

Tema Payung Penelitian: Penelitian Proses dan Hasil Pembelajaran  
Sub Tema : Pendidikan Ekonomi Kreatif dan Kewirausahaan

## LAPORAN PENELITIAN TERAPAN



### **PENGEMBANGAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DAN MEDIA YOUTUBE (PjBLY) UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI KEWIRAUSAHAAN DAN INTENSI KEWIRAUSAHAAN MAHASISWA**

#### TIM PENGUSUL

Ketua/Anggota Tim

Dr. Saidun Hutasuhut, M.Si. (Ketua)

NIDN 0030086603

Dr. Thamrin, M.Si (Anggota)

NIDN 0019076409

Agus Rahmadsyah, SE.MM (Anggota)

NIDN 0026087702

Penelitian ini dibiayai oleh :

Dana DIPA Universitas Negeri Medan Tahun Anggaran 2020  
Sesuai dengan Surat Keputusan Rektor UNIMED No. 029/UN33.8/PL-PNBP/2020.  
Tanggal 30 Juni 2020

**FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
DESEMBER 2020**

**HALAMAN PENGESAHAN  
PENELITIAN PRODUK TERAPAN**

1	Judul Penelitian	Pengembangan Model Project Based Learning dan Media Youtube (PjBLY) Untuk Meningkatkan Kompetensi Kewirausahaan dan Intensi Kewirausahaan Mahasiswa
2	Bidang Ilmu	Pendidikan Ekonomi
3	Ketua Peneliti	Dr. Saidun Hutasuhut, M.Si
	a. Nama Lengkap	Laki-Laki
	b. Jenis Kelamin	196608301993031002
	c. NIP/ NIDN	Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan
	d. Disiplin Ilmu	4B
	e. Pangkat/ Golongan	Ketua Program Studi S2
	f. Jabatan	Ekonomi
	g. Fakultas/ Jurusan	Fakultas Ekonomi Unimed
	h. Alamat	08126464854 saidun@unimed.ac.id
	i. Telpn/ Faks/ E-mail	Komplek Veteran Purnawirawan Blok B No. 45
	j. Alamat Rumah	Medan Estate Kec. Percut Sei Tuan, Deli Serdang
	k. Telpn/ Faks/ E-mail	(061) 7385812
4	Jumlah Anggota Peneliti	2
	Nama Anggota Peneliti dan NIDN	1. Dr. Saidun Hutasuhut, M.Si - 196608301993031002
		2. Drs. Thamrin, M.Si. - 196407191993031003
		3. Agus Rahmadsyah, S.E., M.M. - 197708262006041002
	Nama dan NIM Mhs yang terlihat	1. Ali Akbar - 7163210005
		2. Reza Aditia - 8186166009
		3.
5	Institusi Mitra	-
	Nama Institusi Mitra	-
	Alamat	-
	Penanggung Jawab	-
6	Lokasi Penelitian	Fakultas Ekonomi Unimed
	Jumlah Biaya Penelitian	Rp 41.000.000,00

Mengetahui  
Dekan, Direktur UNIMED



Prof. Indra Murtita, M.Si., Ph.D.  
NIP. 197104032003121003

Medan, 11-12-2020

Ketua Peneliti



Dr. Saidun Hutasuhut, M.Si  
196608301993031002



Menyetujui  
Dekan, Universitas Negeri Medan  
B. Gunardi, S.T., M.Pd.  
196612111992031020

## RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Model Project Based Learning dan Media Youtube (PjBLY) apakah valid dan efektif untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan. Serta menguji tingkat penggunaan Media Youtube terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan. Penelitian pengembangan ini dirancang selama 2 (dua) tahun dan diadopsi dari Model Pengembangan Plomp (1997). Penelitian ini dilaksanakan pada Fakultas Ekonomi Unimed dengan melibatkan 2 kelas mata kuliah kewirausahaan pada semester ganjil TA 2020/2021. Satu kelas sebagai kelas eksperimen dan 1 kelas lainnya sebagai kelas kontrol yang ditentukan secara *purposive random sampling*. Untuk tahun ke dua melibatkan 4 kelas (2 kelas eksperimen dan 2 kelas kontrol). Untuk menguji kevalidan Model Project Based Learning dalam meningkatkan kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan dilakukan oleh pakar desain, perangkat pembelajaran, dan instrumen pengukuran kompetensi dan intensi kewirausahaan. Uji keefektifan model dengan menggunakan “Anova”. Temuan penelitian adalah Model Project Based Learning dan media Youtube yang dikembangkan valid dan efektif dipakai dalam pembelajaran kewirausahaan untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan. Intensitas tingkat penggunaan youtube sebagai sumber belajar kewirausahaan dapat meningkatkan kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan. Temuan penelitian ini bermanfaat bagi pendidik kewirausahaan untuk meningkatkan kompetensi dan intensi kewirausahaan. Luaran penelitian ini adalah Model Project Based Learning yang valid dan efektif, bahan ajar, draf jurnal F1000, atau jurnal internasional *Malaysian Journal and Learning and Instruction* dan prosiding seminar IC2RSE. .

**Kata Kunci: Intensi Kewirausahaan, Kompetensi kewirausahaan, PjBL, Yuotube**

## **PRAKATA**

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmad dan inayahNya kepada penulis sehingga laporan penelitian Produk Terapan ini dapat selesai tepat pada waktunya. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Model Project Based Learning dan Media Youtube untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan mahasiswa.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak seperti para mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi FE Unimed yang telah bersedia berpartisipasi dan memberikan data yang diperlukan. Bantuan berikutnya dari pimpinan fakultas ekonomi yang memberi ijin tempat penelitian. Atas bantuan yang diberikan tersebut dengan kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada Bapak Rektor Universitas Negeri Medan, Ketua LPPM Universitas Negeri Medan sebagai pengelola penelitian internal Unimed.

Harapan penulis, semoga hasil penelitian ini dapat menginspirasi para perancang dan pengajar kewirausahaan untuk menentukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi dan intensi kewirausahaan sebagai upaya pengurangan kemiskinan.

Medan, Desember 2020

Penulis,

## DAFTAR ISI

Halaman Sampul .....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Ringkasan.....	iii
Prakata .....	iv
Daftar Isi .....	v
Daftar Tabel.....	vii
Daftar Gambar .....	viii
Daftar Lampiran .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan, Luaran, dan Kontribusi Penelitian .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Pendidikan Kewirausahaan.....	6
2.2 Kompetensi Kewirausahaan .....	7
2.3 Intensi Kewirausahaan.....	7
2.4 Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Projek dan Pemanfaatan Media Youtube.....	8
2.5 Peran Media Youtube Dalam Pembelajaran .....	10
2.6 Hipotesis Penelitian .....	10
2.7 Roadmap Penelitian .....	12
<b>BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN .....</b>	<b>13</b>
<b>BAB IV METODE PENELITIAN .....</b>	<b>14</b>
4.1 Pendekatan Penelitian .....	14
4.2 Waktu dan Tempat .....	15
4.3 Populasi dan Sampel .....	16
4.4 Variabel Penelitian .....	18
4.5 Penerapan Pembelajaran Berbasis Projek .....	18
4.6 Indikator Kualitas Model Pembelajaran .....	19
4.7 Pengukuran Kualitas Pembelajaran Berbasis Projek.....	20
4.8 Teknik Analisis Data .....	20

BAB V	HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI	23
	5.1 Hasil Penelitian .....	23
	5.2 Luaran Yang Diperoleh.....	37
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	38
	6.1 Kesimpulan .....	38
	6.2   Saran .....	38
	DAFTAR PUSTAKA .....	39
	LAMPIRAN .....	43

## DAFTAR TABEL

Tabel		hal
4.1	Variabel dan Indikator/Angket Penelitian .....	16
4.2	Pengujian Kualitas Pembelajaran Berbasis Proyek .....	20
4.3	Desain Penelitian (Uji Anova).....	22
4.4	Hasil Convirmatory Factor Analysis (CFA) Angket .....	23
5.1	Respon Mahasiswa terhadap Perangkat dan Pelaksanaan Pembelajaran Pengembangan Model .....	25
5.2	Hasil Observasi Dampak Instruksional Bagi Mahasiswa.....	28
5.3	Hasil penilaian validator terhadap Model.....	30
5.4	Hasil penilaian pengamat terhadap kepraktisan Model.....	31
5.5	Deskripsi Tingkat Kompetensi Kewirausahaan Mahasiswa.....	32
5.6	Hasil Uji Normalitas Kompetensi Kewirausahaan dan Intensi Kewirausahaan .....	32
5.7	Hasil Uji Homogenitas Levene's Test of Equality of Error Variances <sup>a,b</sup> Kompetensi Kewirausahaan.....	33
5.8	Hasl Homogenitas Levene's Test of Equality of Error Variances <sup>a,b</sup> Intensi Kewirausahaan .....	33
5.9	Hasil Uji Antara Subjek dan Efek Kompetensi Kewirausahaan .....	34
5.10	Hasil Uji Antara Subjek dan Efek Intensi Kewirausahaan .....	34
5.11	Rekap Hasil Uji Hipotesis Pengembangan Model PjBLY.....	35

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	hal
2.1 Roadmap Penelitian .....	12
4.2 Skema Tahapan Pengembangan Plomp (1997) .....	15
4.3 Prosedur Penerapan Model Project Based Learning dan Media Youtube .....	18

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	hal
1 Satuan Acara Perkuliahan.....	43
2 Instrumen Penelitian.....	64
3 Personalia Tenaga Pelaksana beserta kualitasnya.....	66
4 Prosiding Seminar IC2RSE .....	67
5 Draf full paper accepted plagirism check untuk Jurnal F1000	85
6 Cover Draf Bahan Ajar .....	96
7 Kontrak Penelitian.....	97

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Lulusan dari pendidikan tinggi melebihi jumlah pekerjaan yang tersedia. Untuk itu ada kebutuhan mendesak untuk mendorong mereka memulai bisnis sendiri, karena tidak hanya menciptakan peluang untuk diri sendiri tetapi juga untuk orang lain. Pendidikan kewirausahaan menjadi salah satu bidang pendidikan yang paling cepat berkembang secara global dan telah banyak dikaji perannya dalam pembangunan. Liang (2014) menyatakan ketertarikan terhadap pendidikan kewirausahaan mengalami perkembangan yang signifikan. Solusi yang diambil pendidikan tinggi juga menawarkan pendidikan kewirausahaan sebagai salah satu mata kuliah yang wajib diambil terutama bagi fakultas ekonomi dan bisnis.

Raposo & Paço (2011) menyatakan pendidikan kewirausahaan memberikan pengetahuan berupa; (a) kemampuan untuk mengenali peluang, (b) kemampuan memanfaatkan peluang, menghasilkan ide-ide baru dan menemukan sumber daya yang dibutuhkan, (c) kemampuan untuk membuat dan mengoperasikan perangkat baru, dan (d) kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Riset Mikić, M., Sopta, M., & Horvatinović, T. (2019) juga membuktikan pendidikan kewirausahaan dapat membantu meningkatkan kesadaran dan penerimaan kewirausahaan sebagai pilihan karir yang berharga. Robles & Zárraga, (2015) menambahkan pendidikan kewirausahaan dapat mempengaruhi sikap dan aspirasi kaum muda terhadap kewiraswastaan.

Kyrp (2003) mengusulkan pendidikan kewirausahaan harus diarahkan pada aktivitas belajar yang dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan tentang bisnis dan kewirausahaan bagi orang-orang yang ingin mencoba atau menjadi pengusaha. Seorang calon pengusaha membutuhkan suatu kemampuan dalam konteks usaha pemula disebut kompetensi kewirausahaan. Kompetensi menurut Ardiana dan Subaedi (2010:54) terdiri dari pengetahuan, keterampilan dan kemampuan, dan memiliki pengaruh signifikan terhadap kinerja usaha. Kompetensi merupakan karakteristik dasar seseorang yang mengindikasikan cara berpikir, bersikap, dan bertindak serta menarik kesimpulan yang dapat dilakukan dan dipertahankan oleh seseorang pada waktu periode tertentu (Moehariono, 2009:4). Tingkat kompetensi kewirausahaan yang dimiliki

mahasiswa menjadi bekal berharga untuk menentukan kesuksesan ketika memulai usaha kelak. Beberapa temuan empiris menyatakan bahwa kompetensi kewirausahaan akan meningkatkan kinerja usaha (Gerli *et al.*, 2011; Ahmad *et al.*, 2010a:185; Ahmad *et al.*, 2010b:71; Brinckmann, 2006). Semakin tinggi kompetensi yang dimiliki pengusaha akan semakin tinggi kinerja yang dicapai. Walaupun pendidikan kewirausahaan terbukti memberikan kompetensi kewirausahaan, akan tetapi berapa lulusan program pendidikan kewirausahaan yang aktual memulai atau mengembangkan bisnis masih menjadi pertanyaan (Rae, D., Martin, L., Antcliff, V., & Hannon, P. 2012).

Pendidikan kewirausahaan juga membantu meningkatkan intensi kewirausahaan (Nowiński, Haddoud, Lančarič, Egerová, & Czeglédi, 2017). Karimi, S., Biemans, H. J., Lans, T., Chizari, M., & Mulder, M. (2016) juga menyatakan Pendidikan Kewirausahaan efektif meningkatkan intensi kewirausahaan, akan tetapi bentuk pendidikan masih perlu diperbaiki untuk dapat meningkatkan kompetensi terutama mengidentifikasi peluang bisnis baru. Akan tetapi efektivitas pendidikan kewirausahaan memang masih terdapat perbedaan antar institusi. Perbedaan metode pengajaran, lingkungan belajar, perbedaan pendidik dalam keterampilan atau latar belakang akademis akan memiliki efek berbeda pada hasil belajar. Sebagai contoh di India, Lalit Sharma (2015) menyatakan institusi pendidikan tinggi Uttarakhand belum terlalu efektif dalam membangun kesadaran kewirausahaan dan tingkat pengetahuan mahasiswa, bahkan mahasiswa yang belajar kewirausahaan hanya sedikit lebih baik tingkat kesadaran dan pengetahuan kewirausahaannya dibandingkan dengan rekan-rekan mereka yang tidak belajar.

Program pendidikan kewirausahaan saat ini harus melakukan penyesuaian mengenai metode mengajar yang sesuai keperluan mahasiswa. Nakao, K., & Nishide, Y. (2020) mendukung metode pengajaran studi kasus, kerja kelompok, diskusi, presentasi, pembicara tamu, kerja lapangan, metode analitis, dan membuat rencana bisnis. Selanjutnya juga pendidikan kewirausahaan harus bertujuan untuk memberi keterampilan akademik dasar, nilai kewirausahaan, pengetahuan tentang perusahaan, dan manajemen perusahaan. Mata kuliah kewirausahaan lazimnya harus memuat bagaimana menciptakan ide bisnis, pengembangan rencana bisnis, dan mengelola bisnis. Tetapi, yang sering terjadi adalah mahasiswa mengalami kesulitan untuk

menemukan ide bisnis yang layak dan melakukan pengembangan rencana bisnis secara penuh berdasarkan yang sudah dilakukan. Kesulitan ini biasanya dialami oleh mahasiswa S1 yang dikarenakan usia dan faktor pengalaman, tidak mampu untuk menghasilkan ide yang secara teknik layak, berkelanjutan secara ekonomi, dan menarik minat pasar (Berbegal-Mirabent, J., Gil-Doménech, D., & Alegre, I. 2016).

Ada beberapa pendapat bahwa metode pengajaran kewirausahaan harus mencakup metode pembelajaran aktif di mana mahasiswa merupakan pemeran utama (Ayaz & Söylemez, 2015). Salah satu pembelajaran aktif adalah Project Based Learning. Model belajar Project Based melibatkan mahasiswa dalam penyelidikan masalah otentik (Blumenfeld et al., 1991; Kubiak & Vaculová, 2011). Pembelajaran project-based learning merupakan pembelajaran yang menuntut mahasiswa harus melakukan suatu proyek. Mahasiswa dihadapkan pada banyak tantangan terkait penemuan ide bisnis, dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk membuat rencana bisnis di kemudian hari.

Mahasiswa saat ini sebagai generasi milenial harus diajar dengan cara berbeda, harus memanfaatkan kemajuan sosial media sebagai sumber informasi seiring revolusi industri 4.0.. Menurut catatan *Global Web Index* penggunaan sosial media di Indonesia setiap hari 180 menit pada tahun 2018. Fernando Duarte (2019) menyatakan semakin muda usia penduduk semakin tinggi waktu penggunaan media sosial terutama di negara-negara berkembang. Hasil riset Abdelwahed, N. A. A., Faisal, I. A. B., & Atteya, N. (2018) menunjukkan bahwa niat kewirausahaan mahasiswa dipengaruhi oleh penggunaan Social Networking Sites (SNSs). Lebih lanjut Chaniago, H., & Sayuti, A. M. (2019) memberikan gambaran faktual tentang adanya pengaruh adopsi teknologi social media dalam mendorong tumbuhnya niat berwirausaha mahasiswa. Berdasarkan hasil riset tersebut Youtube sebagai bagian dari situs jejaring sosial layak digunakan sebagai sumber informasi dan materi kuliah yang tersedia secara online dan gratis.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Mata kuliah Kewirausahaan pada Fakultas Ekonomi Unimed merupakan mata kuliah wajib. Mata kuliah ini dirancang untuk memberi pengetahuan dan keterampilan

tentang berwirausaha atau sering disebut kompetensi kewirausahaan. Pembelajaran yang dirancang menggunakan model Project Based Learning karena inti pembelajaran kewirausahaan adalah kemampuan mahasiswa membuat rencana bisnis. Inovasi pembelajaran yang diajukan adalah mengintegrasikan penggunaan media youtube sebagai sumber informasi tentang konten-konten wirausaha yang tersedia secara online dan disajikan para ahli dan praktisi. Penggunaannya YouTube di kelas memiliki efek positif pada keterlibatan peserta didik di kelas secara perilaku, emosional dan kognitif (Roodt, S., & Peier, D. 2013). Adapun rumusan masalah penelitian adalah;

- a. Apakah Model Project Based Learning dan Media Youtube dalam pembelajaran kewirausahaan valid digunakan untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan
- b. Apakah Model Project Based Learning dan Media Youtube dalam pembelajaran kewirausahaan valid digunakan untuk meningkatkan intensi kewirausahaan
- c. Apakah Model Project Based Learning dan Media Youtube dalam pembelajaran kewirausahaan efektif untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan
- d. Apakah Model Project Based Learning dan Media Youtube dalam pembelajaran kewirausahaan efektif untuk meningkatkan intensi kewirausahaan
- e. Apakah ada interaksi penggunaan media youtube dengan Model Project Based Learning terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan

### **1.3. Tujuan, Luaran, dan Kontribusi Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan menghasilkan model pembelajaran kewirausahaan yang layak dan efektif untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan, intensi kewirausahaan dan menguji dampak penggunaan Youtube sebagai sumber informasi terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan. Luaran penelitian ini jurnal internasional MJLI, prosiding seminar internasional terindek, atau

jurnal nasional terakreditasi Cakrawala Pendidikan, dan bahan ajar mata kuliah kewirausahaan. Adapun kontribusi penelitian sebagai rekomendasi dalam mengembangkan kurikulum pendidikan kewirausahaan dan pembelajaran kewirausahaan yang mampu menghasilkan lulusan yang siap berwirausaha.

## **BAB II**

### **TINJAUAN KEPUSTAKAAN**

#### **2.1 Pendidikan Kewirausahaan**

Menurut Raposo & Paco (2011) kewirausahaan sejak tiga dekade terakhir telah muncul sebagai kekuatan ekonomi di dunia. Bahkan Fokus pembangunan ekonomi, program bisnis perguruan tinggi, telah bergeser ke arah kewiraswastaan. Hal ini mendorong pentingnya penelitian tentang pendidikan kewirausahawan. Pendidikan kewirausahaan menurut Raposo & Paco (2011) memberikan pengetahuan berupa ; (a) kemampuan untuk mengenali peluang, (b) kemampuan memanfaatkan peluang, menghasilkan ide-ide baru dan menemukan sumber daya yang dibutuhkan, (c) kemampuan untuk membuat dan mengoperasikan perangkat baru, dan (d) kemampuan berpikir kreatif dan kritis. Pendidikan kewirausahaan dengan model Business Model Canvas efektif meningkatkan pengetahuan kewirausahaan mahasiswa (Hutasuhut, S., Irwansyah, I., Rahmadsyah, A., & Aditia, R, 2020).

Pendidikan kewirausahaan penting untuk membantu meningkatkan intensi kewirausahaan (Nowiński et al., 2017). Hasil temuan mereka ini menjelaskan pentingnya pendidikan kewirausahaan diberikan pada peserta didik, karena memberikan pengetahuan dan dapat merubah pola pikir seseorang. Menurut (Robledo et al., 2015) pendidikan kewirausahaan bisa mempengaruhi sikap dan aspirasi kaum muda terhadap kewiraswastaan. Riset (Dogan, 2015) menyatakan adanya korelasi positif signifikan antara prestasi siswa di kelas dengan intensi kewirausahaan.

Selanjutnya (Ismail et al., 2009) menyatakan kursus kewirausahaan; (Tessema Gerba, 2012); (Premand, Brodmann, Almeida, Grun, & Barouni, 2016) pendidikan kewirausahaan mempengaruhi intensi kewirausahaan. Dehghanpour Farashah, A. (2013) menambahkan bahwa dengan penyelesaian satu kursus kewirausahaan dapat meningkatkan niat kewirausahaan sebesar 1,3 kali. Kemudian (Martin et al., 2013) menemukan hubungan yang signifikan antara Pendidikan Kewirausahaan dan Pelatihan (EET) dengan pembentukan aset modal manusia terkait kewirausahaan. Lebih lanjut (Nursito et al., 2013) menyatakan pendidikan kewirausahaan membentuk pengetahuan kewirausahaan mahasiswa dan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap intensi kewirausahaan. Sehingga (Barba-Sánchez & Atienza-Sahuquillo, 2017) menyarankan mengintegrasikan pendidikan kewirausahaan pada pendidikan teknik untuk meningkatkan

niat kewirausahaan. Prioritas pendidikan kewirausahaan untuk mengembangkan sikap kewirausahaan, keterampilan dan perilaku kewirausahaan (Dogan & Ebru, 2015).

## **2.2. Kompetensi Kewirausahaan**

Seorang calon pengusaha membutuhkan suatu kemampuan dalam konteks usaha pemula disebut kompetensi kewirausahaan. Kompetensi menurut Ardiana dan Subaedi (2010:54) terdiri dari pengetahuan, keterampilan dan kemampuan, dan memiliki pengaruh signifikan terhadap kinerja usaha. Kompetensi merupakan karakteristik dasar seseorang yang mengindikasikan cara berpikir, bersikap, dan bertindak serta menarik kesimpulan yang dapat dilakukan dan dipertahankan oleh seseorang pada waktu periode tertentu (Moehariono, 2009:4). Tingkat kompetensi kewirausahaan yang dimiliki mahasiswa menjadi bekal berharga untuk menentukan kesuksesan ketika memulai usaha kelak.

Baum *et al.* (2001) menambahkan kompetensi merupakan keterampilan, dan/atau kemampuan yang diperlukan untuk melakukan pekerjaan tertentu. Kiggundu (2002) juga berpendapat yang hampir sama bahwa kompetensi kewirausahaan sebagai total jumlah atribut pengusaha seperti sikap, keyakinan, pengetahuan, keterampilan, kemampuan, kepribadian, keahlian dan kecenderungan perilaku yang diperlukan untuk mempertahankan dan kesuksesan kewirausahaan.

Kemudian menurut Izquierdo dan Salazar (2005) indikator yang relevan untuk mengukur kompetensi kewirausahaan terdiri dari; (1) *indentifying business opportunity*, (2) *evaluating business opportunity*, (3) *decision making*, (4) *networking*, (5) *indentifying and problem solving*, (6) *oral communication abilities*, dan (7) *innovative thinking*.

## **2.3 Intensi Kewirausahaan**

Ajzen (2012) mengatakan intensi merupakan representasi kognitif dari kesiapan seseorang untuk melaksanakan perilaku tertentu dan dipandang sebagai anteseden terdekat perilaku. Lebih lanjut Ajzen, (2012) niat secara akurat dapat memprediksi kesesuaian perilaku. Semakin tinggi niat individu untuk melakukan suatu perilaku, maka semakin besar kemungkinan individu menampilkan perilaku tersebut. Oleh Krueger (1993), niat kewirausahaan mencerminkan komitmen seseorang untuk

memulai usaha baru dan merupakan isu sentral yang perlu diperhatikan dalam memahami proses kewirausahaan pendirian usaha baru. Sementara Lee & Wong (2004) niat kewirausahaan dapat diartikan sebagai langkah awal dari suatu proses pendirian sebuah usaha yang umumnya bersifat jangka panjang. Oleh Wijaya (2008), merupakan tendensi keinginan individu melakukan tindakan wirausaha dengan menciptakan produk baru baik barang dan jasa melalui peluang bisnis dan pengambilan risiko.

Hidayat (2007), menyatakan sebagian besar mahasiswa tidak mempunyai rencana untuk berwirausaha dan lebih cenderung untuk bekerja pada perusahaan yang besar. Intensi memainkan peranan yang khas dalam mengarahkan tindakan, yakni menghubungkan antara pertimbangan yang mendalam yang diyakini dan diinginkan oleh seseorang dengan tindakan tertentu. Krueger dan Carsrud (1993) menjelaskan bahwa intensi menjadi prediktor terbaik bagi pelaku kewirausahaan. Sehingga intensi mahasiswa untuk berwirausaha sangat perlu diketahui dan ditingkatkan karena intensi tersebut merupakan sumber lahirnya wirausaha-wirausaha baru.

Pendidikan kewirausahaan secara strategis diarahkan untuk membangun usaha kewirausahaan Meta-analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara pendidikan kewirausahaan dan niat wirausaha yang menegaskan keberhasilan program pendidikan kewirausahaan saat ini dan pentingnya meningkatkan dan mengembangkan program-program tersebut lebih lanjut

#### **2.4 Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Pemanfaatan Media Youtube**

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah model yang mengatur pembelajaran di sekitar proyek (Thomas, 2000). Proyek adalah tugas yang kompleks, berdasarkan pertanyaan atau masalah yang menantang, yang menuntun siswa dalam desain, penyelesaian masalah, pengambilan keputusan, atau kegiatan investigasi; memberi siswa kesempatan untuk bekerja secara relatif mandiri selama periode waktu yang panjang; dan berujung pada produk atau presentasi yang realistis (Thomas, J. W., Mergendoller, J. R., and Michaelson, A., 1999). Pembelajaran Berbasis Proyek menjadikan proyek sebagai langkah awal untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan baru berdasarkan pengalaman nyata. PjBL adalah pengajaran yang

menggabungkan kajian teoritis dan praktis, latihan simulasi dan studi kasus. Produk yang dihasilkan dapat berupa proyek dalam bentuk desain, skema, artikel ilmiah, karya seni, prakarya, karya teknologi, dan sebagainya. Pembelajaran PjBL berpusat pada mahasiswa, ini membuat pelajar lebih mandiri dan bertanggung jawab dalam mencari solusi, pendidik berperan sebagai pembimbing atau fasilitator (Doppelt, 2003). Keuntungan pembelajaran proyek sangat relevan dalam bidang kewirausahaan, di mana mahasiswa memiliki tujuan untuk menciptakan dan memimpin proyek mereka sendiri, dan menjadi praktik favorit untuk belajar kewirausahaan (Åsvoll & Jacobsen, 2012).

Thomas (2000) menguraikan lima kriteria untuk PjBL yaitu; sentralitas, pertanyaan pendorong, penyelidikan konstruktif, otonomi, dan realisme. Pembelajaran Project Based Learning memiliki langkah secara umum yaitu: planning (perencanaan), creating (Implementasi), Processing (pengolahan). Sintak pembelajaran berbasis proyek yang dikembangkan The George Lucas Educational Foundation 2005 (Nurohman, S. , 2008) terdiri dari; (1) *Starts With the Essential Question* (dimulai dengan pertanyaan esensial, (2) *Design a Plan for the Project* (perencanaan aturan pengerjaan proyek), (3) *Creates a Schedule*, ( membuat jadwal proyek) , (4) *Monitor the Students and the Progress of the Project* (memonitoring perkembangan proyek peserta didik), (5) *Assess the Outcome* (penilaian hasil kerja peserta didik), dan (6) *Evaluate the Experiences* (evaluasi pengalaman belajar peserta didik).

Kegiatan pembelajaran berbasis proyek membuat mahasiswa menemukan solusi untuk masalah nyata, memfasilitasi keterampilan yang dapat digunakan dalam situasi kehidupan nyata, seperti kerja tim, pemikiran kritis, dan keterampilan komunikasi (Macho-Stadler & Elejalde-García, 2013). Hal ini menghasilkan pengalaman yang meningkatkan tidak hanya keterampilan mereka tetapi juga otonomi dan tanggung jawab mereka (Kubiatko & Vaculová, 2011).

Mahasiswa yang mengambil mata kuliah kewirausahaan belum berpengalaman untuk mulai mengembangkan ide bisnis dan rencana bisnis secara langsung. Seringkali mereka tidak tahu apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya ketika mereka menghadapi tugas besar dan kompleks, seperti menghasilkan ide bisnis dan mengembangkan rencana bisnis yang lengkap, mendalam dan realistis. Sebelum membuat rencana bisnis, mahasiswa harus memiliki pengetahuan tentang mengukur

biaya, melakukan perkiraan penjualan yang realistis, mengevaluasi risiko dan mengembangkan pemikiran kritis. Semua keterampilan ini mutlak diperlukan dalam membuat rencana bisnis yang berkualitas tinggi. PjBL adalah pengajaran yang menggabungkan kajian teoritis dan praktis, latihan simulasi dan studi kasus.

## **2.5. Peran Media Youtube dalam Pembelajaran**

Berbagai riset menunjukkan bahwa generasi muda yang dikenal sebagai generasi internet memiliki orientasi dan semangat belajar yang tinggi, hanya cara mereka memperoleh informasi saja yang berbeda (Barnes, Marateo, & Ferris, 2007). Cara belajar generasi ini cenderung independen dan otonom. Akan tetapi mereka adalah para pencari informasi yang gigih dan secara sadar menentukan pilihan model belajar yang sesuai dengan diri mereka. Mereka juga aktif menginginkan model pembelajaran yang variatif dan cenderung cepat bosan dengan model pembelajaran konvensional yang sumber dan modelnya terbatas (Barnes, Marateo, Ferris, 2007).

YouTube digunakan dalam pendidikan untuk membantu menjelaskan konsep di kelas, contoh dunia nyata, konsep teoritis dan sebagai alat dalam penilaian (Agazio & Buckley, 2009; Duffy, 2008; Roodt & De Villiers, 2011).

Keterlibatan siswa didefinisikan sebagai seberapa terlibat dan minat siswa dalam pekerjaan mereka (Axelson & Flick, 2011). Tiga dimensi keterlibatan siswa yang berbeda dibahas. Ini adalah; perilaku, emosional dan kognitif (Fredricks, Blumenfeld, & Paris, 2004). Selanjutnya literatur yang diulas menemukan Youtube dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui penggunaan diskusi pada video dan dengan menunjukkan contoh nyata konsep-konsep teoretis (Duffy, 2008; Sherer & Shea, 2011; Smith, 2011).

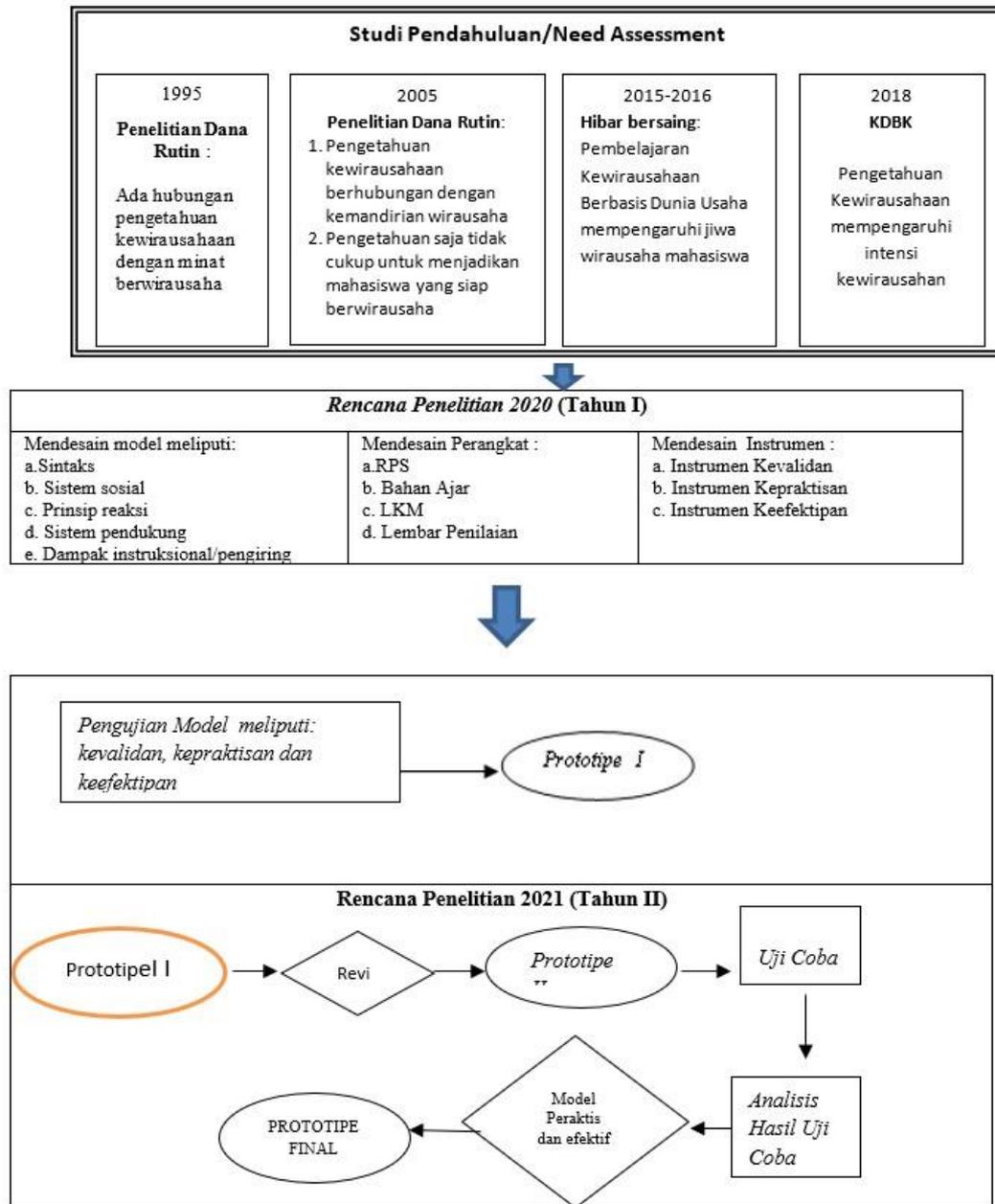
## **2.6. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, kajian teori dan bukti empiris yang ada, maka dibangun hipotesis penelitian seperti berikut ini:

1. Model Project Based Learning dan Media Youtube dalam pembelajaran kewirausahaan valid digunakan untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan.

2. Model Project Based Learning dan Media Youtube dalam pembelajaran kewirausahaan efektif untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan..
3. Tingkat penggunaan media youtube efektif meningkatkan kompetensi kewirausahaan.
4. Model Project Based Learning dan Media Youtube dalam pembelajaran kewirausahaan efektif untuk meningkatkan intensi kewirausahaan
5. Tingkat penggunaan media youtube efektif meningkatkan intensi kewirausahaan
6. Ada interaksi penggunaan media Youtube dengan Model Project Based Learning terhadap peningkatan kompetensi dan intensi kewirausahaan

## 2.7. Roadmap Penelitian



Gambar 2.1. Roadmap Penelitian

## **BAB III**

### **TUJUAN DAN MANFAAT**

#### **3.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah;

1. Untuk menemukan model pembelajaran kewirausahaan yang valid untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan.
2. Untuk menemukan model pembelajaran kewirausahaan yang efektif untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan
3. Untuk menguji apakah tingkat penggunaan media youtube sebagai sumber belajar berpengaruh pada peningkatan kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan.
4. Untuk menguji apakah ada interaksi tingkat penggunaan media youtube dengan model pembelajaran terhadap peningkatan kompetensi dan intensi kewirausahaan

#### **3.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah ;

1. Bahan pertimbangan bagi pendidik untuk memilih model pembelajaran kewirausahaan yang dapat meningkatkan kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan.
2. Menambah referensi Model yang efektif untuk mengajarkan mata kuliah kewirausahaan.
3. Meningkatkan kinerja akademik penulis berupa modul, jurnal dan prosiding seminar internasional.

## BAB IV

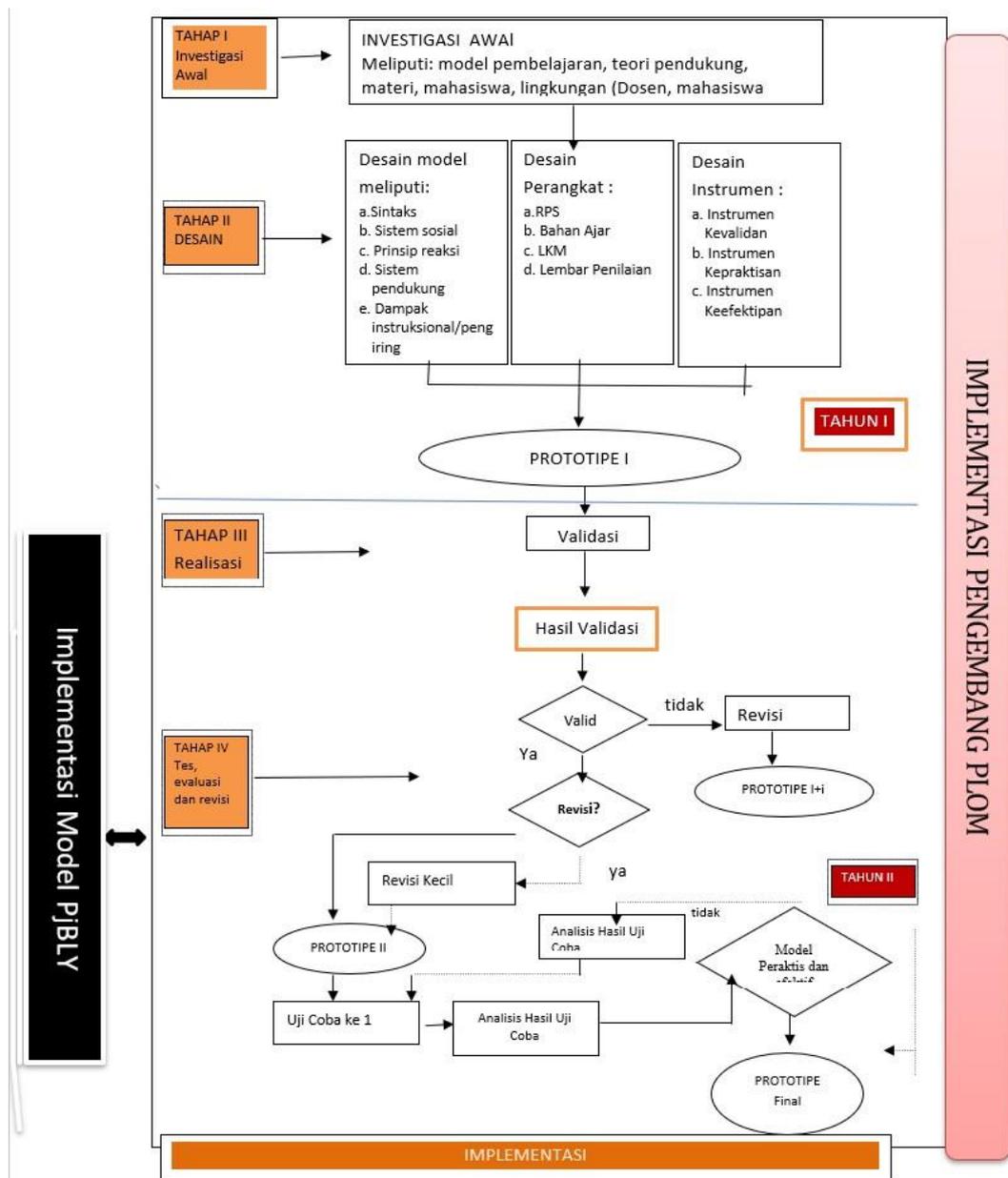
### METODE PENELITIAN

#### 4.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan (*Developmental .research*) biasanya ditujukan pada pengembangan produk yang dianalisis seteliti mungkin untuk menghasilkan produk akhir yang telah dievaluasi. Borg & Gall (1983: 772) menyatakan tujuan penelitian pengembangan adalah untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Lebih lanjut Borg & Gall, produk-produk pendidikan tidak hanya berupa materi, seperti buku pelajaran, video pembelajaran, dan lain-lain, tetapi juga termasuk untuk merujuk cara-cara dan proses-proses pembelajaran yang telah ada misalnya, metode pembelajaran atau metode pengorganisasian pembelajaran.

Merujuk pada kedua pendapat di atas maka penelitian ini menggunakan model pengembangan diadopsi dari Plomp (1997). Tahapan pelaksanaan pengembangan terdiri dari: 1) investigasi awal, 2) desain/perancangan, 3) realisasi (konstruksi), dan 4) pengujian, evaluasi, revisi. Sedangkan komponen-komponen yang tercakup dalam model tersebut mengacu kepada komponen-komponen model pembelajaran yang dikemukakan *Joice, Weil, & Calhoun* (2009), yaitu: (a) sintaks, (b) sistem sosial, (c) prinsip reaksi, (d) sistem pendukung, dan (e) dampak instruksional dan pengiring.

Adapun tahapan atau prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan model Project Based Learning dan Pemanfaatan Media Youtube (PjBLY) dapat ditunjukkan pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Skema Tahapan Pengembangan Plomp (1997)

#### 4.2 Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilaksanakan selama dua tahun yaitu 2020 dan 2021 di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan pada mata kuliah kewirausahaan. .

### 4.3 Populasi dan Sampel

Penelitian ini melibatkan mahasiswa peserta mata kuliah Kewirausahaan. Populasi penelitian adalah seluruh kelas mata kuliah Kewirausahaan di Fakultas Ekonomi. Sampel penelitian pada tahun ditetapkan sebanyak 2 kelas dengan teknik *purposive random sampling*. Satu kelas sebagai tempat penerapan Model PjBLY dan 1 kelas lainnya sebagai kelas kontrol. Sedangkan sampel pada tahun ke dua untuk menguji model secara lebih luas ditetapkan sebanyak 4 kelas (dua kelas eksperimen dan dua kelas kontrol).

### 4.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian yang dibahas dalam penelitian disajikan pada Tabel 4.1 berikut:

**Tabel 4.1 Variabel dan Indikator/Angket Penelitian**

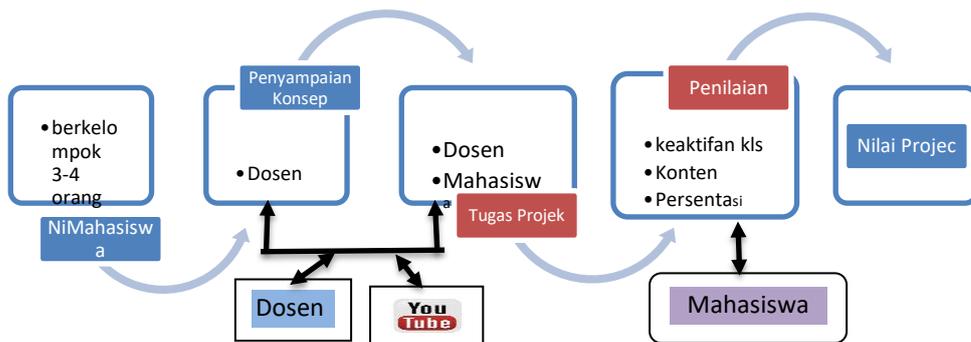
Variabel	Indikator	Instrumen
<b>Kompetenei Kewirausahaan</b> Izquierdo dan Salazar (2005)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>indentifying business opportunity,</i></li> <li>• <i>evaluating business opportunity,</i></li> <li>• <i>decision making,</i></li> <li>• <i>networking,</i></li> <li>• <i>indentifying and problem solving,</i></li> <li>• <i>oral communication abilities, dan</i></li> <li>• <i>innovative thingking.</i></li> </ul>	•
Intensi wirausaha (Liñán & Chen, 2009); (Liñán et al., 2011)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orientasi kerja</li> <li>• Kesiapan memulai usaha</li> <li>• Tekat berwirausaha</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saya siap untuk membuat sesuatu untuk menjadi pengusaha</li> <li>• Tujuan profesional saya menjadi seorang pengusaha</li> <li>• Saya akan melakukan segala upaya untuk memulai dan menjalankan perusahaan saya sendiri</li> <li>• Saya sangat serius berpikir dalam memulai suatu perusahaan</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saya bertekad untuk menciptakan sebuah perusahaan di masa depan</li> <li>• Saya punya niat untuk memulai sebuah perusahaan di hari depan</li> </ul>
Pemanfaatan Media Youtube di kembangkan dari Roodt, S., & Peier, D. (2013)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan Youtube</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah Anda meleak makna secara digital,</li> <li>• Apakah Anda berinteraksi dengan perangkat teknologi seperti ponsel, komputer, laptop atau PC tablet secara teratur?</li> <li>• Berapa jam per minggu yang Anda habiskan berinteraksi dengan perangkat teknologi seperti ponsel, komputer, laptop atau PC tablet?</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video Youtube sumber belajar di kelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan video YouTube menarik Anda masuk ke ruang kelas/belajar?</li> <li>• Penggunaan video YouTube meningkatkan kehadiran saya untuk kuliah?</li> <li>• Penggunaan video YouTube meningkatkan perhatian saya di kelas</li> <li>• Apakah Anda merasakannya penggunaan YouTube bermafaat di kelas?</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video Youtube sumber belajar di luar kelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah video YouTube Anda gunakan untuk mencari melengkapi materi kuliah?</li> <li>• Apakah video YouTube Anda gunakan untuk mengerjakan tugas kuliah?</li> <li>• Apakah video YouTube Anda gunakan untuk mencari informasi terbaru tentang dunia bisnis?</li> <li>• Apakah video YouTube menarik bagi Anda sebagai sumber belajar kewirausahaan?</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keterlibatan YouTube digunakan lebih luas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anda akan lebih terlibat jika video YouTube lebih intensif digunakan di kelas?</li> </ul>

#### 4.5 Penerapan Pembelajaran Berbasis Projek

Mahasiswa, secara berkelompok (3-4) orang diminta untuk merencanakan sebuah proyek dan menilai kelayakannya dalam hal sumber daya, biaya, risiko, dan penilaian dampak (dimensi lingkungan dan sosial). Mereka harus membayangkan bahwa mereka bekerja dalam sebuah perusahaan konsultan untuk membuat rencana bisnis yang diminta klien. Berbegal-Mirabent, J., Gil-Doménech, D., & Alegre, I. (2016) menyatakan Projek yang akan dilakukan mencakup poin-poin; Kesempatan pasar: sesuai dengan penempatan nilai, segmen konsumen, dan ekspektasi konsumen, Analisis stakeholder, Struktur rincian kerja, Rencana project, Penjadwalan project dan biaya, Analisis resiko, Analisis dampak lingkungan dan social, dan Gambaran umum. Di akhir project, masing-masing kelompok harus menyampaikan laporan akhir dan memberikan presentasi lisan selama 20 menit. Struktur presentasi ini mirip dengan situasi dunia usaha dan mahasiswa diberi instruksi untuk bertindak mereka menghadapi presentasi di depan investor potensial.

Adapun tahap pembelajaran kewirausahaan berbasis projek seperti dalam Gambar 4.2



Gambar 4.2 Prosedur Penerapan Model Project Based Learning dan Media Youtube

Langkah-langkah penggunaan media youtube sebagai media belajar sebagai berikut.

1. mengumpulkan materi yang relevan dengan mata kuliah dari youtube dengan konten antara lain menemukan peluang usaha, memasarkan produk, mengelola keuangan, pengemban usaha dan lain sebagainya.
2. Membuat rangkuman materi berdasarkan youtube
3. Membuat akunYouTube.
4. Mahasiswa diminta membuat video materi atau tugas dan diunggah ke youtube

5. Peserta didik diberikan tugas untuk analisis hasil video kelompok lain dan membaca komentar pihak lain di luar peserta didik.
6. Pada pertemuan ke 5 diberi tugas membuat proyek (perencanaan bisnis) secara kelompok yang diawali mencari ide bisnis dari youtube dan pertemuan 10 dan 11 masing-masing mempersentasikan tugas proyeknya.

#### **4.6 Indikator Kualitas Model Pembelajaran**

Untuk menilai kualitas model pembelajaran dapat merujuk pada kriteria kualitas kurikulum yang dikemukakan oleh *Nieveen (2007)*, yaitu (a) validitas, (b) kepraktisan, dan (c) keefektifan. Untuk menilai validitas model dapat digunakan dua kriteria, yaitu: (a) model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoretik yang kuat dan (b) model memiliki konsistensi secara internal. Untuk menilai kepraktisan model digunakan dua kriteria, yaitu: (a) model yang dikembangkan dapat diterapkan menurut penilaian para ahli atau praktisi dan (b) model yang dikembangkan dapat diterapkan secara riil di lapangan. Sedangkan kriteria keefektifan model ada dua, yaitu: (a) model yang dikembangkan efektif menurut penilaian dan pengalaman ahli atau praktisi dan (b) model yang dikembangkan dapat memberikan hasil sesuai dengan harapan.

Mengacu pada kriteria-kriteria kualitas model atau pembelajaran yang dikemukakan di atas, maka model PjBLY yang mengembangkan kompetensi kewirausahaan dan intensi entrepreneur. Model pembelajaran yang dikembangkan dikatakan berkualitas atau **valid** jika memenuhi kriteria-kriteria sebagai berikut: (1) menurut penilaian ahli, secara teoretis model tersebut dapat terlaksana dengan baik (valid), (2) ternyata model tersebut dapat terlaksana secara baik di lapangan (praktis) dengan menggunakan indikator keterlaksanaan model, dan (3) penerapan model memberikan hasil/dampak yang optimal (efektif), dengan menggunakan indikator kompetensi kewirausahaan dan peningkatan intensi kewirausahaan. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran berbasis proyek efektif digunakan untuk meningkatkan kompetensi dan intensi kewirauahaan dilakukan dengan dengan Uji Anova. Untuk mempermudah perhitungan data digunakan bantuan SmartPLS 3.0 dan SPSS 24.

#### 4.7 Pengukuran Kualitas Pembelajaran Berbasis Proyek

Untuk menilai kualitas pembelajaran berbasis proyek digunakan kriteria kualitas kurikulum yang dikemukakan oleh Akker, (1999); Nieveen (2007), yaitu (a) validitas, (b) kepraktisan, dan (c) keefektifan (memiliki efek potensial). Cara pengujian model pembelajaran disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 4.2 Pengujian Kualitas Pembelajaran Berbasis Proyek

Aspek yang dinilai	Instrumen	Penilai	Hal yang dinilai	Kriteria
Kevalidan Model, Perangkat, Instrumen, dan Media Youtube	Lembar validasi	Ahli/praktisi Model	RPP, Bahan Ajar, LKM, dan Instrumen pengukuran kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan	Secara teoretik model valid dan dapat terlaksana dengan baik
Kepraktisan Model	Lembar Observasi	Pengamat	Pelaksanaan di kelas	Praktis dan dapat terlaksana dengan baik di kelas
Keefektifan Model	Instrumen/angket	Subyek penelitian	Kompetensi Kewirausahaan dan Intensi Wirausaha	Efektif meningkatkan kompetensi dan intensi kewirausahaan

#### 4.8 Teknik Analisis Data

##### 4.8.1. Validitas Instrumen

Sebelum dilakukan pengumpulan data kompetensi, intensi kewirausahaan, dan penggunaan media youtube terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas angket dilakukan dengan SmartPLS 3.0 . Sebelum dilakukan uji hipotesis data di uji apakah memenuhi syarat normalitas dan uji homogenitas.

##### 4.8.2. Uji Hipotesis

###### (1) Uji Validitas Model Pembelajaran

Untuk menentukan apakah model pembelajaran berbasis proyek dikatakan valid, jika memenuhi kriteria berikut ini.

- a. Lebih dari setengah (50%) validator menyatakan pembelajaran didasari oleh teoritik yang kuat.
- b. Lebih dari setengah (50%) validator menyatakan komponen model pembelajaran secara konsisten saling berkaitan
- c. Hasil uji coba menunjukkan komponen model pembelajaran saling berkaitan.( Diadaptasi dari Ratumanan, 2003).

## **(2) Keperaktisan Model**

Pembelajaran berbasis projek dikatakan praktis, jika memenuhi kriteria berikut ini.

- a. Lebih dari setengah (50%) validator memberikan pertimbangan bahwa pembelajaran berbasis projek dapat diterapkan di kelas.
- b. Dosen model menyatakan dapat menerapkan model pembelajaran di kelas.
- c. Tingkat keterlaksanaan model pembelajaran harus tinggi.

Kriteria untuk keterlaksanaan model adalah sebagai berikut.

$K.M. \geq 90\%$ = sangat valid

$80\% \leq KM < 90\%$ = valid

$70\% \leq KM < 80\%$ = sedang

$60\% \leq KM < 70\%$ = kurang valid

$KM < 60\%$ = sangat tidak valid

Keterangan:

KM= keterlaksanaan model (Diadaptasi dari Ratumanan, 2003)

## **(3) Uji Keefektivan Model**

Untuk mengetahui apakah model pembelajaran berbasis projek efektif digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan intensi kewirausahaan dilakukan dua tahap. Pertama menguji dampak pembelajaran kewirausahaan dengan model Project Based learning dan Pemanfaatan Media Youtube terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan masing-masing dilakukan dengan uji “Anova” yaitu menguji varians skor kelas eksperimen dengan kelas konvensional.

Kedua, menguji intensitas pemanfaatan media Youtube (variabel moderator) terhadap peningkatan kompetensi dan intensi kewirausahaan masing-masing dilakukan dengan Uji Anova. Pengujian validitas angket digunakan dengan SmartPls 3.0. Untuk mempermudah perhitungan data digunakan bantuan SPSS 24.

Tabel 4.3 Desain Penelitian (Uji Anova)

Pemanfaatan Youtube (B)	Model Pembelajaran Berbasis Projek (A1)	Model Konvensional (A2)
Tinggi (B1)	A1 B1	A2 B1
Sedang (B2)	A1 B2	A2 B2
Rendah (B3)	A1 B3	A2 B3

Kriteria pengujian hipotesis penelitian:

Hipotesis 1 : kategori sangat valid, valid, kurang valid dan tidak valid

Hipotesis 2, 3 :  $H_0 : \mu A_1 \leq \mu A_2$

$H_a : \mu A_1 > \mu A_2$

Hipotesis 4 dan 5 :  $H_0 : A \times B = 0$

$H_a : A \times B \neq 0$

## BAB V

### HASIL DAN LUARAN YANG DIPEROLEH

#### 5.1 Hasil Penelitian

##### 5.1.1 Uji Validitas Angket

Angket yang digunakan pengumpul data dalam penelitian ini terdiri dari 1) kompetensi kewirausahaan, 2) intensi kewirausahaan, 3) penggunaan media youtube sebagai sumber belajar. Angket kompetensi kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan sudah memiliki validitas yang baik karena sudah diadopsi dari dari sebelumnya. Sedangkan untuk angket penggunaan youtube dimodifikasi dari Roodt, S., & Peier, D. (2013). Hasil pengujian validitas untuk indikator reflektif dilihat dari convergent validity. Koefisien korelasi antara skor item dengan skor konstruksinya pada Tabel 4.4 diketahui bahwa *loading factor* KK1 - hingga KK 6 memiliki nilai di atas nilai yang disarankan yaitu sebesar 0,7. Nilai paling kecil adalah sebesar 0,803 untuk indikator PK4. Setiap indikator memiliki korelasi yang kuat terhadap konstruk. Validitas indikator intensi kewirausahaan semuanya memenuhi syarat di atas 0,7. Demikian halnya validitas indikator penggunaan media youtube juga memenuhi syarat di atas 0,7 dan p value semuanya 0,00. Sehingga indikator yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah valid atau telah memenuhi *convergent validity*.

Tabel 4.4 Hasil Convirmatory Factor Analysis (CFA) Angket

Variabel	Indikator	Convergent Validity	P
		Loading factor	Values
Kompetensi Kewirausahaan	KK1 <- Kompetensi Kewirausahaan	0,826	0,00
	KK2 <- Kompetensi Kewirausahaan	0,809	0,00
	KK3 <- Kompetensi Kewirausahaan	0,890	0,00
	KK4 <- Kompetensi Kewirausahaan	0,803	0,00
	KK5 <- Kompetensi Kewirausahaan	0,815	0,00
	KK6 <- Kompetensi Kewirausahaan	0,900	0,00
Intensi kewirausahaan	IK1 <- Intensi Kewirausahaan	0,857	0,00
	IK2 <- Intensi Kewirausahaan	0,794	0,00

	IK3 <- Intensi Kewirausahaan	0,898	0,00
	IK4 <- Intensi Kewirausahaan	0,844	0,00
	IK5 <- Intensi Kewirausahaan	0,913	0,00
	IK6 <- Intensi Kewirausahaan	0,912	0,00
	YT1 <- Youtube	0,822	0,00
	YT2 <- Youtube	0,735	0,00
	YT3 <- Youtube	0,824	0,00
	YT4 <- Youtube	0,848	0,00
Media	YT5 <- Youtube	0,798	0,00
YouTube	YT6 <- Youtube	0,811	0,00
	YT7 <- Youtube	0,674	0,00
	YT8 <- Youtube	0,708	0,00
	YT9 <- Youtube	0,741	0,00

### 5.1.2 Desain Pembelajaran Model

Pada bagian ini disajikan hasil pengembangan model Project Based Learnig dan media YouTube (PjBLY) . Proses pengembangan model PjBLY pada tahun pertama (I) dilakukan melalui tiga tahap yaitu; a) tahap investigasi awal tentang model pembelajaran, teori pendukung, materi, mahasiswa, dan lingkungan. b) Tahap desain yaitu mendesain model, mendesain perangkat,dan mendesain instrument. c) tahap realisasi yaitu penerapan model pengembangan di kelas. Adapun output dari tahun pertama (I) adalah menghasilkan prototipe I pengembangan model PjBLY.

Untuk menemukan model PjBLY yang valid dilakukan validasi atas; desain model, desain perangkat, dan desain intrumen. Desain model meliputi sintaks, prinsip reaksi, dan dampak instruksional/pengiring. Desain perangkat terdiri dari; RPS, bahan ajar, LKM dan lembar penilaian. Sementara desain perangkat instrument adalah angket untuk mengukur kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan.

Penilaian pakar model tentang sintaks pembelajaran model pengembangan, ketiga pakar menyatakan sudah baik dan dapat digunakan untuk menguji kualitas model pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini karena sudah dirancang sesuai

tahapan yang logis, rasional dan dapat dilaksanakan dengan baik.

Prinsip reaksi dari model yang dikembangkan pertama melihat respon mahasiswa terhadap perangkat dan pelaksanaan pembelajaran pengembangan model. Adapun hasilnya diraikan pada Tabel 5.1 di bawah ini:

**Tabel 5.1 Respon Mahasiswa terhadap Perangkat dan Pelaksanaan Pembelajaran Pengembangan Model**

No	Aspek yang Direspon	Rata-rat Reaksi Mahasiswa (%)	
		Senang	Tidak Senang
1.	materi pelajaran	86	14
2.	buku mahasiswa	82	18
3.	lembar kerja mahasiswa (LKM)	82	18
4.	suasana belajar di kelas	91	9
5.	penampilan dosen	95	5
6.	cara pengusaha mengajar	95	5
	Rata-rata	88,5	11,5
2	Bagaimana pendapatmu terhadap komponen:	Baru	Tidak Baru
1.	Materi pelajaran	95	5
2.	Buku mahasiswa	95	5
3.	LKM	95	5
4.	Suasana belajar di kelas	86	14
5.	Penampilan dosen	91	9
	Rata-rata	92,60	7,40
3	Bagaimana pendapatmu jika pada proses belajar berikutnya menggunakan pembelajaran seperti ini?	Berminat	Tidak Berminat
		95	5
4	Bagaimana pendapatmu tentang bahasa yang digunakan dalam:	Jelas	Tidak Jelas
a.	buku Mahasiswa	82	18
b.	LKM	82	18
c.	tes hasil belajar (THB)	95	5
	Rata-rata	86	14
5	Bagaimana pendapatmu tentang maksud dari setiap soal/masalah yang disajikan dalam:	Mengerti	Tidak Mengerti
a.	Buku Mahasiswa	95	5
b.	LKM	95	5
c.	THB	82	8
	Rata-rata	91	9
6	Bagaimana pendapatmu tentang penampilan (tulisan, tabel/gambar dan letak tabel/gambar) yang terdapat dalam:	Menarik	Tidak Menarik
a.	buku mahasiswa	86	14
b.	LKM	86	14
c.	THB	68	32
	Rata-rata	80	20

Berdasarkan Tabel 5.1 di atas dapat diketahui bahwa respon mahasiswa terhadap Perangkat dan Pelaksanaan Pembelajaran Pengembangan Model PjBLY sangat baik dimana dari 22 orang mahasiswa sebesar 88,5% menyatakan senang dan hanya 11,5% yang menyatakan tidak senang. Sebesar 92,60% mahasiswa menyatakan model pembelajaran baru. Sebesar 95% mahasiswa mengharapkan atau berminat pembelajaran selanjutnya menggunakan perangkat dan pelaksanaan pembelajaran yang sama.

Respon mahasiswa terhadap penggunaan bahasa pada modul, lembar kerja mahasiswa (LKM) dan tes hasil belajar (THB) sebesar 86% menyatakan jelas. Kemudian respon mahasiswa tentang maksud dari setiap soal/masalah yang disajikan dalam modul, LKM dan THB sebesar 86% menyatakan jelas dan mengerti 91%. Artinya ketiga perangkat pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan penelitian pengembangan model PJBLY sangat baik karena bahasa yang digunakan dapat dipahami dengan baik. Selanjutnya penampilan tulisan, tabel/gambar dan letak tabel/gambar yang disajikan pada modul, LKM, dan THB sebesar 80% mahasiswa menyatakan menarik.

Dampak instruksional penerapan model pengembangan PjBLY dapat dilakukan dengan mengamati mahasiswa pada saat belajar di kelas. Aspek yang diamati adalah keterampilan mahasiswa dalam project based instruksional (PBI) dan keterampilan pembelajaran koperatif. Keterampilan dalam PBI dilakukan dengan mengamati 5 (lima) aspek yaitu; Memahami materi secara mandiri, b) membentuk kelompok, c) mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi, d) mendengarkan dengan aktif, dan e) bertanya. Adapun hasilnya disajikan pada Tabel 5.2. Dari 6 kali pertemuan yang diamati (membahas; penemuan ide, kompetensi pengusaha, bisnis plan, sampai persentasi proyek) yang diamati umumnya terjadi peningkatan aktifitas dari pertemuan pertama hingga pertemuan keenam. Pada aspek Dampak intruksional kelompok yang paling sering muncul adalah kelompok III sebanyak 25 kali dari 30 kali jika maksimal. Kelompok yang kurang aktif adalah kelompok IV dan V. Rata-rata keaktifan mahasiswa adalah 21,83 kali berada pada kategori "Tinggi"..

Hasil pengamatan terhadap keterampilan pembelajaran koperaitf, juga menggunakan lima (5) aspek yang diamati yaitu; berada dalam tugas, mengambil giliran dan berbagi tugas, mendorong partisipasi, mendengarkan dengan aktif dan bertanya, Hasil pengamatan tidak jauh berbeda dengan keterampilan PBI. Kelompok yang paling aktif adalah kelompok III yaitu 26 kali muncul. Kelompok yang paling rendah aktivitasnya adalah kelompok II 19 kali muncul. Sedangkan rata- rata seluruh kelompok adalah 22,67 kali berada pada ketegori “Tinggi”.

**Tabel 5.2 Hasil Observasi Dampak Instruksional Bagi Mahasiswa**

PBI YANG MUNCUL																															
Kelompok	Pert I					Pert II					Pert III					Pert IV					Pert V					Pert VI					Jumlah
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	
I	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	23	
II	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	24	
III	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	25	
IV	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19	
V	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	19	
VI	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	21	
Rata-rata																											21,83				
KETERAMPILAN KOOPERATIF YANG MUNCUL																															
Kelompok	Pert I					Pert II					Pert III					Pert IV					Pert V					Pert VI					Jumlah
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	
I	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24	
II	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	19
III	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
IV	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22
V	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
VI	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	22
Rata-rata																											22,67				

Keterangan Keterampilan Problem based instruksional:

- A. Memahami materi secara mandiri
- B. Membentukkelompok
- C. Mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi
- D. Mendengarkan dengan aktif.
- E. Bertanya

Keterangan Keterampilan Kooperatif

- A. = berada dalam tugas
- B = mengambil giliran dan berbagi tugas
- C = mendorong partisipasi
- D = mendengarkan dengan aktif E = bertanya

Rentang Prekuensi keterampilan	Kategori
1 - 6	Sangat Rendah
7 - 12	Rendah
13 - 18	Sedang
19 - 24	Tinggi
25 - 30	Sangat Tinggi

### 5.1.3 Kualitas Model Pembelajaran

Untuk menguji kualitas pengembangan model project based learning dilakukan dengan menilai aspek; a) kevalidan model, perangkat dan instrumen, b) kepraktisan model, dan c) keefektivan model.

#### 5.1.3.1 Uji Validitas Model

Berdasarkan penilaian dari 3 orang validator model dapat diketahui bahwa pengembangan model telah didasari teori yang kuat yakni kognitif Sosial Bandura. Dalam teori kognitif sosial Bandura dinyatakan bahwa: (1) pengalaman tentang keberhasilan pribadi (*enactives mastery experiences*), (2) pengalaman keberhasilan orang lain yang dijadikan model (*vicarious experiences*), (3) pujian dan penghargaan sosial (*verbal persuasion and other related social recognitions*),

dan (4) keadaan psikologis dan afektif individu (*physiological and affective states*) akan menentukan tingkat efikasi diri/keyakinan seseorang untuk mampu dan berhasil melakukan sesuatu. Efikasi diri ini akan mempengaruhi keyakinan mahasiswa untuk mampu berprestasi dalam belajar. Aspek yang diuji Kevalidannya terdiri dari; RPS, Bahan Ajar/modul, LKM, dan Instrumen pengukuran kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan Adapun hasilnya disajikan pada Tabel 5.3 berikut.

**Tabel 5.3 Hasil penilaian validator terhadap Model**

Aspek yang dinilai	Validator			keterangan
	1	2	3	
RPS	valid	valid	valid	Valid
LKM	valid	valid	valid	valid
Kompetensi Kewirausahaan	valid	valid	valid	valid
Intensi Kewirausahaan	valid	valid	valid	valid

Penilaian pakar model terhadap perangkat pembelajaran kewirausahaan yang diajukan secara umum sudah baik dan dapat digunakan. Kriteria yang digunakan untuk menyatakan valid atau tidaknya perangkat pembelajaran adalah apabila lebih dari setengah (50%) validator menyatakan perangkat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian perangkat RPS, LKM, dan pengukuran kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan, 100% validator menyatakan bahwa perangkat berada pada kategori baik. Selanjutnya penilaian pakar model terhadap sintaks, prinsip reaksi dan dampak instruksional sudah baik dan dapat digunakan sebagai instrument untuk menguji kualitas model pengembangan model PjBLY.

### 5.1.3.2 Uji Kepraktisan Model

Kepraktisan penggunaan model PjBLY di kelas dapat dilihat dari scenario pembelajaran apakah berjalan di kelas. Hasil pengamatan yang dilakukan umumnya sudah berjalan dengan baik, interkasi sudah terjadi antar mahasiswa, dengan dosen. Tingkat keterlaksanaan model PjBLY rata-rata 82,33% berada pada kategori tinggi. Untuk lebih jelas disajikan pada Tabel 5.4.

**Tabel 5.4 Hasil penilaian pengamat terhadap kepraktisan Model**

Aspek yang dinilai	Pengamat			Kesimpulan
	1	2	3	
Penerapan di kelas	Terlaksana dengan baik	Terlaksana dengan baik	Terlaksana dengan baik	Terlaksana dengan baik di kelas
Tingkat keterlaksanaan di kelas	80	82	85	tinggi

### 5.1.2.3 Uji Ke-efektifan Model

Keefektifan model PjBLY diukur dengan melihat dampak penerapan model pada peningkatan kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas data sebagai prasyarat penggunaan Anova. Selanjutnya untuk mengetahui gambaran tingkat kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan disajikan pada Tabel 5.5. Pada kelas eksperimen, kompetensi kewirausahaan berdasarkan tingkat penggunaan media youtube sebagai sumber belajar tidak terjadi konsistensi. Umpama pada kategori rendah penggunaan youtube rata-rata kompetensi kewirausahaan 21,667 lebih tinggi dari pada kompetensi kewirausahaan saat penggunaan youtube sedang. Hal yang sama juga terjadi pada tingkat kompetensi kewirausahaan, kompetensi kewirausahaan justru lebih tinggi pada kelompok mahasiswa yang penggunaan media youtube kategori rendah 17,00 berbanding terbalik dengan penggunaan youtube tinggi sebesar 16,714. Akan tetapi untuk data intensi kewirausahaan terjadi konsistensi antara kategori penggunaan media youtube tinggi dengan intensi kewirausahaan tinggi baik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 5.5 Deskripsi Tingkat Kompetensi Kewirausahaan Mahasiswa**

Kelas	N	Kompetensi Kewirausahaan		Intensi Kewirausahaan		
		Mean	Std. Deviation	Mean	Std. Deviation	
Kelas Eksperimen	Rendah	6	21,667	3,011	22,500	5,505
	Sedang	7	19,143	3,024	23,000	3,830
	Tinggi	9	23,222	4,295	26,111	4,197
	Total	22	21,500	3,864	24,136	4,580
Kelas Kontrol	Rendah	7	17,000	1,528	13,857	1,345
	Sedang	8	14,750	3,327	14,625	4,138

	Tinggi	7	16,714	1,604	17,429	2,992
	Total	22	16,091	2,486	15,273	3,341
	Rendah	13	19,154	3,288	17,846	5,800
	Sedang	15	16,800	3,821	18,533	5,792
Total	Tinggi	16	20,375	4,689	22,313	5,724
	Total	44	18,795	4,218	19,705	5,983

Pada Tabel 5.6 hasil uji normalitas berdasarkan kolmogorov-Siminrnov data penelitian kompetensi kewirausahaan kelas kontrol tidak memenuhi syarat normalitas karena koefisien sig 0,003 lebih kecil dari  $\alpha$  0,05. Namun demikian jika data dianalisis dengan Anova tidak jadi masalah karena ANOVA adalah alat uji statistik yang tergolong *robust*. Walaupun normalitasnya tidak terpenuhi, ANOVA masih dapat digunakan (Field, 2009). Sementara data intensi kewirausahaan baik kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing memenuhi syarat normalitas karena koefisien sig keduanya di atas  $\alpha$  0,05.

**Tabel 5.6 Hasil Uji Normalitas Data Kompetensi Kewirausahaan dan Intensi Kewirausahaan**

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kompetensi Kewirausahaan	Kelas	0,150	22	.200*	0,956	22	0,410
	Eksperimen						
	Kelas	0,233	22	0,003	0,760	22	0,000
	Kontrol						
Intensi Kewirausahaan	Kelas	0,174	22	0,082	0,901	22	0,031
	Eksperimen						
	Kelas	0,170	22	0,099	0,944	22	0,243
	Kontrol						

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Selanjutnya uji homogenitas data kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan memenuhi syarat homogenitas data karena nilai sig kategori mean, median, Median and with adjusted , dan Based on trimmed mean semuanya berada di atas  $\alpha$  0,05. Untuk lebih jelasnya disajikan pada Tabel 5.7 dan 5.8.

**Tabel 5.7 Hasil Uji Homogenitas Levene's Test of Equality of Error Variances<sup>a,b</sup>**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kompetensi Kewirausahaan	Based on Mean	2,092	5	38	0,088
	Based on Median	1,211	5	38	0,323
	Based on Median and with adjusted df	1,211	5	30,516	0,328
	Based on trimmed mean	1,993	5	38	0,102

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Dependent variable: Kompetensi Kewirausahaan

b. Design: Intercept + Kelas + Youtube\_categorical + Kelas \* Youtube\_categorical

**Tabel 5.8 Hasil Homogenitas Levene's Test of Equality of Error Variances<sup>a,b</sup>**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Intensi Kewirausahaan	Based on Mean	2,056	5	38	0,093
	Based on Median	0,854	5	38	0,521
	Based on Median and with adjusted df	0,854	5	23,540	0,526
	Based on trimmed mean	1,903	5	38	0,117

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Dependent variable: Intensi Kewirausahaan

b. Design: Intercept + Kelas + Youtube\_categorical + Kelas \* Youtube\_categorical

Setelah memenuhi syarat normalitas dan homogenitas data, tahap selanjutnya diuji pengaruh penerapan model PjBLY terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil uji penerapan model pada peningkatan kompetensi kewirausahaan disajikan pada Tabel 5.9. Hasil yang diperoleh terdapat peningkatan kompetensi kewirausahaan yang positif dan signifikan karena nilai sig  $0,000 < \alpha 0,05$ . Kategori tinggi rendah penggunaan media youtube juga berdampak positif dan signifikan karena nilai sig  $0,025 < \alpha 0,000$  dan besarnya kontribusinya model PjBLY terhadap peningkatan dilihat dari nilai R Squared 47,5. Namun tidak terdapat interaksi model pembelajaran (kelas eksperimen –kelas kontrol) dan tingkat penggunaan youtube terhadap intensi kewirausahaan karena nilai sig  $0,587 > \alpha 0,05$ .

Tabel 5.9 Hasil Uji Antara Subjek dan Efek

Dependent Variable: Kompetensi Kewirausahaan

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	410.484 <sup>a</sup>	5	82,097	8,796	0,000
Intercept	15222,673	1	15222,673	1630,964	0,000
Kelas/Model	291,509	1	291,509	31,232	0,000
Youtube_categorical	76,348	2	38,174	4,090	0,025
Kelas * Youtube_categorical	10,071	2	5,036	0,540	0,587
Error	354,675	38	9,334		
Total	16309,000	44			
Corrected Total	765,159	43			

a. R Squared = .536 (Adjusted R Squared = .475)

Selanjutnya berdasarkan Tabel 5.10 diketahui penerapan model pada peningkatan intensi kewirausahaan berpengaruh positif dan signifikan karena nilai sig  $0,000 < \alpha 0,05$ . Tingkat penggunaan youtube juga berpengaruh positif dan signifikan karena nilai sig  $0,035 < \alpha 0,000$  dan besarnya kontribusinya model PjBLY terhadap peningkatan dilihat dari nilai R Squared 58,5. Akan tetapi tidak terdapat interaksi model pembelajaran (kelas eksperimen – kelas kontrol) dan tingkat penggunaan youtube terhadap intensi kewirausahaan karena nilai sig  $0,993 > \alpha 0,05$ .

Tabel 5.10 Hasil Uji Hasil Uji Antara Subek dan Efek

Dependent Variable: Intensi Kewirausahaan

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	974.324 <sup>a</sup>	5	194,865	13,110	0,000
Intercept	16613,211	1	16613,211	1117,674	0,000
Kelas/Model	794,504	1	794,504	53,451	0,000
Youtube_categorical	109,151	2	54,575	3,672	0,035
Kelas * Youtube_categorical	0,209	2	0,104	0,007	0,993
Error	564,835	38	14,864		
Total	18623,000	44			
Corrected Total	1539,159	43			

a. R Squared = .633 (Adjusted R Squared = .585)

### 5.1.4 Hipotesis Penelitian dan Pembahasan Penelitian

Pada bagian ini akan disajikan hasil pengujian hipotesis dan pembahasannya. Untuk menentukan valid tidaknya model yang dikembangkan dilakukan melalui validasi para ahli. Hasil uji valid, kepraktisan model dan ke-efektifan model yang diperoleh disajikan pada Tabel 5.11.

Tabel 5.11 Rekap Hasil Uji Hipotesis Pengembangan Model PjBLY

No	Aspek	Kriteria/skor	Keterangan
1	Sistem Sosial	26 kali	tinggi
2	Kevalidan Model, Perangkat, Instrumen, dan Media Youtube	3 pengamat menyatakan model valid	Valid
3	Kepraktisan Model	Rata-rata skor 82,33	Valid
4	Ke-efektifan Model :		
	Model PjBLY → Kompetensi Kewirausahaan	$0,000 < \alpha 0,05$	Terbukti
	Tingkat penggunaan media youtube → Kompetensi kewirausahaan	$0,025 < \alpha 0,05$	Terbukti
	Model PjBLY → Intensi Kewirausahaan	$0,000 < \alpha 0,05$	Terbukti
	Tingkat penggunaan media youtube → Intensi kewirausahaan	$0,035 < \alpha 0,05$	Terbukti
	Interaksi Tingkat penggunaan media Youtube – Model → kompetensi dan intensi kewirausahaan	$0,587 > \alpha 0,05$	Tidak Terbukti
		$0,993 > \alpha 0,05$	Tidak Terbukti

Hipotesis 1 yang menyatakan Model Project Based Learning dan Media Youtube dalam pembelajaran kewirausahaan valid digunakan untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan terpenuhi. Hipotesis 2 yang menyatakan Model Project Based Learning dan Media Youtube dalam pembelajaran kewirausahaan efektif untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan, hal ini terbukti karena nilai sig  $0,025 <$  dari  $\alpha 0,05$ . Artinya model yang dikembangkan dapat meningkatkan kompetensi kewirausahaan kelas eksperimen. Tingkat penggunaan media youtube terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan. Artinya kompetensi kewirausahaan lebih tinggi pada kelas eksperimen.

Selanjutnya hipotesis pengaruh model PjBLY terhadap intensi kewirausahaan juga terbukti karena nilai sig  $0,000 < \alpha 0,05$ . Artinya model PjBLY efektif meningkatkan intensi

kewirausahaan pada kelas eksperimen. Kemudian tingkat penggunaan media youtube juga terbukti positif dan signifikan meningkatkan intensi kewirausahaan. Akan tetapi tidak terbukti ada interaksi model PjBL dan tingkat penggunaan youtube dengan kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan mahasiswa.

Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa penerapan Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) efektif digunakan untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan. Tugas proyek yang diberikan adalah membuat perencanaan bisnis (business plan), untuk mengerjakan tugas ini mahasiswa harus mampu mendisain, menyelesaikan masalah, pengambilan keputusan, atau kegiatan investigasi; memberi mahasiswa kesempatan untuk bekerja secara mandiri selama periode waktu yang panjang; dan berujung pada produk atau presentasi yang realistis (Thomas, J. W., Mergendoller, J. R., and Michaelson, A., 1999). Selanjutnya pembelajaran Berbasis Proyek menjadikan proyek sebagai langkah awal untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan baru berdasarkan pengalaman nyata. Kelebihan pembelajaran PjBL berpusat pada mahasiswa, sehingga membuat mereka lebih mandiri dan bertanggung jawab dalam mencari solusi, pendidik hanya berperan sebagai pembimbing atau fasilitator (Doppelt, 2003). Keuntungan lain pembelajaran proyek sangat relevan dalam bidang kewirausahaan, di mana mahasiswa memiliki tujuan untuk menciptakan dan memimpin proyek mereka sendiri, dan menjadi praktik favorit untuk belajar kewirausahaan (Åsvoll & Jacobsen, 2012).

Melalui pembelajaran berbasis proyek mahasiswa menemukan solusi untuk masalah nyata, memfasilitasi terbentuknya keterampilan berkerjasama, pemikiran kritis, dan keterampilan berkomunikasi (Macho-Stadler & Elejalde-García, 2013). Kesulitan mahasiswa menyusun perencanaan bisnis adalah menemukan dan mengembangkan ide bisnis. Seringkali mereka tidak tahu apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya untuk menghasilkan ide bisnis dan mengembangkan rencana bisnis yang lengkap, mendalam dan realistis. Penggunaan youtube dapat membantu mahasiswa menemukan ide bisnis karena telah banyak tersedia konten youtube tentang bagaimana menemukan ide. Mahasiswa sebagai generasi milenial sangat akrab dengan penggunaan mobilepon dan telah menjadikannya sebagai media hiburan. Pada pengembangan model berbasis proyek ini tinggal mengintegrasikan youtube sebagai sumber belajar mencari informasi tentang ide bisnis, bagaimana merencanakan produk, bagaimana menjualnya hingga bagaimana mengembangkan usaha dan meminimalkan resiko. Mahasiswa memperoleh pengetahuan praktis bagaimana merencanakan bisnis hingga pada pengembangannya. Youtube terkait bisnis biasa kontennya diisi oleh para pakar, praktisi ,

akademisi. Bahkan mahasiswa bisa menjadikan youtube untuk meminta masukan dari pihak-pihak lain untuk mengomentari konten youtube yang mereka buat. Banyak riset menunjukkan bahwa generasi muda yang dikenal sebagai generasi internet memiliki orientasi dan semangat belajar yang tinggi, hanya cara mereka memperoleh informasi saja yang berbeda (Barnes, Marateo, & Ferris, 2007). Mereka juga menginginkan model pembelajaran yang variatif dan mereka cenderung cepat bosan dengan model pembelajaran konvensional yang sumber dan modelnya terbatas (Barnes, Marateo, Ferris, 2007). Penggunaan YouTube dalam pendidikan untuk membantu menjelaskan konsep di kelas, contoh dunia nyata, konsep teoritis dan sebagai alat dalam penilaian (Agazio & Buckley, 2009; Duffy, 2008; Roodt & De Villiers, 2011). Selanjutnya literatur menjelaskan Youtube dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui penggunaan diskusi pada video dan dengan menunjukkan contoh nyata konsep-konsep teoretis (Duffy, 2008; Sherer & Shea, 2011; Smith, 2011).

Pendidikan kewirausahaan salah satu cara untuk meningkatkan intensi kewirausahaan. Menurut Raposo & Paco (2011) pendidikan kewirausahaan memberikan pengetahuan berupa ; (a) kemampuan untuk mengenali peluang, (b) kemampuan memanfaatkan peluang, menghasilkan ide-ide baru dan menemukan sumber daya yang dibutuhkan, (c) kemampuan untuk membuat dan mengoperasikan perangkat baru, dan (d) kemampuan berpikir kreatif dan kritis. Nowiński et al., (2017) menambahkan pendidikan kewirausahaan penting untuk membantu meningkatkan intensi kewirausahaan. Kemudian Robledo et al., (2015) mendukung karena pendidikan kewirausahaan bisa mempengaruhi sikap dan aspirasi generasi muda terhadap kewiraswastaan.

## **5.2 Luaran Yang Diperoleh**

Luaran yang dihasilkan penelitian ini terdiri dari luaran wajib dan tambahan. Luaran wajib adalah prosiding abstrak seminar Internasional Conference on Community Research and Service Engagements (IC2RSE) dan draf artikel yang sudah memenuhi Turnitin untuk FULLPAPER\_PLAGIARISM\_ACCEPTED jurnal F1000. Sedangkan luaran penelitian adalah Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah kewirausahaan dan draf bahan ajar Kewirausahaan ber-ISBN. Luaran tambahan selanjutnya diupayakan Haki sederhana dari bahan ajar.

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan data yang ditemukan dan pembahasan dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut;

1. Model Project Based Learning dan Media Youtube yang dikembangkan valid digunakan untuk pembelajaran kewirausahaan untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan.
2. Model Project Based Learning dan Media Youtube efektif digunakan untuk pembelajaran kewirausahaan untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan.
3. Tingkat penggunaan media Youtube sebagai sumber belajar tambahan kewirausahaan dapat meningkatkan kompetensi kewirausahaan dan intensi kewirausahaan.
4. Tidak terdapat interaksi tingkat penggunaan media youtube dengan model PjBLY.

#### **6.2. Saran**

Berdasarkan temuan penelitian ini dapat diajukan beberapa saran perbaikan pada pendidikan kewirausahaan dan peningkatan kompetensi dan intensi kewirausahaan mahasiswa.

1. Untuk meningkatkan intensi kewirausahaan dapat dilakukan melalui pendidikan kewirausahaan dengan menerapkan model pembelajaran project based learning dan menggunakan youtube sebagai sumber belajar karena memperoleh pengetahuan praktis bagaimana merencanakan bisnis memulai dan mengembangkan bisnis.
2. Untuk lebih mengefektifkan penggunaan youtube pada tahap awal perlu dirancang terlebih dahulu topik-topik yang dicari beserta link-nya agar mahasiswa fokus mencari informasi yang diperlukan. Selanjutnya mahasiswa diberi kebebasan untuk mengeksplor informasi tambahan yang diperlukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdelwahed, N. A. A., Faisal, I. A. B., & Atteya, N. (2018). IMPACT OF SOCIAL NETWORKING SITES'USE ON ENTREPRENEURIAL INTENTION AMONG UNDERGRADUATE BUSINESS STUDENTS: THE CASE OF SAUDI ARABIA. *International Journal of Entrepreneurship*, 22(4).
- Agazio, J., & Buckley, K. (2009). An untapped resource: Using YouTube in nursing education. *Nurse Educator*, 34(1), 23-28
- Ahmad, Hazlina Noor, Ramayah, T., Wilson, Carlene and Kummerow Liz. 2010a. Is Entrepreneurial Competency and Business Success Relationship Contingent Upon Business Environment?: A study of Malaysian SMEs. *International Journal of Entrepreneurial Behaviour & Research*, Vol. 16 (3): pp. 182-203
- Ahmad, Hazlina Noor, Halim, Haslina Abdul & Zainal, Siti, Rohaida, Mohamed. 2010b. Is Entrepreneurial Competency the Silver Bullet for SME Success in a Developing Nation?, *International Business Management*, © *Medwell Journals*, Vol 4 (2), pp. 67-75
- Ajzen, I. (2012). The theory of planned behavior, 438–459.  
<https://doi.org/10.4135/9781446249215.n22>.
- Ardiana, IDKR dan I.A. Brahmayanti, Subaedi. 2010. Kompetensi SDM UKM dan Pengaruhnya Terhadap Kinerja UKM di Surabaya, *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, (online), Vol 12 (1), pp. 42-55.
- Åsvoll, H., & Jacobsen, P. J. (2012). A case study: Action based Entrepreneurship education how experience problems can be overcome and collaboration problems mitigated. *Journal of Entrepreneurship Education*, 15(SPEC. ISSUE), 75–97.
- Axelson, R., & Flick, A. (2011). Defining Student Engagement: The Magazine of Higher Learning, 43: 1, 38-43. *Recuperado em*.
- Ayaz, M. F., & Söylemez, M. (2015). The Effect of the Project-Based Learning Approach on the Academic Achievements of the Students in Science Classes in Turkey: A Meta-Analysis Study. *Education and Science*, 40(178), 255–283.
- Barba-Sánchez, V., & Atienza-Sahuquillo, C. (2017). Entrepreneurial intention among engineering students: The role of entrepreneurship education. *European Research on Management and Business Economics*, 24(1), 53–61.
- Barnes, K., Marateo, R. C., & Ferris, S. P. (2007). Teaching and learning with the net generation. *Innovate: Journal of Online Education*, 3(4).
- Baum, J. R., & Locke, E. A. 2004. The Relationship of Entrepreneurial Traits, Skills, and Motivation to Subsequent Venture Growth. *Journal of Applied Psychology*, Vol. 89, : pp. 587-598.
- Berbegal-Mirabent, J., Gil-Doménech, D., & Alegre, I. (2016). Improving business plan development and entrepreneurial skills through a project-based activity. *Journal of Entrepreneurship Education*, 19(2), 89.
- Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., & Palincsar, A. (1991). Motivating project-based learning: sustaining the doing, supporting the learning. *Educational Psychologist*, 26(3&4), 369–398.
- Borg, Walter R., & Gall, M.D. (1983). *Educational research: An introduction (4ed)*. New York & London: Longman.
- Brinckmann, Jan, 2006. *Competence of Top Management Teams and Success of New Technology-Based Firms : A Theoretical and Empirical Analysis Concerning Competencies of*

*Entrepreneurial Teams and the Development of Their Ventures*, Deutscher Universitäts-Verlag.

- Chaniago, H., & Sayuti, A. M. (2019). Peran Adopsi Teknologi Social Media Terhadap Niat Berwirausaha Mahasiswa. *Jurnal Riset Bisnis dan Investasi*, 5(3), 24-35.
- Dehghanpour, A. (2015). The process of impact of entrepreneurship education and training on entrepreneurship perception and intention : Study of educational system of Education + Training Article information :, (April 2013). <https://doi.org/10.1108/ET-04-2013-0053>.
- Doppelt, Y. (2003). Implementation and assessment of project-based learning in a flexible environment. *International Journal of Technology and Design Education*, 13(3), 255–272.
- Doppelt, Y. (2003). Implementation and assessment of project-based learning in a flexible environment. *International Journal of Technology and Design Education*, 13(3), 255–272.
- Duffy, P. (2008). Engaging the YouTube Google-eyed generation: Strategies for using Web 2.0 in teaching and learning. *Electronic Journal of E-learning*, 6(2), 119-130..
- Field, A. (2009). *Discovering Statistics Using SPSS*. Sage publications.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of educational research*, 74(1), 59-109.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of educational research*, 74(1), 59-109.
- Gerli, F., Gubitta, P., & Tognazzo, A. (2011, May). Entrepreneurial competencies and firm performance: an empirical study. In *VIII International Workshop on Human Resource Management*.
- Hidayat. A. A. A. (2007). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisa Data*. Jakarta : Salemba Medika
- Hutasuhut, S., Irwansyah, I., Rahmadsyah, A., & Aditia, R. (2020). IMPACT OF BUSINESS MODELS CANVAS LEARNING ON IMPROVING LEARNING ACHIEVEMENT AND ENTREPRENEURIAL INTENTION. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 168-182.
- Ismail, Rahmah dan Abidin, Syahida Zainal. 2010. Impact of Worker' Competence on Their Performance in the Malaysian Private Service Sector, *BEH – Business and Economic Horizons*, Vol 2, pp.25-36.
- Izquierdo, E., Deschoolmeester, D., & Salazar, D. (2005). The importance of competencies for entrepreneurship: a view from entrepreneurs' and scholars' perspective.
- Joyce, B. & Weil, M. 2009. *Models of Teaching*. Boston: Allyn and Bacon.
- Karimi, S., Biemans, H. J., Lans, T., Chizari, M., & Mulder, M. (2016). The impact of entrepreneurship education: A study of Iranian students' entrepreneurial intentions and opportunity identification. *Journal of Small Business Management*, 54(1), 187-209.
- Kinggudu, M.N. 2002. Entrepreneurs and Entrepreneurship in Africa: What is Known and What Needs to be Done, *Journal of Developmental Entrepreneurship*
- Kinggudu, M.N. 2002. Entrepreneurs and Entrepreneurship in Africa: What is Known and What Needs to be Done, *Journal of Developmental Entrepreneurship*.
- Krueger, N. F. dan A. L. Carsrud, 1993. “Entrepreneurial intentions: applying the theory of planned behavior”. *Entrepreneurship & Regional Development* 5 (4): 315-330.
- Kubiatko, M., & Vaculová, I. (2011). Project-based learning: characteristic and the experiences with application in the science subjects. *Energy Education Science and Technology Part B: Social and Educational Studies*, 3(1), 65–74.
- Kusumawardhany, P. A., & Dwiarta, I. M. B. (2020, January). Entrepreneurial Intention Among Millennial Generation: Personal Attitude, Educational Support, and Social Media. In *17th International Symposium on Management (INSYMA 2020)* (pp. 63-68). Atlantis Press.

- Kyrp, P. (2003). *Entrepreneurship Pedagogy-The Current Public and Some Future Expectations*. This paper presented at the 3rd European Summer University, Paris, 26 June-3 July.
- Lalit Sharma , (2015),"A review of the role of HEI's in developing academic entrepreneurship: an evaluative study of Uttarakhand state, India", *Journal of Entrepreneurship in Emerging Economies*, Vol. 7 Iss 2 pp. - Permanent link to this document: <http://dx.doi.org/10.1108/JEEE-06-2014-0022>
- Lee, S.H. & Wong, P.K. (2004). An Exploratory Study of Technopreneurial Intentions: A Career Anchor Perspective. *Journal of Business Venturing*, 19(1): 7-28.
- Liang, K. (2014). Approaches to Helping Educators and Students Learn About Entrepreneurship. *Proceedings of the Small Business Institute Conference*, 38(1), 277–279
- Liñán, F., & Chen, Y. W. (2009). Development and cross-cultural application of a specific instrument to measure entrepreneurial intentions. *Entrepreneurship: Theory and Practice*, 33(3), 593–617. <https://doi.org/10.1111/j.1540-6520.2009.00318.x>
- Liñán, F., Rodríguez-Cohard, J. C., & Rueda-Cantuche, J. M. (2011). Factors affecting entrepreneurial intention levels: A role for education. *International Entrepreneurship and Management Journal*, 7(2), 195–218. <https://doi.org/10.1007/s11365-010-0154-z>
- Macho-Stadler, E., & Elejalde-García, M. J. (2013). Case study of a problem-based learning course of physics in a telecommunications engineering degree. *European Journal of Engineering Education*, 38(4), 408–416.
- Martin, B. C., McNally, J. J., & Kay, M. J. (2013). Examining the formation of human capital in entrepreneurship: A meta-analysis of entrepreneurship education outcomes. *Journal of Business Venturing*, 28(2), 211–224. <https://doi.org/10.1016/j.jbusvent.2012.03.002>.
- Mikić, M., Sopta, M., & Horvatinović, T. (2019). THE ROLE OF ENTREPRENEURIAL EDUCATION IN THE DEVELOPMENT OF ENTREPRENEURSHIP. *EMC REVIEW-ČASOPIS ZA EKONOMIJU*, 16(2).
- Moehariono, 2010. *Pengukuran Kinerja Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nakao, K., & Nishide, Y. (2020). The development of social entrepreneurship education in Japan. *Entrepreneurship Education*, 3(1), 95-117.
- Nieveen, Nienke. 1999. *Prototyping to Research Product Quality*. In Jan Vanden Akker, R.M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen & Tj. Plomp. *Design Approaches and Tools in Education and Training*, Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Nowinski, W., Haddoud, M. Y., Lančarič, D., Egerová, D., & Czeglédi, C. (2017). The impact of entrepreneurship education, entrepreneurial self-efficacy and gender on entrepreneurial intentions of university students in the Visegrad countries. *Studies in Higher Education*, 5079(August), 1–19. <https://doi.org/10.1080/03075079.2017.1365359>
- Nurohman, S. (2008). Pendekatan Project Based Learning Sebagai Upaya Internalisasi Scientific Method Bagi Mahasiswa Calon Guru Fisika, (online) <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132309687/project-based-learning.pdf>, diakses 5 Mei 2020.
- Nursito, S., Julianto, A., & Nugroho, S. (2013). Analisis Pengaruh Interaksi Pengetahuan Kewirausahaan Dan Efikasi Diri Terhadap Intensi Kewirausahaan. *Kiat Bisnis*, 5(2), 148–158.
- Plomp, Tjeerd. 1997. *Educational & Training Systems Design Introduction*. Enschede: University of Twente, Faculty of Education Science and Technology Enschede.
- Premand, P., Brodmann, S., Almeida, R., Grun, R., & Barouni, M. (2016). Entrepreneurship education and entry into self-employment among university graduates. *World Development*, 77(1), 311–327. <https://doi.org/10.1016/j.worlddev.2015.08.028>.

- Rae, D., Martin, L., Antcliff, V., & Hannon, P. (2012). Enterprise and entrepreneurship in English higher education: 2010 and beyond. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, 19, 380–401.
- Raposo, M., & Paco, A. D. (2011). Entrepreneurship education: Relationship between education and entrepreneurial activity. *Psicothema*, 23(3).
- Raturaman, Tanwey Gerson. 2003. *Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif Dengan Setting Kooperatif dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SLTP di Kota Ambon*. Disertasi PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Robledo, J. L. R., Arán, M. V., Sanchez, V. M., & Molina, M. Á. R. (2015). The moderating role of gender on entrepreneurial intentions: A TPB perspective. *Intangible Capital*, 11(1), 92–117.
- Roodt, S., & De Villiers, C. (2011). Using YouTube as an innovative tool for collaborative learning at undergraduate level in tertiary education. In *Proceedings of the AIS SIG-ED IAIM 2011 Conference* (pp. 1-13).
- Roodt, S., & Peier, D. (2013, July). Using YouTube© in the classroom for the net generation of students. In *Proceedings of the Informing Science and Information Technology Education Conference* (pp. 473-488). Informing Science Institute.
- Sherer, P., & Shea, T. (2011). Using online video to support student learning and engagement. *College Teaching*, 59(2), 56-59.
- Tessema Gerba, D. (2012). Impact of entrepreneurship education on entrepreneurial intentions of business and engineering students in Ethiopia. *African Journal of Economic and Management Studies*, 3(2), 258–277. <https://doi.org/10.1108/20400701211265036>.
- Thomas, J. W., Mergendoller, J. R., and Michaelson, A. (1999). *Project-based learning: A handbook for middle and high school teachers*. Novato, CA: The Buck Institute for Education.
- Van den Akker, J. (1999). Principles and methods of development research. In *Design approaches and tools in education and training* (pp. 1-14). Springer, Dordrecht.
- Wijaya, T. (2008). Kajian Model Empiris Perilaku Berwirausaha UKM DIY dan Jawa Tengah. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan (Journal of Management and Entrepreneurship)*, 10(2), 93–104. <https://doi.org/10.9744/jmk.10.2.pp.93-104>.