



iMProvement

Jurnal Ilmiah Untuk Peningkatan Mutu Pendidikan
e-ISSN: 2597-8039

Journal Homepage: <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/improvement>

Journal Email: improvement@unj.ac.id



**Project Based Learning Pada Mata kuliah Kewirausahaan Dalam
Membentuk Kemandirian Mahasiswa Dalam Berwirausaha**

Mohamad Irsyad

Institut Agama Islam Negeri Surakarta

m.irsyad369@gmail.com

Abstract

This article aims to find out how project based learning in entrepreneurship courses applied in IAIN Surakarta in shaping students independence in entrepreneurship. This study uses a Classroom Action Research method. This research is describing data, facts and circumstances that occur in the field. The object of this research is 38 students the Arabic Language and Literature, Faculty of Adab and Language IAIN Surakarta. Data collection is done by instruments of student performance and learning outcomes. Performance instruments by assessing student activity in carrying out assignments, conducting business consultations, presenting products, and reporting results. Data from observations were analyzed using qualitative descriptive techniques. In this study it was produced that the application of the project-based learning model could create student independence in producing a product that would ultimately be able to make students economically independent. However, the researchers hope that further research will not only discuss how to apply it, and success in producing products, but also can discuss the business continuity that has been born and create by students.

Keyword: *Project based learning, kewirausahaan, kemandirian mahasiswa*

PENDAHULUAN

Dunia telah memasuki era baru, yaitu era revolusi industri 4.0. Masuknya era baru ini, bagaikan dua sisi mata uang. Pada satu sisi, hal ini merupakan sebuah peluang bagi masyarakat untuk berkreasi dan berinovasi, namun di sisi lainnya menjadi sebuah tantangan bagi masyarakat yang hidup di zaman millennial dengan segala kemajuan teknologi yang dihadapi.

Dunia telah menyaksikan dan merasakan bagaimana caranya belajar tanpa harus bertatap muka, belanja kebutuhan tanpa harus keluar rumah, bertransaksi keuangan tanpa perlu ke bank. Semua telah digantikan dengan teknologi. Dunia juga telah menyaksikan teknik baru yang kelak akan mengubah wajah baru dari beberapa profesi tertentu. Munculnya e-learning, e-commerce, e-money, fintech dan produk teknologi lainnya akan mengubah cara, juga mengubah model bisnis saat ini. Kini banyak lapangan pekerjaan yang sudah digantikan dengan mesin dan robotik, itulah yang disebut distrupsi (Kasali, 2017).

Wirausaha merupakan bagian dalam membangun kemandirian ekonomi

bangsa. Hal ini sebagaimana tertuang dalam Nawa Cita Presiden Indonesia. Keberadaan wirausaha dalam suatu negara menjadi salah satu elemen penting dalam membangun perekonomian negara. Mulai dari menciptakan lapangan kerja baru, meningkatkan pendapatan nasional, menciptakan nilai tambah barang dan jasa, mengurangi kesenjangan ekonomi dan sosial, serta terciptanya masyarakat adil Makmur.

Untuk dapat mendorong pertumbuhan ekonomi nasional, jumlah wirausaha idealnya harus mencapai 4% dari total penduduk sebuah negara. Berdasarkan data Global Entrepreneurship Index tahun 2019, dari total 137 negara, Indonesia berada pada peringkat ke 75, hal ini jauh tertinggal dari negara Asia Tenggara lainnya seperti Singapura yang berada di peringkat 27, Malaysia berada di peringkat 43, dan Thailand di peringkat 54 (Acs, Szerb, Lafuente, & Markus, 2020). Saat ini, wirausaha di Indonesia hanya mencapai 2% dari total jumlah penduduk Indonesia. Kondisi ini menjadi tantangan bagi pemerintah dan lembaga pendidikan di Indonesia untuk berperan aktif dalam menciptakan kemandirian generasi muda Indonesia dan membangun kemandirian ekonomi bangsa.

Terdapat 4 tujuan utama dan mendasar tentang tanggung jawab publik atas dunia pendidikan dan perguruan tinggi sebagaimana yang diidentifikasi oleh Dewan Eropa, yaitu, persiapan untuk pasar tenaga kerja, persiapan untuk hidup sebagai warga negara yang aktif dalam masyarakat demokratis, pengembangan pribadi dan pengembangan dan pemeliharaan berbasis pengetahuan yang luas dan maju (Committee & Education, 2007).

Oleh karena, perguruan tinggi dapat berperan aktif dan berperan penting dalam mempersiapkan mahasiswa untuk pasar tenaga kerja dan membekalnya dengan pengembangan diri, salah satunya dengan kemandirian berwirausaha.

Dalam sebuah penelitian ditemukan bahwa niat kewirausahaan mahasiswa untuk menciptakan sebuah bisnis sangat ditentukan oleh lingkungan, dukungan sosial dan akademik. Dalam penelitian lain menunjukkan bahwa faktor realisasi diri, faktor keyakinan, faktor jaminan keamanan dan dukungan akademik juga sosial berpengaruh signifikan terhadap niat berusaha di kalangan mahasiswa (Suharti & Sirine, 2012).

Lebih lanjut, dukungan akademik yang dimaksud adalah dapat berupa pemberian bekal materi dasar wajib yang harus dimiliki oleh seluruh mahasiswa, bekerja sama dengan lembaga-lembaga di luar lembaga pendidikan untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa di dunia kerja, dan/ atau menggunakan metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kualitas, kesiapan mental dan kepercayaan diri mahasiswa dalam membentuk kemandirian berwirausaha.

Dalam sebuah penelitian ditemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa (Ummah, Inam, & Azmi, 2019). Dan pada penelitian lain ditemukan bahwa identitas profesional mahasiswa dan dosen dibentuk dengan pengalaman yang bermakna dalam dua dimensi, yaitu mengatasi tantangan dan keterlibatan dalam kerjasama yang bermanfaat dan saling mendukung satu sama lain dengan menerapkan project based learning. Lebih lanjut, Pengalaman yang mahasiswa dapatkan mampu memajukan profesionalitas dan mampu menumbuhkan kepercayaan diri mahasiswa (Tsybulsky & Muchnik-Rozanov, 2019).

Melihat urgensi bahwa Indonesia masih banyak membutuhkan wirausaha, khususnya wirausaha muda yang kreatif, inovatif dan dapat mengikuti kemajuan teknologi, maka peran akademik sangat penting dalam memberikan pemahaman dan kesiapan mental, di luar dari dukungan pemerintah dalam melahirkan ribuan wirausaha di Indonesia. Berdasarkan pada pemikiran tersebut, peneliti tertarik untuk membahas penerapan project based learning pada matakuliah kewirausahaan untuk membentuk kemandirian mahasiswa dalam berwirausaha.

TINJAUAN PUSTAKA

Di era digital dan teknologi, setiap orang harus bisa melakukan banyak hal untuk dapat menjamin kebutuhan ekonomi. Karena tidak ada yang tau, pekerjaan kita saat ini akan bertahan berapa lama atau akan segera terganti. Itulah yang harus kita waspadai.

Kata kemandirian dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk memikirkan, merasakan, serta melakukan sesuatu sendiri. Ada empat aspek yang dimiliki oleh kemandirian, : a) aspek intelektual, yaitu kemauan untuk berfikir dan menyelesaikan masalah sendiri; b)

aspek social, yaitu kemauan untuk membina relasi secara aktif; c) aspek emosi, yaitu kemauan untuk mengelola emosi sendiri; dan d) aspek ekonomi, yaitu kemauan untuk mengatur ekonomi sendiri (Misjaya, didin saefuddin Bukhori, Adian Husaini, 2019).

Definisi lain menyatakan bahwa kemandirian adalah hasrat untuk melakukan segala sesuatu secara mandiri. Sehingga secara singkat kemandirian dapat disimpulkan mengandung pengertian : a) suatu keadaan dimana seseorang yang memiliki hasrat bersaing untuk maju demi kebaikan dirinya; b) Mampu mengambil keputusan dan inisiatif untuk mengatasi masalah yang dihadapi; c) Memiliki kepercayaan diri dalam mengerjakan tugas-tugasnya; d) bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukannya (Syafaruddin, 2012).

Kemandirian juga dapat diartikan sebagai keadaan seseorang yang dapat berdiri sendiri atau dalam kata lain tidak tergantung terhadap orang lain atau sebuah kesiapan dan kemampuan individu untuk berdiri sendiri yang ditandai dengan keberanian mengambil inisiatif, dan keputusan mandiri (Misjaya, didin saefuddin Bukhori, Adian Husaini, 2019).

Untuk menjawab tantangan distrupsi di era teknologi, maka kita perlu lebih mandiri. Salah satunya dengan membuka lahan pekerjaan atau menjadi wirausaha.

Berwirausaha tidak harus menjadi tujuan utama atau menjadikan pekerjaan utama bagi masyarakat saat ini. Namun bisa saja dijadikan *secondary job* untuk menambah pemasukan keluarga. Hal ini dapat dilakukan karena adanya dukungan kemajuan teknologi. Sehingga masyarakat dapat melakukan banyak hal dalam satu waktu atau dapat melakukan beragam hal dalam suatu kondisi.

Oleh karena, penting bagi perguruan tinggi menjadi wadah dalam mencetak generasi muda yang mandiri. Baik secara intelektual, social, emosi maupun ekonomi. Salah satu cara yang dapat digunakan perguruan tinggi dalam mencetak generasi mandiri adalah dengan menerapkan model project based learning.

Model project based learning adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pengajar dalam mengelola pembelajaran kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek yang ditugaskan kepada

mahasiswa merupakan langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan data sebagai pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Dalam pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan, mahasiswa dituntut untuk melakukan kegiatan penelitian, menganalisa, merancang, memecahkan masalah dan membuat keputusan. Pembelajaran berbasis proyek juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bekerja secara mandiri maupun kelompok. Hasil akhir dari kerja proyek tersebut adalah berupa laporan tertulis, presentasi atau rekomendasi. Adapun penilaian tugas proyek dilakukan dari proses penelitian, menganalisa, perencanaan, pengerjaan proyek dan hasil akhir proyek yang dilaksanakan (Mulyadi, 2016).

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di IAIN Surakarta. Dengan metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini bersifat mendeskripsikan data, fakta dan keadaan yang terjadi di lapangan.

Pada tahap penentuan proyek, dosen memberikan proyek kepada

mahasiswa untuk menghasilkan sebuah produk baik dalam bentuk barang maupun jasa. Mahasiswa dibebaskan untuk menentukan produk dan kelompoknya sendiri. Pada tahap perencanaan yang dilakukan adalah mendiskusikan produk yang telah ditentukan mahasiswa dengan melakukan analisa pasar. Tahap pelaksanaan mahasiswa dibebaskan dalam berkreasi, baik dalam penciptaan produk maupun dalam strategi pemasaran produknya. Monitoring dilakukan dengan pengamatan dari setiap proses yang dilakukan mahasiswa. Baik dengan melihat sosial media yang mereka kelola sebagai platform pemasaran produk atau melakukan wawancara.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas 6A Bahasa dan Sastra Arab Fakultas Adab dan Bahasa IAIN Surakarta dengan jumlah 38 mahasiswa. Penelitian ini dilakukan dalam 12 kali pertemuan dengan durasi 2 x 45 Menit.

Pengumpulan data dilakukan dengan instrumen kinerja dan hasil belajar mahasiswa. Instrumen kinerja dengan melakukan penilaian terhadap keaktifan mahasiswa dalam melaksanakan tugas, melakukan konsultasi bisnis, mempresentasikan produk, dan melakukan

pelaporan hasil. Data hasil observasi dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif. Penelitian tindakan kelas ini berhasil jika adanya tingkat kemandirian mahasiswa dalam berwirausaha, dengan indikator 75% dari jumlah mahasiswa yang mampu menciptakan produk, memasarkan dan keberhasilannya dalam penjualan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini indikator yang diamati untuk menilai keberhasilan dari model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemandirian berwirausaha mahasiswa adalah 1) Menciptakan produk 2) Memasarkan produk 3) Keberhasilan dalam menjual produk. Dari setiap indikator tersebut dosen dapat menilai kinerja dengan melihat penyelesaian tugas, aktif dalam berkonsultasi mengenai bisnis yang dilaksanakan, dan melakukan pelaporan dari setiap indikator. Berdasarkan hal tersebut, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Penyelesaian Tugas

Indikator	Tugas	
		Prosentase
Produksi	35	92.10
Strategi Pemasaran	29	76.31
Penjualan Produk	30	78.94
	Rata-rata	82.45

Tabel 2. Aktif Konsultasi

Konsultasi		
Indikator		Prosentase
Produksi	32	84.21
Strategi Pemasaran	30	78.94
Penjualan Produk	27	71.05
	Rata rata	78.07

Tabel 3. Pembuatan Laporan

Laporan		
Indikator		Prosentase
Produksi	35	92.10
Strategi Pemasaran	32	84.21
Penjualan Produk	29	76.31
	Rata rata	84.21

Tabel 4. Hasil Rata –Rata

	Prodksi	Strategi Pemasaran	Penjualn Produk
Tugas	92.11	76.32	78.95
Konsultasi	84.21	78.95	71.05
Laporan	92.11	84.21	76.32
	89.47	79.82	75.44

Dari data tersebut, dihasilkan bahwa hanya pada indikator penjualan produk dalam penilaian keaktifan konsultasi yang memiliki nilai di bawah 75%, yaitu hanya mencapai nilai 71,05%. Namun pada penilaian lainnya seperti penyelesaian tugas dan pembuatan laporan sudah mencapai di atas 75% .

Berdasarkan nilai rata-rata dapat disimpulkan bahwa, semua indikator berada di atas 75%. Dimana Pada

indikator penciptaan produk (Produksi) mencapai nilai 89,47%, pada startegi pemasaran mencapai nilai 79,82% dan pada penjualan produk mencapai nilai 75,44%. Hal ini menandakan kesuksesan dari penerapan model pembelajaran berbasis proyek yang dapat menciptakan kemandirian mahasiswa dalam menghasilkan sebuah produk dan mampu menjadikan mahasiswa mandiri secara ekonomi.

KESIMPULAN

Pada penelitian ini dihasilkan bahwa, hanya terdapat satu penilaian yang jumlahnya tidak mencapai 75%, yaitu pada penilaian konsultasi mahasiswa terhadap penjualan produknya. Namun begitu, pada penelitian ini menghasilkan nilai rata rata di atas 75%. Pada indikator penciptaan produk (Produksi) mencapai nilai 89,47%, dan pada startegi pemasaran mencapai nilai 79,82%, serta pada penjualan produk mencapai nilai 75,44%.

Hal ini menandakan kesuksesan dari penerapan model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemandirian mahasiswa dalam menghasilkan sebuah produk yang pada akhirnya mampu

menjadikan mahasiswa mandiri secara ekonomi.

Meskipun pada penelitian ini membuktikan kesuksesan pada pembelajaran berbasis proyek. Masih banyak kekurangan baik dari segi data maupun pembahasan

Peneliti berharap bahwa, pada penelitian selanjutnya dapat memperluas objek penelitian seperti melihat kepuasan mahasiswa dengan penerapan pembelajaran serta melihat kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran berbasis proyek pada matakuliah kewirausahaan. Lebih lanjut, pada penelitian selanjutnya tidak hanya membahas terkait bagaimana penerapannya, dan kesuksesan dalam menghasilkan produk, melainkan juga dapat membahas keberlangsungan bisnis yang sudah dihasilkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Acs, Z. J., Szerb, L., Lafuente, E., & Markus, G. (2020). Global Entrepreneurship Index. *The Global Entrepreneurship and Development Institute*, 14(January), 64. <https://doi.org/DOI:10.13140/RG.2.2.17692.64641> ii
- Committee, S., & Education, H. (2007). the University Between Humanism. *Higher Education*, (July).
- Kasali, R. (2017). *Distruption*. Jakarta: PT

Gramedia Pustaka Utama.

- Misjaya, didin saefuddin Bukhori, Adian Husaini, U. amri S. (2019). Konsep Pendidikan Kemandirian Ekonomi Di Pondok Pesantren Mukmin Mandiri Sidoarjo - Jawa Timur. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 08(1), 91–108. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1227465>
- Mulyadi, E. (2016). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kinerja dan Prestasi Belajar Fisika Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(4), 385. <https://doi.org/10.21831/jptk.v22i4.7836>
- Suharti, L., & Sirine, H. (2012). Faktor-Faktor yang Berpengaruh Terhadap Niat Kewirausahaan (Entrepreneurial Intention). *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 13(2). <https://doi.org/10.9744/jmk.13.2.124-134>
- Syafaruddin. (2012). *Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*. Medan: Perdanan Publishing.
- Tsybulsky, D., & Muchnik-Rozanov, Y. (2019). The development of student-teachers' professional identity while team-teaching science classes using a project-based learning approach: A multi-level analysis. *Teaching and Teacher Education*, 79, 48–59. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2018.12.006>
- Ummah, S. K., Inam, A., & Azmi, R. D. (2019). Creating manipulatives: Improving students' creativity through project-based learning. *Journal on Mathematics Education*,

10(1), 93–102.
<https://doi.org/10.22342/jme.10.1.50>
93.93-102