

ANALISIS KARAKTER *ENTREPRENEUR* BERBASIS MATEMATIKA MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING*

ANALYSIS OF *ENTREPRENEUR* CHARACTER BASED MATHEMATICS THROUGH *PROJECT BASED LEARNING* MODEL

PUTRI ANUGRAH CAHYA DEWI

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Primakara
Jalan Tukad Badung Nomor 135 Renon 80226
email: cahya@primakara.ac.id.

Abstrak

Semakin berkembangnya sektor teknologi, menyebabkan pergeseran sektor kerja masyarakat. Saat ini, sektor kerja formal tidak lagi dapat menjadi satu-satunya yang dapat diandalkan. Sektor informal mulai harus dijadikan alternatif sebagai sektor unggulan untuk membantu pergerakan ekonomi. Menjadi *entrepreneur* dapat menjadi tujuan untuk membantu menyerap pengangguran serta memperluas lapangan pekerjaan. Semakin dini dapat diterapkan karakter *entrepreneur* pada masyarakat, maka akan menjadi semakin baik. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan analisis karakter *entrepreneur* mahasiswa melalui model pembelajaran berbasis proyek khususnya pada aspek matematika. Terdapat 6 (enam) aspek karakter *entrepreneur* yang dianalisis pada dua kelas mata kuliah Statistika dan Probabilitas. Dari hasil penelitian, terdapat empat aspek karakter *entrepreneur* berbasis matematika yang memperoleh skor di atas 3,00 yang berarti mahasiswa tergolong memiliki karakter *entrepreneur* berbasis matematika yang tergolong baik. Sedangkan, dua aspek lainnya memperoleh skor di bawah 3,00 yaitu aspek keorisinilan dan aspek berorientasi ke masa depan. Namun, secara rata-rata diperoleh skor 3,08 sehingga dapat dikatakan bahwa mahasiswa sudah memiliki karakter *entrepreneur* berbasis matematika melalui model *project based learning*.

Kata kunci : karakter *entrepreneur*, matematika, *project based learning*

Abstract

The increasing development of the technology sector has caused a shift in society's work sector. Currently, the formal work sector can no longer be the only one that can be relied on. The informal sector must begin to be used as an alternative as a leading sector to help the economy move. Become *entrepreneur* can be a goal to help absorb unemployment and expand employment opportunities. The earlier the character can be applied *entrepreneur* in society, it will get better. Therefore, the aim of this research is to conduct character analysis *entrepreneur* students through a project-based learning model, especially in aspects of mathematics. There are 6 (six) aspects of character to undertake which was analyzed in two classes of Statistics and Probability courses. From the research results, there are four character aspect *entrepreneur* mathematics-based students who get a score above 3.00, which means the student is classified as having character *entrepreneur* based on relatively good mathematics. Meanwhile, two other aspects received scores below 3.00, namely the originality aspect and the future-oriented aspect. However, the average score was 3.08, so it can be said that students already have character *entrepreneur* mathematics-based through *project-based learning*.

Key Words : *entrepreneur* character, mathematics, *project based learning*

Pendahuluan

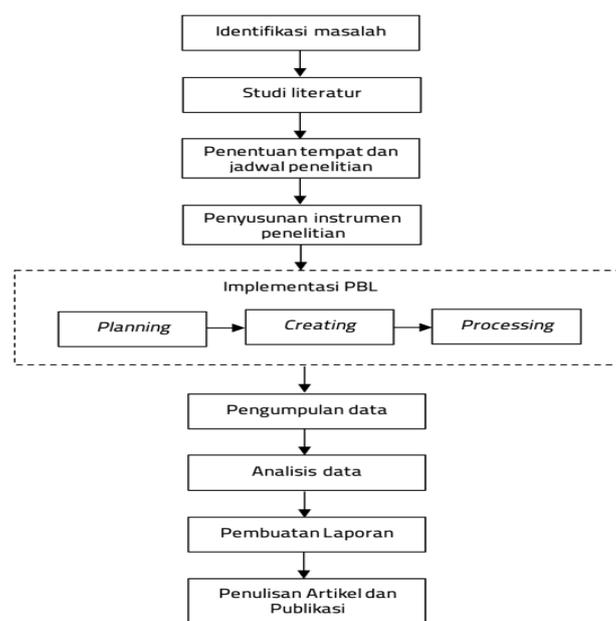
Indonesia sampai kini masih dalam status negara berkembang meski memiliki potensi sumber daya yang besar. Tantangan Indonesia adalah dalam hal pengelolaan pertumbuhan ekonomi dan sosial yang masih tertinggal dibandingkan dengan negara maju, serta masih banyaknya pengangguran [1]. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Agustus 2023, Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) mencapai 5,32% dari total angkatan kerja. Dimana, TPT daerah perkotaan lebih tinggi yaitu sebanyak 6,40% dibandingkan dengan TPT daerah pedesaan sebesar 3,88%. Apabila dilihat dari tingkat pendidikan, TPT lulusan SD ke bawah (2,56%), SMP (4,78%), SMA (8,15%), SMK (9,31%), D-I/II/III (4,79%), dan D-IV, S-1, S-2, S-3 (5,18%) [2]. Lapangan kerja yang semakin terbatas juga menjadi

pemicu adanya pengangguran. Oleh karena itu, dunia kerja formal tidak bisa lagi menjadi satu-satunya pondasi. Melihat hal tersebut, sektor informal merupakan salah satu alternatif untuk membantu menyerap pengangguran. Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini, peran *entrepreneur* menjadi semakin penting dalam menggerakkan perekonomian dan menciptakan inovasi. *Entrepreneur* merupakan seseorang yang memiliki kemampuan, sikap mental, dan jiwa yang kreatif serta inovatif dalam membangun sebuah usaha [3]. Selain itu, seorang *entrepreneur* juga merupakan seseorang yang mampu memiliki kemampuan untuk memprediksi, melakukan antisipasi, serta memiliki intuisi yang kuat dalam membangun bisnis [4].

Dalam Permendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi disebutkan salah satu rumusan sikap yang harus dimiliki lulusan yaitu menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan [5]. Perguruan tinggi sebagai lembaga pendidikan diharapkan mampu untuk membentuk jiwa kewirausahaan para lulusannya. Pembentukan jiwa *entrepreneur* dapat dilaksanakan melalui proses pembelajaran khususnya pembelajaran matematika. Keberhasilan seorang *entrepreneur* tidak hanya bergantung pada keterampilan bisnisnya, tetapi juga pada kemampuannya dalam mengaplikasikan konsep matematika dalam pengambilan keputusan yang efektif [6]. Matematika menjadi landasan penting dalam analisis data, perencanaan keuangan, pemodelan bisnis, dan strategi pengembangan usaha. Salah satu metode untuk melaksanakan pembelajaran berbasis *entrepreneur* yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran studi pembelajaran (*field study*) [7]. Pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan sesuai metode pembelajaran tersebut adalah pembelajaran *Project Based Learning* (PBL). *Project Based Learning* menekankan pada pembelajaran yang kontekstual, kolaboratif, dan praktis, yang memungkinkan peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan matematika dalam situasi nyata dan menciptakan solusi untuk masalah dunia nyata. Adapun kemampuan yang dapat diasah menggunakan pendekatan PBL untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan mahasiswa [8], yaitu (1) pemecahan masalah, dimana mahasiswa di dorong untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan tantangan/masalah yang sesuai dengan situasi sekitarnya; (2) kreativitas dan inovasi, dimana proyek PBL menuntut mahasiswa untuk menemukan solusi inovatif dalam memecahkan permasalahan nyata; (3) berpikir analitis, dimana mahasiswa belajar untuk menganalisis data, informasi dan situasi untuk mengambil keputusan; serta (4) kemandirian dan ketangguhan, dimana mahasiswa belajar bekerja secara mandiri dalam menangani masalah dan tetap gigih sampai proyek selesai.

Meskipun PBL telah banyak digunakan dalam pendidikan, belum banyak penelitian yang secara khusus mengeksplorasi pengaruhnya terhadap perkembangan karakter *entrepreneur* berbasis matematika. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis karakter *entrepreneur* mahasiswa melalui implementasi model pembelajaran PBL dalam konteks matematika. Melalui analisis karakter *entrepreneur*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan matematika dan karakter *entrepreneur* mahasiswa.

Metode Penelitian



Gambar 1. Alur Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian deksriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang menggambarkan suatu fenomena dengan data berupa angka, dengan tidak bertujuan untuk menguji suatu hipotesis tertentu [9]. Penelitian ini akan dilaksanakan di Universitas Primakara dengan metode *survey* melalui kuesioner kepada mahasiswa semester IV Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas.

Tabel 1. Tahapan Perlakuan

| Tahap | Penjelasan |
|--|---|
| Identifikasi Masalah | Identifikasi masalah dilakukan dengan melihat fenomena yang terjadi di Indonesia. Dari hasil observasi, ditemukan masih terdapatnya tingkat pengangguran di Indonesia, dimana tingkat pengangguran tertinggi terjadi di wilayah perkotaan dan yang memiliki tingkat pendidikan D-IV, S1, S2, S3. |
| Studi literatur | Studi literatur dilakukan untuk mengkaji dan menggali informasi melalui penelitian terdahulu maupun referensi pustaka lainnya seperti buku, internet dan lainnya yang berkaitan dengan karakter <i>entrepreneur</i> berbasis matematika dan model pembelajaran <i>project based learning</i> . |
| Penentuan tempat dan jadwal penelitian | Dari hasil identifikasi masalah dan studi literatur, berikutnya dilakukan penentuan tempat yaitu Universitas Primakara. Hal ini didasarkan Universitas Primakara merupakan kampus <i>technopreneurship</i> . Sehingga, lulusan diharapkan memiliki jiwa kewirausahaan. |
| Penyusunan instrumen penelitian | Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner dengan menggunakan 6 (enam) indikator karakter <i>entrepreneur</i> berbasis matematika. |
| Implementasi <i>Project Based Learning</i> (PBL) | <ol style="list-style-type: none"> <i>Planning</i> (Perencanaan) Pada tahap ini, mahasiswa sebagai subjek penelitian melakukan penentuan topik proyek, perencanaan aturan pengerjaan proyek, dan pembuatan jadwal aktivitas. <i>Creating</i> (Implementasi) Pada tahap ini, pendidik memonitoring perkembangan proyek mahasiswa dengan cara melakukan bimbingan kepada mahasiswa. <i>Processing</i> (Pengolahan) Pada tahap ini, pendidik melakukan penilaian hasil kerja mahasiswa dan melakukan evaluasi pengalaman belajar mahasiswa. |
| Pengumpulan data | Pada tahap ini, peneliti melakukan <i>survey</i> dengan memberikan kuesioner berupa <i>google form</i> kepada mahasiswa. |
| Analisa data | Hasil <i>survey</i> kemudian dianalisis per item pertanyaan dengan menggunakan rumus rata-rata: $\bar{x} = \frac{\sum_{x=0}^i f_i \cdot x_i}{\sum_{x=0}^i f_i}$ <p>Keterangan: f_i = frekuensi jawaban x_i = nilai data jawaban</p> |
| Pembuatan Laporan | Setelah dilakukan analisis data, berikutnya dibuatkan kesimpulan yang dituangkan dalam laporan kemajuan dan laporan akhir penelitian. |
| Pembuatan Artikel dan Publikasi | Penulisan artikel dan publikasi dilakukan sesuai dengan luaran dan target capaian yaitu Artikel di Jurnal Nasional terakreditasi peringkat 1-6 dengan status <i>Published</i> . |

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil analisis kuesioner karakter *entrepreneur* berbasis matematika menggunakan model pembelajaran *project based learning* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Karakter *Entrepreneur* Berbasis Matematika pada Aspek Percaya Diri

| No | Karakter | Pernyataan | Rata-rata skor per item |
|--|---------------------|---|-------------------------|
| 1 | Kepercayaan | Saya yakin dapat mengatasi hambatan dan kesulitan yang muncul dalam pengerjaan proyek | 3,16 |
| 2 | Ketidaktergantungan | Saya memiliki kemauan dan dorongan untuk memulai proyek tanpa menunggu instruksi atau arahan orang lain | 3,07 |
| 3 | Optimisme | Saya lebih fokus pada mencari solusi daripada menyoroti masalah yang muncul dalam proyek | 3,16 |
| Rata-rata skor aspek percaya diri | | | 3,13 |

Berdasarkan tabel 2, rata-rata skor aspek percaya diri sudah tergolong baik yaitu 3,13. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah cukup memiliki karakter kepercayaan, ketidaktergantungan dan optimisme.

Tabel 3. Karakter *Entrepreneur* Berbasis Matematika pada Aspek Berorientasi Tugas dan Hasil

| No | Karakter | Pernyataan | Rata-rata skor per item |
|--|-------------------------|--|-------------------------|
| 1 | Kebutuhan Prestasi | Saya memiliki ambisi yang kuat untuk mencapai hasil yang luar biasa dalam proyek ini | 3,29 |
| 2 | Berorientasi Laba/Hasil | Saya terus mempertahankan fokus saya pada tujuan-tujuan hasil yang telah ditetapkan dan bertindak sesuai dengan cara mencapainya | 3,22 |
| 3 | Tekun | Saya tidak mudah putus asa dan terus mencoba berbagai pendekatan sampai menemukan solusi yang tepat | 3,22 |
| 4 | Kerja Keras | Saya tidak mudah menyerah meskipun menghadapi kesulitan atau rintangan dalam menyelesaikan proyek | 3,18 |
| 5 | Energik | Saya memiliki semangat dan antusiasme yang tinggi dalam menyelesaikan tugas proyek dan mencapai tujuan proyek | 3,29 |
| 6 | Penuh Inisiatif | Saya proaktif dalam mencari solusi dan mengatasi masalah matematika yang muncul dalam proyek ini | 3,04 |
| Rata-rata skor aspek berorientasi tugas dan hasil | | | 3,21 |

Berdasarkan tabel 3, rata-rata skor aspek berorientasi tugas dan hasil sudah tergolong baik yaitu 3,21. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah cukup memiliki karakter kebutuhan prestasi, berorientasi laba/hasil, tekun, kerja keras, energik dan penuh inisiatif.

Tabel 4. Karakter *Entrepreneur* Berbasis Matematika pada Aspek Mengambil Risiko

| No | Karakter | Pernyataan | Rata-rata skor per item |
|--|------------------------|--|-------------------------|
| 1 | Mampu mengambil resiko | Saya tidak takut untuk mencoba pendekatan baru atau ide-ide kreatif dalam menyelesaikan proyek | 3,13 |
| 2 | Suka pada tantangan | Saya merasa antusias untuk mencoba pendekatan baru atau solusi kreatif dalam menyelesaikan tugas proyek yang menantang | 3,13 |
| Rata-rata skor aspek mengambil resiko | | | 3,13 |

Berdasarkan tabel 4, rata-rata skor aspek mengambil risiko sudah tergolong baik yaitu 3,13. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah cukup memiliki karakter mampu mengambil risiko dan suka pada tantangan.

Tabel 5. Karakter *Entrepreneur* Berbasis Matematika pada Aspek Kepemimpinan

| No | Karakter | Pernyataan | Rata-rata skor per item |
|--|---------------------------------|---|-------------------------|
| 1 | Mampu memimpin | Saya mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah proyek berdasarkan hasil analisis informasi | 3,00 |
| 2 | Dapat bergaul dengan orang lain | Saya dapat menyampaikan informasi secara terbuka dan dengan cara yang mudah dipahami oleh kelompok saya | 3,13 |
| 3 | Menanggapi saran dan kritik | Saya memanfaatkan kritik sebagai kesempatan untuk melakukan refleksi diri dan mencari cara untuk meningkatkan kinerja atau hasil saya | 3,13 |
| Rata-rata skor aspek kepemimpinan | | | 3,09 |

Berdasarkan tabel 5, rata-rata skor aspek kepemimpinan sudah tergolong baik yaitu 3,09. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah cukup memiliki karakter mampu memimpin, dapat bergaul dengan orang lain, serta mampu menanggapi saran dan kritik dengan baik.

Tabel 6. Karakter *Entrepreneur* Berbasis Matematika pada Aspek Keorisinilan

| No | Karakter | Pernyataan | Rata-rata skor per item |
|--|---------------|--|-------------------------|
| 1 | Inovatif | Saya memiliki ide-ide kreatif dan inovatif dalam mengembangkan proyek statistika yang saya lakukan | 2,96 |
| 2 | Kreatif | Saya dapat menemukan ide terbaru dalam menyelesaikan masalah dalam proyek statistika saya | 2,87 |
| 3 | Fleksibel | Saya bersedia untuk menjelajahi berbagai pendekatan atau ide dalam menyelesaikan proyek statistika saya, bahkan jika itu berarti keluar dari zona nyaman saya | 3,02 |
| 4 | Banyak Sumber | Saya aktif mencari informasi dari berbagai sumber untuk memperkaya pemahaman saya tentang topik yang saya teliti dalam proyek statistika | 3,04 |
| 5 | Serba Bisa | Saya merasa percaya diri dalam mengatasi berbagai tugas dan tantangan yang muncul dalam proyek statistika saya, termasuk analisis data, interpretasi hasil, dan penyusunan laporan | 3,04 |
| Rata-rata skor aspek keorisinilan | | | 2,99 |

Berdasarkan tabel 6, rata-rata skor aspek keorisinalan masih tergolong kurang baik dengan skor dibawah 3,00 yaitu 2,99. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa masih kurang memiliki karakter fleksibel, banyak sumber, serba bisa, serta khususnya kurang memiliki karakter inovatif dan kreatif.

Tabel 7. Karakter *Entrepreneur* Berbasis Matematika pada Aspek Berorientasi ke Masa Depan

| No | Karakter | Pernyataan | Rata-rata skor per item |
|----|--------------------|--|-------------------------|
| 1 | Pandangan ke depan | Saya telah merencanakan langkah-langkah atau rekomendasi untuk | 2,87 |

| | | | |
|--|-----------|---|-------------|
| | | pengembangan lebih lanjut pada proyek statistika saya | |
| 2 | Persuasif | Saya memiliki kemampuan untuk mempengaruhi pemikiran orang lain dengan cara yang memotivasi mereka untuk mengambil tindakan atau menerima ide-ide yang saya ajukan dalam proyek statistika saya | 2,98 |
| Rata-rata skor aspek berorientasi ke masa depan | | | 2,92 |

Berdasarkan tabel 7, rata-rata skor aspek berorientasi ke masa depan masih tergolong kurang baik dengan skor dibawah 3,00 yaitu 2,92. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa masih kurang memiliki karakter pandangan ke depan dan persuasif.

Berdasarkan hasil analisis keseluruhan aspek, diperoleh rata-rata skor 3,08. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa telah memiliki karakter *entrepreneur* berbasis matematika dengan kategori baik. Meskipun demikian, masih terdapat aspek yang perlu ditingkatkan yaitu aspek keorisinilan dan aspek berorientasi ke masa depan.

Pembahasan

Pada tahap awal, dilakukan penerapan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) pada pembelajaran di kelas. Penerapan model pembelajaran ini dilakukan pada 2 (dua) kelas pada mata kuliah Statistika dan Probabilitas dengan materi jenis dan teknik pengumpulan data. Proyek yang dilaksanakan oleh mahasiswa dituangkan dalam bentuk laporan berupa laporan tertulis/*power point presentation* serta dipresentasikan melalui video yang dipublikasi pada *youtube/media sosial* masing-masing mahasiswa. Model pembelajaran PjBL dipilih untuk dapat menganalisis karakter *entrepreneur* mahasiswa, karena PjBL memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa serta memberikan ruang untuk dapat berpikir mandiri secara kreatif dan inovatif [10]. Dalam suatu proyek juga mahasiswa sering dihadapkan pada keputusan strategis yang melibatkan risiko serta kebutuhan untuk melakukan kolaborasi [11].

Pada tahap *planning*, mahasiswa diarahkan untuk membentuk kelompok yang terdiri atas 3-4 orang dengan satu orang sebagai ketua kelompok. Dalam kelompok tersebut, mahasiswa menentukan topik proyek yaitu menentukan isu yang akan diambil. Kemudian, membuat perencanaan aturan pengerjaan proyek yaitu berupa penentuan teknik dan instrumen pengumpulan data yang akan diambil berdasarkan isu dan pembagian tugas dalam kelompok. Dari pembagian tugas tersebut, mahasiswa menentukan jadwal aktivitas. Proyek ini wajib diselesaikan mahasiswa dalam kurun waktu 1 (satu) bulan. Pada tahap *creating*, mahasiswa melakukan aktivitas pengumpulan data sesuai dengan jadwal aktivitas yang telah disusun. Mahasiswa juga melakukan bimbingan kepada dosen pengampu mata kuliah terhadap proyek yang sedang dikerjakan. Pada tahap ini juga, mahasiswa mengumpulkan tugas proyek tersebut sesuai dengan kesepakatan awal. Pada tahap akhir dari model pembelajaran PjBL yaitu tahap *processing*, dosen pengampu melakukan penilaian proyek mahasiswa dan melakukan evaluasi pengalaman belajar mahasiswa dengan memberikan kuis melalui *platform quizizz*.

Setelah diterapkan model pembelajaran PjBL, berikutnya mahasiswa diberikan kuesioner melalui *google form* yang mencakup 6 (enam) karakter *entrepreneur* berbasis matematika. Terdapat 24 indikator yang dibagi ke dalam enam kategori dalam kuesioner ini. Indikator tersebut diadopsi dan dikembangkan sesuai dengan ciri-ciri *entrepreneur* menurut Meredith. Berdasarkan hasil analisis, terdapat 4 (empat) aspek karakter *entrepreneur* berbasis matematika yang memperoleh skor di atas 3,00 yang berarti mahasiswa tergolong memiliki karakter *entrepreneur* berbasis matematika yang tergolong baik. Aspek tersebut yaitu aspek percaya diri, aspek berorientasi pada tugas dan hasil, aspek mengambil risiko, serta aspek kepemimpinan. Sedangkan, 2 (dua) aspek lainnya memperoleh skor di bawah 3,00 yaitu aspek keorisinilan dan aspek berorientasi ke masa depan. Namun, secara rata-rata diperoleh skor 3,08 sehingga dapat dikatakan bahwa mahasiswa sudah memiliki karakter *entrepreneur* berbasis matematika melalui pembelajaran berbasis proyek.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada mata kuliah Statistika dan Probabilitas menunjukkan hasil yang positif dalam mengembangkan karakter *entrepreneur* berbasis matematika pada mahasiswa. Penelitian ini melibatkan dua kelas yang menerapkan PjBL dalam bentuk laporan tertulis atau presentasi yang dipublikasikan melalui media sosial. Dalam proses pembelajaran, mahasiswa diarahkan untuk membentuk kelompok, menentukan topik proyek, merencanakan teknik pengumpulan data, dan membagi tugas dalam

kelompok. Proyek tersebut harus diselesaikan dalam satu bulan, di mana mahasiswa mengumpulkan data, melakukan bimbingan, dan menyelesaikan proyek sesuai kesepakatan awal.

Evaluasi dilakukan melalui penilaian proyek oleh dosen pengampu dan pemberian kuis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat empat aspek, yaitu aspek percaya diri, aspek berorientasi pada tugas dan hasil, aspek mengambil risiko, serta aspek kepemimpinan yang memperoleh skor di atas 3,00. Dua aspek lainnya, yaitu aspek keorisinilan dan aspek berorientasi ke masa depan, memperoleh skor di bawah 3,00. Namun secara rata-rata, skor yang diperoleh adalah 3,08 yang mengindikasikan bahwa mahasiswa sudah mengembangkan karakter *entrepreneur* berbasis matematika melalui model pembelajaran PjBL.

Kesimpulannya, mahasiswa sudah memiliki karakter *entrepreneur* berbasis matematika yang tergolong baik melalui penerapan model *project based learning*. Meskipun, masih terdapat beberapa aspek yang memerlukan perhatian lebih lanjut untuk peningkatan yang lebih optimal.

Daftar Pustaka

- [1] A. Mutiarasari, "Peran Entrepreneur Meningkatkan Pertumbuhan Ekonomi dan Mengurangi Tingkat Pengangguran," *Dinar J. Prodi Ekon. Syari'ah*, vol. 1, no. 2, pp. 51–75, 2018, [Online]. Available: <http://e-jurnal.stail.ac.id/index.php/dinar/article/download/83/90>.
- [2] Badan Pusat Statistik, "Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Agustus 2023," *Badan Pus. Stat.*, vol. 11, no. 84, pp. 1–28, 2023.
- [3] A. Rama, G. Ganefri, and A. Yulastri, "Konsep Entrepreneur dalam Dunia Pendidikan," *J. Educ. (Jurnal Pendidik. Indones.)*, vol. 8, no. 1, pp. 87–92, 2022.
- [4] L. R. Masduki and E. Kurniasih, "Penerapan Pembelajaran Entrepreneur Berbasis Matematika," *JIPMat*, vol. 4, no. 1, pp. 28–37, 2019, doi: 10.26877/jipmat.v4i1.3663.
- [5] KEMENDIKBUD, "Permendikbud 3 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi," *J. Account. Sci.*, pp. 1–57, 2020.
- [6] N. P. S. E. Darmayanthi, N. K. G. S. Putri, and I. W. Sumandya, "Inovasi, Dedukasi, Edukasi (IDE) Matematika Landasan Dalam Membangun Bisnis," *J. Edukasi Mat. dan Sains*, vol. 11, no. 2, pp. 54–65, 2022.
- [7] S. Nurjanah, "Kurikulum Berbasis Entrepreneurship Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Swasta (Studi Kasus Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyahdi Stit Makhdom Ibrahim Tuban)," *Al Yasini J. Has. Kaji. dan Penelit. Bid. Keislam. dan Pendidik.*, no. Vol 4 No 1 (2019): MEI, p. (16-27), 2019, [Online]. Available: <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/alyasini/article/view/3522>.
- [8] S. Haq, "Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Ranah Kewirausahaan," *Cived*, vol. 9, no. 2, p. 184, 2022, doi: 10.24036/cived.v9i2.117804.
- [9] W. Wahyudi, "Analisis Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Blended Learning Saat Pandemi Covid-19 (Deskriptif Kuantitatif Di Sman 1 Babadan Ponorogo)," *KadikmA*, vol. 13, no. 1, p. 68, 2022, doi: 10.19184/kdma.v13i1.31327.
- [10] O. Fazillah and S. Nisa, "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Siswa," *Masaliq*, vol. 4, no. 4, pp. 796–807, 2024, doi: 10.58578/masaliq.v4i4.3180.
- [11] N. W. Rati, N. Kusmaryatni, and N. Rediani, "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Pendidikan Ipa Sd Mahasiswa Pgsd Undiksha Upp Singaraja," *JPI (Jurnal Pendidik. Indones.)*, vol. 6, no. 1, pp. 60–71, 2017, doi: 10.23887/jpi-undiksha.v6i1.9059.