P-ISSN :2597-5064
DOI: https://doi.org/10.37817/ikraith-ekonomika.v9i3 E-ISSN :2654-8062

Pengaruh Metode *Project Based Learning* terhadap Kompetensi Kewirausahaan Mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar

[1]Muh. Fatwa, [2]Agus Syam, [3]Agus[4],Hasniaty,[5]Sudarmi
[1]Program Studi Kewirausahaaan, Universitas Negeri Makassar, Makassar
[2]Program Studi Kewirausahaaan, Universitas Negeri Makassar, Makassar
[3]Program Studi Kewirausahaaan, Universitas Negeri Makassar, Makassar
[4]Program Studi Kewirausahaaan, Universitas Negeri Makassar, Makassar
[5]Program Studi Kewirausahaaan, Universitas Negeri Makassar, Makassar

E-mail: [1]ffmuh29646@gmail.com,[2]agus.syam@unm.ac.id,[3]agus@unm.ac.id,
[4]hasniaty@unm.ac.id,[5]sudarmi@unm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Project Based Learning* terhadap kompetensi kewirausahaan mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Populasi penelitian berjumlah 595 mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar, dengan sampel sebanyak 100 mahasiswa yang ditentukan menggunakan teknik Simple Random sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Project Based Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kompetensi kewirausahaan mahasiswa. Peningkatan penerapan *Project Based Learning* diikuti peningkatan kompetensi kewirausahaan. Selain itu, *Project Based Learning* memberikan kontribusi terhadap kompetensi kewirausahaan, sedangkan sebagian lainnya dipengaruhi faktor lain. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima. Semakin optimal penerapan metode *Project Based Learning* dalam proses pembelajaran, maka semakin tinggi kompetensi kewirausahaan mahasiswa yang ditunjukkan melalui peningkatan kreativitas, keberanian mengambil risiko, kemampuan komunikasi dan kerja sama, kemampuan mengidentifikasi peluang usaha, serta kemampuan mengelola usaha. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis proyek guna menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi kewirausahaan yang unggul, inovatif, dan berdaya saing.

Kata kunci : *Project Based Learning*, Kompetensi Kewirausahaan, Mahasiswa, Kewirausahaan,

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Project-Based Learning method on the entrepreneurial competence of students in the Entrepreneurship Study Program at Universitas Negeri Makassar. This study employed a quantitative approach using a survey method. The research population consisted of 595 students in the Entrepreneurship Study Program at Universitas Negeri Makassar, with a sample of 100 students selected using a Simple Random sampling technique. Data were collected through the distribution of questionnaires. The results showed that Project-Based Learning had a positive and significant effect on students' entrepreneurial competence. An increase in the implementation of Project-Based Learning was associated with an increase in entrepreneurial competence. Furthermore, Project-Based Learning

P-ISSN :2597-5064
E-ISSN :2654-8062 DOI: https://doi.org/10.37817/ikraith-ekonomika.v9i3

contributed to students' entrepreneurial competence, while the remaining proportion was influenced by other factors. Thus, the research hypothesis was accepted. The more optimally the Project-Based Learning method is implemented in the learning process, the higher the students' entrepreneurial competence, as demonstrated by improvements in creativity, risk-taking ability, communication and teamwork skills, the ability to identify business opportunities, and business management skills. These findings are expected to provide input for the Entrepreneurship Study Program at Universitas Negeri Makassar in improving the quality of project-based learning to produce graduates with excellent, innovative, and competitive entrepreneurial competencies.

Keyword : Project-Based Learning; Entrepreneurial Competence; Students; Entrepreneurship

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat, pendidikan tidak hanya dituntut untuk mengembangkan kemampuan akademik, tetapi juga keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis. Salah satu kompetensi yang semakin relevan dalam menghadapi tantangan ini adalah jiwa kewirausahaan, yang mencakup kemampuan untuk mengembangkan kompetensi dan pola pikir kewirausahaan, seperti kemampuan mengenali peluang, beradaptasi terhadap perubahan, serta mengembangkan kemampuan yang mendukung perilaku kewirausahaan. Pendidikan kewirausahaan tidak hanya berorientasi pada kemampuan menciptakan dan mengelola usaha, tetapi juga berperan dalam membentuk individu yang memiliki pola pikir kewirausahaan sehingga mampu menghadapi berbagai tantangan dan memanfaatkan peluang di lingkungan yang terus berubah (Alkaabi & Senghore, 2024).

Pendidikan tinggi memiliki peran strategis dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan di dunia kerja dan kehidupan bermasyarakat. Namun, tantangan global yang terus berkembang menuntut adanya inovasi dalam pendekatan pembelajaran. Pendidikan yang difokuskan pada penelitian ini adalah berkaitan dengan kewirausahaan. Menurut laporan dari website *Global Entrepreneurship* Monitor (GEM) meskipun ada indikator pendidikan kewirausahaan yang meningkat, Indonesia masih memiliki rasio kewirausahaan (besar proporsi entrepreneur dalam populasi) yang relatif rendah sekitar 3,47%, lebih rendah dari standar atau negara lain di Asia. Indonesia dikatakan berada pada tingkatan lebih rendah dibanding Malaysia (4,74%), Thailand (4,26%), dan Singapura (8,76%). Kondisi ini menunjukkan bahwa penguatan kompetensi kewirausahaan, khususnya melalui peran perguruan tinggi, masih menjadi kebutuhan penting.

Metode ini menempatkan mahasiswa sebagai aktor utama dalam proses belajar, di mana mereka terlibat secara aktif dalam eksplorasi, penelitian, dan penyelesaian proyek yang relevan dengan dunia nyata. PjBL memberikan pengalaman belajar yang mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, kemampuan berpikir kreatif, serta bekerja secara kolaboratif melalui penyelesaian proyek yang berkaitan dengan pembelajaran kewirausahaan (Saputri & Syauqi, 2023).

Meskipun demikian, penelitian mengenai PjBL yang secara khusus mengkaji kompetensi kewirausahaan mahasiswa Program Studi Kewirausahaan masih terbatas. Penelitian terdahulu lebih banyak membahas hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, dan

P-ISSN :2597-5064
DOI: https://doi.org/10.37817/ikraith-ekonomika.v9i3 E-ISSN :2654-8062

keterampilan umum mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji penerapan PjBL dalam kaitannya dengan kompetensi kewirausahaan mahasiswa yang secara akademik dipersiapkan untuk menjadi wirausaha.

Kondisi tersebut juga terlihat pada mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar. Meskipun mahasiswa telah memperoleh pembelajaran kewirausahaan, kemampuan menerapkan konsep kewirausahaan ke dalam praktik usaha nyata masih perlu diperkuat. Mahasiswa masih menghadapi kesulitan dalam merancang ide bisnis, menyusun perencanaan usaha secara sistematis, serta mengambil keputusan ketika menghadapi permasalahan bisnis yang dinamis. Pembelajaran yang masih banyak menggunakan diskusi teori, presentasi, dan penugasan tertulis menyebabkan pengalaman belajar mahasiswa belum sepenuhnya bersifat kontekstual dan aplikatif.

Hasil pra-penelitian terhadap 100 mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar menunjukkan bahwa penerapan PjBL memperoleh respons yang cenderung positif dengan rata-rata keseluruhan sebesar 3,44. Namun, dalam pelaksanaannya pembelajaran masih lebih sering didominasi oleh penugasan kelompok dan presentasi dibandingkan proyek kewirausahaan yang berbasis usaha nyata. Tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek juga belum sepenuhnya diterapkan secara lengkap. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan PjBL masih perlu diperkuat agar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih autentik dan mendukung pengembangan kompetensi kewirausahaan mahasiswa.

Selain itu, masih ditemukan mahasiswa yang kurang berani mengambil risiko usaha, kurang mandiri dalam mengembangkan ide bisnis, dan masih bergantung pada arahan dosen dalam menyelesaikan tugas kewirausahaan. Produk atau proyek yang dihasilkan juga sebagian masih bersifat simulatif dan belum berorientasi pada keberlanjutan usaha. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran kewirausahaan dengan kompetensi kewirausahaan yang terbentuk pada mahasiswa.

Berdasarkan kondisi dan kesenjangan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode *Project Based Learning* terhadap kompetensi kewirausahaan mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengaruh PjBL dalam mendukung pengembangan kompetensi kewirausahaan mahasiswa serta menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kewirausahaan di perguruan tinggi.

2. LANDASAN TEORI

Penelitian ini menggunakan Teori Konstruktivisme merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh mahasiswa melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Teori ini dikemukakan oleh Jean Piaget pada tahun 1896-1980 dan dikembangkan oleh Lev Vygotsky pada tahun 1896-1934 dan masih populer dalam dunia pendidikan sampai sekarang. Kedua tokoh tersebut menegaskan bahwa proses belajar bukanlah kegiatan menerima informasi secara pasif, melainkan hasil dari eksplorasi, refleksi, dan konstruksi makna yang dilakukan oleh peserta didik sendiri dan dalam arti lain bahwa konstruktivisme merupakan landasan berpikir (filosofi) pembelajaran kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak secara tiba-tiba (Suparlan, 2019).

P-ISSN :2597-5064
E-ISSN :2654-8062 DOI: https://doi.org/10.37817/ikraith-ekonomika.v9i3

Metode *Project Based Learning*

Metode PjBL merupakan salah satu pendekatan pembelajaran modern yang menekankan proses belajar melalui keterlibatan aktif mahasiswa dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi suatu proyek. Menurut (Hartono & Asiyah, 2019) mengemukakan bahwa, PjBL adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media untuk mendorong mahasiswa mengeksplorasi, meneliti, dan mengembangkan solusi atas suatu permasalahan nyata. Dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya program studi kewirausahaan, metode ini berorientasi pada pengalaman praktis yang membantu mahasiswa memahami konsep bisnis secara kontekstual.

Menurut (Bell, 2010), PjBL merupakan proses pembelajaran yang kompleks dan kolaboratif. Mahasiswa dituntut untuk merencanakan, melaksanakan, dan menyelesaikan proyek yang memiliki hasil nyata dan dapat diaplikasikan. Kegiatan tersebut dapat melatih keterampilan kolaborasi sebagai salah satu keterampilan abad ke-21 serta mendukung peningkatan hasil belajar mahasiswa (Syafriani et al., 2025). Dalam pendidikan kewirausahaan, penerapan PjBL memungkinkan mahasiswa mengembangkan kemampuan manajerial dan inovatif melalui pengalaman langsung dalam merancang serta menjalankan proyek usaha.

Kompetensi Kewirausahaan

Mahasiswa adalah sumber daya manusia yang diharapkan menjadi wirausaha yang kompeten dan kaum intelektual harus berani untuk mengembangkan potensi diri dan universitas adalah sebuah tempat untuk menemukan, mengembangkan dan mengimplementasikan ide dan kreatifitas sehingga dapat mendapatkan lulusan sarjana untuk menjadi wirausahawan baru yang memiliki daya saing dan kompetensi kewirausahaan yang tinggi (Harfandi & Sonita, 2020). Kompetensi kewirausahaan adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan untuk mengidentifikasi peluang, mengelola risiko, dan mengembangkan usaha secara berkelanjutan. Dalam konteks mahasiswa, kompetensi ini sangat penting karena menjadi fondasi untuk memulai dan mengelola usaha secara mandiri. Kompetensi kewirausahaan umumnya mencakup kreativitas, inovasi, keberanian mengambil risiko, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan mengelola sumber daya.

Pendidikan kewirausahaan merupakan proses pembelajaran yang bertujuan mengembangkan sikap, keterampilan, dan kompetensi kewirausahaan mahasiswa agar mampu menciptakan peluang usaha. Pembelajaran kewirausahaan tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bersifat praktis serta penguatan karakter kewirausahaan. Melalui proses tersebut, mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan berinovasi, berpikir kreatif, dan berani mengambil risiko sehingga kompetensi kewirausahaan dapat berkembang secara optimal (Syam et al., 2025).

Berdasarkan uraian teori dan penelitian terdahulu tersebut, *Project Based Learning* memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan mahasiswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan kegiatan proyek sehingga dapat mendukung pengembangan kompetensi kewirausahaan. Penelitian ini secara khusus dilakukan pada mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar untuk mengetahui pengaruh *Project Based Learning* terhadap kompetensi kewirausahaan mahasiswa. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk menguji pengaruh *Project Based Learning* terhadap kompetensi

DOI: https://doi.org/10.37817/ikraith-ekonomika.v9i3
P-ISSN :2597-5064
E-ISSN :2654-8062

kewirausahaan mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar.

3. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatori yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode *Project Based Learning* terhadap kompetensi kewirausahaan mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar. Penelitian dilaksanakan pada Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 595 mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar. Penentuan sampel menggunakan teknik Simple Random sampling, sehingga setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi responden. Berdasarkan jumlah sampel yang telah ditentukan dalam penelitian, diperoleh 100 mahasiswa sebagai responden penelitian.

n=595/(1+595 〖(0,09)〗^2)
n=595/(1+595 (0,0081))
n=595/(1+4,8195)
n=595/(5,8195)
n=102,24
n=100 responden

Berdasarkan jumlah populasi sebanyak 595 mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar, sampel dalam penelitian ini ditentukan menggunakan teknik *Simple Random sampling*. Berdasarkan perhitungan jumlah sampel yang telah dilakukan, diperoleh sebanyak 100 responden mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar sebagai sampel penelitian. Responden yang dipilih merupakan mahasiswa Program Studi Kewirausahaan yang menjadi bagian dari populasi penelitian.

Tabel 1. Jumlah Populasi Mahasiswa Aktif Program Studi Kewirausahaan UNM
Sumber : Admin Prodi Kewirausahaan FEB UNM, 2025

No	Angkatan	Jumlah Mahasiswa
1	2019	5
2	2020	18
3	2021	42
4	2022	94
5	2023	126
6	2024	132
7	2025	178
	Jumlah	595

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah kuesioner dengan skala Likert 1–5 yang digunakan untuk memperoleh data mengenai *Project Based Learning* dan kompetensi kewirausahaan mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden yang ditentukan melalui teknik Simple Random sampling. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan setiap butir pernyataan. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan uji asumsi klasik dan analisis regresi linear sederhana. Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji t untuk mengetahui pengaruh *Project Based Learning* terhadap kompetensi kewirausahaan, sedangkan koefisien korelasi (R) dan koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan dan besarnya kontribusi *Project Based Learning* terhadap kompetensi kewirausahaan mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar.

P-ISSN :2597-5064
E-ISSN :2654-8062 DOI: https://doi.org/10.37817/ikraith-ekonomika.v9i3

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variabel

Variabel	Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Project Based Learning	X.1	440	0,195	Valid
	X.2	697		Valid
	X.3	563		Valid
	X.4	668		Valid
	X.5	663		Valid
	X.6	714		Valid
	X.7	754		Valid
	X.8	734		Valid
	X.9	780		Valid
	X.10	644		Valid
	X.11	730		Valid
	X.12	736		Valid
	X.13	691		Valid
	X.14	714		Valid
	X.15	619		Valid
Kompetensi Kewirausahaan	Y.1	544	0,195	Valid
	Y.2	118		Valid
	Y.3	280		Valid
	Y.4	197		Valid
	Y.5	308		Valid
	Y.6	576		Valid
	Y.7	647		Valid
	Y.8	589		Valid
	Y.9	607		Valid
	Y.10	611		Valid
	Y.11	735		Valid
	Y.12	416		Valid
	Y.13	602		Valid
	Y.14	590		Valid
	Y.15	624		Valid
	Y.14	590		Valid
	Y.15	624		Valid

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan pada variabel *Project Based Learning* dan kompetensi kewirausahaan dinyatakan valid. Pada variabel *Project Based Learning*, nilai r hitung berada pada rentang 0,440 sampai 0,780, sedangkan pada variabel kompetensi kewirausahaan nilai r hitung berada pada rentang 0,197 sampai 0,735. Seluruh nilai tersebut lebih besar daripada r tabel sebesar 0,195, sehingga seluruh 15 butir pernyataan pada variabel *Project Based Learning* dan 15 butir pernyataan pada variabel kompetensi kewirausahaan dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Hasil Uji Reabilitas

Tabel 3. Hasil Uji Reabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah Item (N of Items)	Keterangan
Project Based Learning (X)	0,919	15	Sangat reliabel
Kompetensi Kewirausahaan (Y)	0,717	15	Reliabel

Sumber: Data di olah menggunakan SPSS 2027

Berdasarkan hasil pada Tabel 3, nilai koefisien Cronbach's Alpha pada variabel *Project Based Learning* sebesar 0,919 dengan jumlah 15 item pernyataan, sedangkan variabel kompetensi kewirausahaan memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,717 dengan jumlah 15 item pernyataan. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,60, sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Dengan demikian, seluruh 30 item pernyataan pada variabel *Project Based Learning* dan kompetensi kewirausahaan dapat digunakan sebagai instrumen dalam pengumpulan data penelitian.

Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai data penelitian melalui nilai rata-rata (Mean), nilai tertinggi (Maximum), nilai terendah (Minimum), dan standar deviasi. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik masing-masing variabel yang diteliti, yaitu *Project Based Learning* (X) dan kompetensi kewirausahaan (Y) pada mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar. Hasil analisis statistik deskriptif dari kedua variabel tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Statistik Deskriptif Variabel

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Project Based Learning	100	30	60	47.08	6.388
Kompetensi Kewirausahaan	100	29	52	42.57	4.989
Valid N (listwise)	100				

Sumber: Data di olah menggunakan SPSS 2026

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada Tabel 4, dapat diuraikan distribusi data yang diperoleh sebagai berikut:

Variabel *Project Based Learning* (X)

Berdasarkan hasil analisis statistic deskriptif pada Tabel 4, variabel *Project Based Learning* memiliki nilai minimum sebesar 30 dan nilai maksimum sebesar 60. Nilai minimum tersebut menunjukkan skor terendah yang diberikan responden terhadap penerapan *Project Based Learning*, yang meliputi penentuan permasalahan proyek, perencanaan

DOI: https://doi.org/10.37817/ikraith-ekonomika.v9i3
P-ISSN :2597-5064
E-ISSN :2654-8062

proyek, pelaksanaan proyek, pemantauan dan evaluasi proyek, serta presentasi hasil proyek. Sementara itu, nilai maksimum sebesar 60 menunjukkan skor tertinggi yang diberikan responden terhadap penerapan *Project Based Learning*. Nilai rata-rata (*mean*) sebesar 47,08 dengan standar deviasi sebesar 6,388 menunjukkan bahwa secara umum penilaian responden terhadap penerapan *Project Based Learning* berada pada skor rata-rata 47,08 dengan adanya variasi jawaban responden sebesar 6,388.

Variabel Kompetensi Kewirausahaan (Y)

Variabel kompetensi kewirausahaan memiliki nilai minimum sebesar 29 dan nilai maksimum sebesar 52. Nilai minimum tersebut menunjukkan skor terendah yang diberikan responden terhadap kompetensi kewirausahaan, sedangkan nilai maksimum sebesar 52 menunjukkan skor tertinggi yang diberikan responden. Nilai rata-rata (mean) kompetensi kewirausahaan sebesar 42,57 dengan standar deviasi sebesar 4,989 menunjukkan bahwa secara umum kompetensi kewirausahaan responden memiliki skor rata-rata 42,57 dengan adanya variasi jawaban responden sebesar 4,989. Hasil tersebut menggambarkan kondisi kompetensi kewirausahaan mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar berdasarkan jawaban dari 100 responden.

Analisis Regresi Linear Sederhana

Tabel 5. Uji Analisis Linear Sederhana

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	23.905	3.230		7.401	.000
	Project Based Learning	.396	.068	.508	5.832	.000

a. Dependent Variable: Kompetensi Kewirausahaan

Sumber: Data di olah menggunakan SPSS 2026

Dari persamaan regresi tersebut dapat dijelaskan bahwa:

1. Konstanta, nilai konstanta sebesar 23,905 menunjukkan bahwa apabila variabel *Project Based Learning* (X) bernilai nol, maka nilai kompetensi kewirausahaan (Y) sebesar 23,905. Nilai konstanta tersebut menggambarkan nilai dasar kompetensi kewirausahaan ketika variabel *Project Based Learning* dianggap tidak memberikan pengaruh.
2. Koefisien *Project Based Learning*, nilai koefisien regresi sebesar 0,396 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada *Project Based Learning* akan meningkatkan kompetensi kewirausahaan sebesar 0,396 satuan. Koefisien regresi yang bernilai positif menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara *Project Based Learning* dan kompetensi kewirausahaan, sehingga semakin baik penerapan *Project Based Learning*, maka semakin tinggi kompetensi kewirausahaan mahasiswa.

Hasil Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh *Project Based Learning* (X) terhadap kompetensi kewirausahaan (Y) mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *Project Based Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap kompetensi kewirausahaan. Hasil pengujian ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Hipotesis

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	23.905	3.230		7.401	.000
	Project Based Learning	.396	.068	.508	5.832	.000

a. Dependent Variable: Kompetensi Kewirausahaan

Sumber: Data di olah menggunakan SPSS 2026

P-ISSN :2597-5064
E-ISSN :2654-8062 DOI: https://doi.org/10.37817/ikraith-ekonomika.v9i3

Berdasarkan hasil uji t, variabel *Project Based Learning* (X) memperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,396, nilai t hitung sebesar 5,832, dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka *Project Based Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kompetensi kewirausahaan mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar. Nilai koefisien regresi yang positif menunjukkan bahwa semakin baik penerapan *Project Based Learning*, maka semakin tinggi kompetensi kewirausahaan mahasiswa.

Berdasarkan hasil uji t tersebut, dapat disimpulkan bahwa Hipotesis 1 (H1) yang menyatakan bahwa *Project Based Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kompetensi kewirausahaan mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar diterima.

Analisis Koefisien Determinasi (R2)

Tabel 7. Analisis Koefisien Determinas (R2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.508[a]	.258	.250	4.321

a. Predictors: (Constant), *Project Based Learning*
b. Dependent Variable: Kompetensi Kewirausahaan

Sumber: Data di olah menggunakan SPSS 2026

Berdasarkan hasil Model Summary, diperoleh nilai R sebesar 0,508 yang menunjukkan bahwa hubungan antara *Project Based Learning* dan kompetensi kewirausahaan mahasiswa berada pada kategori sedang. Nilai R Square sebesar 0,258 menunjukkan bahwa *Project Based Learning* mampu menjelaskan sebesar 25,8% variasi kompetensi kewirausahaan mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar, sedangkan sebesar 74,2% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini yang tidak dimasukkan dalam model penelitian. Sementara itu, nilai Adjusted R Square sebesar 0,250 menunjukkan bahwa setelah disesuaikan dengan model penelitian, *Project Based Learning* memberikan kontribusi sebesar 25,0% terhadap kompetensi kewirausahaan. Nilai Std. Error of the Estimate sebesar 4,321 menunjukkan besarnya tingkat kesalahan prediksi dalam model regresi.

Pembahasan Hasil Penelitian

Terdapat Pengaruh Metode *Project Based Learning* Terhadap Kompetensi Kewirausahaan Mahasiswa Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, *Project Based Learning* (X) terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap kompetensi kewirausahaan (Y), sehingga Hipotesis 1 (H1) yang menyatakan bahwa *Project Based Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kompetensi kewirausahaan mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar diterima. Hasil uji t menunjukkan nilai koefisien regresi sebesar 0,396, nilai t hitung sebesar 5,832, dan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik penerapan *Project Based Learning*, maka semakin tinggi kompetensi kewirausahaan mahasiswa. Penerapan pembelajaran melalui penentuan permasalahan proyek, perencanaan proyek, pelaksanaan proyek, pemantauan dan evaluasi proyek, serta presentasi hasil proyek memberikan pengalaman belajar yang mendorong mahasiswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan kompetensi kewirausahaan.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa variabel *Project Based Learning* memiliki nilai rata-rata sebesar 47,08, dengan nilai

P-ISSN :2597-5064
DOI: https://doi.org/10.37817/ikraith-ekonomika.v9i3 E-ISSN :2654-8062

minimum 30 dan maksimum 60. Sementara itu, kompetensi kewirausahaan memiliki nilai rata-rata sebesar 42,57, dengan nilai minimum 29 dan maksimum 52. Hasil tersebut menunjukkan adanya variasi penilaian responden terhadap penerapan *Project Based Learning* dan kompetensi kewirausahaan. Temuan ini memperlihatkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran kewirausahaan karena mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman dalam menyelesaikan proyek secara langsung.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kewirausahaan tidak hanya meningkatkan penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan soft skill dan hard skill mahasiswa. Temuan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar secara langsung mampu mendorong mahasiswa membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap kewirausahaan melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan hasil systematic literature review oleh (Motta & Galina, 2023) yang menyatakan bahwa pendekatan experiential learning atau pembelajaran berbasis pengalaman memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan, kompetensi, dan perilaku kewirausahaan karena mahasiswa belajar melalui praktik (learning by doing) serta refleksi atas pengalaman yang diperoleh.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh metode *Project Based Learning* terhadap kompetensi kewirausahaan mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar, dapat disimpulkan bahwa metode *Project Based Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kompetensi kewirausahaan mahasiswa. Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar 5,832 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, sedangkan nilai koefisien regresi sebesar 0,396 menunjukkan bahwa semakin meningkat penerapan metode *Project Based Learning*, maka semakin meningkat pula kompetensi kewirausahaan mahasiswa. Nilai R Square sebesar 0,258 menunjukkan bahwa metode *Project Based Learning* memberikan kontribusi sebesar 25,8% terhadap kompetensi kewirausahaan, sedangkan sebesar 74,2% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Kompetensi kewirausahaan mahasiswa berada pada kategori cukup tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 42,57. Indikator kompeten menjadi indikator dengan nilai tertinggi, sedangkan keberanian mengambil risiko menjadi indikator dengan nilai terendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa telah memiliki kemampuan yang cukup baik dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan kewirausahaan, namun masih perlu meningkatkan keberanian dalam menghadapi ketidakpastian, mengambil keputusan, mencoba strategi baru, serta menghadapi kemungkinan kegagalan dalam kegiatan kewirausahaan.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak Program Studi Kewirausahaan Universitas Negeri Makassar, pembimbing dan penguji yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan pengetahuan selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang mendukung penyelesaian penelitian ini.

P-ISSN :2597-5064
E-ISSN :2654-8062 DOI: https://doi.org/10.37817/ikraith-ekonomika.v9i3

DAFTAR PUSTAKA

Alkaabi, K., & Senghore, S. (2024). Student entrepreneurship competency and mindset: Examining the influence of education, role models, and gender. Journal of Innovation and Entrepreneurship, 13(1), 1–28.

Harfandi, H., & Sonita, E. (2020). Sinergisitas Sikap dan Pengetahuan dalam Pengembangan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa FEBI IAIN Bukittinggi. EKONOMIKA SYARIAH: Journal of Economic Studies, 1–18.

Hartono, D. P., & Asiyah, S. (2019). PjBL untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa: Sebuah Kajian Deskriptif tentang Peran Model Pembelajaran PjBL dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang, 1(20), 1–11.

Motta, V. F., & Galina, S. V. R. (2023). Experiential learning in entrepreneurship education: A systematic literature review. Teaching and Teacher Education, 12.

Saputri, V. H. L., & Syauqi, K. (2023). Implementation of Project-Based Learning to Explore Students' Creativity, Innovation, and Creative Thinking Ability. Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin, 8(1), 1–11.

Suparlan. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. Islamika: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan, 1(2), 79–88.

Syafriani, D., Amdayani, S., & Agustina Nst, M. (2025). Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Melatih Keterampilan Kolaborasi sebagai Keterampilan Abad 21 dan Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. JS (Jurnal Sekolah), 9(2), 193–204.

Syam, A., Jufri, M., Sikar, M. A., & Sudarmi. (2025). The Effect of Entrepreneurship and Character Learning on Student Entrepreneurial Interest in Makassar City. Jurnal Moral Kemasyarakatan, 10(1), 135–146.