

## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP MINAT MAHASISWA BERWIRAUSAHA**

**Moh. Ubaidillah<sup>1)</sup> Supri Wahyudi Utomo<sup>2)</sup>**

Universitas PGRI Madiun

moh.ubaidillah8181@yahoo.com<sup>1)</sup> supriutomo@yahoo.co.id<sup>2)</sup>

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine and obtain empirical evidence about the influence of problem-based learning model of entrepreneurship interest in students. This research is also to know the result of student learning. This type of research is ex post facto and sampling method using quota sampling method as much as 32 students of class D semester 4 of accounting education program of Universitas PGRI Madiun. Data collection techniques of this study using questionnaires and student learning outcomes. Data analysis method of this research questionnaire using structural equation modeling (SEM) with partial least squares (PLS) tool. The results showed that the problem-based learning model positively affects entrepreneurship interest. Furthermore, student learning outcomes show that the overall score of students above achievement criteria.*

**Keywords:** *Problem Based Learning, Interest in Entrepreneurship*

### **LATAR BELAKANG**

Pengangguran merupakan tidak ada pekerjaan seseorang yang disebabkan oleh minimnya lapangan pekerjaan dan pola pikir seseorang tersebut. Lapangan pekerjaan saat ini dikatakan sulit karena banyak yang pengangguran dan sarjana tidak menjamin dapat pekerjaan sesuai dengan keinginan mereka karena banyak pesaing dengan jumlah ratusan bahkan ribuan dan hanya sedikit yang diterima. Mindset atau pola pikir yang menyebabkan terjadi pengangguran karena pekerjaan bukan hanya di instansi pemerintah, lembaga dan perusahaan, tetapi juga berwirausah.

Minimnya pekerjaan dan pola pikir yang menyebabkan banyak pengangguran dimana Juliato (2017) menulis berita di Kompas bahwa beberapa tahun terakhir Indonesia mengalami kenaikan sebesar 10.000 orang menjadi 7,04 juta orang pada bulan Agustus 2017 dari Agustus 2016 sebesar 7,03 juta orang. Hal ini

menunjukkan bahwa setiap tahun di Indonesia semakin naik jumlah pengangguran dan perlu penanganan untuk mengurangi jumlah pengangguran.

Salah satu solusi untuk mengurangi jumlah pengangguran adalah mengubah pola pikir menjadi minat berwirausaha. karena berwirausaha bisa mengurangi pengangguran yaitu membuka lapangan pekerjaan. Salah satu menumbuhkan minat berwirausaha adalah memasukkan mata kuliah kewirausahaan ke dalam kurikulum perguruan tinggi karena pendidikan kewirausahaan dapat membentuk pola pikir, sikap dan perilaku menjadi seorang wirausahawan. Hal ini didukung oleh penelitian Lestari dan Wijaya (2012) bahwa pendidikan kewirausahaan berpengaruh signifikan terhadap minat berwirausaha. Pendidikan kewirausahaan yang dimaksud adalah suatu pembelajaran untuk mengubah sikap dan pola pikir

mahasiswa terhadap pilihan karier berwirausaha. jika mahasiswa telah menempuh mata kuliah kewirausahaan, maka mahasiswa tersebut akan memiliki nilai-nilai hakiki dan ciri-ciri kewirausahaan akan meningkatkan minat terhadap dunia kewirausahaan.

Proses pembelajaran mata kuliah kewirausahaan yang efektif butuh model pembelajaran yang sesuai dan dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satu model pembelajaran yang di ajukan oleh peneliti adalah model pembelajaran berbasis masalah. Menurut Tan (2003) pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada pembelajaran dengan masalah-masalah praktis atau pembelajaran yang dimulai dengan pemberian masalah dan memiliki konteks dengan dunia nyata.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap minat mahasiswa berwirausaha dan untuk mengetahui hasil pembelajaran mata kuliah kewirausahaan dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Minat Berwirausaha**

Minat adalah suatu keinginan untuk melakukan sesuatu yang tanpa di paksa atau disuruh orang lain. Menurut Mappiare (dalam Adhitama, 2012) minat adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari beberapa sikap perasaan, prasangka, rasa takut, pendirian, dan kecenderungan sesuatu yang lain yang mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu.

Minat wirausaha adalah keinginan untuk berwirausaha tanpa ada paksaan dan dorongan orang lain. Katz dan Gatner (Budiati *et al.*, 2012) menjelaskan bahwa intensi kewirausahaan atau minat menjadi wirausaha dapat diartikan sebagai

proses pencarian informasi yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembentukan suatu usaha. menurut Santoso (Agustina dan Sularto, 2011). minat wirausaha adalah gejala psikis untuk memusatkan perhatian dan berbuat sesuatu terhadap wirausaha itu dengan perasaan senang karena membawa manfaat bagi dirinya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat berwirausaha menurut Ristanti dalam Sumarni (2006 dalam Wanto, 2014) adalah sebagai berikut.

#### **a. Kebutuhan Pendapatan**

Pendapatan merupakan penghasilan yang didapat dari usaha atau bekerja yang menghasilkan uang atau barang. Berwirausaha akan memberikan pendapatan yang lebih dari bekerja kepada orang lain. Hal ini akan menimbulkan minat berwirausaha.

#### **b. Harga Diri**

Manusia merupakan makhluk yang paling mulia yang diciptakan oleh Tuhan yang dikarunia akal, pikiran dan perasaan. Oleh karena itu, manusia butuh dihargai dan dihormati orang lain. Berwirausaha adalah salah satu meningkatkan harga diri seseorang yang mendapat popularitas, menjaga gengsi dan tidak tergantung kepada orang lain. Hal ini akan menimbulkan suatu keinginan meningkatkan harga diri tersebut dengan berwirausaha, disitulah minat berwirausaha mencul.

#### **c. Perasaan Senang**

Menurut Sukmadinata (2009) Perasaan senang adalah suasana batin yang merasa tenang yang tidak terlihat secara langsung oleh mata, seperti senang-tidak senang, suka-tidak suka. Perasaan bersifat subjektif dan sementara yang dipengaruhi oleh kondisi di dalam diri seseorang maupun dari luar.

Perasaan ini muncul dari kebiasaannya.

Perasaan adalah suasana batin yang tenang tesembunyi dan tertutup, seperti senang-tidak senang, suka-tidak suka. Perasaan bersifat subjektif dan temporer, dipengaruhi kondisi di dalam diri individu serta kekuatan faktor luar. Perasaan tertentu muncul dari kebiasaan.

d. Peluang

Peluang adalah kesempatan yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan sesuatu yang untuk mencapai keinginan dan menjadi harapannya. Orang memberikan kesempatan usaha akan menimbulkan minat berwirausaha karena untuk mencapai keinginannya.

e. Lingkungan keluarga

Menurut Hasbullah (2009) Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama kali sejak lahir. Dimana orang tua dan keluarga lainnya memberikan didikan dan bimbingan. Juga dikatakan lingkungan utama karena sebagian besar dari kehidupan anak adalah di dalam keluarga, sehingga pendidikan yang paling banyak diterima oleh anak adalah dalam keluarga.

f. Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat merupakan lingkungan yang sangat besar pengaruhnya terhadap perilaku seseorang. Karena lingkungan masyarakat adalah sesuatu hal yang baru dan mudah tertarik untuk mengikutinya. Apabila lingkungan masyarakat banyak berwirausaha akan menimbulkan minat berwirausahaan seseorang.

g. Pendidikan

Menurut Suryaman (2006) Pendidikan merupakan sesuatu hal yang penting yang dapat mempengaruhi suatu minat seseorang, karena dengan

pengetahuan dan skill seseorang akan bergerak untuk mencoba bereksperimen dan mengaplikasikan dari apa yang didapat dari pendidikan tersebut. Tingkat pendidikan juga penting bagi wirausaha dalam menjaga kelangsungan usahanya dan bisa mengatasinya segala hal dengan mengandalkan pengetahuan yang diperoleh.

## **2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah**

Menurut Sanjaya (2011) Ciri-ciri Pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut.

- a. Pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam menerapkan pembelajaran berbasis masalah ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan oleh mahasiswa. Penerapan pembelajaran berbasis masalah diharapkan tidak hanya melakukan menulis, mendengarkan dan menghafalkan materi, akan tetapi mahasiswa harus lebih aktif berpikir, berkomunikasi dan mencari, mengolah data dan menyimpulkan diakhir diskusi.
- b. Aktivitas pembelajaran hakikatnya penyelesaian masalah. Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menyelesaikan masalah, jadi masalah adalah kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya, tanpa masalah maka tidak mungkin ada proses pembelajaran.
- c. Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan metode ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Sistematis dan empiris merupakan proses dari berpikir ilmiah. Sistematis artinya dilakukan dengan bertahap-tahap tertentu. empiris artinya proses

penyelesaian dilakukan dengan data fakta dan jelas.

### 3. Pembelajaran Berbasis Masalah Berpengaruh terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa

Minat berwirausaha merupakan suatu keinginan melakukan wirausaha tanpa dorongan dari luar dirinya sendiri. Untuk menumbuhkan minat atau keinginan berwirausaha butuh pendidikan atau pembelajaran. Menurut Darsono (2000) bahwa belajar itu terjadi perubahan dalam diri orang yang belajar karena pengalaman. Pengertian belajar secara psikologis menurut Slamet (2003) bahwa proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Namun perubahan yang terjadi dalam diri seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya.

Perubahan-perubahan tingkah laku menuju minat berwirausaha harus ada pembelajaran untuk menumbuhkan minat berwirausaha. Pembelajaran tersebut yaitu mata kuliah kewirausahaan, hal ini didukung oleh penelitian Lestari dan Wijaya (2012) bahwa pendidikan kewirausahaan berpengaruh signifikan terhadap minat berwirausaha. proses pembelajaran kewirausaha untuk mengubah sikap dan pola pikir mahasiswa terhadap karier berwirausaha. untuk mengubah sikap dan pola pikir dalam pembelajaran kewirausahaan perlu adanya model pembelajaran yang tepat dan sesuai. Dalam hal ini peneliti memilih model pembelajaran berbasis masalah.

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang berfokus pada

mahasiswa dengan memberikan masalah (teori dan praktek kewirausahaan) untuk diselesaikan. Dengan hal tersebut, mahasiswa akan berpengalaman dalam berwirausaha sehingga dengan sendirinya akan tumbuh minat berwirausahaan tanpa dorongan dari luar dirinya sendiri.

Selain minat berwirausaha, model pembelajaran berbasis juga dapat meningkatkan hasil belajar, karena dalam proses belajar dipokuskan pada mahasiswa untuk dapat memecahkan masalah yang telah diberikan oleh dosen. Dengan hal tersebut mahasiswa benar-benar memahami dan menguasai masalah-masalah yang dihadapinya, sehingga nilai hasil belajar meningkat.

### METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif *ex-post facto*. Penelitian *ex-post facto* merupakan penelitian yang variabel-variabel bebasnya telah terjadi, sehingga perlakuan atau *treatment* tidak dilakukan pada saat penelitian berlangsung. Menurut Kerlinger (dalam Sevilla 1993) mendefinisikan *ex-post facto* sebagai pencarian empirik yang sistematis dalam ilmu tidak dapat mengontrol langsung variabel bebas karena peristiwanya telah terjadi atau karena menurut sifatnya tidak dapat dimanipulasi.

Penelitian ini dilakukan di Universitas PGRI Madiun dengan populasi mahasiswa program studi pendidikan akuntansi dan sampel penelitian ini mahasiswa semester 5 kelas D sebanyak 32 mahasiswa dengan metode *quota sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan hasil belajar dan kuesioner. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui keberhasilan penerapan model pembelajaran berbasis masalah. Kuesioner digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis

masalah terhadap minat mahasiswa berwirausaha.

Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah pertama dosen menjelaskan tujuan dari menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dalam mata kuliah kewirausahaan. Kedua, pembuatan kelompok yang terdiri dari 5 mahasiswa dalam satu kelompok. Ketiga, dosen memberikan tugas per-kelompok untuk membuat rencana usaha dan dipresentasikan. Keempat, setelah di setujui rencana usaha oleh dosen maka, mahasiswa mulai membuat produk atau jasa dan dengan dilengkapi rekaman video dalam proses produksi. Kelima, mahasiswa memasarkan produknya atau jasa melalui brosur dilapangan dan internet (blog, facebook, dan Instagram). Keenam, mahasiswa mempresentasikan hasil akhir dan evaluasi.

Pengukuran konstrak minat berwirausaha peneliti berpedoman Ristanti dalam Sumarni (2006, dalam Wanto, 2014) ada 7 dimensi dalam mengukur minat berwirausaha yaitu Peluang (PLG1, PLG2, PLG3), Pendapatan (PDP4, PDP5, PDP6), Perasaan Senang (PRS7, PRS8, PRS9), Lingkungan Keluarga (LKG10, LKG11, LKG12), Harga Diri (HGD13, HGD14, HGD15), Lingkungan Masyarakat (LMT16, LMT17, LMT18), dan Pendidikan (PDK19, PDK20, PDK21). Pengukuran model pembelajaran berbasis masalah ada 3 dimensi yang disebutkan oleh Senjaya (2011) yaitu Berfikir, Berkomunikasi, mencari dan mengeloa data (FKD22, FKD23,

FKD24, FKD25, FKD26, FKD27, FKD28, FKD29, FKD30, FKD31), Masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran (MKP32, MKP33, MKP34, MKP35, MKP36, MKP37), dan Pemecahan masalah dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah (PMI38, PMI39, PMI40, PMI41).

Teknik analisis data hasil belajar mahasiswa dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, untuk mengetahui keberhasilan atau tidaknya, peneliti menggunakan standar capaian dengan nilai 71. Jika 80% seluruh mahasiswa nilainya 71 maka penerapan model pembelajaran berbasis masalah berhasil dan sebaliknya. Teknik analisis data kuesioner menggunakan analisis *structural equation modeling* (SEM) dengan alat *partial least square* (PLS) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap minat berwirausaha mahasiswa.

## PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Hasil Penelitian ini terdiri dari hasil belajar dan hasil penyebaran kuesioner kepada mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah.

### Hasil Belajar

Hasil Belajar Mahasiswa yang terdiri dari tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester yang di akumulasikan. Berikut tabel hasil belajar.

**Tabel 1**  
**Hasil Belajar**

Nilai Bawah	Nilai Atas	Bobot	Huruf	Jumlah Mahasiswa
81,00	100,00	4	A	32
71,00	80,00	3	B	
57,00	70,00	2	C	
41,00	56,00	1	D	
0,00	40,00	0	E	

Total	32
-------	----

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2018)

Tabel 1 merupakan hasil belajar dengan jumlah 32 mahasiswa yang menunjukkan bahwa semua mahasiswa dinyatakan lulus dengan nilai 81,00 – 100,00. Hal ini sesuai dengan kriteria penilaian sehingga semua mendapatkan nilai A.

**Evaluasi Model Pengukuran (*Outer Model*)**

*Outer model* ini merupakan tahapan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas yang berhubungan dengan variabel laten. Untuk mengetahui validitas diukur dengan menggunakan *outer loading* dan AVE. Syarat untuk memenuhi validitas harus di atas 0,50. Pengukuran *outer loading* ada 11

indikator yang tidak valid yaitu HGD14, LMT17, LMT18, PDK21, FKD26, FKD29, FKD31, MKP37, PMI39, PMI40 dan PMI41. Pada pengukuran AVE semua kontrak dan dimensi memenuhi syarat dari kriteria 0,5 makanya dinyatakan valid.

Pengukuran reliabilitas menggunakan *composite reliability* dengan kriteria 0,7. Hasil olah smartPLS nilai tertinggi sebesar 1 dan nilai terendah sebesar 0,757377 menunjukkan bahwa semua kontrak dan dimensi sudah memenuhi syarat, sehingga dinyatakan reliabel semua kontrak dan dimensi. Berikut tabel AVE dan *composite reliability*.

**Tabel 2**  
**AVE dan Composite Reliability**

	AVE	Composite Reliability
FKD	0,56364	0,898779
HGD	0,65734	0,793203
LKG	0,82617	0,933867
LMT	1	1
MKP	0,56121	0,863431
MNT	0,51793	0,944421
PBL	0,53212	0,936033
PDK	0,66705	0,800275
PDP	0,6283	0,835159
PLG	0,70305	0,876084
PMI	1	1
PRS	0,51224	0,757377

Sumber: Hasil Pengolahan Data SmartPLS 2 (2018)

**Struktur Model (*Inner Model*)**

Model struktural dievaluasi dengan menggunakan *R-square* ( $R^2$ ) untuk konstruk dependen, dan uji t serta signifikan dari koefisien parameter jalur structural.  $R^2$  dapat digunakan untuk

menilai pengaruh variabel laten independen terhadap variabel laten dependen apakah mempunyai pengaruh yang substantive. Pada Tabel 4 menunjukkan bahwa *R-Square* yang paling rendah 0,42724 ini termasuk

kategori cukup dan yang tertinggi 0,946530 ini termasuk kategori kuat.

**Tabel 4**  
**R-Square**

R Square	
FKD	0,95762
HGD	0,72902
LKG	0,72249
LMT	0,18209
MKP	0,96716
MNT	0,94941
PBL	
PDK	0,66372
PDP	0,87254
PLG	0,83178
PMI	0,44999
PRS	0,83919

Sumber: Hasil Pengolahan Data SmartPLS 2 (2018)

**Evaluasi Goodness of Fit**

Hasil perhitungan nilai goodenss of fit sebesar 0,710849492 diatas kriteria 0,50 sehingga model penelitian ini dikategorikan fit. Berikut adalah hasil perhitungan goodness of fit dengan rumus:

$$Gof = \sqrt{AVE \times R - Square}$$

$$Gof = \sqrt{0,68075367 \times 0,742275818}$$

$$Gof = \sqrt{0,505306985}$$

$$Gof = 0,710849492$$

**Uji Signifikansi**

Tabel 5 dapat dilihat bahwa model pembelajaran berbasis masalah (PBL) ke kemampuan minat berwirausaha (MNT) dengan nilai T-statistik 84,710472 di atas 1.96 atau signifikan 5%, dan koefisien jalur sebesar 0,97438 yang menunjukkan jumlah angka yang positif. Hal ini menunjukkan bahwa kontrak model pembelajaran berbasis masalah berpengaruh positif terhadap minat berwirausaha mahasiswa.

**Tabel 5**  
**Path Coefficients (Mean, STDEV, T-Values)**

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	Standard Error (STERR)	T Statistics ( O/STERR )
MNT -> HGD	0,85383	0,87548	0,050109	0,050109	17,0394
MNT -> LKG	0,84999	0,84233	0,094423	0,094423	9,002005
MNT -> LMT	0,42672	0,42014	0,160754	0,160754	2,654507
MNT -> PDK	0,81469	0,82574	0,076198	0,076198	10,691718
MNT -> PDP	0,9341	0,93589	0,024853	0,024853	37,585746
MNT -> PLG	0,91202	0,9201	0,03738	0,03738	24,398904
MNT -> PRS	0,91608	0,92735	0,02719	0,02719	33,691617
PBL -> FKD	0,97858	0,97676	0,008712	0,008712	112,331582
PBL -> MKP	0,98345	0,98588	0,007421	0,007421	132,521748

PBL -> MNT	0,97438	0,97234	0,011502	0,011502	84,710472
PBL -> PMI	0,67082	0,66759	0,103326	0,103326	6,492259

Sumber: Hasil Pengolahan Data SmartPLS 2 (2018)

Tabel 5 *path coefficients* menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah berpengaruh positif terhadap minat berwirausaha dengan T-statistik sebesar 84,71 dan *original sampel* 0,97. Dengan hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah berguna untuk meningkatkan minat mahasiswa berwirausaha, karena dalam proses belajar dituntut untuk mandiri dalam memecahkan masalah atau materi dan praktek berwirausaha. Dengan hal tersebut mahasiswa akan tumbuh minat berwirausaha karena sudah mengalami berbagai praktek dan teori.

Selain minat berwirausaha, tabel 1 menunjukkan bahwa semua mahasiswa tuntas atau lulus diatas nilai standar dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa, karena dalam proses belajar mahasiswa diberi permasalahan (teori dan praktek berwirausaha) yang harus diselesaikan sehingga dengan sendirinya mahasiswa memahami dan menguasai permasalahan tersebut.

#### KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dalam mata kuliah kewirausahaan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan dapat menumbuhkan minat mahasiswa berwirausaha. Jadi, Penerapan model pembelajaran berbasis masalah tujuannya bukan hanya hasil belajar saja, tetapi bagaimana model pembelajaran tersebut bisa melekat

minat berwirausaha pada diri mahasiswa setelah menempuh mata kewirausahaan

Saran bagi penelitian selanjutnya adalah menambahkan responden lebih banyak lagi karena semakin banyak responden dalam penelitian, maka semakin kecil tingkat kesalahan hasil penelitiannya. Saran bagi dosen adalah untuk meningkatkan praktek berwirausaha samapi 60% dan 40 teori.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adhitama, Paulus Patria. (2012). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomika dan Bisnis Undip, Semarang)*. Skripsi pada Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro Semarang: tidak diterbitkan.
- Agustina, Cynthia & Sularto, Lana. (2011). *Intensi Kewirausahaan Mahasiswa (Studi Perbandingan Antara Fakultas Ekonomi dan Fakultas Ilmu Komputer)*. Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur & Sipil). 4, 63-69.
- Budiati, Yuli et al. (2012). *Minat Mahasiswa Menjadi Wirausaha (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Semarang)*. *Jurnal Dinamika Sosbud*. 14(1), 89-100.
- Darsono. 2000. *Belajar dan Pembelajaranz*. Semarang: IKIP Press.

- Hasbullah. (2009). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Jualianto, Arhando, P. (2017). Agustus 2017, Jumlah Pengangguran Naik Menjadi 7,04 Juta Orang. *Kompas.com*. Diambil pada tanggal 05 Februari 2018 dari <http://ekonomi.kompas.com/read/2017/11/06/153940126/agustus-2017-jumlah-pengangguran-naik-menjadi-704-juta-orang>
- Lestari, L. B. & Wijaya, T. 2012. Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa di STIE MDP, STMIK MDP, dan STIE MUSI. *Jurnal Ilmiah STIE MDP*. Vol 1. No. 2, Hal. 112 Maret 2012
- Maman, Suryaman. (2006). Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang. *Skripsi*. Tidak diterbitkan.
- Nana Syaodih Sukmadinata, Prof. (2009). *Landasan Psikologis Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda karya.
- Sakti Fajar, Wanto. (2014). Hubungan Kemandirian Dan Motivasi Berwirausaha Dengan Minat Berwirausaha Siswa Kelas Xi Smkn 1 Seyegan. *Skripsi*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Diambil pada tanggal 05 Februari 2018, dari <http://eprints.uny.ac.id/19081/1/SKRIPSI.pdf>
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sevilla, G. Consuelo dkk. 1993. *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta: UI-Press
- Slamet, 2003, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Cet. IV, Jakarta: Rieneka Cipta.
- Tan, Oon-seng. 2003. *Problem Based Learning Innovation: Using Problem to Power Learning in 21st Century*, thompson Learning.