk., 2018; Rossydhya & Qohar, 2020; Wahyuni dkk., 2022). Indikator selanjutnya dari karakter *mathpreneur* adalah keorisinilan, memperoleh skor rata-

rata sebesar 3,24 atau pada kategori memenuhi. Hal ini memberikan informasi bahwa dengan model pembelajaran *Gallery Walk* disertai tugas membuat model kanvas bisnis atau ide usaha membuat mahasiswa menjadi lebih kreatif, inovatif, fleksibel serta serba bisa dalam merencanakan ide usaha yang akan dijalankan. Suryawan dkk., (2023) mengemukakan bahwa Nilai-nilai kewirausahaan yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran matematika dapat diamati melalui perubahan sikap atau karakter siswa, seperti meningkatnya ketekunan, kemandirian, dan kreativitas, sebagaimana yang dimiliki oleh seorang wirausahawan. Terakhir indikator karakter *mathpreneur* adalah berorientasi masa depan, dengan perolehan skor rata-rata sebesar 3,4 atau pada kategori sangat memenuhi. Dari skor tersebut merepresentasikan bahwa karakter yang terbangun pada mahasiswa setelah pembelajaran dengan *Gallery Walk* adalah mahasiswa lebih mampu memiliki visi jangka panjang sesuai dengan rencana usaha yang mahasiswa harapkan dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama bahkan setelah mahasiswa tersebut selesai. Sejalan dengan Mulyanti dkk., (2022) bahwa salah satu karakter dari mahasiswa matematika yang berkaitan dengan wirausaha adalah mampu membuat peluang berusaha dengan melihat kedepan, berpikir penuh perhitungan, mencari pilihan dari berbagai alternatif masalah dan pemecahannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan setiap indikator dari karakter *mathpreneur* mendapat skor rata-rata 3,53 atau pada kategori sangat memenuhi yang artinya berdasarkan hasil kusioner yang dibagikan ke mahasiswa secara umum mayoritas menyetujui pernyataan serta pertanyaan yang diberikan. Hal ini mengindikasikan karakter *mathpreneur* tergambar dari mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Gallery Walk*.

SIMPULAN

Setelah merekapitulasi hasil jawaban mahasiswa, maka diperoleh kesimpulan bahwa secara umum mahasiswa dapat menunjukkan karakter *mathpreneur* setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Gallery Walk*. Karakter *mathpreneur* yang dipenuhi diantaranya seperti, percaya diri, berorientasi tugas dan hasil, mengambil risiko, kepemimpinan, keorisinilan dan berorientasi masa depan. Hal ini tergambar secara kuantitatif dari skor rata-rata kusioner keseluruhan yang didapatkan yaitu 3,53 atau berada pada kategori sangat memenuhi.

SARAN DAN REKOMENDASI

Sebagai saran untuk pihak kampus dapat mempertimbangkan hasil penelitian ini untuk lebih mendukung program kreatifitas mahasiswa tekhusus dibidang wirausaha. Para pendidik, guru maupun dosen dapat mempertimbangkan model pembelajaran *gallery walk* sebagai pilihan dikarenakan

mampu membuat peserta didik ataupun mahasiswa memunculkan karakter yang positif untuk pembelajaran yang lebih baik. Tentu penelitian ini memiliki keterbatasan sehingga untuk penelitian selanjutnya dapat membuat kajian karakter wirausaha pada mata pelajaran yang lain selain matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmaun, A., Talib, A., & Rifandi, Muh. (2024). Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktifitas Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 2243–2254. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i3.3552>
- Baharuddin, B. (2024). Menumbuhkan Karakter Mathpreneur melalui Pembelajaran Metode Walking Gallery. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(2), 71–79. <https://doi.org/10.46918/equals.v7i2.2426>
- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif dan campuran*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Darmawan, E., Apandi, S., Budiana, I., Syam, A., & Yusuf, R. (2022, Agustus 18). Application of the Gallery Walk Method in Entrepreneurship Learning. <https://doi.org/10.4108/eai.11-10-2021.2319566>
- Dewi, A. C., Pannaco, J., Risnah, Rara'Matande, J., & Indrawati. (2024). Gallery Walk Learning Model on Writing Exposition Texts. *International Journal of Sustainable Applied Sciences*, 2(2), 167–174. <https://doi.org/10.59890/ijzas.v2i2.1445>
- Lestari, D. I., Prasetya, S. P., Prasetyo, K., & Prastiyono, H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Gallery Walk Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Kerjasama Pada Pembelajaran IPS. *Dialektika Pendidikan IPS*, 4(3), 165–178. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/63651>
- Mulyanti, Y., Darhim, D., Turmudi, T., & Rahmat, D. (2022). Karakter Mathpreneur Mahasiswa Pendidikan Matematika Melalui Mathematical Learning Object Berbasis Blended Pictorial Abstrack. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 7(2), 99. <https://doi.org/10.24853/fbc.7.2.99-108>
- Nadiminsyah, Wahjoedi, & Utomo, S. H. (2024). The Effect of the Gallery Walk Cooperative Learning Model on Learning Outcomes in Economics Lessons. *Journal of Educational Analytics*, 3(1), 39–46. <https://doi.org/10.55927/jeda.v3i1.7489>
- Nur, M., Ayunisari, A., & Rompegading, A. B. (2023). Application of Learning Models Gallery Walk on Material System Respiration for Improving Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(7), 5341–5345. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i7.3907>

- Nurhamidah, S. (2019). Penerapan Model Gallery Walk Dalam Pembelajaran Geografi di SMA Negeri 6 Banjarmasin. *JPG: Jurnal Pendidikan Geografi*, 6(2), 21–28. <https://doi.org/10.20527/jpg.v6i2.8103>
- O. Layan, J., & A. Castillo, A. (2024). Exploring the Efficacy of Gallery Walk as a Learning Technique on the Performance in Mathematics of Grade 9 Students. *International Journal of Science and Management Studies (IJSMS)*, 297–300. <https://doi.org/10.51386/25815946/ijsms-v7i3p120>
- Pertiwi, C. S., Lestari, L., & Atmojo, I. R. W. (2018). The Implementation Of Gallery Walk Learning Model To Improve Verbal Communicating Skill Of Performance Result Thru Thematic Learning. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 1(1), 151–158. <https://doi.org/10.20961/shes.v1i1.23572>
- Suryawan, I. P. P., Sutajaya, I. M., & Sudiarta, I. G. P. (2023). Keterkaitan Entreprenuer dan Pembelajaran Matematika Bermakna: Sebuah Kajian Literature. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 17(1), 1858–0629. <https://doi.org/10.23887/wms.v17i1.60245>
- Rahmah, N., Tahmir, S., & Tiro, M. A. (2022). Students' Mathematics Learning Model in the Integration of Character Value (PMT-Character). *Asian Journal of Applied Sciences*, 10(4), 2321–0893. <https://doi.org/10.24203/ajas.v10i4.7030>
- Rossydhya, F., & Qohar, A. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Gallery Walk untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Mahasiswa Calon Guru. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 3(1), 1–9. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/>
- Rustam, R., Syamsudduha, S., & Damayanti, E. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Gallery Walk Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Biologi. *Bioma: Jurnal Biologi dan Pembelajaran Biologi*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.32528/bioma.v5i1.3672>
- Santoso, M. E., Nur Ekawati, Y., Aprianto, A., Hamdani, A., Nurfitriyani, D., Purnomo, E. A., Nursyafitri, F., Ilfiana, M., Widiastuti, N., Marasakti, P., Hastinasyah, P. D., Fadhila, S. A., Yuanita, S., Hesti, S., & Wulandari, S. (2024). Pendidikan Karakter Dalam Society 5.0: Transformasi Melalui Program Pancasakti Mathpreneur. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pandohop*, 4(1), 61–66. <https://doi.org/10.37304/pandohop.v4i1.15480>
- Wahyuni, N., Sudarsono, S., & Sada, C. (2022). Using Gallery Walk Strategy To Improve Students' Participation In Speaking Activities. *Sudarsono, Sada / JEFLE*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.26418/jefle.v3i1.56698>
- Warmi, A., Roesdiana, L., Hidayati, N., & Nawawi, A. (2024). Integrating entrepreneurship into mathematics learning on students' mathematical

literacy ability: A mixed method study. AIP Conference Proceedings, 3148(1).

Widoyoko, E. P. (2012). Teknik penyusunan instrumen penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.