

**PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK PADA MATA KULIAH  
PSIKOLOGI KEWIRAUSAHAAN DALAM MENINGKATKAN  
SIKAP *ENTREPRENEUR* MAHASISWA  
SEMESTER VII PRODI BK<sup>1</sup>**

Chr. Argo Widiharto<sup>2</sup>, Wiwik KUSDARYANI<sup>3</sup>, Agus Setiawan<sup>4</sup>  
Email: argo\_widiharto@yahoo.com

**Abstract**

*The purpose of this research was knowing the effectiveness of project-based learning in a psychology entrepreneurship class. This quantitative research methods is using experimental pretest-posttest control group design. The population and sample that was used in this research were college students seventh semester of guidance counseling department in academic year 2014/2015 that was totaling 182 college students. The collecting data was used attitude scale entrepreneurship. The result in this research showed that difference between experimental group and control group in final evaluation showed a score of 14,36. The result were not much different also, it was demonstrated by t-test that was done which provide the result of  $t_{hitung}$  16,201 while  $t_{table}$  1,980 at significance level mistake at 0,05 it can be said that  $t_{hitung} > t_{table}$ . It gave the illustration that project-based learning increases the entrepreneurship attitude of college students.*

**Keywords:** *Project-based learning, entrepreneurship, college students seventh semester of guidance counseling department*

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah psikologi kewirausahaan. Penelitian metode kuantitatif ini menggunakan *true experimental pretest-posttest control group design*. Populasi sekaligus sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling semester VII pada tahun akademik 2014/2015 yang berjumlah 182 mahasiswa. Pengumpulan data menggunakan skala sikap *entrepreneurship*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selisih antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol pada evaluasi akhir menunjukkan skor 14,36. Hasil yang tidak jauh berbeda juga ditunjukkan berdasarkan uji-t yang telah dilakukan, yaitu memberikan hasil  $t_{hitung}$  sebesar 16,201 sedangkan  $t_{tabel}$  1,980 pada taraf signifikansi kesalahan 0,05 maka dapat

---

<sup>1</sup> Hasil Penelitian Tahun 2014

<sup>2</sup> Dosen Program Studi Bimbingan Konseling FIP UPGRIS

<sup>3</sup> Dosen Program Studi Bimbingan Konseling FIP UPGRIS

<sup>4</sup> Dosen Program Studi Bimbingan Konseling FIP UPGRIS

dikatakan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Hal ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran berbasis proyek efektif meningkatkan sikap *entrepreneur* mahasiswa.

## A. PENDAHULUAN

Laju perkembangan yang pesat dalam berbagai bidang "memaksa" seseorang untuk memiliki kompetensi yang mumpuni agar dapat bertahan dalam iklim kompetisi akhir-akhir ini, salah satu tantangan yang akan dihadapi bersama adalah dimulainya masyarakat ekonomi ASEAN (*ASEAN economic community*) pada tahun 2015. Tantangan ini harus segera direspon oleh segenap lapisan masyarakat agar kesiapan menghadapi masyarakat ekonomi ASEAN dapat berlangsung dengan baik, salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah dengan selalu meningkatkan kompetensi dan keterampilan-keterampilan baru yang kompetitif. Perguruan tinggi sebagai ujung tombak daya saing bangsa, sebagai masyarakat berbasis pengetahuan sudah selayaknya memberdayakan generasi muda agar memiliki pola pikir kreatif dan inovatif dalam rangka memanfaatkan sumber daya yang ada serta berwawasan ramah lingkungan.

Dengan asumsi bahwa setiap mahasiswa pasti memiliki daya, namun kadang mahasiswa kurang menyadarinya, atau bahkan belum menyadarinya, maka dari itu daya harus digali, dan kemudian dikembangkan (Djarmiko, 2011: 3). Lebih lanjut disampaikan bahwa pemberdayaan adalah upaya untuk membangun daya, dengan cara mendorong, memotivasi, dan membangkitkan kesadaran akan potensi yang dimiliki serta berupaya untuk mengembangkannya dengan dilandasi proses kemandirian menuju sikap dan tindakan kewirausahaan (*entrepreneurship attitude*). Kajian yang dilakukan oleh Respati (2009) menyatakan bahwa konsepsi pemikiran kewirausahaan ini harus dimaknai secara tepat sesuai dengan perkembangan yang ada, hal dimaksudkan agar penerapan semangat kewirausahaan tersebut sesuai dengan tuntutan perubahan jaman, yaitu saat ini generasi muda dihadapkan pada persaingan bebas, lebih khusus untuk menghadapi MEA pada akhir tahun 2015. Keadaan ini memaksa kepada setiap individu untuk mampu menerapkan semangat kewirausahaan agar mampu bersaing secara efektif.

Tentu membutuhkan strategi khusus agar seorang individu memiliki mental *entrepreneurship*. Memiliki jiwa entrepreneur, berarti mendorong adanya mental yang mandiri, kreatif, inovatif, bertanggung jawab, dan tak mudah menyerah (www.ciputraentrepreneurship.com), salah satu strategi yang dapat ditempuh dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) pada mata kuliah psikologi kewirausahaan. Model pembelajaran berbasis proyek terbukti mampu meningkatkan prestasi akademik mahasiswa, hal ini disampaikan oleh Rais (2010), berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan terhadap mahasiswa semester V Jurusan Teknik Mesin, Universitas Negeri Makasar. Selain mampu meningkatkan prestasi akademik mahasiswa, pembelajaran berbasis proyek terbukti memberikan hasil yang memuaskan terhadap hasil belajar siswa, yang mencakup akademik maupun sikap. Hasil penelitian Baş (2011) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak positif terhadap prestasi dan sikap siswa dalam penerapan pada pembelajaran bahasa Inggris. Pembelajaran berbasis proyek dapat diartikan sebagai pembelajaran yang berpusat pada proses, relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, unit pembelajaran bermakna dengan memadukan konsep-konsep dari sejumlah komponen baik itu pengetahuan, disiplin ilmu atau lapangan. Asumsi ini diperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Tiantong dan Siksen (2013) dengan judul "*The Online Project-based Learning Model Based on Student's Multiple Intelligence*" yang memberikan hasil:

*"Project-based learning (PjBL) has been found to be effective to increase student learning achievement, acquiring knowledge through active learning, gaining interdisciplinary and multidisciplinary knowledge, taking responsibility for the learning, acquiring communication skills and methods of decision-making, and also enhancing students self-esteem.*

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, dimana siswa memperoleh pengetahuan melalui pembelajaran secara aktif dari berbagai disiplin ilmu, memiliki tanggungjawab dalam mengambil keputusan, dan juga siswa dapat mengembangkan dirinya. Dalam pelaksanaan perkuliahan psikologi kewirausahaan berbasis proyek, yaitu suatu perkuliahan yang menggunakan proyek/ kegiatan sebagai media. Mahasiswa didorong untuk melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Hans Landström (2005:11) menuliskan beberapa definisi tentang *entrepreneurship* dari para ahli sebagai berikut:

**Tabel 1. Definisi *Entrepreneurship***

No.	Nama	Definisi
1	Drucker (1985)	<i>Entrepreneurship is an act of innovation that involves endowing existing resource with new wealth-producing capacity.</i>
2	Stevenson (1985)	<i>Entrepreneurship is a process by which individual pursue and exploit opportunities irrespective of the resource they currently control.</i>
3	Gartner (1988)	<i>Entrepreneurship is the creation of organization, the process by which new organization come into existence.</i>
4	Timmons (1997)	<i>Entrepreneurship is a way of thinking, reasoning, and acting that is opportunity driven, holistic in approach, and leadership balanced.</i>
5	Venkataraman (1997)	<i>Entrepreneurship is about how, by whom, and with what consequences opportunities to bring future goods and service into existence are discovered, created, and exploited.</i>

Astamoen (2008: 52) mengutip definisi *entrepreneurship* sesuai dengan hasil lokakarya sistem Pendidikan dan Pengembangan *Entrepreneurship* di Indonesia tahun 1978 adalah sebagai berikut:

“Pejuang kemajuan yang mengabdikan diri kepada masyarakat dengan wujud pendidikan (*edukasi*) dan bertekad dengan kemampuan sendiri, sebagai rangkaian kiat (*art*) kewirausahaan untuk membantu memenuhi kebutuhan masyarakat yang meningkat, memperluas lapangan kerja, turut berdaya upaya mengakhiri ketergantungan pada luar negeri, dan didalam fungsi-fungsi tersebut selalu tunduk terhadap hukum lingkungannya”.

Berdasarkan beberapa rumusan di atas, maka dapat diambil pengertian bahwa *entrepreneurship* merupakan kemampuan dalam hal menciptakan kegiatan usaha. Kemampuan untuk menciptakan ini harus didukung oleh keberanian untuk berkreasi dan berinovasi yang terus-menerus dalam menemukan berbagai hal yang berbeda dengan dari sebelumnya sebagai wujud dari pemecahan masalah yang ada di masyarakat.

Berpijak dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Sukardi, yang meneliti dari berbagai hasil penelitian tentang karakteristik *entrepreneurs* berhasil dari seluruh dunia (Ciputra Entrepreneurship-No. 1 Entrepreneurship Website, 2014), memberikan hasil bahwa setidaknya terdapat sembilan karakteristik *entrepreneurship*, yaitu:

**Tabel 2. Sembilan Karakteristik *Entrepreneurship***

No.	Karakteristik	Deskripsi
1.	Sifat Instrumental	Selalu memanfaatkan segala sesuatu yang ada dalam lingkungannya demi tercapainya tujuan pribadi dalam berusaha.
2.	Sifat Prestatif	Selalu tampil lebih baik, lebih efektif dibandingkan dengan hasil yang tercapai sebelumnya.
3.	Sifat Keluwesan Bergaul	Selalu berusaha untuk cepat menyesuaikan diri dalam berbagai situasi hubungan antar manusia. Aktif bergaul, membina kenalan-kenalan dan mencari kenalan baru, serta berusaha untuk dapat terlibat dengan orang-orang yang ditemui dalam kegiatan sehari-hari.
4.	Sifat Kerja Keras	Selalu terlibat dalam situasi kerja, tidak mudah menyerah sebelum pekerjaan selesai. Mengutamakan kerja dan mengisi waktu yang ada dengan perbuatan nyata untuk mencapai tujuan.
5.	Sifat Keyakinan Diri	Selalu percaya pada kemampuan diri, tidak ragu-ragu dalam bertindak, bahkan berkecenderungan untuk melibatkan diri secara langsung dalam berbagai situasi dengan optimism untuk berhasil.
6.	Sifat Pengambilan Resiko	Selalu memperhitungkan keberhasilan dan kegagalan dalam setiap kegiatan khususnya untuk mencapai keinginannya dan akan melangkah apabila kemungkinan untuk gagal tidak terlalu besar.
7.	Sifat Swa Kendali	Dalam menghadapi berbagai situasi selalu mengacu pada kekuatan dan kelemahan pribadi dan batas-batas kemampuan dalam berusaha. Selalu menyadari dengan adanya pengendalian diri, maka setiap kegiatan yang dilakukan menjadi lebih terarah dalam mencapai tujuan.
8.	Sifat Inovatif	Selalu mendekati berbagai masalah dengan berusaha menggunakan cara-cara baru yang lebih bermanfaat. Terbuka terhadap gagasan, pandangan, dan penemuan baru yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kinerjanya. Tidak terpaku pada masa lalu, tapi selalu berpandangan ke depan untuk mencari cara-cara baru atau memperbaiki cara-cara yang biasa dilakukan orang lain untuk meningkatkan kinerja. Cenderung melakukan sesuatu dengan cara yang khas, unik dari hasil pemikirannya.
9.	Sifat kemandirian	Selalu mengembalikan perbuatannya sebagai tanggungjawab pribadi. keberhasilan dan kegagalan merupakan konsekuensi pribadi wirausaha. mementingkan otonomi dalam bertindak, pengambilan keputusan dan pemilihan berbagai kegiatan dalam mencapai tujuan.

Pembelajaran berbasis proyek (*Project based learning*) merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan pada

permasalahan yang kompleks, dimana siswa melakukan investigasi untuk memahaminya.

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dapat dijelaskan dengan bagan sebagai berikut.



**Bagan 2.1 Langkah-langkah Operasional Pembelajaran Berbasis Proyek**

Alur langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek, adalah: (1) penentuan pertanyaan mendasar (*start with the essential question*); pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Guru berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para siswa, (2) mendesain perencanaan proyek (*design a plan for the project*); Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dengan siswa, dengan demikian siswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subyek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek, (3) menyusun jadwal (*create a schedule*); guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain; (a) membuat *timeline* untuk menyelesaikan proyek, (b) membuat *deadline* penyelesaian proyek, (c) membawa siswa agar merencanakan cara yang baru, (d) membimbing siswa saat siswa menggunakan cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (e) meminta siswa untuk membuat penjelasan (*reasoning*) tentang pemilihan suatu cara, (4) memonitor siswa dan kemajuan proyek (*monitor the students*

*and the progress of the project*); guru bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting, (5) menguji hasil (*assess the outcome*); penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, member umpan balik tentang tingkat pemahaman yang telah dicapai siswa, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya, (6) mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*); pada akhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Guru dan siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

## B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan adalah *True Experimental Design, Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok, yaitu tiga kelas sebagai kelompok eksperimen dan tiga kelas sebagai kelompok kontrol, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menurut Sugiyono (2011: 113), hasil *pretest* yang baik apabila nilai/ skor kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan dengan kelompok kontrol. Pengaruh perlakuan adalah  $(O2 - O1) - (O4 - O3)$ .

Lebih jelas metode *True Experimental Design, Pretest-Posttest Control Group Design* digambarkan sebagai berikut:

R	01	X	02
R	03		04

Dimana:

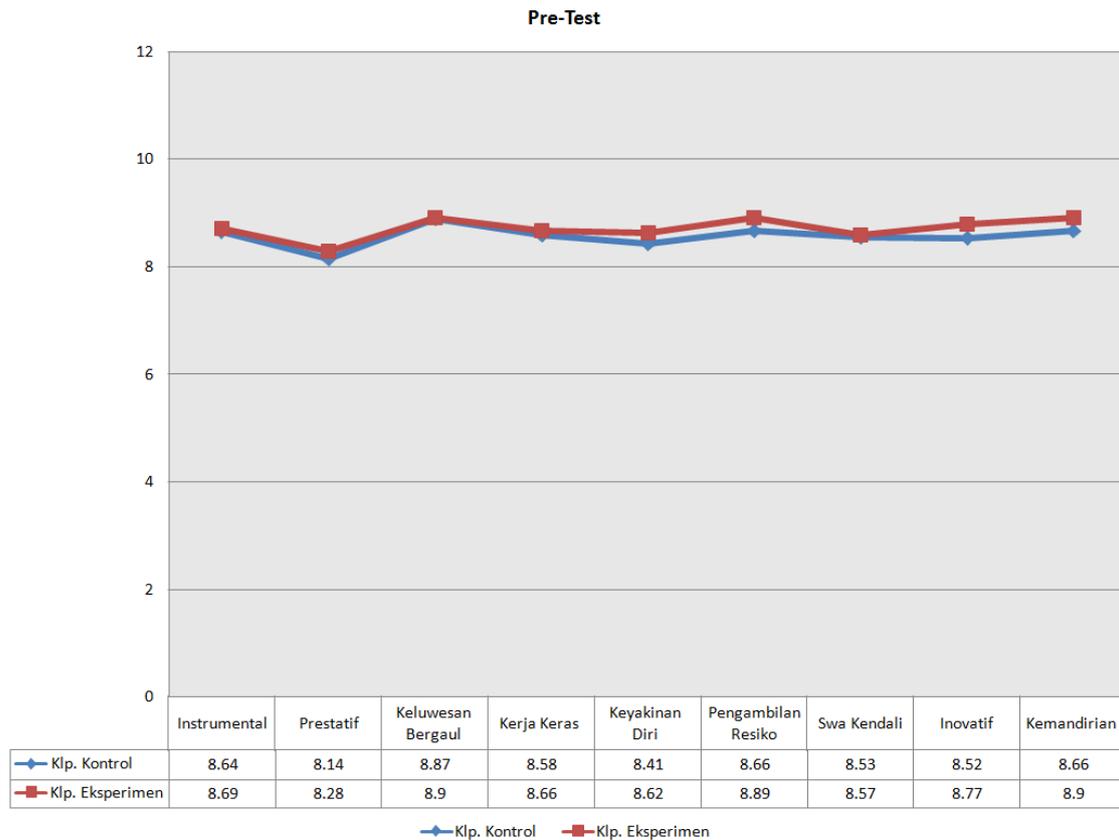
R : Pemilihan kelompok dilakukan secara *random*

- X : *Treatment* (pembelajaran berbasis proyek)
- O1 : *Pretest* kelompok eksperimen
- O2 : *Posttest* kelompok eksperimen
- O3 : *Pretest* kelompok kontrol
- O4 : *Posttest* kelompok kontrol

Data kuantitatif menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan selisih skor skala sikap *entrepreneurship* pada kondisi awal dengan skor skala sikap *entrepreneurship* pada kondisi akhir setelah diberikan *treatment*, yaitu pembelajaran berbasis proyek. Disamping itu, untuk menganalisis data juga digunakan uji-t atau *t-test* dengan menggunakan SPSS for windows 16.00.

### C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran umum sikap *entrepreneur* yang dimiliki oleh mahasiswa yang terbagi dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum dimulainya pembelajaran psikologi kewirausahaan berbasis proyek dapat dijelaskan pada tabel dibawah ini.

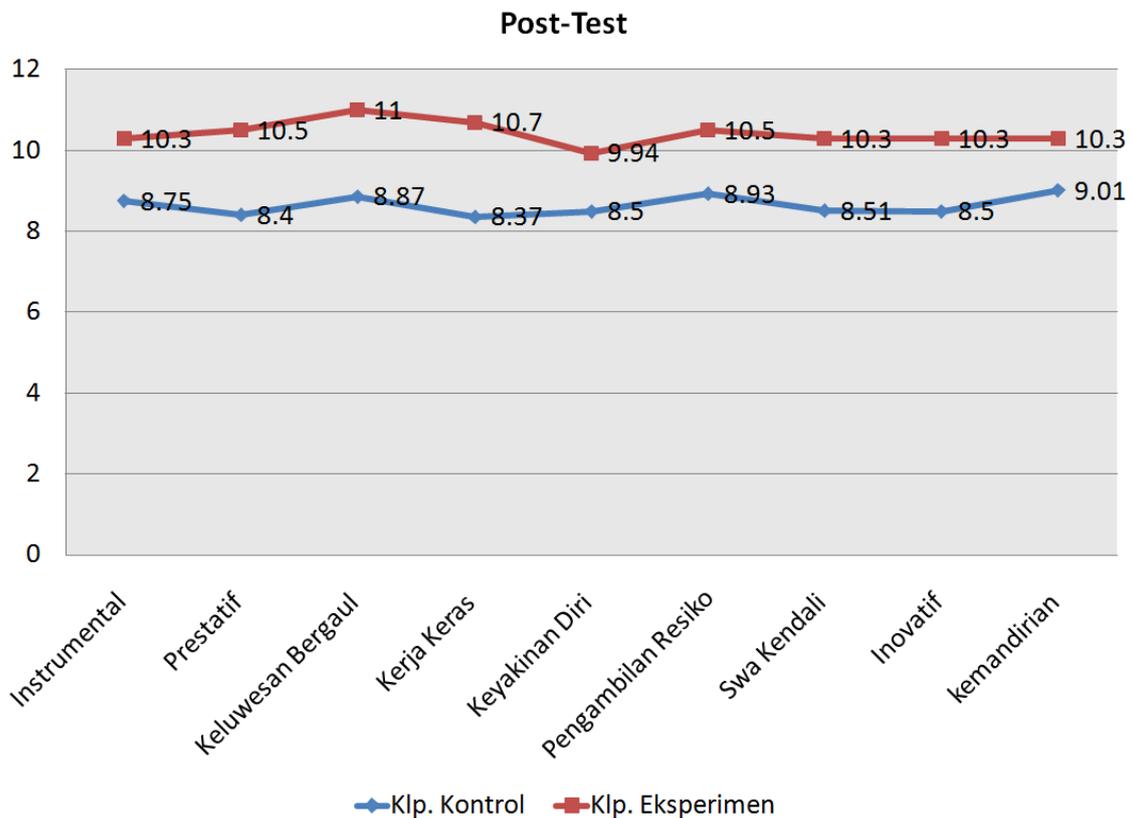


**Grafik 1. Kondisi Awal Sikap *Entrepreneur* Mahasiswa Pada Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

Grafik di atas memberikan gambaran kondisi sikap *Entrepreneur* mahasiswa pada masing-masing indikator, pada kelompok kontrol berada pada rentang 8.14 sampai dengan 8.87 keadaan ini tidak jauh berbeda dengan kondisi mahasiswa yang berada pada kelompok eksperimen, yaitu pada rentang 8.9 sampai dengan 8.89 keadaan ini merupakan kondisi ideal untuk melaksanakan penelitian kuantitatif menggunakan *true experimental pretest-posttest control group design*. Dimana kondisi mahasiswa dari masing-masing kelompok memiliki keadaan yang hampir sama. Rentang skor tersebut ada pada kategori “sedang” dengan rata-rata skor total 77.02, sehingga dengan asumsi inilah peneliti merasa tertantang untuk meningkatkan sikap *entrepreneur* mahasiswa.

Berdasarkan analisis proses pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek yang dikembangkan serta hasil yang telah dicapai mahasiswa membuktikan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah psikologi kewirausahaan efektif dalam meningkatkan sikap *entrepreneur* mahasiswa semester VII Prodi BK. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Doppelt (2003) yang menyatakan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek memberikan dampak kepada siswa; seperti adanya peningkatan motivasi serta gambaran diri yang positif. Gambaran keberhasilan proses penerapan pembelajaran dapat dicermati dari peran yang ditunjukkan oleh dosen pengampu dan mahasiswa peserta mata kuliah psikologi kewirausahaan dalam setiap langkah pembelajaran berbasis proyek, mulai dari penentuan permasalahan, menyusun rencana proyek, evaluasi I dan penyusunan jadwal kegiatan, tes pasar, evaluasi II sampai pada produksi massal, dimana baik dosen pengampu maupun mahasiswa telah mengoptimalkan penerapan pembelajaran berbasis proyek.

Sedangkan efektifitas pembelajaran dibuktikan dari hasil skala sikap *entrepreneur* yang menunjukkan perbedaan selisih hasil rata-rata penskoran antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada evaluasi awal dan evaluasi akhir. Selisih skor sikap *entrepreneur* mahasiswa antara kelompok eksperimen (14,81) dengan kelompok kontrol (0,45) sebesar 14,36. Hal ini dapat dilihat pada grafik berikut ini.



**Grafik 2. Kondisi Akhir Sikap *Entrepreneur* Mahasiswa pada Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

Keefektifan pembelajaran berbasis proyek tersebut juga didukung dari hasil perhitungan menggunakan uji-t yaitu menunjukkan hasil  $t_{hitung}$  sebesar 16,201 sedangkan  $t_{tabel}$  1,980 pada taraf signifikansi kesalahan 0,05 hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Jadi pembelajaran berbasis proyek benar-benar efektif untuk mengembangkan sikap *entrepreneur* mahasiswa.

#### **D. PENUTUP**

Metode pembelajaran yang menarik; mengaktifkan dan memberikan kesempatan mahasiswa untuk benar-benar “belajar” tentu akan memberikan hasil yang positif. Salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek, metode ini

diterapkan untuk mata kuliah psikologi kewirausahaan dimana notabene mata kuliah ini merupakan salah satu mata kuliah pilihan yang paling diminati oleh mahasiswa. Untuk mendorong dan mengembangkan potensi yang mahasiswa terkait dengan sikap *entrepreneur*, maka dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagaimana dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, yaitu: (1) menentukan permasalahan secara mendasar; sikap *entrepreneur* mahasiswa akan berkembang dengan baik apabila mulai awal pembelajaran diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di lingkungan sosialnya, (2) menyusun rencana proyek; seseorang yang memiliki sikap *entrepreneur* akan memiliki kepekaan dalam memberikan berbagai solusi atas permasalahan yang muncul di lingkungan sosialnya, (3) evaluasi I dan penyusunan jadwal kegiatan; kegiatan evaluasi tahap I ini mendorong mahasiswa untuk mampu merefleksikan permasalahan yang muncul, (4) tes pasar; kegiatan ini mendorong mahasiswa agar memiliki keterampilan berinteraksi dengan orang lain, (5) evaluasi II; tahap selanjutnya adalah evaluasi tahap II, evaluasi ini dilakukan setelah mahasiswa mendapatkan respon dari pengguna dan calon konsumen, dan (6) produksi massal; setelah melalui berbagai tahapan yang kesemuanya memerlukan sifat-sifat *entrepreneur*, maka langkah terakhir adalah dengan memproduksi massal karya/ produk/ jasa yang telah dirancang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Astamoen, Moko P. 2008. *Entrepreneurship dalam Perspektif Kondisi Bangsa Indonesia*. Bandung: Alfabeta.
- Baş, Gökham. 2011. *Investigating the Effects of Project-Based Learning on Students' Academic Achievement and Attitudes Towards English Lesson*. TOJNED: The Online Journal Of New Horizons In Education. Volume 1, Issue 4, October 2011.
- Djarmiko, Muhammad Budi. 2011. *Entrepreneurship: Go International-cara mudah dan benar menjadi pengusaha*. Cetakan III. Bandung: STEMBI-Bandung Business School.
- Doppelt, Yaron. 2003. *Implementation and Assessment of Project-Based Learning in a Flexible Environment*. International Journal of Technology and Design Education 13, 255-272, 2003.

- Landström, Hans. 2005. *Pioneers in Entrepreneurship and Small Business Research*. USA: Springer Science & Business Media, Inc. Boston.
- Respati, Harianto. 2009. *Sejarah Konsepsi Pemikiran Kewirausahaan*. Jurnal Ekonomi MODERNISASI. Volume 5, Nomor 3, Oktober 2009.
- Rais, Muh. 2010. *Model Project Based-Learning sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Jilid 43, Nomor 3, Oktober 2010, hlm. 246-252.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan-Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan ke-13. Bandung: Alfabeta.
- Tiantong, Monchai & Sumalee Sikses. 2013. *The Online Project-based Learning Model Based on Student's Multiple Intelligence*. International Journal of Humanities and Social Science. Vol. 3 No. 7; April 2013. Diakses pada tanggal 9 Nopember 2014 pukul 06.39 WIB.
- www.ciputraentrepreneurship.com. 2014. *Inilah Sembilan Karakter Wirausaha*. Diakses pada tanggal 9 Nopember 2014 pukul 06.30 WIB.
- www.ciputraentrepreneurship.com. 2014. *Mendidik Anak Berjiwa Entrepreneur Sejak Kecil*. Diakses pada tanggal 9 Nopember 2014 pukul 06.44 WIB.