

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, I. Elaine dan Jeff Seaman dan Richard Garrett. 2007. *Blending In, The Extent and Promise of Blended Education in The United States. Sloan-C. United States of America.*
- Anbarini, Ratih. 2014. *Mendikbud Jelaskan Pentingnya UN untuk Sebaran Nilai Lebih Lebih Lebar.* [Online]. <http://www.kemdiknas.go.id/kemdikbud/berita/2585>. Diakses pada 30 Agustus 2014.
- BunchBall. 2011. *Gamification Works.* www.bunchball.com/products/gamifikasi. Diakses pada tanggal 5 Juni 2014.
- Chou, Yu-kai. 2014. *Gamification: Complete Gamification Framework.* [Online]. <http://www.yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/#.U8dknJSSyfg>. Diakses pada 17 Juli 2014.
- Darin E. Hartley, 2001. *Selling E-Learning, American Society for Training and Development.*
- Deterding, S. 2011. *Gamification : Toward a Definition*, CHI 2011, Vancouver, BC, Canada.
- Ed, J. Fred Weston & Thomas E. Copeland. 1986. *Managerial Finance.* Saunders College Publishing/Harcourt Brace.
- Effendi, Empy Dan Hartono Xhuang. 2005. *Konsep dan Aplikasi E-Learning.* Andi, Yogyakarta
- Falch, M. 2004. *A Study on Practical Experiences with using E-Learning Methodologies and Cooperative Transnational Development Methodology. Paper presented at Tellecottage Leonardo Da Vinci Programme.* Technical University of Denmark. October.
- Fletcher, Barbara. 2014. *An Overview of Gamification as a Tool for Sustained Engagement.* [Online]. <http://eprints.staffs.ac.uk/1918/>. Diakses pada 17 Agustus 2014.
- Gerda, Wenei. 2000. *Pengantar Pendidikan.* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Katolik Atmajaya, Jakarta.

- Handayani, Elni. 2013. *Masalah Pendidikan di Indonesia dan Solusinya*. [Online]. <http://edukasi.kompasiana.com/2013/12/10/masalah-pendidikan-di-indonesia-dan-solusinya-615212.html>. Diakses pada 24 Agustus 2014.
- Hasibuan, Zainal dan Harry Santoso. 2010. *Analisis Perancangan Modul Representasi Knowledge Building dalam Student Centered E-Learning Environment*. Indonesia.
- Hendrastomo, Grendi. 2008. *Pengembangan E-Learning Sebagai Alternatif Model Pembelajaran*. Semarang, Indonesia.
- Jimenez, Sergio. 2014. *Gamification Model Canvas*. [Online]. <http://www.gameonlab.com/canvas/>. Diakses pada 17 Agustus 2014.
- Koentjoro, Edo Yonatan dan Bambang Hariadi dan Rangsang Purnama. 2011. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Pemrograman Dengan Metode Blended Learning*. Surabaya, Indonesia.
- Kurnia, Edward dan Dodick Z. Sudirman. *Labsware: Implementation of Gamification Approach in Computer Lab Activities*. Semarang, Indonesia.
- Manson, Robin dan F. Rennie. 2006. *Elearning The Key Concepts*. Routledge, Oxon, USA.
- Maslow, A.H. 1943. *A theory of human motivation*. *Psychological review*, 50(4), 370-96.
- McGonigal, Jane. 2014. *Gamification Framework*. [Online]. http://www.gamified.co.uk/gamification-framework/#.U_So3sWSyfg. Diakses pada 17 Agustus 2014.
- Michael, Kathy. 2011. *Virtual Classroom: Reflections of Online Learning*. USA.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Morrison, Don. 2005. *Pemodelan Visual dengan UML*. Cet. Pertama UIEU - University Press, Jakarta Barat.
- Nazir, Mohammad. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nicholson, Scott. 2012. *A User-Centered Theoretical Framework for Meaningful Gamification*. USA.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2008. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Kencana, Jakarta.

- Prensky, Marc. 2013. *The Digital Game-Based Learning Revolution*. USA.
- Redaksi. 2010. *Teori Kebutuhan Maslow*. [Online]. www.ruangpsikologi.com. Diakses pada 5 Juni 2014.
- Redaksi. 2010. *Visi, Misi dan Kebijakan Mutu*. [Online]. <http://sman5bdg.sch.id/page/p/2/visimisi>. Diakses pada 30 Agustus 2014.
- Redaksi. 2011. *Human Desire*. [Online]. www.theirf.org. Diakses pada 5 Juni 2014.
- Redaksi. 2013. *Profil Telkom University*. [Online]. <http://www.telkomuniversity.ac.id/index.php/page/profile>. Diakses pada 5 Juni 2014.
- Redaksi. 2013. *SI Ilmu Administrasi Bisnis*. [Online]. <http://www.telkomuniversity.ac.id/index.php/academic/programs/s1-administrasi-bisnis>. Diakses pada 17 Agustus 2014.
- Redaksi. 2011. *Human Desire*. [Online]. www.theirf.org. Diakses pada 5 Juni 2014.
- Rochaety, E., P.J. Rahayuningsih dan P.G. Yanti. 2005. *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Satori, Djaman dan Aan Komariah. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sekaran, Uma. 2006. *Research Methods For Business (Metodologi Penelitian untuk Bisnis) Buku 1*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sekaran, Uma. 2006. *Research Methods For Business (Metodologi Penelitian untuk Bisnis) Buku 2*. Jakarta : Salemba Empat.
- Silalahi, Ulber. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT. Refika Adifama.
- Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Surendro, Krisdianto. 2005. *Pengembangan Learning Content Management System yang Mendukung Peningkatan Efektivitas Proses Belajar Jarak Jauh*. J. Tek. Elektro 5 (1): 45-52. Surabaya: Universitas Kristen Petra

- Suryana. 2013. *Kewirausahaan Pedoman Praktis: Kiat dan Proses Menuju Sukses edisi 4*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sutanta, Edhy. 2009. *Konsep dan Implementasi E-Learning*. Indonesia.
- Tekofsky, Shoshannah. 2010. *Theory of Gaming Motivation*. [Online]. <http://www.thinkfeelpay.com/theory-of-gaming-motivation/>. Diakses pada 5 Juni 2014
- Werbach, Kevin. 2012. *Gamification*. [Online]. <https://class.coursera.org/gamification-003/lecture/preview>. Diakses pada 29 Mei 2014.
- Wiradeva. 2012. *Thesis: Pengembangan Prototipe Gamification Human Research Information System Berbasis Kompetensi*.
- Yahya, Peranginangin dan Andy Alamsyah dan Gadang Ramantoko 2013. *Adopting Online Course into Higher Education Curriculum*.
- Yanto, Rudi. 2007. *Analisa dan Perancangan Sistem Pembelajaran Menggunakan E-Learning di SMUN 78*. Binus, Jakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1
Transkrip Wawancara

Variable: Meaning
1. Apa tujuan dari perkuliahan <i>Entrepreneurship</i> ?
Jawaban: Mahasiswa paham penggunaan model bisnis canvas dan melakukan riset bisnis
2. Adakah sesuatu yang spesial yang membedakan mata kuliah <i>Entrepreneurship</i> dibanding mata kuliah lain? Apabila ada, tolong dijelaskan.
Jawaban: Mata kuliah entrepreneurship adalah integrasi dari semua mata kuliah fungsional yang dipelajari sebelumnya, sehingga outputnya adalah mahasiswa memiliki pemahaman bisnis yang komprehensif mengenai keseluruhan blok-blok penyusun bisnis.
3. Dari nilai 0-10, seberapa penting tujuan dari dari perkuliahan <i>Entrepreneurship</i> ?
Jawaban: 10 untuk mahasiswa lulusan sekolah bisnis, karena entrepreneurship adalah bisnis itu sendiri.

Variable: Development and Accomplishment
1. Aktivitas apa saja yang dapat mengukur <i>progress</i> mahasiswa mata kuliah <i>Entrepreneurship</i> ?
Jawaban: - Pre-test dan/atau post-test di setiap pertemuan - UTS dan UAS - Presentasi (pitch presentation)
2. Apa saja indikator yang menjadi penilaian terhadap <i>progress</i> mahasiswa mata kuliah <i>Entrepreneurship</i> ?

<p>Jawaban:</p> <p>- mampu mendesain sendiri model bisnis berdasarkan ide/opportunity yang mereka dapat identify sehingga bisa mengecek apakah opportunity tersebut layak untuk dieksekusi atau tidak.</p>
<p>3. Dari nilai 0-10, seberapa penting kah <i>progress</i> mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah <i>Entrepreneurship</i>?</p>
<p>Jawaban:</p> <p>10, karena next level dapat dilanjutkan untuk material yang lebih kompleks jika subjek sebelumnya dapat dimengerti dan mereka jelaskan menurut bahasa dan contoh mereka sendiri.</p>

<p>Variable: Empowerment of Creativity & Feedback</p>
<p>1. Aktivitas apa saja yang dapat memicu dan meningkatkan kreatifitas mahasiswa mata kuliah <i>Entrepreneurship</i>?</p>
<p>Jawaban:</p> <p>Group discussion, business case competition yang akan direward dengan high scores for their final score.</p>
<p>2. Dari nilai 0-10, seberapa penting kah kreatifitas mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah <i>Entrepreneurship</i>?</p>
<p>Jawaban:</p> <p>Kreatifitas yang dimaksud disini adalah dapat mengidentifikasi peluang dan mengukur besaran peluang tersebut untuk kemudian dapat dikomersialisasi, jadi nilainya 10, selama pemahaman kreatifitasnya seperti yang disebutkan di atas.</p>

<p>Variable: Ownership and Possession</p>
<p>1. Hal apa saja yang dapat dimiliki oleh mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah <i>Entrepreneurship</i> (tangible/intangible)?</p>
<p>Jawaban:</p> <p>Intangible: they have a mindset, motivation and behavior entrepreneurially + business skill-set from business school</p>

Tangible: none, probably certificate (ijazah sarjana)?
2. Hal apa saja yang dapat dikembangkan oleh mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah <i>Entrepreneurship</i> (tangible/intangible)?
Jawaban: Tangible: have a computer for internet browsing to get data and information Intangible: an entrepreneurial skill-set, especially related with opportunity identification and seize them becoming a real business.
3. Dari nilai 0-10, seberapa penting kah kepemilikan mahasiswa terhadap sesuatu dalam mengikuti mata kuliah <i>Entrepreneurship</i> ?
Jawaban: have no idea about your question. It a must subject at adbis, so the ownership level for student has to be number 10.

Variable: Social Influence & Relatedness
1. Aktivitas apa saja yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi dalam mengikuti mata kuliah <i>Entrepreneurship</i> ?
Jawaban: Doing market research that help them understand about “pains” and problem exist on market, meet their potential customer directly, not only by internet browsing.
2. Aktivitas apa saja yang dapat meningkatkan hubungan antara mahasiswa dan mahasiswa lainnya dalam mengikuti mata kuliah <i>Entrepreneurship</i> ?
Jawaban: they have to be a team player on doing real business, so at school they have to learn together and to build/enhance their intrapersonal relationship to get a better score and better understanding on entrepreneurship subject.

3. Aktivitas apa saja yang dapat meningkatkan hubungan antara mahasiswa dan tenaga pengajar dalam mengikuti mata kuliah <i>Entrepreneurship</i> ?
Jawaban: i give them privilegde to contact me through email, text message, phone, direct meeting at my desk; they can ask for any entrepreneurship-related subject with me.
4. Dari nilai 0-10, seberapa penting kah hubungan sosial yang dimiliki mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah <i>Entrepreneurship</i> ?
Jawaban: They are soon becoming a business graduate-student, also a generalist, not a specialist (as engineer is), so social relationship is a must, the score has to be number 10.

Variable: Scarcity & Impatience
1. Hal apa saja yang bisa didapatkan mahasiswa dari mata kuliah <i>Entrepreneurship</i> , namun bersifat langka dan tidak semua mahasiswa bisa mendapatkannya?
Jawaban: social capital Meaning: refers to the resources available in and through personal and business networks. So people with rich social capital are better informed, more creative, more efficient, and better problem solvers.
2. Aktivitas apa saja yang memiliki sistem <i>reward</i> bagi mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah <i>Entrepreneurship</i> ?
Jawaban: business case competition
3. Dari nilai 0-10, seberapa penting kah <i>reward</i> yang bisa didapatkan mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah <i>Entrepreneurship</i> ?
Jawaban: 8

Variable: Unpredictability and Curiosity
--

1. Aktifitas apa saja yang ada dalam mata kuliah <i>Entrepreneurship</i> yang tidak dapat diperkirakan oleh mahasiswa? (<i>Mendadak/Spontaneous Action</i>)
Jawaban: pitch presentation for max 5 minutes (tell their whole business idea, why is it a good idea, how to execute it, whose the target market, etc).
2. Bagaimana cara Bapak/Ibu/tenaga pengajar untuk membuat mahasiswa penasaran tentang suatu hal/istilah/pokok bahasan dalam pembelajaran mata kuliah <i>Entrepreneurship</i> sehingga membuat mahasiswa berkeinginan untuk mencari tahu secara mandiri tentang hal tersebut?
Jawaban: i will appreciate them with higher score if doing their task more/better than others
3. Dari nilai 0-10, seberapa penting kah <i>spontaneous action</i> /aktifitas dadakan dalam pembelajaran mata kuliah <i>Entrepreneurship</i> ?
Jawaban: penting, tapi perlu dipersiapkan/direncanakan dengan baik sehingga tujuannya tercapai, dalam artian mahasiswa memahaminya dengan baik setelah spontaneous action itu selesai dilakukan.

Variable: Loss & Avoidance
1. Hal negatif apa saja yang harus dihindari oleh mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran mata kuliah <i>Entrepreneurship</i> ?
Jawaban: beberapa dari mereka berpikir mata kuliah entrepreneurship itu hanya untuk mereka yang ingin memiliki bisnis sendiri nantinya setelah selesai dari kampus. Entrepreneurship itu sendiri sebenarnya adalah modal bahkan metode yang bisa dipakai untuk memahami, mengenali dan mengukur opportunity yang ada di market, sehingga apakah akan menjadi entrepreneur ataupun pegawai sangat membutuhkannya. Perusahaan untuk survive and grow akan/selalu/harus meng-create value proposition yang baru yang berasal dari opportunity yang dapat mereka identify and seize it, teorinya diberinama intrapreneurship.
1. Bagaimana cara Bapak/Ibu/tenaga pengajar untuk membuat mahasiswa berusaha untuk menghindari hal-hal negatif tersebut?

Jawaban: . Jadinya mindset mahasiswa perlu dibenerkan mengenai benefit yang akan mereka peroleh dari entrepreneurship untuk masa depan apapun dimanapun mereka nantinya. Bisa memberikan beberapa cerita berdasarkan pengalaman bekerja (dosen itu sendiri) dimana entrepreneurial traits itu membantu untuk mengerjakan pekerjaan lebih baik.
2. Dari nilai 0-10, seberapa penting kah <i>rules and punishments</i> dalam pembelajaran mata kuliah <i>Entrepreneurship</i> ?
Jawaban: Paling gampang menerapkan rules dan punishment untuk dilakukan tetapi terinspirasi untuk melakukannya akan memberikan hasil yang jauh lebih baik. Menginsipirasi bisa dilakukan jika tiap mahasiswa bisa memahami benefit (what's in it for me) yang bisa mereka dapat dari mata kuliah ini tanpa rules and punishment dilakukan. So,nilainya 2.

Pedoman Wawancara Penelitian

Variable: Meaning
4. Apa tujuan dari perkuliahan Manajemen Keuangan?
Jawaban: Jadi mata kuliah finance itu tujuannya agar mahasiswa bisa memahami, membuat, dan menganalisa aspek manajemen bisnis dari segi pengaturan keuangannya. Mata kuliah ini matakuliah inti jadi berpengajur ke matakuliah lain misalkan marketing, entreuprenur, strategi, dan yang lainnya yang membahas aspek keuangannya.
5. Adakah sesuatu yang spesial yang membedakan mata kuliah Manajemen Keuangan dibanding mata kuliah lain? Apabila ada, tolong dijelaskan.
Jawaban: Ada, mata kuliah ini fokus membahas tentang keuangan, beda banget sama mata kuliah lain yang teoritis, mungkin mirip sama mata kuliah ekonomi yah tapi ini lebih praktis bagaimana mahasiswa bisa membuat dan menganalisa masalah keuangan di organisasi bisnis.
6. Dari nilai 0-10 (0 paling kecil, dan 10 paling besar), seberapa penting tujuan dan pengertian dari perkuliahan Manajemen Keuangan untuk diingat dan dimengerti oleh mahasiswa? Dan apa alasannya?

Jawaban:

8

Variable: Development and Accomplishment

4. Aktivitas apa saja yang dapat mengukur progress mahasiswa mata kuliah Manajemen Keuangan?

Jawaban:

Kalau progres resmi yang di ambil hasil UTS dan UAS setiap semester dan tengah semesternya, karena itu yang menjadi presentase besar untuk nilai di iGrasias mahasiswa.

5. Apa saja indikator yang menjadi penilaian terhadap progress mahasiswa mata kuliah Manajemen Keuangan?

Jawaban:

Selain hasil UTS dan UAS saya sih juga sering liat kemampuan mahasiswa di kelas, kan di silabus kita banyak chapter, misalnya chapter tentang perpajakan, saya selalu kasih tugas ke mahasiswa biar mereka tuh paham betul bagaimana chapter itu, ada yg berupa tugas dikelas, ada yang dikerjakan di rumah

6. Dari nilai 0-10, seberapa penting kah progress perkembangan mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah Manajemen Keuangan? Dan apa alasannya?

Jawaban:

10

Variable: Empowerment of Creativity & Feedback

3. Aktivitas apa saja yang dapat memicu dan meningkatkan kreatifitas mahasiswa mata kuliah Manajemen Keuangan?

<p>Jawaban:</p> <p>Studi kasus. Kalau tugasnya studi kasus mahasiswa jadi ngerjainya lebih berkembang jadi keluar kreatifitasnya. Walaupun terkadang yang paling dasar adalah mampu memahami setiap chapternya.</p>
<p>4. Dari nilai 0-10, seberapa penting penggunaan kreatifitas mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah Manajemen Keuangan? Dan apa alasannya?</p>
<p>Jawaban:</p> <p>6</p>

<p>Variable: Ownership and Possession</p>
<p>4. Kemampuan (skill) apa saja yang dapat dimiliki oleh mahasiswa setelah mengikuti mata kuliah Manajemen Keuangan?</p>
<p>Jawaban:</p> <p>Mahasiswa mampu melakukan perhitungan modal, proyeksi untung-rugi dari suatu bisnis, dan perhitungan pajak dan bunga.</p>
<p>5. Hal apa saja yang dapat dikembangkan oleh mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah Manajemen Keuangan?</p>
<p>Jawaban:</p> <p>Kemampuan tsb di atas, mahasiswa harus bisa mengembangkan untuk digunakan selanjutnya.</p>
<p>6. Dari nilai 0-10, seberapa penting kah penguasaan kemampuan (skill) mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah Manajemen Keuangan? Dan apa alasannya?</p>
<p>Jawaban:</p> <p>8</p>

Variable: Social Influence & Relatedness	
5. Aktivitas apa saja yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi dalam mengikuti mata kuliah Manajemen Keuangan?	
Jawaban:	Diadakan diskusi Setiap pemberian materi atau pembahasan tugas selalu ada tanya jawab
6. Aktivitas apa saja yang dapat meningkatkan hubungan antara mahasiswa dan mahasiswa lainnya dalam mengikuti mata kuliah Manajemen Keuangan?	
Jawaban:	Ada beberapa tugas kelompok tapi jarang
7. Aktivitas apa saja yang dapat meningkatkan hubungan antara mahasiswa dan pengajar dalam mengikuti mata kuliah Manajemen Keuangan?	
Jawaban:	Diskusi dan tugas kelompok
8. Dari nilai 0-10, seberapa penting kah hubungan sosial yang dimiliki mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah Manajemen Keuangan? Dan apa alasannya?	
Jawaban:	8

Variable: Scarcity & Impatience	
4. Kecuali UTS dan UAS, kesempatan apa saja yang pengajar berikan kepada mahasiswa untuk mendapatkan nilai tambah?	

<p>Jawaban:</p> <p>Selain itu ada tugas-tugas mingguan, atau tugas saat di perkuliahan juga, kalau mahasiswanya aktif jadi pertimbangan juga.</p>
<p>5. Aktivitas apa saja yang memiliki sistem reward bagi mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah Manajemen Keuangan?</p>
<p>Jawaban:</p> <p>Kalau mahasiswa yang mengikuti serius dan ngerjain tugas dan rajin saya apresiasi dan saya jadikan contoh untuk mahasiswa lain</p>
<p>6. Dari nilai 0-10, seberapa penting kah reward yang bisa didapatkan mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah Manajemen Keuangan? Dan apa alasannya?</p>
<p>Jawaban:</p> <p>4</p>

<p>Variable: Unpredictability and Curiosity</p>
<p>4. Aktifitas apa saja yang ada dalam mata kuliah Manajemen Keuangan yang tidak dapat diperkirakan oleh mahasiswa? (Mendadak/Spontaneous Action)</p>

<p>Jawaban:</p> <p>Sesekali suka diadakan kuis dadakan setelah pembahasan materi selesai.</p>
<p>5. Bagaimana cara Bapak/Ibu/tenaga pengajar untuk membuat mahasiswa penasaran tentang suatu hal/istilah/pokok bahasan dalam pembelajaran mata kuliah Manajemen Keuangan sehingga membuat mahasiswa berkeinginan untuk mencari tahu secara mandiri tentang hal tersebut?</p>
<p>Jawaban:</p> <p>Kalau ada istilah keuangan yang tidak umum biasanya saya lempar kemahasiswa, mereka akan cari tau nanti yang jawab tercepat saya kasih nilai tambah.</p>
<p>6. Dari nilai 0-10, seberapa penting kah inisiatif mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah Manajemen Keuangan? Dan apa alasannya?</p>
<p>Jawaban:</p> <p>1.</p>

<p>Variable: Loss & Avoidance</p>
<p>2. Hal negatif apa saja yang harus dihindari oleh mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran mata kuliah Manajemen Keuangan?</p>
<p>Jawaban:</p> <p>Sering mengobrol. Selain itu, telat masuk kelas</p>
<p>3. Bagaimana cara pengajar untuk membuat mahasiswa berusaha untuk menghindari hal-hal negatif tersebut?</p>
<p>Jawaban: .</p> <p>Terkadang kalau berlebihan akan mendapat peringatan, karena dapat menghambat pemahaman mahasiswa</p>

4. Dari nilai 0-10, seberapa penting kah aturan dan hukuman yang diberlakukan pada mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah Manajemen Keuangan? Dan apa alasannya?
Jawaban: 6

Pedoman Wawancara Penelitian

Variable: Meaning
7. Apa tujuan dari perkuliahan Metode Kuantitatif?
Jawaban: Mata kuliah ini memberikan kemampuan kepada mahasiswa mengenai konsep dasar teori metode kuantitatif untuk bisnis, sehingga mahasiswa dapat melakukan riset dengan metode kuantitatif yang benar.
8. Adakah sesuatu yang spesial yang membedakan mata kuliah Metode Kuantitatif dibanding mata kuliah lain? Apabila ada, tolong dijelaskan.
Jawaban: Dalam metode kuantitatif mahasiswa diasah untuk dapat menguasai metode penelitian kuantitatif yang memang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas akhir (skripsi).
9. Dari nilai 0-10 (0 paling kecil, dan 10 paling besar), seberapa penting tujuan dan pengertian dari perkuliahan Metode Kuantitatif untuk diingat dan dimengerti oleh mahasiswa? Dan apa alasannya?
Jawaban: 9

Variable: Development and Accomplishment	
7. Aktivitas apa saja yang dapat mengukur progress mahasiswa mata kuliah Metode Kuantitatif?	
Jawaban:	Kemampuan menganalisis kasus dan cara penyelesaiannya melalui tugas-tugas yang diberikan, quiz yang diberikan setiap sebelum UTS dan UAS, dan keaktifan di kelas.
8. Apa saja indikator yang menjadi penilaian terhadap progress mahasiswa mata kuliah Metode Kuantitatif?	
Jawaban:	Kemampuan mahasiswa menganalisis permasalahan. Kemampuan mahasiswa menyelesaikan soal-soal hitungan dan tugas Kemampuan mhs dalam mengerjakan soal UTS dan UAS.
9. Dari nilai 0-10, seberapa penting kah progress perkembangan mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah Metode Kuantitatif? Dan apa alasannya?	
Jawaban: 8	Penting untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah metode kuantitatif. .

Variable: Empowerment of Creativity & Feedback	
5. Aktivitas apa saja yang dapat memicu dan meningkatkan kreatifitas mahasiswa mata kuliah Metode Kuantitatif?	
Jawaban:	Selalu menyediakan tugas analisis studi kasus bagi setiap metode yang dipelajari. Tujuannya agar mahasiswa terbiasa menggunakan metode-metode kuantitatif.

6. Dari nilai 0-10, seberapa penting penggunaan kreatifitas mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah Metode Kuantitatif? Dan apa alasannya?
Jawaban: 8. karena melalui aktivitas tersebut, dapat menganalisis dan mencari alternative solusi permasalahan menggunakan teori teori yang telah dipelajari.

Variable: Ownership and Possession
7. Kemampuan (skill) apa saja yang dapat dimiliki oleh mahasiswa setelah mengikuti mata kuliah Metode Kuantitatif?
Jawaban: Kemampuan analisis. Kemampuan berkalkulasi lewat rumus-rumus metode kuantitatif. Kemampuan melakukan sampling.
8. Hal apa saja yang dapat dikembangkan oleh mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah Metode Kuantitatif?
Jawaban: Kemampuan menganalisis permasalahan/fenomena serta bentuk pemecahan persoalannya
9. Dari nilai 0-10, seberapa penting kah penguasaan kemampuan (skill) mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah Metode Kuantitatif? Dan apa alasannya?
Jawaban: 8

Variable: Social Influence & Relatedness	
9. Aktivitas apa saja yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi dalam mengikuti mata kuliah Metode Kuantitatif?	
Jawaban:	Diskusi dalam menyelesaikan permasalahan yang disampaikan.
10. Aktivitas apa saja yang dapat meningkatkan hubungan antara mahasiswa dan mahasiswa lainnya dalam mengikuti mata kuliah Metode Kuantitatif?	
Jawaban:	diskusi dan Tanya jawab
11. Aktivitas apa saja yang dapat meningkatkan hubungan antara mahasiswa dan pengajar dalam mengikuti mata kuliah Metode Kuantitatif?	
Jawaban:	diskusi dan aktif saat pembelajaran di kelas
12. Dari nilai 0-10, seberapa penting kah hubungan sosial yang dimiliki mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah Metode Kuantitatif? Dan apa alasannya?	
Jawaban:	8. Karena pada saat bekerja nanti, dibutuhkan kerjasama satu sama lain dalam mengelola perusahaan. Hal tersebut diajarkan sejak masa perkuliahan

Variable: Scarcity & Impatience	
7. Kecuali UTS dan UAS, kesempatan apa saja yang pengajar berikan kepada mahasiswa untuk mendapatkan nilai tambah?	

Jawaban: tugas , kuis, keaktifan di kelas
8. Aktivitas apa saja yang memiliki sistem reward bagi mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah Metode Kuantitatif?
Jawaban: Keaktifan di kelas serta mengikuti seminar tentang riset bisnis
9. Dari nilai 0-10, seberapa penting kah reward yang bisa didapatkan mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah Metode Kuantitatif? Dan apa alasannya?
Jawaban: 8.

Variable: Unpredictability and Curiosity
7. Aktifitas apa saja yang ada dalam mata kuliah Metode Kuantitatif yang tidak dapat diperkirakan oleh mahasiswa? (Mendadak/Spontaneus Action)
Jawaban: Pelaksanaan kuis secara dadakan

8. Bagaimana cara Bapak/Ibu/tenaga pengajar untuk membuat mahasiswa penasaran tentang suatu hal/istilah/pokok bahasan dalam pembelajaran mata kuliah Metode Kuantitatif sehingga membuat mahasiswa berkeinginan untuk mencari tahu secara mandiri tentang hal tersebut?
Jawaban: Selalu mengajukan pertanyaan mengenai “istilah” sebelum menjelaskan lebih lanjut dan selalu diskusi dengan mahasiswa untuk mencari definisi dari “istilah” tersebut.
9. Dari nilai 0-10, seberapa penting kah inisiatif mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah Metode Kuantitatif? Dan apa alasannya?
Jawaban:8

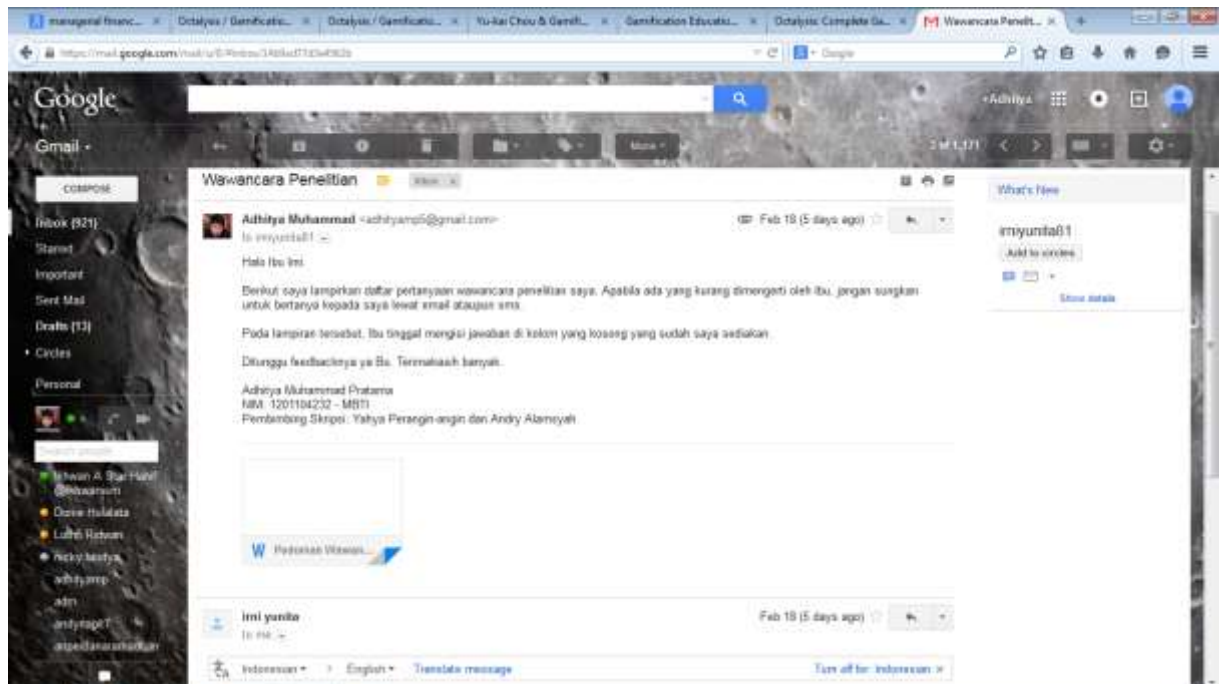
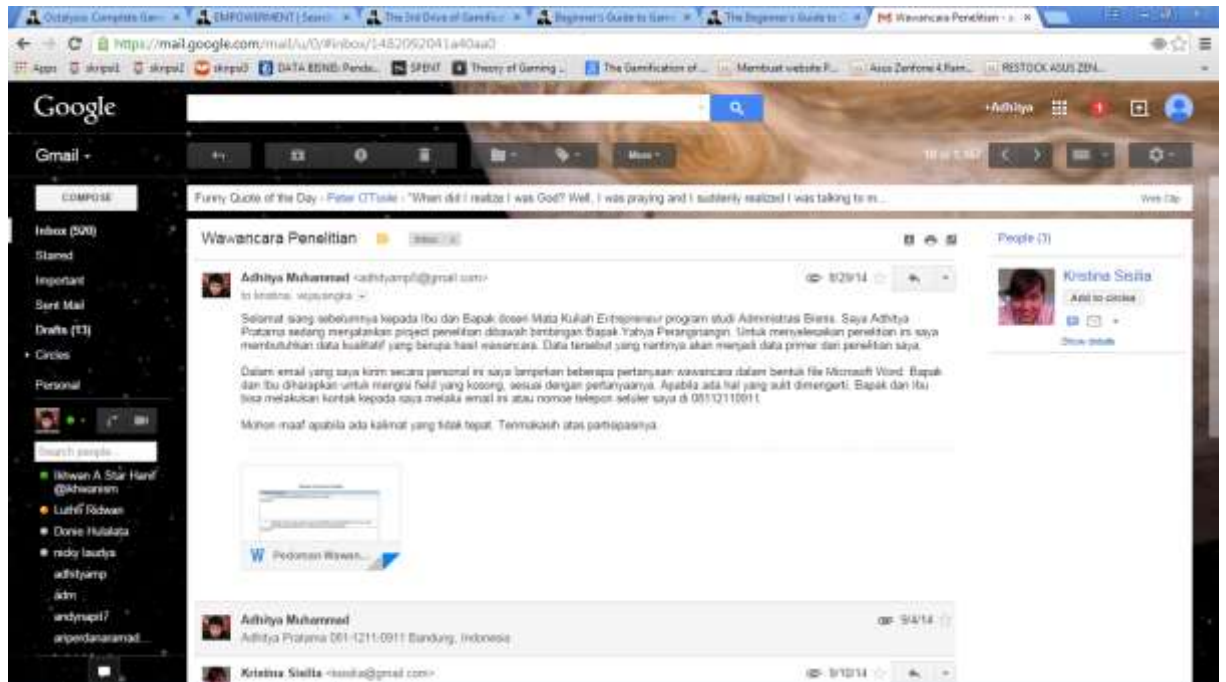
Variable: Loss & Avoidance
5. Hal negatif apa saja yang harus dihindari oleh mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran mata kuliah Metode Kuantitatif?
Jawaban: Tidak mengerjakan tugas, ketidakhadiran, tidak aktif di kelas, telat.
3. Bagaimana cara pengajar untuk membuat mahasiswa berusaha untuk menghindari hal-hal negatif tersebut?
Jawaban: . Memotivasi bahwa hal-hal tersebut bisa menjadi resiko yang dihadapi dalam kelulusan mata kuliah tersebut. Memotivasi bahwa materi yang satu berkaitan dengan yang lain sehingga harus dihindari ketidakhadiran pada saat perkuliahan.
4. Dari nilai 0-10, seberapa penting kah aturan dan hukuman yang diberlakukan pada mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah Metode Kuantitatif? Dan apa alasannya?

Jawaban:9

Penting karena dapat menjadi penghambat pemahaman terhadap pembelajaran.

Lampiran 2

Screenshoot E-mail Wawancara



Lampiran 3

Gambaran Octalysis Objek Penelitian

Gamification Framework: Entrepreneurship

Kristina



Financial Management



Metode Kuantitatif



Accomplishment

- #Problem Analysis
- #Calculation
- #Mid-term and End-term test

Meaning

- #Learn to conduct a research with quantitative methods

Empowerment

- #Case Study for every method

Ownership

- #Calculation Skill
- #Sampling Skill
- #Analysis Skill

Social Influence

- #Group Discussion
- #Q/A Session

Scarcity

- #Scores Through taskm quiz, and contribution in class

Curiosity

- #Spontaneous Quiz



Avoidance

- #Disorders mean disadvantages for student

Lampiran 4

Silabus Mata Kuliah *Entrepreneur*

STAGE 1 - DESIRED RESULT		
Established Goal	Transfer	
<p>Able to prepare business model canvas</p> <p>Able to reason business model building block.</p>	<p>Students will be able to independently use their learning to:</p> <p>T1: Conduct business research properly.</p> <p>T2: Prepare business model for new product / business</p>	
	<p style="text-align: center;">Meaning</p>	
	<p>UNDERSTANDINGS Student will understand that:</p> <p>U1: Business model building involve marketing, supply chain, operation and financial skill.</p> <p>U2: Business model help to design and create strategic decisions</p>	<p>ESSENTIAL QUESTIONS Students will keep considering:</p> <p>Q1: What business model is best for a business?</p> <p>Q2: What should be done to maximise profit and minimise cost?</p> <p>Q3: How to turn problems into business idea?</p> <p>Q4: How is the effective way to conduct market research?</p> <p>Q5: How to integrate all business functions to create strategic decisions?</p>
	<p style="text-align: center;">Acquisition</p>	
	<p>Students will know:</p> <p>K1: Building blocks of business model.</p> <p>K2: The standard format of a business model canvas.</p> <p>K3: Empathy Map tool to understand Customer Segment</p> <p>K3:</p>	<p>Student will be skilled at:</p> <p>S1: Mapping business model building block.</p> <p>S2: Calculating cost and revenue based on business model building blocks.</p> <p>S3: Planning operation activity of a business/product</p> <p>S4: Planning marketing activity of a business/product.</p> <p>S5: Integrating marketing and operation aspect in a business.</p>

STAGE 2 - EVIDENCE		
Code	Evaluative Criteria	
	<ul style="list-style-type: none"> - Integrity on business model. - Accuracy of market research. - Well reasoned problem measuring. 	<p>PERFORMANCE TASKS: Students will show that they really understand by evidence of:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Task: Conduct market research to find or validate a business/new product idea. 2. Task: Prepare the marketing and operational strategy of the product. 3. Task: Integrate all aspects in a business model canvas. 4. Presentation: Present the final business model in front of the jury.
		<p>OTHER EVIDENCE: Students will show they have achieved Stage 1 goals by:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Quizzes and exams.

STAGE 3 - LEARNING PLAN

Code	Pre-Assessment	Progress Monitoring
	Quiz on marketing and financial basic knowledge.	
	Learning Events	Progress Monitoring
	1. Online: Entrepreneurial Perspective What is Entrepreneurship? Scientific Method and Research Step by Step	- Formative assessment during class as students try to build business canvas building block.
	InClass: Rule of Class explanation. Crash research to find problems in society. Plan a market research to find new business idea.	
	2. Online: Understanding the Industry Understanding the Customer	
	InClass: Read papers and find the closest one to your market/environment. Analyse market research paper to extract its research steps.	
	3. Online: Conducting Market Research. Questionnaire Design and Development	
	InClass: Preparing market research tools.	
	4. Online: Market Data Collecting	<u>Look for misconception on:</u>
	InClass: No class (market data gathering)	-
	5. Online: Making sense of data.	
	InClass: Analyse research data.	
	6. Online: Advanced tools on Business Model Canvas.	
	InClass: Benchmark operation activity with similar product/business.	
	7. Online: Put Everything in Canvas.	
	InClass: Iterating Cost and Revenue.	
	Mid Term: Theory and Concept of Business Model Canvas	
	8. Online: Business Model Canvas with its 9 Building Blocks	
	InClass: Business model building block refinement 1 (Value Propositions & Customer Segments) Business model building block refinement 2. (Customers Relationship, Channels and Revenue Stream)	
	9. Online:	
	InClass: Business model building block refinement 3 (Key Activities and Key Resources) Business model building block refinement 4. (Key Partnership and Cost Structures)	
	10. Online: Business model Pattern (5 existing models)	
	InClass: Define/relate a group business idea with existing patterns in business model canvas	
	11. Online: Business model Design (5 existing models)	
	InClass: Define/relate a group business idea with existing design in business model canvas	
	12. Online:	
	InClass: Business model building block strategy and evaluation	
	13. Online:	
	InClass: Final Business Model Presentation 1	
	14. Online:	
	InClass: Final Business Model Presentation 2	
	Final Exam: Business Canvas	

