



Penerapan Model *Project Based Learning* dalam Pengembangan Jiwa Entrepreneurship Mahasiswa di Perguruan Tinggi

Mantasia¹, Putri Ida Sunaryathy Samad², Anita Candra Dewi³, M. Maruf Idris⁴

Universitas Negeri Makassar

Email: mantasia@unm.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui penerapan model *Project Based Learning* dalam mengembangkan jiwa *entrepreneurship* mahasiswa Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNM; (2) mengetahui seberapa besar jiwa *entrepreneurship* mahasiswa Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNM; (3) mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* terhadap pengembangan jiwa *entrepreneurship* mahasiswa Pendidikan Teknik Elektronika FT-UNM. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif, dengan jenis penelitian survei eksplanatif (analitik). Jumlah sampel sebanyak 36 mahasiswa yang memprogramkan mata kuliah *technopreneurship* Prodi Teknik Elektronika Terapan (D4). Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Metode analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase dan regresi linier sederhana. Hasil penelitian yang diperoleh adalah: (1) keterterapan model *project based learning* dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata sebesar 86%; (2) mahasiswa Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNM memiliki jiwa *enterprenuership* dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 81%; (3) model *project based learning* berpengaruh positif terhadap pengembangan jiwa *enterprenuership* dengan kontribusi sebesar 81%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat menumbuhkan jiwa *entrepreneurship* mahasiswa Pendidikan Teknik Elektronika FT UNM yang terintegrasi ke dalam nilai *entrepreneurship*.

Kata Kunci: Model *Project Based Learning*, Jiwa *Entrepreneurship*

PENDAHULUAN

Perguruan Tinggi merupakan salah satu lembaga pendidikan di Indonesia yang bertanggungjawab untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kompetensi, keterampilan dan keahlian, sehingga lulusannya mampu berdaya saing di dunia global. Pada era modern, pengembangan teknologi akan sangat berpengaruh terhadap daya saing suatu negara dalam kompetisi global. Inovasi teknologi yang kontinu dan tepat guna membutuhkan sebuah penguasaan kompetensi serta otoritas ilmiah dalam implementasi teknologi tersebut.

Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2021 mencatat pengangguran di Indonesia pada Februari 2021 sebanyak 8,75 juta orang. Jumlah ini naik dibandingkan dengan Februari 2020 yang sebanyak 6,93 juta orang. Bila dilihat dari persentase Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) berdasarkan tingkat pendidikan tertinggi yang ditamatkan pada Februari 2021, tamatan SMK masih merupakan pengangguran yang

paling banyak dibandingkan tamatan jenjang pendidikan lainnya yaitu sebesar 11,45% disusul lulusan SMA dengan persentase 8,55%, dan lulusan universitas 6,97% serta lulusan diploma I/II/III sebesar 6,61%, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengangguran tertinggi adalah tamatan dari SMK lalu menyusul SMA dan Perguruan Tinggi, oleh karena itu setiap lulusan baik SMK, SMA maupun Perguruan Tinggi diharapkan memiliki kompetensi dan jiwa *entrepreneurship* sehingga mampu menciptakan lapangan pekerjaan bukan sebagai pencari kerja.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Indayani, dkk. (2020:202), data pengangguran mulai tahun 2020 mengalami peningkatan karena terjadinya pemutusan hubungan kerja sejumlah 212.394 pekerja yang terkena PHK akibat adanya wabah coronavirus (COVID-19) yang melanda hampir seluruh negara khususnya di Indonesia.

Permasalahan yang dihadapi oleh lulusan Perguruan Tinggi adalah masih terbatasnya lapangan pekerjaan yang bisa menampung mahasiswa yang sudah menyelesaikan studinya untuk bekerja yang sesuai dengan bidang kompetensinya. Peningkatan jumlah lulusan setiap tahun tidak sebanding dengan peningkatan penyediaan jumlah lapangan kerja baik di instansi pemerintah maupun swasta. Kualitas lulusan Perguruan Tinggi yang tidak sesuai dengan kebutuhan dunia industri (Ishak, 2018:22).

Salah satu upaya dalam menyiapkan sumber daya manusia untuk bisa bersaing dalam era industri 4.0 dan menyongsong era *society 5.0* adalah dengan menguatkan aspek *technopreneurship* dan *IT (Information Technology)* melalui model dan metode pembelajaran yang mampu menumbuhkan jiwa *technopreneurship* untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi berwirausaha pada diri mahasiswa.

Salah satu metode pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa yang efektif diterapkan karena menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks adalah *Project Based Learning (PjBL)*. Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek dimana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mewujudkannya ke dalam sebuah produk nyata. Fokus pembelajaran terletak pada konsep-konsep yang melibatkan mahasiswa dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas tugas bermakna untuk mengembangkan kreativitas, memberi kesempatan kepada mahasiswa bekerja secara otonom untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya yaitu menghasilkan produk nyata.

Dengan demikian permasalahan yang muncul adalah pada proses pembelajarannya. Proses pembelajaran yang dibutuhkan adalah yang dapat meningkatkan kompetensi lulusan serta memiliki jiwa *entrepreneurship*. Dengan

demikian apakah model Project Based Learning dapat menciptakan jiwa entrepreneurship pada mahasiswa.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui penerapan model Project Based Learning dalam mengembangkan jiwa entrepreneurship mahasiswa Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNM; (2) mengetahui seberapa besar jiwa entrepreneurship mahasiswa Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNM; (3) mengetahui pengaruh model Project Based Learning terhadap pengembangan jiwa entrepreneurship mahasiswa Pendidikan Teknik Elektronika FT-UNM.

METODE

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, riset kuantitatif adalah riset yang menggambarkan atau menjelaskan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneralisasikan. Dengan demikian tidak terlalu mementingkan kedalaman data atau analisis. Periset lebih mementingkan aspek keluasan data sehingga data atau hasil riset dianggap merupakan representasi dari seluruh populasi.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian survei. Survei adalah metode riset dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data. Tujuannya untuk memperoleh informasi tentang sejumlah responden yang dianggap mewakili populasi tertentu.

Secara umum metode survei terdiri dari dua jenis, yaitu deskriptif dan eksplanatif (analitik). Dan penelitian ini termasuk dalam penelitian survei eksplanatif (analitik). Penelitian eksplanatif bertujuan untuk menghubungkan pola-pola yang berbeda, namun memiliki keterkaitan serta menghasilkan pola hubungan sebab akibat. Neuman, 2003 (Martono, 2008).

Peneliti tidak sekadar menggambarkan fenomena itu terjadi, tetapi mencoba menjelaskan mengapa fenomena itu terjadi dan apa pengaruhnya. Dengan kata lain peneliti ingin menjelaskan hubungan antara dua atau lebih variabel. Peneliti membuat hipotesis sebagai asumsi awal untuk menjelaskan hubungan antar variabel yang diteliti. Survei eksplanatif dapat dibagi menjadi dua sifat; komperatif dan asosiatif. Komperatif bertujuan untuk membuat komparasi (membandingkan) antar variabel yang satu dengan variabel lainnya yang sejenis. Sedangkan asosiatif bertujuan untuk menjelaskan hubungan (korelasi) antar variabel. Dalam penelitian ini menggunakan sifat asosiatif karena dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan hubungan atau korelasi penerapan model *Project Based Learning* dalam pengembangan jiwa entrepreneurship mahasiswa Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Universitas Negeri Makassar.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Teknik Elektronika (D4). Pengambilan sampel dilakukan secara bertahap yaitu dengan sampel acak dua tahap, yang merupakan gabungan dari sampel acak klaster dan sampel acak sederhana.

Pengambilan jumlah sampel individual, jika subjek kurang dari seratus maka lebih baik diambil semua, tetapi jika subjeknya besar dapat diambil antara 10%-15%

atau 20%-25% atau lebih. (Arikunto, 2013:112). Oleh karena jumlah populasi hanya 36 orang sehingga peneliti mengambil keseluruhan sebagai sampel'. Variabel adalah objek penelitian yang bervariasi atau gejala yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian. Variabel yang terdapat dalam penelitian ini yaitu variabel Independen (X) yaitu model Project Based Learning dan variabel dependen (Y) yaitu jiwa entrepreneurship. Indikator dari variabel bebas (x) model project based learning adalah sebagai berikut: Penentuan proyek; Perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek; fasilitas monitoring guru dan penyusunan jadwal pelaksanaan proyek; Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek; Evaluasi proses dan hasil proyek.

Indikator dari variabel terikat (Y) jiwa entrepreneurship adalah sebagai berikut: Percaya diri dan optimis; Berorientasi pada tugas dan hasil; Berani mengambil resiko; Jiwa kepemimpinan yang baik; Memiliki keorisinilitasan; Berorientasi pada masa depan; Keinginan untuk maju; Rasa ingin tahu yang kuat; Memiliki rasa semangat.

Hasil atau data dari penelitian dianalisa untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Dalam tahap analisa untuk mengetahui validitas dan reliabilitas peneliti menggunakan program software SPSS 16.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Variabel Model Pembelajaran

Penerapan model *Project Based Learning* dalam pengembangan jiwa entrepreneurship mahasiswa dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut,

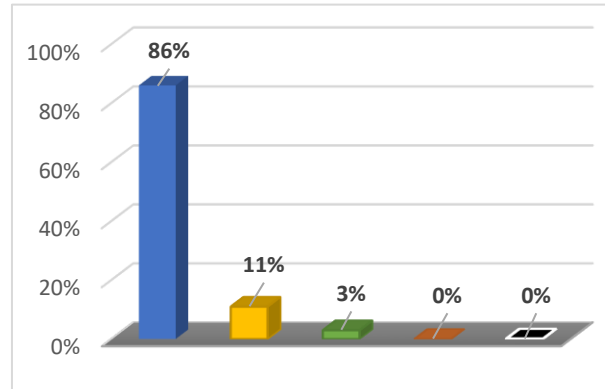
Tabel 4.1. Kategori Penerapan Model *Project Based learning*

Skor Nilai	Frekuensi Absolut	Frekuensi relatif	Kriteria
81-100	31	86 %	Sangat Baik
60-80	4	11 %	Baik
41-60	1	3 %	Cukup Baik
21-40	0	0%	Kurang Baik
0-20	0	0%	Tidak Baik
Jumlah	36	100%	

Sumber: Data yang sudah diolah

Tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa secara umum penerapan model pembelajaran *Project Based learning* telah terterap dalam proses kegiatan belajar

mengajar mahasiswa Pendidikan Teknik Elektronika Program Studi D4 dengan sangat baik. Hasil penelitian dapat disajikan pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1. Diagram Keterterapan Model

Project Based Learning diterapkan dengan sangat baik. Sedangkan sejumlah 4 orang mahasiswa (11%) menyatakan kegiatan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* diterapkan dengan baik, dan sejumlah 1 mahasiswa (3%) menyatakan kegiatan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* diterapkan dengan cukup baik. Dengan demikian, keterterapan model pembelajaran dengan model *Project Based Learning* pada mahasiswa Program Studi D4 Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar diterapkan dengan sangat baik.

2. Deskripsi Variabel Jiwa *Entrepreneurship*

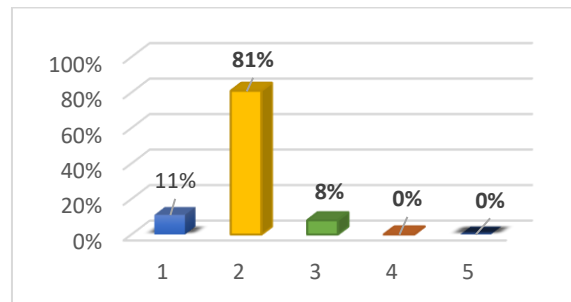
Hasil penelitian mengenai jiwa *entrepreneurship* mahasiswa semester IV Program Studi D4 dapat dilihat pada tabel 4.2. berikut,

Tabel 4.2. Kategori Jiwa *Entrepreneurship*

Skor Nilai	Frekuensi Absolut	Frekuensi relatif	Kriteria
81-100	4	11 %	Sangat Tinggi
60-80	29	81 %	Tinggi
41-60	3	8 %	Rendah
21-40	0	0%	Cukup rendah
0-20	0	0%	Sangat Rendah
Jumlah	36	100%	

Sumber: Data yang sudah diolah

Tabel 4.2. di atas menunjukkan bahwa secara umum mahasiswa memiliki jiwa *entrepreneurship* yang tinggi. Hasil penelitian dapat disajikan pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2. Diagram Jiwa *Entrepreneurship* Mahasiswa

Persentase jawaban dari responden dengan jumlah 4 mahasiswa (11%) menyatakan memiliki jiwa *entrepreneurship* sangat tinggi. Sedangkan sejumlah 29 mahasiswa (81%) menyatakan memiliki jiwa *entrepreneurship* tinggi, dan sejumlah 3 mahasiswa (8%) menyatakan memiliki jiwa *entrepreneurship* rendah. Dengan demikian, mahasiswa Program Studi D4 Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar memiliki jiwa *entrepreneurship* tinggi.

a. Hasil Uji Prasyarat

1) Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi linier, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Salah satu cara untuk mendeteksi apakah residual berdistribusi normal atau tidak, yaitu dengan analisis grafik dan analisis statistik dengan uji non parametrik *kolmogrof-smirnov*. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05.

Output *SPSS* uji normalitas juga menggunakan analisis statistik yaitu menggunakan uji *One Sampel Kolmogrov-Smirnov test*, berikut ini tabel uji normalitas, nilai signifikansi data Y sebesar 0,200 yang berarti nilai sig lebih besar dari 0,05. Dengan demikian data berdistribusi normal.

2) Uji Linieritas

Nilai signifikansi pada linierity sebesar $0,972 > 0,05$ sehingga H_0 terima, maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel model *project based learning* dan variabel jiwa *enterpreneurship* terdapat hubungan yang linier.

3) Hasil Uji Hipotesis

a) Persamaan Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi yang digunakan adalah untuk mengetahui bagaimanakah persamaan regresinya dan berapa besar sumbangan variabel model *project based learning* terhadap jiwa *enterpreneurship*. Analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier sederhana.

Hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan bantuan *software SPSS 16*, maka diperoleh persamaan regresi:

$$Y = 119,262 + 0,812 X$$

Arti persamaan pada tabel 4.9 di atas sebagai berikut:

- (a) Nilai konstanta sebesar 119,262 artinya jika model *project based learning* (X) nilainya adalah 0, maka jiwa *entrepreneurship* (Y) nilainya sebesar 119,262.
 - (b) Koefisien regresi variabel model *project based learning* (X) sebesar 0,812 artinya jika model *project based learning* mengalami peningkatan satu skor maka jiwa *entrepreneurship* (Y) mengalami peningkatan sebesar 0,812U
- b) Uji Signifikansi Model

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui sejauh mana variabel (X) penerapan model *project based learning* berpengaruh terhadap (Y) jiwa *entrepreneurship*. Hasil penelitian diperoleh nilai F 17.430, Sig 0,000 < 0,05, artinya tolak H_0 dan terima H_a . Jadi persamaan adalah linier atau variabel (X) model *project based learning* atau berpengaruh secara positif terhadap (Y) jiwa *entrepreneurship*

(1) Koefisien Korelasi

Mengetahui seberapa besar hubungan antara variabel (X) model *project based learning* terhadap (Y) jiwa *entrepreneurship*

Output *correlation* diperoleh nilai sebesar 0,505 dan bernilai signifikan 0,000 < α 0,005. Jadi tolak H_0 dan terima H_a , sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh hubungan antara variabel (X) model *project based learning* terhadap variabel (Y) jiwa *entrepreneurship* diterima. Oleh karena itu model *project based learning* dapat diterapkan untuk membentuk mahasiswa teknik elektronika memiliki jiwa *entrepreneurship*.

Penelitian ini mengandung makna bahwa semakin baik keterterapan model *project based learning* maka akan semakin tinggi pula jiwa *entrepreneurship* mahasiswa, begitupun sebaliknya, jika kurang baik keterterapan model *project based learning* maka semakin rendah pula jiwa *entrepreneurship* Mahasiswa

(2) Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel bebas yaitu model *project based learning* terhadap variabel terikat yaitu jiwa *entrepreneurship*.

Tabel koefisien determinasi di atas diperoleh koefisien (R) sebesar 0,505 sehingga koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,255 dengan demikian menunjukkan bahwa kontribusi model *project based learning* terhadap jiwa *entrepreneurship* sebesar 25,5%, sedangkan sisanya 74,5% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

PEMBAHASAN

1. Penerapan Model *Project Based Learning* dalam Pengembangan Jiwa *Entrepreneurship*

Project based learning merupakan salah satu model pembelajaran inovatif. *project based learning* berfokus pada konsep dan prinsip inti sebuah disiplin, memfasilitasi siswa untuk berinvestigasi, pemecahan masalah, dan tugas-tugas bermakna lainnya, *student central*, dan menghasilkan produk nyata. Dalam kegiatan *project based learning*, proyek dilakukan secara kolaboratif dan inovatif, berfokus pada masalah yang berhubungan dengan kehidupan mahasiswa atau kebutuhan masyarakat atau industri lokal. Dalam penelitian ini penerapan model *project based learning* terkait dengan pengaruhnya dalam pengembangan jiwa *entrepreneurship* mahasiswa teknik elektronika serta langkah-langkah pembelajaran yang terintegrasi dalam mata kuliah *technopreneurship*.

Kelebihan *project based learning* adalah dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa serta menimbulkan daya kreatif dan inovatif siswa dalam menciptakan produk yang dihasilkan dalam kegiatan belajarnya.

Pelaksanaan model *project based learning* meliputi kegiatan; (1) penentuan proyek; (2) langkah-langkah penyelesaian proyek; (3) jadwal pelaksanaan proyek; (4) penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru; (5) publikasi hasil proyek (dapat dilakukan dengan kegiatan presentasi maupun kegiatan penjualan produk); (6) evaluasi proses dan hasil proyek.

Uraian alur *project based learning* diatas, alur pembelajaran yang lebih tepat dilakukan dalam pengembangan jiwa *entrepreneurship* mahasiswa adalah kegiatan pembelajaran yang terintegrasi nilai-nilai *entrepreneurship*, dimana tahap produksi sampai tahap penjualan merupakan praktik dari pada nilai *entrepreneurship*. Kegiatan publikasi yang dilakukan dengan kegiatan presentasi dan penjualan produk membuat mahasiswa melakukan praktek berkomunikasi dan berpromosi, praktek berinovasi dalam membuat produk, pengelolaan resiko, merencanakan dan menciptakan sistem penjualan, serta menemukan peluang pasar. Dengan demikian penerapan model *project based learning* yang terintegrasi nilai-nilai *entrepreneurship* diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar di bidang akademik yaitu pada aspek afektif, kognitif dan psikomotorik, serta mampu menumbuhkan sikap dan jiwa *entrepreneurship* mahasiswa di Perguruan Tinggi

Project based learning, memicu mahasiswa terdorong lebih aktif dalam belajar, guru hanya sebagai fasilitator, guru mengevaluasi produk hasil kerja siswa. Pada saat siswa mengerjakan tugas proyek, mereka dapat melakukan investigasi dalam kelompok kolaboratif antara 4-5 orang mahasiswa. Keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan dan dikembangkan oleh Mahasiswa dalam tim adalah merencanakan mengorganisasikan, negosiasi serta pembagian tugas oleh masing-masing anggota

kelompok dan bagaimana mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam berinvestigasi.

Indikator langkah-langkah penyelesaian proyek mahasiswa terlibat langsung dalam pembuatan produk nyata yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat atau kebutuhan pasar, sehingga akan timbul daya kreatifitas dan inovatif siswa dalam menciptakan suatu produk. Dengan demikian dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran menggunakan model *project based learning* yang diterapkan di akan melatih keterampilan, daya kreativitas, dan kemandirian mahasiswa serta berorientasi pada tindakan langsung dalam proses kegiatan belajar mengajar.

2. Jiwa Entrepreneurship Mahasiswa Teknik Elektronika

Jiwa entrepreneurship dapat dimiliki oleh semua orang, karena jiwa entrepreneurship dapat dipelajari oleh siapa saja, akan tetapi terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi seseorang memiliki jiwa entrepreneurship. Seperti yang dibahas dalam penelitian ini yaitu salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam membentuk sikap, dan jiwa entrepreneurship adalah pendidikan, dimana nilai-nilai entrepreneurship mahasiswa didapat dari proses kegiatan belajar mengajar. Salah satunya menggunakan model *project based learning* dalam kegiatan belajar mengajar di Perguruan Tinggi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa Teknik Elektronika memiliki jiwa entrepreneurship tinggi. Penelitian ini menunjukkan data bahwa model *project based learning* yang diterapkan secara struktur dalam kegiatan belajar mengajar berkontribusi dalam pengembangan jiwa entrepreneurship mahasiswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Indratno (Forum Mangunwijaya V&VI, 2012), yang mengemukakan bahwa latihan atau pendidikan, upaya yang secara standar dan struktur dilakukan dapat membangun jiwa wirausaha. Selain pendidikan formal yang dapat memengaruhi jiwa entrepreneurship mahasiswa, pendidikan keluarga juga mempunyai kontribusi yang cukup besar dalam pengembangan jiwa entrepreneurship mahasiswa.

3. Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Pengembangan Jiwa Entrepreneurship pada Mahasiswa Teknik Elektronika

Pendidikan di kampus yang dapat membentuk sikap atau jiwa *enterpreneurship*, yaitu yang mampu membangun atmosfer *enterpreneurship* agar peserta didik menyukai tantangan, kreatif, inovatif, dan memiliki keberanian dalam mengambil atau mengelola resiko (karakter). Sedangkan model pembelajaran yang dirasa tepat dalam pengembangan jiwa *enterpreneurship* adalah model *project based learning*. Seperti halnya hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif penerapan model *project based learning* terhadap pengembangan jiwa *enterpreneurship* yang artinya H_0 diterima. Maka hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh penerapan model *project based learning* terhadap jiwa *enterpreneurship*

mahasiswa. Hal ini didukung pula oleh teori, dimana salah satu model pembelajaran *entrepreneurship* yang dapat membentuk karakter dan perilaku *entrepreneur* adalah model *project based learning*. Model ini berasal dari John Dewey berkaitan dengan konsep *Learning by Doing*, yakni proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan-tindakan tertentu sesuai dengan tujuannya, terutama penguasaan peserta didik tentang bagaimana melakukan suatu pekerjaan yang terdiri atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai suatu tujuan (Barnawi & Muhammad, 2012:133).

Hasil penelitian yang diperoleh dari analisis deskriptif menunjukkan penerapan model *project based learning* berpengaruh terhadap pengembangan jiwa *entrepreneurship* mahasiswa. Besarnya pengaruh penerapan model *project based learning* terhadap jiwa *entrepreneurship* siswa yakni sebesar 25,5%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kontribusi model pembelajaran *project based learning* terhadap jiwa *entrepreneurship* mahasiswa Teknik Elektronika sebesar 25,5%, sedangkan 74,5% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini.

Ditinjau dari masing-masing indikator yang digunakan untuk mengukur variabel model *project based learning* yang meliputi; penentuan proyek, langkah-langkah, penyelesaian proyek, fasilitas, monitoring guru dan jadwal pelaksanaan proyek, publikasi hasil proyek, dan evaluasi hasil proyek. Secara umum dapat disimpulkan bahwa penerapan model *project based learning* dalam kategori baik, dimana diperoleh hasil sebesar 73.6%. Sedangkan pada variabel jiwa *enterprneurship* diukur menggunakan 9 indikator yaitu, percaya diri dan optimis, berorientasi pada tugas dan hasil, berani mengambil resiko, memiliki jiwa kepemimpinan, memiliki keorisinilitasan, berorientasi pada masa depan, keinginan untuk maju, rasa ingin tahu yang kuat, dan memiliki rasa semangat. Secara umum jiwa *entrepreneurship* siswa dalam kategori tinggi, dimana diperoleh hasil sebesar 81%.

Proses penanaman jiwa *entrepreneurship* banyak menimbulkan asumsi yang beranggapan bahwa seorang *entrepreneur* dilahirkan karena faktor keturunan. Hanya anak turunan pengusaha yang bisa sukses. Selain itu ada pula faktor bakat, dan faktor keberuntungan semata. Tetapi yang jelas, bahwasannya faktor pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk sikap, keterampilan, dan budaya peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Guru besar manajemen kelas dunia, Petter F. Drucker bahwa *entrepreneurship* bukan sulap dan bukan pula misteri. Faktor keturunan tidak memberi pengaruh apapun dalam hal *entrepreneurship*. Tetapi *entrepreneurship* berkaitan dengan disiplin dan bisa dipelajari oleh siapa saja.

PENUTUP

Penerapan model *project based learning* dapat menumbuhkan sikap, dan jiwa *entrepreneurship* pada mahasiswa dengan mengintegrasikan nilai-nilai *entrepreneurship* dalam kegiatan pembelajarannya.



UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor Universitas Negeri Makassar dan Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan kepercayaan dalam mengelolah dana hibah PNPB 2022 nomor kontrak penelitian : 888/UN36.11/LP2M/2022. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu, mengarahkan, maupun memberikan masukan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bailhaqi, I. & Nurif, M. 2015. *Technopreneurship*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Daryanto dan Rahardjo, M. 2017. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Drucker, P. F. 2006. *Innovation and Entrepreneurship*. New York: Harper Busines.
- Fathurrohman, M. 2016. *Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Gunawan, B. Relmasira, S.C. & Hardini, A. T. A. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta didik Kelas V SD. ***Journal of Teaching In Elementary Education***, 2(1), 32-45.
- Indayani, S & Hartono, B. 2020. Analisis Pengangguran dan Pertumbuhan Ekonomi Sebagai Akibat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ekonomi & Manajemen Universitas Bina Sarana Informatika*, 18(2), 201-208.
- Ishak, Khodijah. 2018. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengangguran dan Inflikasinya Terhadap Indek Pembangunan di Indonesia. *Jurnal STIE Syariah Bengkalis Open Journal System (OJS)*, 22-38.
- Martono, Nanang. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Data Sekunder Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Natty, R.A., Kristin, F. & Anugraheni, I. 2019. Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basic Edu*, 3(4), 1082-1092.
- Saefudin, A & Berdiati, I. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryana. 2017. *Kewirausahaan: Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Bandung: Salemba Empat.



SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN 2022

"Membangun Negeri dengan Inovasi tiada Henti Melalui Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat"

LP2M-Universitas Negeri Makassar

- Utami, T. Kristin, F. & Anugraheni, I. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Mitra Pendidikan*. 2(6). 541-552.
- Widiasworo, E. 2016. *Strategi dan Metode Mengajar Siswa Di luar Kelas (Outdoor Learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, dan Komunikatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.