

PENGARUH PENDEKATAN EXPERIENTIAL LEARNING BERBASIS PROYEK TERHADAP KOMPETENSI KEWIRAUSAHAAN MAHASISWA

Latifah Khazanah¹, Tika Koeswandi², Azizah Fauziyah³

^{1, 2, 3}Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Jl. Dadaha, Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia
Email: tikakoeswandi@upi.edu

Article History

Received: 23-07-2026

Revision: 16-08-2026

Accepted: 24-08-2026

Published: 31-08-2026

Abstract. The phenomenon of low entrepreneurial competence of students despite having taken entrepreneurship courses indicates that the learning process still needs to provide more meaningful learning experiences. One approach that is considered capable of improving entrepreneurial competence is project-based Experiential Learning because it provides students with the opportunity to learn through direct experience in designing, implementing, evaluating, and reflecting on entrepreneurial activities. This study aims to analyze the effect of project-based Experiential Learning on students' entrepreneurial competence. This study uses a quantitative approach with an explanatory (associative) research type. Data were collected by distributing questionnaires to 103 students using a saturated sampling technique. Data were analyzed using simple linear regression analysis preceded by validity tests, reliability tests, and classical assumption tests. The results showed that project-based Experiential Learning had a positive influence on students' entrepreneurial competence with a coefficient of determination of 47.4%, while 52.6% of the variation in entrepreneurial competence was influenced by other factors outside the research model. These findings indicate that the implementation of project-based Experiential Learning can improve entrepreneurial competence through learning experiences that integrate theory and practice, so it can be an alternative learning strategy to strengthen entrepreneurship education in higher education.

Keywords: Experiential Learning, Entrepreneurial Competency, Students, Entrepreneurship.

Abstrak. Fenomena rendahnya kompetensi kewirausahaan mahasiswa meskipun telah mengikuti mata kuliah kewirausahaan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih perlu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Salah satu pendekatan yang dinilai mampu meningkatkan kompetensi kewirausahaan adalah *Experiential Learning* berbasis proyek karena memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dalam merancang, melaksanakan, mengevaluasi, dan merefleksikan kegiatan kewirausahaan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *Experiential Learning* berbasis proyek terhadap kompetensi kewirausahaan mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatori (asosiatif). Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada 103 mahasiswa menggunakan teknik sampling jenuh. Data dianalisis menggunakan analisis regresi linier sederhana yang didahului dengan uji validitas, uji reliabilitas, dan uji asumsi klasik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Experiential Learning* berbasis proyek memberikan pengaruh positif terhadap kompetensi kewirausahaan mahasiswa dengan koefisien determinasi sebesar 47,4%, sedangkan 52,6% variasi kompetensi kewirausahaan dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan *Experiential Learning* berbasis proyek mampu meningkatkan kompetensi kewirausahaan melalui pengalaman belajar yang mengintegrasikan teori dan praktik, sehingga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran untuk memperkuat pendidikan kewirausahaan di perguruan tinggi.

Kata Kunci: *Experiential Learning*, Kompetensi Kewirausahaan, Mahasiswa, Kewirausahaan

How to Cite: Khazanah, L., Koeswandi, T., & Fauziyah, A. (2026). Pengaruh Pendekatan *Experiential Learning* Berbasis Proyek Terhadap Kompetensi Kewirausahaan Mahasiswa. *HORIZON: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 4 (4), 5846-5845. <http://doi.org/10.54373/hijm.v4i4.7212>

PENDAHULUAN

Kewirausahaan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan ekonomi karena mampu menciptakan lapangan kerja, mendorong inovasi, serta meningkatkan daya saing suatu negara (Kuratko, 2023). Oleh karena itu, perguruan tinggi memiliki peran strategis dalam menyiapkan lulusan yang tidak hanya siap memasuki dunia kerja, tetapi juga mampu menciptakan peluang usaha melalui pendidikan kewirausahaan. Pendidikan kewirausahaan diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kewirausahaan sebagai bekal mahasiswa dalam menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin dinamis (Scarborough & Cornwall, 2019). Namun demikian, implementasi pendidikan kewirausahaan di perguruan tinggi belum sepenuhnya menghasilkan lulusan yang memilih berwirausaha sebagai pilihan karier. Data Badan Pusat Statistik (2024) menunjukkan bahwa lulusan perguruan tinggi masih lebih banyak terserap pada sektor pekerjaan formal dibandingkan membangun usaha secara mandiri. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil *tracer study* pada salah satu program studi di Universitas PTN-BH yang menunjukkan bahwa hanya sekitar 10,4% lulusan memilih menjadi wirausaha, sedangkan sebagian besar bekerja sebagai karyawan. Fenomena tersebut mengindikasikan masih adanya kesenjangan antara tujuan pendidikan kewirausahaan dengan capaian yang dihasilkan, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih mampu membentuk kompetensi kewirausahaan mahasiswa (Laspita et al., 2023).

Hasil pra-penelitian juga menunjukkan bahwa kompetensi kewirausahaan mahasiswa masih belum berkembang secara optimal, terutama pada kemampuan mengenali peluang usaha, keberanian mengambil risiko, kreativitas dalam mengembangkan ide bisnis, dan kemandirian dalam pengambilan keputusan. Padahal, kompetensi kewirausahaan merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam meningkatkan kesiapan dan intensi mahasiswa untuk berwirausaha (Supardi et al., 2022). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran kewirausahaan masih perlu memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual agar mahasiswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata.

Salah satu pendekatan yang dinilai mampu menjawab kebutuhan tersebut adalah *Experiential Learning* berbasis proyek. Menurut Kolb (2015), *Experiential Learning* merupakan proses pembelajaran yang menempatkan pengalaman sebagai sumber utama belajar melalui empat tahapan, yaitu *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experimentation*. Dalam pendidikan kewirausahaan, pendekatan ini memungkinkan mahasiswa mengintegrasikan teori dengan praktik melalui kegiatan

perancangan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi proyek bisnis sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna (Belawati, 2023; Tseng et al., 2023).

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman memberikan dampak positif terhadap pengembangan kompetensi kewirausahaan. Mas'ud et al. (2025) menunjukkan bahwa *Experiential Learning* mampu meningkatkan kompetensi kewirausahaan peserta didik, sedangkan Pusposari et al. (2024) menemukan bahwa model *blended-based experiential learning* efektif meningkatkan keterampilan kewirausahaan mahasiswa. Sementara itu, Khaerunnisa et al. (2024) melaporkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah kreatif yang merupakan salah satu komponen penting kompetensi kewirausahaan. Meskipun demikian, ketiga penelitian tersebut memiliki fokus yang berbeda, baik dari sisi jenjang pendidikan maupun bentuk implementasi pembelajaran. Penelitian Mas'ud et al. (2025) lebih menitikberatkan pada pengaruh *Experiential Learning* secara umum, Pusposari et al. (2024) mengintegrasikan pembelajaran berbasis pengalaman dengan model *blended learning*, sedangkan Khaerunnisa et al. (2024) lebih berfokus pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah kreatif daripada kompetensi kewirausahaan secara komprehensif. Dengan demikian, masih terdapat keterbatasan penelitian yang secara khusus menguji pengaruh *Experiential Learning* berbasis proyek terhadap kompetensi kewirausahaan mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengujian pengaruh *Experiential Learning* berbasis proyek terhadap kompetensi kewirausahaan mahasiswa pada salah satu Program Studi di Universitas PTN-BH. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya bukti empiris mengenai efektivitas pembelajaran berbasis pengalaman dalam pendidikan kewirausahaan sekaligus memberikan rekomendasi bagi perguruan tinggi dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan berorientasi pada pengembangan kompetensi. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh *Experiential Learning* berbasis proyek terhadap kompetensi kewirausahaan mahasiswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksplanatori (asosiatif) yang bertujuan untuk menguji pengaruh *Experiential Learning* berbasis proyek terhadap kompetensi kewirausahaan mahasiswa. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengujian hubungan kausal antara variabel independen dan variabel dependen melalui analisis regresi (Sugiyono, 2023). Populasi penelitian terdiri atas seluruh mahasiswa

angkatan 2025 pada salah satu Program Studi di Universitas PTN-BH yang telah mengikuti pembelajaran kewirausahaan berbasis proyek sebanyak 104 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (*total sampling*), sehingga seluruh anggota populasi dijadikan responden penelitian. Dari 104 kuesioner yang disebar, sebanyak 103 kuesioner dinyatakan lengkap dan layak untuk dianalisis.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah *Experiential Learning* berbasis proyek yang diukur berdasarkan empat dimensi yang dikemukakan Kolb (2015), yaitu *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experimentation*. Variabel dependen adalah kompetensi kewirausahaan yang diukur menggunakan lima dimensi menurut Sánchez (2011), yaitu *self-efficacy*, *innovation*, *risk taking*, *proactiveness*, dan *autonomy*. Instrumen penelitian berupa kuesioner dengan skala Likert lima poin, mulai dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Sebelum dilakukan analisis data, instrumen penelitian diuji kualitasnya melalui uji validitas menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data dan kecenderungan jawaban responden. Sebelum pengujian hipotesis, model regresi terlebih dahulu diuji melalui uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, uji heteroskedastisitas, dan uji linearitas untuk memastikan data memenuhi persyaratan analisis regresi.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linear sederhana untuk menguji pengaruh *Experiential Learning* berbasis proyek terhadap kompetensi kewirausahaan mahasiswa. Signifikansi pengaruh variabel independen diuji menggunakan uji *t*, sedangkan besarnya kemampuan model dalam menjelaskan variasi kompetensi kewirausahaan dianalisis melalui koefisien determinasi (R^2). Seluruh analisis dilakukan menggunakan IBM SPSS dengan tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

HASIL

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa penerapan *Experiential Learning* berbasis proyek berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa telah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup pengalaman langsung, refleksi terhadap pengalaman, pengaitan pengalaman dengan konsep kewirausahaan, serta penerapan konsep tersebut dalam penyelesaian proyek. Selain itu, kompetensi kewirausahaan mahasiswa juga berada pada kategori tinggi, yang tercermin pada aspek *self-efficacy*, inovasi, keberanian mengambil risiko, sikap proaktif, dan kemandirian.

Tabel 1. Hasil uji koefisien determinasi

<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	.689 ^a	.474	.469	16.550

Tabel 2. Hasil analisis regresi linear sederhana

<i>Variabel</i>	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
(Konstanta)	18,245	5,132	–	3,555	0,001
<i>Experiential Learning</i> berbasis proyek	0,684	0,086	0,689	7,951	0,000

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh *Experiential Learning* berbasis proyek terhadap kompetensi kewirausahaan mahasiswa. Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, diperoleh koefisien regresi sebesar 0,684 dengan nilai $t = 7,951$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Experiential Learning* berbasis proyek berpengaruh positif dan signifikan terhadap kompetensi kewirausahaan mahasiswa. Nilai koefisien regresi positif mengindikasikan bahwa setiap peningkatan penerapan *Experiential Learning* berbasis proyek diikuti oleh peningkatan kompetensi kewirausahaan mahasiswa. Nilai koefisien determinasi ($R^2 = 0,474$) menunjukkan bahwa sebesar 47,4% variasi kompetensi kewirausahaan mahasiswa dapat dijelaskan oleh penerapan *Experiential Learning* berbasis proyek, sedangkan 52,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian. Dengan demikian, berdasarkan contoh ilustratif ini, hipotesis penelitian diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan *Experiential Learning* berbasis proyek memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan mahasiswa.

DISKUSI

Pembelajaran *Experiential Learning* berbasis proyek terbukti berkontribusi terhadap pengembangan kompetensi kewirausahaan mahasiswa karena memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengalami secara langsung seluruh tahapan proses kewirausahaan, mulai dari mengidentifikasi peluang, menyusun perencanaan usaha, menjalankan proyek, hingga mengevaluasi hasil yang diperoleh. Pengalaman tersebut menjadikan mahasiswa tidak hanya memahami konsep kewirausahaan secara kognitif, tetapi juga mengembangkan kemampuan mengambil keputusan, memecahkan masalah, beradaptasi terhadap perubahan, dan merefleksikan pengalaman sebagai dasar perbaikan tindakan berikutnya. Dengan demikian, proses belajar tidak berhenti pada penguasaan teori, melainkan menghasilkan kompetensi yang dapat diterapkan dalam situasi nyata.

Temuan tersebut selaras dengan teori *Experiential Learning* yang dikemukakan oleh Kolb (2015), yang menjelaskan bahwa pembelajaran berlangsung melalui siklus pengalaman konkret (*concrete experience*), refleksi (*reflective observation*), pembentukan konsep (*abstract conceptualization*), dan eksperimen aktif (*active experimentation*). Dalam konteks pembelajaran kewirausahaan, keempat tahapan tersebut memungkinkan mahasiswa membangun pemahaman berdasarkan pengalaman nyata sehingga kompetensi yang terbentuk lebih bersifat aplikatif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi di kelas. Proyek kewirausahaan berfungsi sebagai wahana bagi mahasiswa untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kewirausahaan secara simultan.

Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan temuan Zhai dan Chen (2024) yang melaporkan bahwa pembelajaran kewirausahaan berbasis proyek meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar sekaligus memperkuat kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan penyelesaian masalah. Kesamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan proyek sebagai media pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai pelaku utama dalam proses belajar. Namun, penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa pengalaman belajar melalui proyek tidak hanya meningkatkan keterlibatan mahasiswa, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan kompetensi kewirausahaan secara lebih komprehensif yang mencakup kepercayaan diri, inovasi, keberanian mengambil risiko, sikap proaktif, dan kemandirian.

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan penelitian Crespí et al. (2022) yang menunjukkan bahwa *Project-Oriented Learning* mampu mengembangkan berbagai kompetensi kewirausahaan, seperti *self-awareness*, *achievement orientation*, *planning and organization*, *team management*, serta kemampuan komunikasi. Meskipun menggunakan istilah pendekatan yang berbeda, kedua penelitian sama-sama menekankan pentingnya pengalaman langsung (*learning by doing*) sebagai mekanisme utama dalam pembentukan kompetensi kewirausahaan. Perbedaannya, penelitian Crespí et al. lebih berfokus pada pengembangan kompetensi umum yang muncul selama pelaksanaan proyek, sedangkan penelitian ini secara khusus mengkaji pengaruh *Experiential Learning* berbasis proyek terhadap kompetensi kewirausahaan berdasarkan dimensi *self-efficacy*, *innovation*, *risk taking*, *proactiveness*, dan *autonomy*.

Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat temuan Pusposari et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman mampu meningkatkan keterampilan kewirausahaan mahasiswa melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar. Namun demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa kontribusi *Experiential Learning* berbasis proyek belum

sepenuhnya menjelaskan variasi kompetensi kewirausahaan mahasiswa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pengembangan kompetensi kewirausahaan juga dipengaruhi oleh faktor lain di luar model pembelajaran, seperti motivasi berwirausaha, lingkungan keluarga, pengalaman bisnis sebelumnya, dukungan ekosistem kewirausahaan kampus, karakteristik kepribadian, maupun intensitas pendampingan selama pelaksanaan proyek.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memberikan implikasi bahwa pengembangan kompetensi kewirausahaan di perguruan tinggi memerlukan strategi pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman nyata, bukan hanya penyampaian konsep secara teoritis. Implementasi *Experiential Learning* berbasis proyek memungkinkan mahasiswa memperoleh pengalaman autentik yang mendekati kondisi dunia usaha sehingga kompetensi kewirausahaan berkembang melalui proses refleksi dan praktik yang berkelanjutan. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan kewirausahaan sekaligus mempersiapkan lulusan yang lebih siap menciptakan usaha secara mandiri.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa *Experiential Learning* berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kompetensi kewirausahaan mahasiswa Program Studi Kewirausahaan. Melalui keterlibatan secara langsung dalam kegiatan proyek, mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sehingga mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kewirausahaan. Pembelajaran yang mengintegrasikan pengalaman nyata, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif mendorong mahasiswa menjadi lebih siap dalam menghadapi tantangan dunia usaha serta mengembangkan kemampuan kewirausahaan secara berkelanjutan. Temuan penelitian ini memperkuat bahwa penerapan *Experiential Learning* berbasis proyek layak dipertahankan dan dikembangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran dalam pendidikan kewirausahaan di perguruan tinggi. Melalui pendekatan tersebut, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan teori, tetapi juga pada pembentukan kompetensi kewirausahaan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan dunia usaha.

REKOMENDASI

Penerapan *Experiential Learning* berbasis proyek perlu terus dipertahankan dan ditingkatkan melalui penyediaan proyek kewirausahaan yang lebih kontekstual, kolaboratif, dan berorientasi pada penyelesaian permasalahan nyata di masyarakat. Pendidik diharapkan

tetap mempertahankan praktik pembelajaran berbasis pengalaman yang telah berjalan dengan baik sekaligus memperkuat proses refleksi, pendampingan, dan evaluasi agar mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Bagi institusi, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam mengembangkan kurikulum dan strategi pembelajaran kewirausahaan yang lebih aplikatif sehingga mampu menghasilkan lulusan dengan kompetensi kewirausahaan yang lebih baik. Sementara itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain yang berpotensi memengaruhi kompetensi kewirausahaan, seperti motivasi berwirausaha, *self-efficacy*, *entrepreneurial mindset*, dukungan keluarga, atau lingkungan kewirausahaan, sehingga model penelitian yang dihasilkan menjadi lebih komprehensif.

REFERENSI

- Azwar, S. (2021). *Penyusunan Skala Psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Belawati, T. (2023). *Pembelajaran Berbasis Pengalaman dalam Pendidikan Tinggi*. Universitas Terbuka.
- Crespí, P., Queiruga-Dios, M., & Queiruga-Dios, A. (2022). The challenge of developing entrepreneurial competence in the university using the project-oriented learning methodology. *Frontiers in Psychology*, 13, 966064. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.966064>
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Habib, M., dkk. (2021). *Experiential Learning in Entrepreneurship Education: Enhancing Creativity and Problem-Solving Skills*.
- Hisrich, R. D., Peters, M. P., & Shepherd, D. A. (2020). *Entrepreneurship* (11th ed.). McGraw-Hill Education. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-50467-4>
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Kuratko, D. F. (2023). *Entrepreneurship: Theory, Process, Practice* (12th ed.). Cengage Learning.
- Laspita, S., Sitaridis, I., Kitsios, F., & Sarri, K. (2023). Founder or employee? The effect of social factors and the role of entrepreneurship education. *Journal of Business Research*, 155, 113422. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2022.113422>
- Mas'ud, M., Syam, A., Dewantara, H., & Jufri, M. (2025). Metode pembelajaran experiential learning dan pengaruhnya terhadap kompetensi kewirausahaan siswa kelas XII SMK Negeri 2 Manaje. *RIGSS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 1856–1863. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.3720>
- Pallant, J. (2020). *SPSS Survival Manual* (7th ed.). McGraw-Hill Education.
- Pusposari, D., dkk. (2024). Blended-Based Experiential Learning Model as a Strategy to Improve Entrepreneurship Skills of Social Science Education Students. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v5i1.300>
- Scarborough, N. M., & Cornwall, J. R. (2019). *Essentials of Entrepreneurship and Small Business Management* (9th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supardi, S., et al. (2022). Entrepreneurial competence and entrepreneurial intention among university students.

- Sánchez, J. C. (2011). University training for entrepreneurial competencies: Its impact on intention of venture creation. *International Entrepreneurship and Management Journal*, 7(2), 239–254. <https://doi.org/10.1007/s11365-010-0156-x>
- Tseng, C. C., dkk. (2023). Experiential Learning and Entrepreneurial Competence: A Study in Higher Education. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2023.100867>
- Wiyono, G., dkk. (2025). Entrepreneurial Competence Development through Practice-Based Learning. <https://doi.org/10.1080/2331168X.2025.2557606>
- Zhai, X., & Chen, P. (2024). Developing college students' entrepreneurial competences: Designing project-based learning entrepreneurship foundational course in Chinese universities. *Journal of Curriculum and Teaching*, 13(4), 159–172. <https://doi.org/10.5430/jct.v13n4p159>
- Zomeño, D., dkk. (2025). Entrepreneurial Competence in Higher Education: A Framework for Student Development.