

Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Proyek

¹Julian Pascalia Kusuma Wardhani, ²Asri Laksmi Riani, ³Susilaningsih
^{1,2,3}Magister Pendidikan Ekonomi, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Surakarta

Email: pascalia41@gmail.com

ABSTRAK

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi ketercapaian kompetensi belajar peserta didik. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang diharapkan mampu menjadi alternatif bagi peserta didik memperoleh pengalaman berwirausaha. Tujuan dari makalah ini adalah untuk mendiskripsikan model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran kewirausahaan. Metode yang digunakan dalam makalah ini yaitu kajian literatur dilakukan dengan cara mengkaji dari berbagai sumber yang relevan. Hasil dari kajian literatur menunjukkan bahwa mata pelajaran kewirausahaan dapat diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran yang dilakukan dengan model tersebut mendorong peserta didik untuk melakukan praktik, hal ini sesuai dengan karakteristik mata pelajaran kewirausahaan yang menekankan pada kegiatan praktikum. Praktik yang dilakukan dalam model pembelajaran berbasis proyek ini dilakukan dengan tahap (1) Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik dimana pertanyaan tersebut harus relevan dengan fenomena kehidupan sehari-hari yang mengacu pada kompetensi dasar yang akan diacapai (2) Guru Bersama peserta didik menyusun rencana proyek, dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut, (3) Guru Bersama peserta didik menyusun jadwal untuk pelaksanaan proyek, (4) Guru memonitor peserta didik dengan memperhatikan kemajuan proyek yang dilaksanakan, (5) setelah melakukan serangkaian proyek, guru menguji hasil proyek siswa (6) Pada tahap akhir guru memberikan evaluasi pengalaman peserta didik atas proyek atau kegiatan yang dilakukan

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Kewirausahaan, Proyek

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Kualitas SDM yang baik diharapkan dapat mengisi lapangan-lapangan pekerjaan yang sesuai dengan keahliannya dan selanjutnya dapat memajukan negara. Pendidikan di Indonesia dapat diaktakan belum baik, hal ini ditengarai oleh kurang relevan-nya para lulusan sekolah dengan kebutuhan pasar. Palsanya, pendidikan tinggi lebih menitikberatkan pada pendidikan akademis ketimbang pendidikan vokasional yang menghasilkan tenaga kerja terampil. Banyak lulusan yang tidak menguasai aspek keahlian yang sesuai dengan diharapkan lapangan kerja dan bagi para lulusan terbaik perguruan tinggi justru banyak yang memilih bekerja di luar negeri daripada bekerja di dalam negeri. Perlu dilakukan reconstruksi terhadap pendidikan Indonesia sehingga misi mencetak manusia yang cerdas dan kompetitif di era global dapat tercapai. Sebagaimana diketahui bahwa

masyarakat berharap banyak dengan mengenyam pendidikan tinggi, yakni untuk mendapatkan pekerjaan yang didambakan dan kemudian meningkatkan taraf hidup mereka. Namun demikian, kendala terbatasnya ketersediaan lapangan pekerjaan menyebabkan tak terserapnya tenaga kerja yang berpendidikan tinggi oleh pasar tenaga kerja.

Upaya pemerintah dalam mengurangi angka pengangguran yang tinggi salah satunya adalah memlalui pembelajaran kewirausahaan di sekolah-sekolah. Melalui pembelajaran yang diberikan diharapkan siswa mampu menjadi lulusan yang terampil dan berdaya saing tinggi sebagai wirausaha. Sekolah tempat dimana peserta didik mendapatkan berbagai pengalam belajar termasuk pengalaman dalam berwirausaha, dengan demikian demikian diharapkan mampu mencetak lulusan yang yang mampu berwirausaha. Dalam rangka mewujudkan harapan tersebut, kini melalui kurikulum 2013 pemerintah menambahkan mata pelajaran prodak kreativitas dan

kewirausahaan menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh para siswa dengan harapan dapat menghasilkan pelaku wirausaha yang memiliki kemampuan dalam mengelola usaha secara mandiri dan memiliki daya saing. Osborne & Gaebler (1992, dalam Suryana, 2003) mengatakan bahwa dalam perkembangan dunia dewasa ini dituntut adanya pemerintah yang berjiwa kewirausahaan (Entrepreneurial Government). Kewirausahaan merupakan sikap, jiwa, semangat mulia pada diri seseorang yang inovatif, kreatif, berupaya untuk kemajuan pribadi dan masyarakat, Wibowo (2011) menyatakan bahwa pendidikan pada dasarnya merupakan sebuah upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan, dan keahlian tertentu kepada individu untuk mengembangkan bakat serta kepribadian mereka, karena itu sudah sepatutnya pendidikan mendapat perhatian secara terus-menerus dalam upaya peningkatan mutunya. Menurut Santyasa dalam Parma (2005) menyatakan bahwa apabila pemerintah melakukan perbaikan dan peningkatan mutu pendidikan maka hal ini berarti pemerintah sedang melakukan perbaikan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Menurut Winataputra dalam Parma (2005) tujuan pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan pada setiap jenis dan jenjang pendidikan.

Pendidikan kewirausahaan pada dasarnya dilaksanakan guna menumbuhkan ketertarikan akan berwirausaha pada para siswa dan para staf pengajar. Tumbuhnya pendidikan ini karena didorong oleh keinginan dan semangat untuk menghadapi persaingan global. Dimana setiap orang dituntut untuk mampu menampilkan keahlian-keahlian serta inovasi baru agar tidak kalah bersaing dengan negara lain. Pendidikan kewirausahaan telah diakui sebagai salah satu faktor penting yang membantu pemuda untuk memahami dan menumbuhkan sikap kewirausahaan (Gorman et al., 1997, Kourilsky and Walstad, 1998). Dalam proses pembelajaran, penggunaan metode dan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu ketercapaian kompetensi belajar peserta didik. Model pembelajaran yang selama ini dirasa masih monoton dan berbasis kelas yang bersifat teoritis perlu dirubah dengan pembelajaran

yang lebih inovatif dengan melibatkan peserta didik dan berbasis lapangan, tujuannya adalah untuk meningkatkan mutu atau kompetensi lulusan. Sekarang ini telah banyak diperkenalkan model-model pembelajaran diantaranya adalah model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning = PBL), pembelajaran tersebut dianggap relevan untuk mengajarkan mata pelajaran kewirausahaan. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik, Santyasa (2006:12). Untuk mengetahui bagaimana peran pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran kewirausahaan perlu diadakan kajian lebih lanjut.

Artikel ini merupakan hasil kajian pustaka/ studi literatur, fokus kajian ini terbatas pada pembelajaran berbasis proyek dalam mata pelajaran kewirausahaan, oleh karena itu judul dari kajian literatur ini adalah "Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Proyek". Rumusan masalah dalam artikel ini adalah : (1) Apa definisi model Project Based Learning (PBL) ?, (2) Apa alasan bahwa Model Project Based Learning (PBL) cocok untuk pembelajaran kewirausahaan?, (3) Bagaimana langkah-langkah pembelajaran model Project Based Learning (PBL) secara konkrit, sedangkan tujuan dari makalah ini adalah untuk mengkaji rumusan masalah yang ada mengenai model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran kewirausahaan.

B. Kajian Teori

Pendidikan kewirausahaan adalah usaha terencana dan aplikatif untuk meningkatkan pengetahuan, intensi/niat dan kompetensi peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya dengan di wujudkan dalam perilaku kreatif, inovatif dan berani mengelola resiko, Suyitno (2015; 3). Pendidikan kewirausahaan merupakan kompetensi wajib yang harus di miliki untuk menjawab tantangan masa depan dengan penanaman karakter kewirausahaan. Hal ini penting karena Pendidikan kewirausahaan diharapkan dapat berperan sebagai motor penggerak perekonomian masa depan Indonesia. Kewirausahaan sudah merambah ke dalam dunia pendidikan, maka perlu diintegrasikan dengan kurikulum di sekolah maupun perguruan tinggi, Wibowo

(2011: 30). Pendidikan kewirausahaan dirancang untuk menanamkan kompetensi, keterampilan dan nilai-nilai yang diperlukan dalam mengenali peluang bisnis, mengatur dan memulai usaha baru (Prince Famous Izedonmi dan Chinonye Okafor, 2010). Kompetensi yang diperoleh peserta didik tidak hanya sebatas kompetensi untuk menjual barang ataupun jasa seperti mindset sebagian besar masyarakat yang menganggap wirausaha hanya sebatas sebagai pedagang. Dalam pembelajaran kewirausahaan diperlukan suatu model pembelajaran yang sesuai, mengingat bahwa pembelajaran kewirausahaan ini diharapkan mampu memberi kesan dan pengetahuan secara mendalam kepada peserta didik sehingga seolah-olah peserta didik menjadi seorang wirausahawan. Terdapat beberapa jenis model pembelajaran yang diterapkan dalam dunia Pendidikan, salah satunya yaitu *project based learning*.

Project-Based Learning adalah model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama dari suatu disiplin ilmu, yang melibatkan pihak lain yang relevan dengan kebutuhan di lapangan, bermakna lainnya, memberi peluang pada peserta didik bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya yang bernilai dan realistik (BIE, 2001). *Project-Based Learning* menekankan kegiatan belajar yang relatif berdurasi panjang, holistik-interdisipliner, berpusat pada peserta didik, dan terintegrasi dengan praktek dan isu-isu dunia nyata. Melalui pembelajaran ini diharapkan kemampuan peserta didik dapat berkembang sesuai potensi yang dimilikinya. Disamping itu pembelajaran ini akan menghasilkan suatu cara belajar peserta didik menjadi lebih aktif, dan guru berperan sebagai motivator dan fasilitator. Thomas dan Michaelson (1999) mengatakan *Project-Based Learning* adalah model pembelajaran sistematis yang mengikutsertakan pelajaran ke dalam pembelajaran pengetahuan dan keahlian yang kompleks, pertanyaan autentik dan perancangan produk dan tugas. Baron (2008) mengatakan *Project-Based Learning* adalah pendekatan cara pembelajaran secara konstruktif untuk pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap

permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, relevan bagi kehidupannya. Mahanal (2009) mengatakan bahwa *Project-Based Learning* adalah pembelajaran dengan menggunakan proyek sebagai metoda pembelajaran. Para siswa bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara realistik. *Project Based Learning* adalah suatu model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks (Cord,2001; Thomas, Mergendoller, & Michaelson, 1999). Fokus pembelajaran terletak pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan pebelajar dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan pebelajar berkerja secara otonom mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri dan mencapai puncaknya menghasilkan produknya, Thomas (2000).

Proses pembelajaran seharusnya diorientasikan pada aktivitas-aktivitas siswa yang mendukung terjadinya pemahaman terhadap konten materi pelajaran dan keterkaitannya dengan konteks kehidupan sehari-hari. Aktivitas-aktivitas siswa yang tidak dikemas dengan baik, sudah tentu akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Proses bagaimana siswa beraktivitas maupun bekerja sama dalam pembelajaran dan memecahkan masalah masih belum banyak dipertimbangkan dalam menyusun strategi belajar dan mengajar, Parma (2005). Menurut Putra (2015; 3) penerapan model Project Based Learning (PjBL) memiliki beberapa manfaat, misalnya: (1) siswa menjadi lebih aktif dan partisipatif (2) pembelajaran menjadi lebih interaktif atau multiarah, (3) pembelajaran menjadi student centred. Pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan hasil belajar dalam bentuk pengetahuan (knowledge), keterampilan (skill atau psikomotor), dan sikap (attitude atau afektif), maka penilaiannya pun dilakukan untuk ketiga ranah ini. Bentuk penilaian dapat berupa tes atau nontes. Adapun keuntungan pada penerapan pembelajaran berbasis proyek menurut Anatta (dalam Trianto, 2014:14) adalah (1) meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (2) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, (3) meningkatkan kolaborasi, (4) meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber, meski

demikian menurut Susanti (2008) sebagaimana yang dikutip Trianto (2014:49) project based learning memiliki beberapa kekurangan diantaranya (1) kondisi kelas agak sulit dikontrol dan mudah menjadi rebut, (2) memerlukan banyak waktu dalam menyelesaikan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan membentuk peserta didik mandiri melalui pola pikir serta pemberian kompetensi dan skill. Jadi dalam pendidikan kewirausahaan akan mengembangkan peserta didik berperilaku entrepreneur dan menjawab tantangan masa depan. Pendidikan kewirausahaan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh lembaga pendidikan untuk menanamkan pengetahuan, nilai-nilai, jiwa, dan sikap kewirausahaan kepada peserta didik. Hal ini bertujuan agar mampu menciptakan wirausaha-wirausaha baru yang handal, berkarakter dan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Dalam pembelajaran kewirausahaan diperlukan suatu model pembelajaran yang sesuai, mengingat bahwa pembelajaran kewirausahaan ini diharapkan mampu memberi kesan dan pengetahuan secara mendalam kepada peserta didik sehingga seolah-olah peserta didik menjadi seorang wirausahawan. Objek studi kewirausahaan adalah nilai-nilai dan kemampuan seseorang yang diwujudkan dalam bentuk sikap. Pendidikan kewirausahaan telah diajarkan sebagai suatu disiplin ilmu tersendiri yang independen atau terpisah dari ilmu-ilmu yang lain. Hal ini menurut Prawirokusumo (1997:4) disebutkan: (1) Kewirausahaan berisi body of knowledge yang utuh dan nyata, yaitu ada teori, konsep dan metode ilmiah yang lengkap, (2) Kewirausahaan memiliki dua konsep yaitu posisi venture start-up dan venture-growth. Ini jelas tidak masuk dalam frame work, (3) General management cources yang memisahkan management dan business ownership, (4) Kewirausahaan merupakan disiplin ilmu yang memiliki objek tersendiri, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda, (5) Kewirausahaan merupakan alat untuk menciptakan pemerataan berusaha dan pemerataan pendapatan atau kesejahteraan rakyat yang adil dan makmur. Terdapat beberapa jenis model pembelajaran yang diterapkan dalam

dunia Pendidikan, salah satunya yaitu *project based learning*.

Project-Based Learning menekankan kegiatan belajar yang relatif berdurasi panjang, holistik-interdisipliner, berpusat pada peserta didik, dan terintegrasi dengan praktek dan isu-isu dunia nyata. Melalui pembelajaran ini diharapkan kemampuan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran kewirausahaan dapat berkembang sesuai potensi yang dimilikinya. Disamping itu pembelajaran ini akan menghasilkan suatu cara belajar peserta didik menjadi lebih aktif, dan guru berperan sebagai motivator dan fasilitator. Menurut George (2005) dalam Trianto (2014:52) project based learning memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut (1) penentuan pertanyaan mendasar yaitu pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Guru harus menentukan topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik, (2) mendesain perencanaan proyek yaitu perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik, dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek, (3) menyusun jadwal yaitu pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (a) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (b) membuat deadline penyelesaian proyek, (c) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (d) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (e) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara, (4) memonitor peserta didik dan kemajuan proyek yaitu pengajar bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada

setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting, (5) menguji hasil yaitu penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya, (6) mengevaluasi pengalaman yaitu pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan kewirausahaan adalah usaha terencana dan aplikatif untuk meningkatkan pengetahuan, intensi/niat dan kompetensi peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya dengan di wujudkan dalam perilaku kreatif, inovatif dan berani mengelola resiko sehingga akan terbentuk jiwa dan mental berwirausaha melalui pembelajaran yang dilakukan. Program pendidikan kewirausahaan di sekolah dapat diinternalisasikan melalui berbagai aspek, artinya proses pembelajaran penginternalisasian nilai-nilai kewirausahaan ke dalam pembelajaran sehingga hasilnya diperolehnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai, terbentuknya karakter wirausaha dan pembiasaan nilai-nilai kewirausahaan ke dalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas pada semua mata pelajaran.

Project based learning memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai

berikut (1) penentuan pertanyaan mendasar yaitu pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Guru harus menentukan topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik, (2) mendesain perencanaan proyek yaitu perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik, perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek, (3) menyusun jadwal yaitu pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (a) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (b) membuat deadline penyelesaian proyek, (c) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (d) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (e) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara, (4) memonitor peserta didik dan kemajuan proyek yaitu pengajar bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting, (5) menguji hasil yaitu penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya, (6) mengevaluasi pengalaman yaitu pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada

tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (new inquiry) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Baron, R. A., Branscombe, N. R., & Byrne, D. 2008. *Social Psychology* (12th ed.). Boston: Pearson Education.
- [2] BIE. 2001. *Learning for the 21st Century and Framework for 21st Century Learning*. Diakses pada tanggal 10 Oktober 2018, dari alamat www.bie.org
- [3] Cord, 2001. *Contextual Learning Resource*. <http://www.cord.org>. Diakses 3 Desember 2006
- [4] David, Osborne and Gaebler. 2008. *Mewirausahakan Birokrasi (Reinventing Government)*, Jakarta : Teruna Gravika
- [5] Dewa, Aditya Putra. 2015. Analisis Kinerja Keuangan pt Indofood Sukses Makmur Tbk Di Bursa Efek Indonesia. *Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen*, Vol. 4, No. 3, Tahun 2015
- [6] Gorman, G., D, Hanlon, dan W. King. 1997. "Entrepreneurship education: The Australian perspective for the nineties". *Journal of Small Business Education* 9: 1-14.
- [7] Izedonmi, Prince F. & Okafor, C. 2010. The Effect Of Entrepreneurship Education On Students' Entrepreneurial Intentions. *Global Journal of Management and Business Research* Vol. 10 Issue 6 (Ver 1.0).
- [8] Kourilsky, M. L. dan W. B. Walstad, 1998. Entrepreneurship and female youth: knowledge, attitude, gender differences, and educational practices". *Journal of Business Venturing* 13 (1): 77-88.
- [9] Mahanal, S. 2009. Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning pada Materi Ekosistem terhadap Sikap dan Hasil Belajar Siswa SMAN 2 Malang. *Jurnal Sains*. 1-10.
- [10] Prawirokusumo. 1997. *Kewirausahaan. Yogyakarta: Yogyakarta, Gajah Mada*
- [11] Santyasa, Wayan I. 2007. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- [12] Santyasa. Wayan I. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2018, dari alamat <http://www.freewebs.com>
- [13] Suyitno, Amin. 2005. *Petunjuk Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang
- [14] Thomas, A. 2000. *Electronic Commerce and the Implications for Market Structure: The Example of the Art and Antiques Trade*, *Journal of Computer-Mediated Communication*.
- [15] Thomas, J,W and Michaelson, A. 1999. *Project Based Learning : A Handbook for middle and high school teachers*, Novato, CA: The Buck Instititue for education
- [16] Wibowo, Agus. 2011. *Manajemen Kinerja*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Sejahtera
- [17] Wibowo, Agus. 2011. *Pendidikan Kewirausahaan (Konsep dan Strategi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [18] Winataputra, Udin S. 2008. *Materi dan Pembelajaran Matematika SD*, Jakarta: Universitas Terbuka.