

## **Implementasi *Project-based Learning* untuk Meningkatkan *Entrepreneurial Mindset* dan *Entrepreneurial Skills* pada Siswa SMK Nurul Islam**

**Inayah Ilahiyyah**

**Sri Setyo Iriani**

**Harti**

Manajemen, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

**Muchammad Ghazi Izzuddin**

Manajemen, Universitas Airlangga, Indonesia

Korespondensi penulis: [inayah.20011@mhs.unesa.ac.id](mailto:inayah.20011@mhs.unesa.ac.id)

**Abstract.** *In the 5.0 society era, people are required to be able to balance economic progress in solving social problems. A community can be involved through the integration of computing and physical world space to empower the community's economy and solve social problems, especially in the field of education. Rationally, education can affect the development of the economic sector. Entrepreneurship learning from an early age is needed to improve the progress of a country. The presence of entrepreneurial groups can create job opportunities, increase welfare and per capita income, and reduce unemployment. This study aims to find ways to increase the entrepreneurial mindset and entrepreneurial skills through entrepreneurship learning. The method used in this research is action research with a Project-based Learning (PJBL) approach which is applied to class XI students of SMK Nurul Islam in Bicabi Village, Dungkek District, Sumenep Regency, East Java Province with 15 people as informants. The findings in this study indicate that the PJBL produces product development outputs from each team formed and following the Minimum Completeness Criteria (KKM). Therefore, the PJBL plays an important role in increasing the entrepreneurial mindset and entrepreneurial skills of the students in honing their knowledge and skills process to become entrepreneurs.*

**Keywords:** *Action research; Entrepreneurial mindset; Entrepreneurial skill; Project-based learning.*

**Abstrak.** Di era *society 5.0*, masyarakat dituntut mampu menjadi penyeimbang kemajuan ekonomi dalam penyelesaian masalah-masalah social. Masyarakat dapat dilibatkan melalui integrasi komputasi dan ruang dunia fisik untuk memberdayakan ekonomi masyarakat dan penyelesaian masalah-masalah sosial, khususnya di bidang pendidikan. Secara rasional, pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan sektor ekonomi. Pembelajaran *entrepreneurship* sejak dini diperlukan untuk meningkatkan kemajuan suatu negara. Kehadiran kelompok *entrepreneur* dapat membuka lapangan kerja, meningkatkan kesejahteraan dan pendapatan per kapita, serta menurunkan pe-

ngangguran. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan cara meningkatkan *entrepreneurial mindset* dan *entrepreneurial skill* melalui pembelajaran *entrepreneurship*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan dengan pendekatan *Project-based Learning* (PJBL) yang diterapkan pada siswa kelas XI SMK Nurul Islam di Desa Bicabi Kecamatan Dungkek, Kabupaten Sumenep, Provinsi Jawa Timur dengan 15 orang siswanya menjadi informan. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa PJBL menghasilkan *output* pengembangan produk dari setiap tim yang dibentuk dan sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, PJBL berperan penting untuk meningkatkan *entrepreneurial mindset* dan *entrepreneurial skill* peserta didik dalam mengasah proses pengetahuan dan ketrampilan mereka menjadi *entrepreneur*.

**Kata kunci:** *Entrepreneurial mindset*; *Entrepreneurial skill*; Penelitian tindakan; *Project-based Learning*.

---

**Article Info:**

Received: August 31, 2021

Accepted: December 5, 2021

Available online: December 21, 2021

DOI: <http://dx.doi.org/10.30588/jmp.v11i2.885>

---

## LATAR BELAKANG

Teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia (Aprillinda, 2019). Segala sesuatu seakan menjadi tanpa batas dan tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital. Era saat ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia, baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, termasuk dunia pendidikan. Segala daya upaya dilakukan untuk beradaptasi dengan era baru. Konsep *society 5.0* merupakan sebuah konsep yang telah menjadi bagian dari rencana strategis yang diadopsi dari Jepang melalui pemikiran “*Basic Policy on Economic and Fiscal Management and Reform*” (Zulkarnain, 2020). Konsep *society 5.0* menawarkan solusi untuk mengatasi segala tantangan yang muncul dari era revolusi industri 4.0 disertai munculnya berbagai disrupsi sebagai pertanda bahwa dunia semakin penuh dengan gejolak, ketidakpastian, kompleksitas, dan ambiguitas (DITPSD, 2021).

Saat ini, Indonesia memasuki pembelajaran era disruptif menuju *society 5.0* yang dihadapkan pada tuntutan agar sumber daya manusianya menjadi manusia penyeimbang dalam meraih kemajuan ekonomi melalui penyelesaian berbagai permasalahan berkaitan dengan pemberdayaan pembangunan ekonomi dan masalah-masalah social, khususnya di bidang pendidikan. Dunia pendidikan memiliki tanggung jawab besar untuk melahirkan generasi yang siap menjalankan era *society 5.0*, sehingga upaya-upaya strategis, seperti penanaman cara berpikir yang harus dibiasakan untuk bersikap analitis, kritis, dan kreatif sangat diperlukan. Cara berpikir tersebut diistilahkan dengan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) (Binus University, 2020). Sebuah negara dapat mencapai kemakmuran, apabila negara tersebut memiliki jumlah wirausahawan sekurang-kurangnya 2% dari total populasinya, sedangkan salah satu syarat menjadi sebuah negara maju adalah rasio jumlah pengusahanya setidaknya mencapai 14% dari jumlah penduduknya (Chrysnaputra & Pangestoeti, 2021).

*Entrepreneurship* merupakan sebuah mekanisme penting untuk mendorong proses seleksi, yaitu menciptakan keragaman pengetahuan yang berperan penting dalam

pertumbuhan ekonomi (Audretsch & Keilbach, 2004). Selain itu, (Schramm, 2006) mengartikan *entrepreneurship* sebagai sebuah proses yang dialami oleh seseorang atau sekelompok orang untuk memikul risiko ekonomi dalam upaya menciptakan organisasi yang baru dan mengeskplotasi teknologi baru atau proses inovasi yang menghasilkan nilai bagi orang lain. *Entrepreneurship* juga berperan dalam menjembatani kesenjangan antara pengetahuan dan pasar, menciptakan bisnis baru, dan membawa produk baru ke pasar (Wijatno, 2009).

Setiap orang sepenuhnya memiliki pola pikir *entrepreneur* jika ia memulai bertindak dan berpikir layaknya seperti *entrepreneur* (McGrath & MacMillan, 2000). Aktivitas *entrepreneurial* dapat mempengaruhi ekonomi dengan membangun dasar ekonomi dan menyediakan lapangan pekerjaan (Wijatno, 2009). Dalam hal ini, setiap individu membutuhkan dorongan untuk meningkatkan *entrepreneurial mindset* dan *entrepreneurial skill*. *Entrepreneurial mindset* merupakan kecenderungan untuk menemukan, mengevaluasi, dan memanfaatkan peluang, sedangkan *entrepreneurial skill* menjadi elemen penting untuk menumbuhkembangkan keinginan *entrepreneurship* (Vega-Gómez, González, Mera, & Pérez-Mayo, 2020). Selain itu, kedua konsep tersebut juga dapat digunakan untuk mengembangkan ketrampilan secara universal (Salun, Zaslavska, Vaníčková, & Šindelková, 2021).

Dalam penelitian sebelumnya, *entrepreneurial skill* mengacu pada kegiatan atau pengetahuan praktis untuk membangun dan menjalankan bisnis (Mamun, Kumar, Ibrahim, & Yusoff, 2018). Di sisi lain, sebuah penelitian terhadap 427 mahasiswa sebagai sampel menemukan bahwa untuk menciptakan semangat berwirausaha guna membentuk *entrepreneurial skill*, maka faktor lingkungan keluarga memiliki pengaruh yang kuat, karena adanya persepsi mahasiswa terhadap kinerja orang tua mereka sebagai *entrepreneur* (Hahn, Minola, Bosio, & Cassia, 2020). Penerapan prinsip-prinsip dan metodologi ke arah pembentukan ketrampilan hidup atau *life skill* peserta didik melalui kurikulum yang dikembangkan sekolah, salah satunya dilakukan dengan pengembangan pendidikan *entrepreneur*. Selain itu, kompetensi *entrepreneur* yang diberikan kepada peserta didik menjadikan mereka sebagai sosok efektif dalam kehidupan mereka. Apabila siswa mempunyai ketrampilan berwirausaha, mereka dapat menjadi pribadi yang lebih bertanggungjawab atas kehidupannya secara pribadi maupun sosial.

Jufri dan Wirawan (2014) menyebutkan bahwa untuk menciptakan jiwa *entrepreneur* yang baik, maka proses internalisasi tidak hanya dimulai ketika anak telah memasuki usia sekolah, tetapi proses tersebut dapat dimulai seiring perkembangan anak. Sebelum anak memasuki usia sekolah, proses internalisasi kewirausahaan dapat dilakukan melalui pendidikan oleh orang tua dan anggota keluarga lainnya. Proses tersebut dapat dilanjutkan oleh guru, ketika anak memasuki usia sekolah melalui beragam cara, baik melalui pengenalan *entrepreneurship* dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Dalam proses pembelajaran di dalam kelas, guru dapat memanfaatkan model pembelajaran *Project-based Learning* (PJBL) untuk mengenalkan konsep *entrepreneurship* kepada peserta didik.

*Project-based Learning* (PJBL) merupakan model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip sentral dari suatu disiplin ilmu, melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang peserta didik bekerja secara otonom untuk mengkonstruksi belajar

mereka sendiri, dan berujung pada pembuatan produk yang bernilai dan realistis (Thomas, Mergendoller, & Michaelson, 1999). Menurut Boss dan Kraus (dalam Yunus, 2014), PJBL sebagai model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa untuk memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat *open-ended* dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam mengerjakan suatu proyek untuk menghasilkan produk otentik tertentu. Dengan menggunakan PJBL, kemampuan *problem solving* dan upaya menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills* atau HOTS) pada peserta didik dapat ditingkatkan (Maryani & Fatmawati, 2018).

Model pembelajaran dalam penelitian ini diterapkan pada siswa SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) Nurul Islam Desa Bicabi, Kecamatan Dungkek, Kabupaten Sumenep, Provinsi Jawa Timur yang fokus pada bidang pengembangan bisnis *online* dan pemasaran dan *outputnya* diharapkan dapat menghasilkan siswa yang kompatibel, mampu berpikir kreatif, memiliki jiwa *leadership*, berani mengambil risiko, patuh terhadap etika bisnis, memiliki keahlian dalam bidang teknologi, berpikir kritis, fleksibel, berpikir logis, cakap dalam berkomunikasi non-verbal, mampu menyusun perencanaan, memiliki perencanaan strategis, dapat membangun tim kerja, mampu dalam manajemen waktu, dan mengikuti tren. Fakta menunjukkan bahwa lulusan SMK masih sulit menghadapi tantangan pemenuhan kebutuhan sumber daya manusia andal di dunia kerja (Neisyah & Pramudita, 2021).

Secara umum, tantangan besar yang dihadapi adalah belum semua SMK mampu mengembangkan kurikulum bersama-sama dengan dunia kerja dan memiliki fasilitas yang belum sesuai standar (Neisyah & Pramudita, 2021). Tantangan tersebut juga dihadapi oleh SMK Nurul Islam dalam pelaksanaan pendidikan berkualitas dan relevan untuk dunia industri. Selain itu, mayoritas sekolah masih cenderung menerapkan model pembelajaran yang monoton, sehingga siswa hanya mampu menyerap materi tanpa kemampuan mengimplementasikan materi yang telah mereka pelajari di kelas. Selanjutnya, kondisi tersebut juga berdampak terhadap rendahnya tingkat kreatifitas siswa. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian yang menyebutkan bahwa model PJBL berpengaruh signifikan terhadap ketrampilan berpikir kreatif siswa (Rohman, Ishafit, & Husna, 2021). Oleh karena itu, model pembelajaran pada siswa SMK perlu diimbangi dengan model pembelajaran lapangan.

Adanya tantangan tersebut dapat dijadikan prioritas dalam rangka pembenahan kondisi SMK Nurul Islam Dungkek agar sejalan dengan kebutuhan dunia kerja, sehingga menjadi keunggulan sekolah. Daerah Dungkek lebih didominasi oleh SMA (Sekolah Menengah Atas) atau MA (Madrasah Aliyah) dengan jumlah keseluruhan tiga SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) dan empat MA di Kecamatan Dungkek (Kemdikbud, 2021). Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian ini menyelaraskan pembelajaran di kelas melalui model *Project-based Learning* yang diharapkan mampu memicu dan memacu peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan *mindset* dan *skill* wirausaha kepada para siswa SMK Nurul Islam Dungkek. Dari uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menemukan cara meningkatkan *entrepreneurial mindset* dan *entrepreneurial skill* melalui pembelajaran *entrepreneurship*.

## KAJIAN TEORITIS

### *Entrepreneurial Mindset*

*Entrepreneurial mindset* pada dasarnya tidak dicapai dengan rencana bisnis, tetapi dengan mengembangkan atribut serta perilaku pribadi terkait bagaimana dapat mengenali peluang dan semangat serta komitmen dalam mewujudkannya (Gillin & Hazelton, 2020). Lebih lanjut, (McGrath & MacMillan, 2000) menyatakan bahwa seseorang dengan *entrepreneurial mindset* (EM) berorientasi pada *entrepreneur* yang lebih memilih untuk menjalani ketidakpastiaan daripada menghindari, melihat segala sesuatu lebih sederhana daripada orang lain yang melihatnya secara kompleks, mau belajar sesuatu yang datangnya dari pengambilan resiko. Hal yang sama disampaikan oleh Worcester *Polytechnic Insitute* yang menyatakan bahwa EM merupakan pendekatan *problem solving* sebagai model pengenalan peluang untuk mengaktualisasikan ide (Bodnar, Jadeja, & Barrella, 2020). Jadi, kecenderungan untuk menemukan, mengevaluasi, dan memanfaatkan peluang mengacu pada EM. Selain itu, semangat *entrepreneurship* juga dilambangkan sebagai EM, yaitu bentuk aktualisasi inovasi dari temuan pengembangan peluang.

*Entrepreneurial mindset* dalam pendidikan bertujuan membantu siswa untuk mengakses mata pelajaran kewirausahaan dan memfasilitasi pengembangan metode pengajaran untuk menumbuhkan jiwa *entrepreneur*. Pentingnya pendidikan *entrepreneurship* untuk mendorong pengembangan EM pada diri peserta didik (Gentile, Dal Grande, & Fulantelli, 2014). Dalam konteks tersebut, pendidikan *entrepreneurship* memainkan peran ganda dalam proses pengetahuan dan ketrampilan dalam kegiatan kewirausahaan dengan metode pembelajaran sekaligus sebagai subyek pembelajaran (Kouakou, Li, Akolgo, & Tchamekwen, 2019). Pendapat yang sama juga dijelaskan melalui hasil penelitian tentang banyak faktor yang dapat mempengaruhi ketrampilan kewirausahaan generasi milenial dalam Program *N-Power* di negara bagian Kogi, Nigeria (Enimola, Orugun, & Nafiu, 2019). Faktor-faktor tersebut antara lain *mindset*, jiwa *entrepreneur*, minat, dan kesiapaan manfaat yang dipengaruhi oleh ketrampilan kewirausahaan pemuda dalam program tersebut (Enimola *et al.*, 2019).

### ***Entrepreneurial Skill***

*Kompleksitas entrepreneurial skill* mendorong orang berpikir kreatif, memiliki jiwa *leadership*, patuh terhadap etika bisnis, memiliki keahlian dalam bidang teknologi, berpikir kritis, fleksibel, cakap dalam komunikasi non-verbal, memiliki perencanaan strategis, mampu dalam manajemen waktu, dan selalu mengikuti tren. Dalam penelitian sebelumnya, *entrepreneurial skill* mengacu pada kegiatan atau pengetahuan praktis yang diperlukan untuk membangun dan menjalankan bisnis (Mamun *et al.*, 2018). *Entrepreneurial skill* menjadi elemen penting untuk menumbuhkembangkan *entrepreneurship* (Vega-Gómez *et al.*, 2020), dan mengembangkan ketrampilan secara universal (Salun *et al.*, 2021).

Para akademisi dapat berkontribusi bagi pembangunan masyarakat dengan menciptakan peluang bisnis baru melalui *entrepreneurial skill* yang dimilikinya. Oleh karena itu, pembentukan *skill* kewirausahaan diupayakan melalui keterlibatan dalam kegiatan kewirausahaan, baik dalam lingkungan belajar maupun lingkungan keluarga. Sebuah penelitian sebelumnya yang menggunakan 427 orang mahasiswa sebagai sampel penelitian menemukan bahwa penciptaan semangat berwirausaha untuk membentuk *entrepreneurial skill* yang berpengaruh kuat adalah faktor lingkungan keluarga (Hahn *et al.*, 2020). Hal tersebut dikarenakan adanya persepsi mahasiswa terhadap kinerja orang tua sebagai wirausaha (Hahn *et al.*, 2020).

## ***Project-based Learning (PJBL)***

*Project-based Learning* (PJBL) merupakan strategi pembelajaran berbasis proyek yang ditujukan untuk meningkatkan perkembangan belajar peserta didik, yaitu siswa memiliki kemampuan untuk merencanakan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi proyek yang diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas (Shih & Tsai, 2017). Melalui PJBL, peserta didik dapat berkolaborasi secara efektif dan dapat mengatur lingkungan belajar mereka. Namun, PJBL tidak selalu membutuhkan penggunaan teknologi, tetapi pemanfaatan teknologi internet dapat memangkas biaya pembelajaran, meningkatkan keefektifan pembelajaran, dan menciptakan lebih banyak peluang pembelajaran (Ye, Van Os, Chapman, & Jacobson, 2017). Kemajuan teknologi dalam proses belajar mengajar memiliki beragam saluran digital untuk menyampaikan materi dari keterbatasan buku teks. Bagi tenaga pendidik, mereka dapat bereksperimen dengan mengintegrasikan digitalisasi melalui pemanfaatan media sosial dan *platform* pembelajaran lainnya (Abuhmaid, 2020). Manfaat lain yang dirasakan oleh peserta didik adalah memiliki lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi dengan rekan-rekannya dan memperkaya pengetahuan dan pengalaman yang didapat (Shih & Tsai, 2017). Metode pembelajaran PJBL ini dapat menarik minat peserta didik dan merangsang pemikiran mereka untuk memperoleh dan menerapkan pengetahuan baru. Melalui pendekatan proyek, peserta didik dapat terlibat dalam pemecahan masalah, merumuskannya sebagai pertanyaan penelitian, dan melakukan investigasi pada fenomena terkait.

## **METODE PENELITIAN**

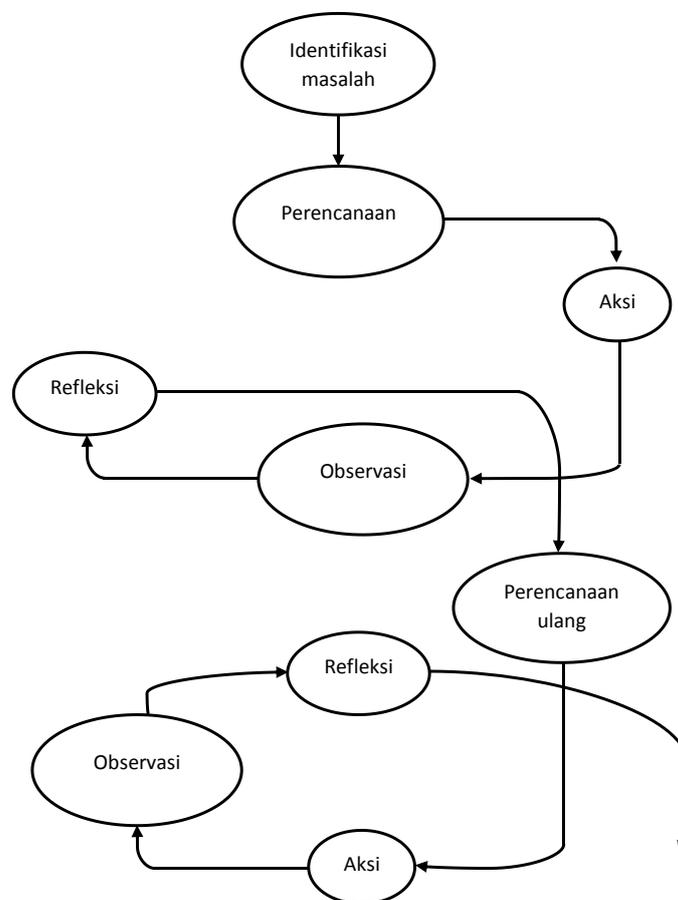
Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan melalui metode *Project-based Learning* (PJBL). Penelitian tindakan diartikan sebagai suatu studi sistematis dengan tujuan memperoleh pemahaman, mengembangkan refleksi praktik, meningkatkan perubahan positif, dan memperbaiki kehidupan individu yang terlibat dalam tindakan tersebut (Mills, 2000). Teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Dengan jumlah 15 orang yang terdiri atas 13 siswa sebagai partisipan, kepala sekolah, dan ketua Yayasan SMK Nurul Islam sebagai informan. Penentuan dua orang dari 15 orang tersebut didasarkan pada kebutuhan data mengenai profil sekolah, yakni informasi dari Kepala Sekolah dan Ketua Yayasan. Selanjutnya, penetapan 13 orang partisipan adalah siswa aktif berdasarkan jumlah siswa terbanyak dari tiga kelas di SMK Nurul Islam yakni kelas XI.

Pada tahap selanjutnya, penelitian ini mengacu pada tahapan metode penelitian tindakan yang digunakan sebagai pisau analisis dan penunjuk jalan untuk mendapatkan temuan dan interpretasi data yang lebih akurat dan kredibel. Tahapan penelitian ini mengacu pada model spiral Hopkins. Menurut Hopkins (1993) (dalam Sanjaya, 2016), pelaksanaan penelitian tindakan dilakukan dengan membentuk spiral yang dimulai dari merasakan adanya permasalahan, menyusun perencanaan, melaksanakan tindakan, melakukan observasi, mengadakan refleksi, melakukan rencana ulang, melaksanakan tindakan, dan seterusnya. Model spiral yang dikembangkan oleh Hopkins tersebut ditunjukkan pada Gambar 1 (Sanjaya, 2016). Berdasarkan model Hopkins, maka langkah-langkah penelitian tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini dijabarkan berikut ini.

Tahap pertama penelitian tindakan dimulai dengan mengidentifikasi area yang akan dijadikan penelitian. Pada tahap awal ini, peneliti telah melakukan prasiklus terhadap tiga kelas di SMK Nurul Islam Dungkek. Prasiklus tersebut digunakan untuk

menentukan sasaran area yang dijadikan penelitian. Peneliti menetapkan kelas XI yang dijadikan sebagai area penelitian. Pemilihan tersebut didasarkan pada relevansi topik pembahasan yang dipelajari oleh siswa. Selanjutnya, peneliti melanjutkan prasiklus dengan menyusun pertanyaan terkait *entrepreneurial mindset* dan *entrepreneurial skill*.

Tahapan kedua, peneliti memformulasikan rencana tindakan. Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi dan perumusan masalah. Hasil identifikasi dan perumusan masalah menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan terlalu monoton, sehingga siswa mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Selain itu, minimnya pengetahuan dan praktik mengenai *entrepreneurship* yang dimiliki peserta didik. Oleh karena itu, peneliti memilih penelitian tindakan dengan model pembelajaran *Project-based Learning* (PJBL) dengan tujuan untuk menumbuhkembangkan *entrepreneurial mindset* dan *entrepreneurial skill*.



Sumber: Sanjaya (2016).

**Gambar 1. Penelitian Tindakan menurut Model Hopkins**

Tahapan ketiga, peneliti melakukan tindakan dan pengamatan dari formulasi rencana yang telah disusun sebelumnya, yakni dimulai dengan melatih *public speaking* siswa yang berjumlah 13 orang melalui diskusi kelas dengan topik pembahasan *progress* proyek yang *outputnya* mengarah pada pengembangan produk di antaranya: (1) Produk apa yang diusulkan; (2) Alasan mengapa memilih produk tersebut; (3) Manfaat dan kegunaan produk tersebut; (4) Atribut produk mulai dari nama hingga disain

tampilan produk; (5) Harga jual produk, dan (6) Perhitungan perkiraan keuntungan produk. Saat implementasi tindakan tersebut, peneliti juga melakukan observasi secara bersamaan. Sebagai refleksi, setelah data diperoleh dari hasil uji coba tindakan dan observasi dari pentahapan siklus kesatu sampai dengan siklus ketiga, peneliti menarik kesimpulan apakah ketiga siklus tersebut dilanjutkan atau dihentikan atas dasar hasil uji coba tindakan dan observasi yang telah dilakukan tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Prasiklus

#### 1. Tahap Identifikasi Masalah

SMK Nurul Islam merupakan lembaga swasta yang bergerak di bidang pendidikan. Pada tahun 2010, SMK Nurul Islam didirikan dan berada di bawah naungan Yayasan As-Syafi'iyah. Berdasarkan kurikulum SMK, 75% implementasi hasil pembelajaran materi berada di kelas (praktik), sedangkan kegiatan pembelajaran di luar kelas dialihkan untuk mengikuti pelatihan sesuai dengan bidang kompetensi SMK Nurul Islam. Fokus bidang pembelajaran SMK Nurul Islam adalah pengembangan bisnis *online* dan pemasaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pengetahuan dan pengaplikasian *entrepreneurship* dalam kehidupan sehari-hari masih sangat rendah. Hasil wawancara prasiklus disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Data Hasil Analisis Wawancara Prasiklus**

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Persentase (%)
1	Apakah anda memiliki <i>smartphone</i> ?	12	1	92,30
2	Apakah anda sudah memulai bisnis secara <i>online</i> (individu atau kelompok)?	6	7	46,15
3	Apakah anda pernah menghitung harga pokok produksi?	1	12	7,70
4	Apakah anda pernah menghitung harga jual sebuah produk?	3	10	23,00
5	Apakah <i>smartphone</i> anda sering digunakan untuk <i>games</i> ?	1	12	7,70
6	Apakah <i>smartphone</i> yang anda miliki sudah digunakan untuk bisnis?	1	12	7,70
7	Apakah anda sudah mengenal aplikasi <i>Google</i> <i>Bisnisku</i> dan <i>Google</i> <i>Primer</i> ?	0	13	0
8	Apakah anda sudah mengenal istilah <i>Dropship</i> dan <i>Dropshiper</i> ?	0	13	0
9	Apakah anda pernah memesan produk di salah satu <i>marketplace</i> ?	2	11	15,38
10	Apakah anda pernah melakukan promosi di <i>marketplace</i> ?	2	11	15,38
<b>Rata-rata</b>				<b>21,53</b>

Sumber: Data primer diolah (2021).

Data pada Tabel 1 merupakan hasil analisis wawancara pada tahap prasiklus dengan 13 partisipan yang menunjukkan bahwa tingkat pemahaman bisnis *online* dan pemasaran dalam pembelajaran *entrepreneur* sebesar 21,53%. Angka tersebut masih relatif sangat kecil dan menunjukkan bahwa siswa atau partisipan memerlukan tindakan

pemahaman lebih lanjut mengenai bisnis *online* dan pemasaran untuk meningkatkan *entrepreneurial mindset* dan *entrepreneurial skill*.

## Siklus I

### 2. Tahap Perencanaan

Pada abad ke-21, kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik adalah kemampuan enam literasi dasar, yaitu literasi numerasi, literasi sains, literasi informasi, literasi finansial, literasi budaya, dan literasi kewarganegaraan (Hikmawati, 2021). Selain itu, kompetensi lain yang dibutuhkan adalah kemampuan berpikir kritis, bernalar, berkreasi, berkomunikasi, berkolaborasi, dan *problem solving* (Unikarta, 2021). Yang terpenting adalah karakter yang dapat mencerminkan profil pelajar yang pancasilais, seperti rasa ingin tahu, inisiatif, kegigihan, mudah beradaptasi, memiliki jiwa kepemimpinan, serta memiliki kepedulian sosial dan budaya (Unikarta, 2021).

Kompetensi-kompetensi tersebut dapat diperoleh, apabila peserta didik mampu memahami dan mengimplementasikan apa yang disampaikan oleh pendidik di kelas. Oleh karena itu, peneliti menyusun rencana yang didasarkan pada temuan permasalahan yang terjadi di kelas pada tahap perencanaan. Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran *Project-based Learning* (PJBL) sebagai strategi pembelajaran yang berbasis proyek sebagai peningkatan perkembangan belajar peserta didik agar mereka mampu merencanakan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi proyek yang diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas (Shih & Tsai, 2017). Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan melalui metode PJBL adalah meliputi: (1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapai guru dan siswa; (2) Menyusun materi pembelajaran; (3) Menentukan media pembelajaran; dan (4) Membuat skenario pembelajaran.

## Siklus II

### 3. Tahap Tindakan dan Pengamatan I

Pada tahap awal tindakan, peneliti memberikan materi kepada siswa partisipan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya. Selain itu, peneliti juga melatih *public speaking skill* melalui diskusi kelas. Kegiatan tindakan pada Siklus II ditunjukkan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Jadwal Kegiatan Pembelajaran pada Siklus II**

Siklus	Pertemuan	Hari/Tanggal	Pukul	Materi	Media Pembelajaran
II	1	Senin, 11-01-2021	11.30-11.50	Memahami pemasaran.	Zoom Meeting
II	2	Selasa, 09-02-2021	11.30-11.50	Memahami produk Chapter 1.	Tatap Muka
II	3	Sabtu, 27-02-2021	11.30-11.50	Dimensi dan atribut produk.	Tatap Muka

Sumber: Data primer diolah (2021).

Observasi juga dilakukan dalam penelitian ini bersamaan dengan uji coba tindakan. Observasi dilakukan oleh guru sejawat (*observer*) melalui lembar observasi yang telah disiapkan. Rangkuman hasil observasi ditunjukkan pada Tabel 3. Berdasarkan hasil observasi pada Tabel 3, keaktifan siswa partisipan jauh lebih baik dibandingkan pada tahap prasiklus (21,53%). Rata-rata persentase keaktifan siswa partisipan sebesar 60,25%. Namun, siswa pada tahap ini mengalami kendala pada kegiatan lisan dan mental.

**Tabel 3. Hasil Observasi Keaktifan Siswa pada Siklus II**

No	Indikator <i>Entrepreneurial Mindset dan Skill</i>	Perilaku yang Diamati	Ya	Tidak	Persentase (%)
1	Kegiatan Visual	Siswa memperhatikan guru ketika presentasi materi.	10	3	76,92
2	Kegiatan Lisan	Diskusi yang aktif melalui tanya jawab mengenai materi yang disampaikan oleh guru.	4	9	30,76
3	Kegiatan Mendengarkan	Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru dan teman yang sedang menyampaikan pendapat.	10	3	76,92
4	Kegiatan Menulis	Mencatat hasil <i>resume</i> setiap materi yang disampaikan oleh guru.	8	5	61,53
5	Kegiatan Mental	Menanggapi pertanyaan guru ketika diskusi.	5	8	38,46
6	Kegiatan Emosional	Terlibat aktif dalam diskusi kelas.	10	3	76,92
<b>Rata-rata</b>					<b>60,25</b>

Sumber: Data primer diolah (2021).

Hal tersebut dapat dilihat pada persentase indikator kegiatan lisan hanya mencapai 30,76% dan indikator mental 38,46%. Artinya, siswa partisipan cenderung pasif dan hanya beberapa siswa yang mendominasi pada saat melakukan diskusi di kelas. Oleh karena itu, peneliti meninjau ulang kegiatan diskusi kelas yang bertujuan untuk melatih *public speaking* mereka. Tinjauan ulang tersebut merupakan refleksi dari tindakan pada Siklus II, sehingga peneliti mengganti model diskusi kelas untuk menciptakan suasana kelas yang lebih aktif ketika melakukan diskusi kelas. Selanjutnya, peneliti memberikan instruksi kepada semua siswa untuk mengaplikasikan materi yang telah disampaikan di kelas melalui pengembangan produk dengan metode *Project-based Learning*.

### Siklus III

#### 4. Tahap Tindakan dan Pengamatan II

Berdasarkan refleksi dan analisis pada Siklus II, peneliti telah mempersiapkan solusi untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dibandingkan pada Siklus II. Namun, formulasi perencanaan

tetap mengacu pada Siklus I. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan *entrepreneurial mindset* dan *entrepreneurial skill* ditunjukkan pada Tabel 4. Dari tindakan pada Tabel 4 tersebut, *observer* ikut berperan melakukan pengamatan pada setiap pertemuan, sehingga hasil pengamatannya disimpulkan pada Tabel 5.

**Tabel 4. Jadwal Kegiatan Pembelajaran Siklus III**

Siklus	Pertemuan	Hari/Tanggal	Pukul	Materi	Media Pembelajaran
III	4	Senin, 01-03-2021	11.30-11.50	Presentasi siswa atas progres proyek.	Tatap Muka
III	5	Senin, 15-03-2021	11.30-11.50	Presentasi progres lanjutan atas proyek.	Tatap Muka
III	6	Minggu, 21-03-2021	11.30-11.50	Presentasi finishing proyek.	Zoom Meeting
III	7	Minggu, 29-03-2021	11.30-11.50	Presentasi hasil pengembangan produk hingga <i>challenge</i> pemasaran produk.	Tatap Muka

Sumber: Data primer diolah (2021).

Hasil observasi tersebut menunjukkan adanya peningkatan persentase pada beberapa indikator dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 75,40%. Untuk memperkuat argumen data tersebut, metode pembelajaran PJBL dapat digunakan untuk meningkatkan *entrepreneurial mindset*. Hal tersebut terbukti melalui proses, yaitu siswa dapat berpikir kritis, kreatif, dan inovatif melalui pengembangan produk yang didahului dengan terciptanya ide inovasi produk hingga hasil akhir dari sebuah pengembangan produk. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif berkaitan dengan ketrampilan berpikir secara lancar ketika siswa mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan yang diajukan. Selanjutnya, kemampuan mereka berpikir secara lentur menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan gagasan melalui model pembelajaran PJBL (Sari, Manzilatusifa, & Handoko, 2019). Hasil pengembangan produk dari kedua tim dari pembelajaran PJBL adalah kerupuk kaca yang terbuat dari bahan dasar singkong dan kerupuk mantul yang terbuat dari bahan dasar ikan laut.

Wujud keberhasilan PJBL dalam meningkatkan *entrepreneurial skill* terbukti ketika siswa dapat mempresentasikan *progress* pengembangan produk dan mendiskusikan bersama rekan sejawatnya. Data lain didukung oleh hasil analisis observasi keaktifan siswa pada indikator kegiatan visual dan mental. Pada indikator kegiatan lisan siklus II dan siklus III tidak mengalami peningkatan dengan persentase 30,76. Hal tersebut dikarenakan peraturan diskusi yang hanya meminta perwakilan setiap grup untuk melakukan presentasi. Namun, pada indikator kegiatan mental persentase keaktifan siswa dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan yakni dari 38,46% menjadi 76,52%. Keberhasilan tersebut merupakan upaya untuk meningkatkan *communication skill* melalui latihan *public speaking*. Pada kenyataannya, kemampuan seperti itu juga dilakukan oleh Jack Ma, seorang *entrepreneur* sukses yang menunjukkan bahwa beberapa aspek kompetensi tersebut menjadi *role model* dalam proses penguasaan kompetensi *entrepreneurial* oleh Jack Ma, salah satu aspeknya adalah *communication skill* (Buana, 2018). Selain itu, siswa dapat menyelesaikan *challenge* yang diberikan

oleh peneliti untuk memasarkan hasil produk sebanyak 20 pcs dalam waktu 30 menit. Selain untuk praktik, keberhasilan metode pembelajaran dapat dilihat melalui nilai rata-rata pada lembar pengamatan hasil belajar siswa yaitu 75,40 yang menunjukkan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75.00.

**Tabel 5. Hasil Observasi Keaktifan Siswa pada Siklus III**

No	Indikator <i>Entrepreneurial Mindset dan Skill</i>	Perilaku yang Diamati	Ya	Tidak	Persentase (%)
1	Kegiatan Visual	Siswa memperhatikan guru ketika melakukan arahan saat presentasi.	11	2	84,61
2	Kegiatan Lisan	Presentasi <i>progress</i> proyek yang diwakili dua siswa pada setiap kelompok.	4	9	30,76
3	Kegiatan Mendengarkan	Diskusi yang aktif melalui tanya jawab mengenai progres yang disampaikan oleh siswa.	10	3	76,52
		Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru dan teman yang sedang menyampaikan pendapat.	11	2	84,61
4	Kegiatan Menulis	Mendengarkan serta menjalankan instruksi yang diberikan guru untuk perkembangan proyek pada tiap tim.	11	2	84,61
		Membuat catatan dari hasil diskusi yang merupakan <i>progress</i> proyek.	11	2	84,61
5	Kegiatan Motorik	Menghasilkan pengembangan produk.	10	3	76,52
		Menghitung harga pokok perolehan produk yang akan dijual.	10	3	76,52
6	Kegiatan Mental	Menanggapi pertanyaan guru ketika diskusi.	10	3	76,52
		Mengambil keputusan dalam kelompok terkait rencana pengembangan produk.	10	3	76,52
7	Kegiatan Emosional	Berani dan tenang ketika mendapat tantangan dari guru untuk menjual produk dengan target waktu yang ditentukan.	10	3	76,52
		Terlibat aktif dalam perencanaan proyek/ pengembangan produk kelompok mulai dari perencanaan hingga evaluasi hasil proyek.	10	3	76,52
<b>Rata-rata</b>					<b>75,40</b>

Sumber: Data primer diolah (2021).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Adaptasi untuk menghadapi era *society* 5.0 selalu diupayakan oleh guru sebagai tenaga pendidik yang profesional. Model pembelajaran *Project-based Learning* (PJBL)

dapat diterapkan pada peserta didik di sekolah menengah kejuruan untuk meningkatkan *entrepreneurial mindset* dan *entrepreneurial skill* melalui *output* produk inovatif mereka. Dalam prosesnya, para siswa dibimbing hingga mampu menghasilkan produk jadi. Melalui monitoring pada setiap pertemuan, baik secara *virtual* maupun tatap muka, para siswa dapat mempresentasikan setiap *progress* dari proyek yang dihasilkan. Mulai dari tahap perencanaan produksi, pemasaran, hingga finansialnya. Pada tahap akhir, pendidik maupun siswa melakukan evaluasi secara bersama-sama mulai dari elemen produk, produksi, pemasaran hingga kendala-kendala yang menjadi kelemahan dalam kegiatan mereka. Selain itu, nilai rata-rata pada lembar pengamatan yang mencapai KKM dapat juga digunakan sebagai tolok ukur.

Temuan penelitian ini mengkonfirmasi dan memperkuat berbagai analisis pada penelitian sebelumnya bahwa metode PJBL yang bertujuan untuk meningkatkan jiwa *entrepreneurship* memiliki peran penting untuk meningkatkan *entrepreneurial mindset* siswa dalam mengasah proses penguasaan pengetahuan dan ketrampilan menjadi seorang *entrepreneur* yang dapat berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Selain itu, peningkatan *entrepreneurial skill* yang *compatible*, yaitu kemampuan berpikir kreatif, memiliki jiwa *leadership*, berani mengambil risiko, patuh terhadap etika bisnis, memiliki keahlian teknologi, berpikir kritis, fleksibel, berpikir logis, cakap berkomunikasi nonverbal, menyusun perencanaan, memiliki perencanaan strategis, membangun tim, manajemen waktu, serta mengikuti tren. Dari temuan tersebut, model pembelajaran PJBL dapat menjadi referensi bagi para tenaga didik untuk membangun *entrepreneurial mindset* dan *entrepreneurial skill* pada diri peserta didiknya. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada periode waktu pengamatan dan jumlah informan yang dianalisis, sehingga penelitian mendatang disarankan dapat mengantisipasi keterbatasan tersebut.

## DAFTAR REFERENSI

- Abuhmaid, A. M. (2020). The Efficiency of Online Learning Environment for Implementing Project-based Learning: Students' Perceptions. *International Journal of Higher Education*, 9(5), 76–83. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v9n5p76>.
- Aprillinda, M. (2019). Perkembangan Guru Profesional di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 12 Januari, 600–608.
- Audretsch, D. B., & Keilbach, M. (2004). Entrepreneurship and Regional Growth: An Evolutionary Interpretation. *Journal of Evolutionary Economics*, 14, 605–616.
- Binus University (2020). *Pendidikan Pegang Peran Penting untuk Siapkan Generasi Muda Menyambut Industri 5.0*. Binus Online Learning. <https://onlinelearning.binus.ac.id/2020/12/29/pendidikan-pegang-peran-penting-untuk-siapkan-generasi-muda-menyambut-industri-5-0/>.
- Bodnar, C. A., Jadeja, S., & Barrella, E. (2020). Creating a master entrepreneurial mindset concept map. *ASEE Annual Conference and Exposition, Conference Proceedings, 2020-June*. <https://doi.org/10.18260/1-2--34345>.
- Buana, D. E. (2018). Proses Entrepreneurial Jack Ma (Sebuah Studi Content Analysis). Universitas Ciputra. Diakses pada <https://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1661>.
- Chrysnaputra, R. D., & Pangestoeti, W. (2021). Peran dan Fungsi Kewirausahaan Islam dalam Pembangunan Ekonomi Indonesia. *Al-Iqtishod: Jurnal Ekonomi Syariah*, 3(1), 28–48. <https://doi.org/10.51339/iqtis.v3i1.301>.

- DITPSD (2021). *Menyiapkan Pendidik Profesional Di Era Society 5.0*. Direktorat Sekolah Dasar Kemdikbudristek. Diakses pada <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/menyiapkan-pendidik-profesional-di-era-society-50>.
- Enimola, D. J., Orugun, J. J., & Nafiu, A. T. (2019). Entrepreneurial Skills and Youth Employment in Kogi State, Nigeria: The Case of N-Power. *Journal of Asian Business Strategy*, 9(2), 82–93. <https://doi.org/10.18488/journal.1006.2019.92.82.93>.
- Gentile, M., Dal Grande, V., Fulantelli, G., La Guardia, D., Messineo, L., Ottaviano, S., Taibi, D. & Allegra, M. (2014). Fostering an Entrepreneurial Mindset in Upper Secondary School. *Italian Journal of Educational Technology*, 22(2), 74-80.
- Gillin, L. M., & Hazelton, L. M. (2020). Bringing an entrepreneurial mindset to health-care: a new tool for better outcomes. *Journal of Business Strategy*, 42(4), 278–287. <https://doi.org/10.1108/JBS-03-2020-0049>.
- Hahn, D., Minola, T., Bosio, G., & Cassia, L. (2020). The Impact of Entrepreneurship Education on University Students' Entrepreneurial Skills: A Family Embeddedness Perspective. *Small Business Economics*, 55(1), 257–282. <https://doi.org/10.1007/s11187-019-00143-y>.
- Hikmawati, H. (2021). Kegiatan Analisis Artikel tentang Etnosains dan Kearifan Lokal Masyarakat Suku Sasak untuk Mengembangkan Literasi Sains dan Literasi Budaya Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 331–339.
- Jufri, M., & Wirawan, H. (2014). *Internalisasi Jiwa Kewirausahaan pada Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Kemdikbud (2021). Daftar Satuan Pendidikan (Sekolah) Per Kec. Dungkek. *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Diakses pada <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/index11.php?kode=052819&level=3>.
- Kouakou, K. K. E., Li, C., Akolgo, I. G., & Tchamekwen, A. M. (2019). Evolution View of Entrepreneurial Mindset Theory. *International Journal of Business and Social Science*, 10(6), 116–129. <https://doi.org/10.30845/ijbss.v10n6p13>.
- Mamun, A. Al, Kumar, N., Ibrahim, M. D., & Yusoff, H. (2018). Establishing a Valid Instrument to Measure Entrepreneurial Knowledge and Skill. *Business Perspectives and Research*, 6(1), 13–26. <https://doi.org/10.1177/2278533717730449>.
- Maryani, I., & Fatmawati, L. (2018). *Pendekatan Scientific dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar (Teori dan Praktik)*. Yogyakarta: Deepublish. Diakses pada [https://www.google.co.id/books/edition/Pendekatan\\_Scientific\\_dalam\\_Pembelajaran/PD11DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+project+based+learning&pg=PA41&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pendekatan_Scientific_dalam_Pembelajaran/PD11DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+project+based+learning&pg=PA41&printsec=frontcover)
- McGrath, R. G., & MacMillan, I. C. (2000). *The Entrepreneurial Mindset: Strategies for Continuously Creating Opportunity in an Age of Uncertainty*. Boston: Harvard Business School Press.
- Mills, G. E. (2000). *Action Research: A Guide for the Teacher Researcher*. Upper Saddle River, NJ: Pearson, Inc.
- Neisya, A., & Pramudita, P. (2021). SMK Pusat Keunggulan Upaya Menjawab Tantangan Kebutuhan Dunia Kerja. *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Diakses pada <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/03/smk-pusat-keunggulan-upaya-menjawab-tantangan-kebutuhan-dunia-kerja>.
- Rohman, A., Ishafit, I., & Husna, H. (2021). Pengaruh Penerapan Model Project-based Learning Terintegrasi STEAM terhadap Berpikir Kreatif Ditinjau dari Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMA pada Materi Dinamika Rotasi. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako*, 9(1), 15–21.

- Salun, M., Zaslavska, K., Vaničková, R., & Šindelková, K. (2021). Formation of Entrepreneurial Skills in Students in a Changing World. *International Conference on Entrepreneurial Competencies in a Changing World (ECCW 2020), SHS Web of Conferences, 90*, 1–8. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20219002009>.
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group. [https://www.google.co.id/books/edition/Penelitian\\_Tindakan\\_Kelas/YMtADwAAQB-AJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Penelitian_Tindakan_Kelas/YMtADwAAQB-AJ?hl=id&gbpv=0).
- Sari, S. P., Manzilatusifa, U., & Handoko, S. (2019). Penerapan Model Project-based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi, 5*(2), 119–131.
- Schramm, C. J. (2006). *The Entrepreneurial Imperative: How America's Economic Miracle Will Reshape the World (and Change Your Life)*. New York: Harper Business.
- Shih, W. -L., & Tsai, C. -Y. (2017). Students' Perception of a Flipped Classroom Approach to Facilitating Online Project-based Learning in Marketing Research Courses. *Australasian Journal of Educational Technology, 33*(5), 32–49. <https://doi.org/10.14742/ajet.2884>.
- Thomas, J. W., Mergendoller, J. ., & Michaelson, A. (1999). *Project-based Learning: A Handbook for Middle and High School Teachers*. CA: Buck Institute for Education.
- Unikarta (2021). *Unikarta Menghadapi Era Society 5.0*. Universitas Kutai Kartanegara. Diakses pada <https://www.unikarta.ac.id/index.php/2021/08/14/unikarta-menghadapi-era-society-5-0/>.
- Vega-Gómez, F. I., Miranda González, F. J., Mera, A. C., & Pérez-Mayo, J. (2020). Antecedents of Entrepreneurial Skills and Their Influence on the Entrepreneurial Intention of Academics. *SAGE Open, 10*(2), 1–14. <https://doi.org/10.1177/2158244020927411>.
- Wijatno, S. (2009). *Pengantar Entrepreneurship*. Jakarta: Grasindo. Diakses pada [https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar\\_Entrepreneurship/x0D\\_9bfoQu8C?hl=id&gbpv=1&dq=entrepreneurship&pg=PA5&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Entrepreneurship/x0D_9bfoQu8C?hl=id&gbpv=1&dq=entrepreneurship&pg=PA5&printsec=frontcover).
- Ye, C., Van Os, J., Chapman, D., & Jacobson, D. (2017). An Online Project-based Competency Education Approach to Marketing Education. *Journal of Marketing Education, 39*(3), 162–175. <https://doi.org/10.1177/0273475317724843>.
- Yunus, A. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Zulkarnain, A. (2020). Tantangan Pendidikan untuk Kewirausahaan dan Pengabdian kepada Masyarakat Menuju Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 10 Januari*, 837–843.