

Development of Entrepreneurship-Based Indonesian Language Learning Model to Improve Students' Soft Skills

Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kewirausahaan untuk Meningkatkan Soft Skills Mahasiswa

Made Amin¹, Heriani², Sakka³, Rosnaeni⁴, Nudia Tuljannah⁵, Fauzan Zaki⁶

^{1,2,3,4,5,6}Institut Teknologi dan Kesehatan Permata Ilmu Maros, Maros, Indonesia

Article Info

Corresponding Author:

Made Amin

[✉madeamin1972@gmail.com](mailto:madeamin1972@gmail.com)

History:

Submitted: 20-05-2026

Revised: 15-06-2026

Accepted: 25-06-2026

Published: 30-06-2026

Keywords:

Business education; entrepreneurship; Indonesian language learning; learning model; soft skills.

Kata Kunci:

Bahasa Indonesia; Kewirausahaan; Model Pembelajaran; Pendidikan Bisnis; Soft Skills.

Abstract

The transformation of the business and industrial sectors in the era of the Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0 requires higher education graduates to possess not only academic competence but also strong soft skills, including communication, collaboration, creativity, critical thinking, leadership, and problem-solving abilities. However, Indonesian language learning in higher education remains largely focused on linguistic concepts and academic writing, with limited integration of entrepreneurial competencies relevant to professional contexts. This study aimed to develop an entrepreneurship-based Indonesian language learning model to enhance students' soft skills in the Business Management, Economics, and Entrepreneurship Study Program. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects included expert validators, lecturers, and students. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, validation instruments, and soft skills assessment tests. Data analysis was conducted using descriptive statistics, paired sample t-tests, and normalized gain (N-Gain) analysis, supported by qualitative analysis through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results revealed that the developed learning model was categorized as highly valid, practical, and effective. The implementation of the model significantly improved students' communication, teamwork, leadership, creativity, critical thinking, and problem-solving skills. The findings demonstrate that integrating entrepreneurship contexts into Indonesian language learning provides meaningful, contextual, and applicable learning experiences. Therefore, the developed model can be recommended as an innovative learning strategy in higher education to support the implementation of Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) and strengthen students' 21st-century competencies.

Abstrak

Perkembangan dunia kerja dan industri pada era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 menuntut lulusan perguruan tinggi tidak hanya memiliki kompetensi akademik (*hard skills*), tetapi juga kemampuan nonteknis (*soft skills*) yang meliputi komunikasi efektif, kreativitas, kolaborasi, berpikir kritis, kepemimpinan, dan pemecahan masalah. Namun, pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi masih cenderung berorientasi pada penguasaan aspek kebahasaan dan penulisan akademik, sehingga belum sepenuhnya mampu mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri. Penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan yang

valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan *soft skills* mahasiswa. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli, dosen, dan mahasiswa Program Studi Kewirausahaan. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, lembar validasi, dan tes kemampuan *soft skills*. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif melalui pengujian validitas, kepraktisan, serta efektivitas model menggunakan *paired sample t-test* dan analisis *Normalized Gain* (N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan *soft skills* mahasiswa. Implementasi model mampu meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, kreativitas, kepemimpinan, berpikir kritis, dan pemecahan masalah melalui aktivitas pembelajaran berbasis kewirausahaan. Model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran di perguruan tinggi dalam mendukung penguatan kompetensi abad ke-21 serta implementasi kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM).

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia kerja pada era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 telah mengubah kebutuhan kompetensi lulusan perguruan tinggi. Dunia kerja tidak hanya membutuhkan penguasaan pengetahuan dan keterampilan teknis (*hard skills*), tetapi juga kemampuan beradaptasi, berkomunikasi secara efektif, bekerja secara kolaboratif, berpikir kritis, kreatif, inovatif, serta menyelesaikan permasalahan secara sistematis. Kompetensi nonteknis (*soft skills*) menjadi bagian penting dalam mendukung keberhasilan profesional, terutama kemampuan komunikasi, kerja sama, kepemimpinan, pengambilan keputusan, kreativitas, dan adaptasi terhadap perubahan (Partnership for 21st Century Learning, 2019; UNESCO, 2021). Kondisi tersebut menuntut perguruan tinggi untuk mengembangkan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja.

Salah satu mata kuliah yang memiliki potensi strategis dalam pengembangan kompetensi tersebut adalah Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi tidak hanya berkaitan dengan penguasaan kaidah kebahasaan dan penulisan ilmiah, tetapi juga berperan dalam membangun kemampuan literasi, komunikasi akademik, komunikasi profesional, serta penyampaian ide dan gagasan secara efektif. Namun, pembelajaran Bahasa Indonesia masih cenderung berorientasi pada teori kebahasaan, struktur penulisan ilmiah, dan penyelesaian tugas akademik, sementara penerapan kemampuan berbahasa dalam konteks profesional dan dunia usaha belum memperoleh perhatian yang optimal (Kemendikbudristek, 2022). Akibatnya, mahasiswa belum sepenuhnya memperoleh pengalaman menggunakan bahasa untuk menyampaikan gagasan bisnis, menyusun dokumen usaha, melakukan komunikasi pemasaran, melakukan presentasi profesional, dan membangun argumentasi yang persuasif.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia menuju pembelajaran yang lebih aplikatif dan kontekstual. Sejalan dengan prinsip pembelajaran berpusat pada mahasiswa (*student centered learning*) dalam kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), mahasiswa perlu memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas nyata, termasuk kewirausahaan, proyek, magang, dan aktivitas pemecahan masalah. Integrasi kewirausahaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu alternatif yang relevan karena memungkinkan mahasiswa menggunakan keterampilan berbahasa dalam konteks bisnis sekaligus mengembangkan kompetensi kewirausahaan dan *soft skills* secara terpadu (Kemendikbudristek, 2022).

Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan dapat diwujudkan melalui aktivitas autentik, seperti identifikasi ide usaha, penyusunan proposal bisnis, pengembangan strategi komunikasi pemasaran, pembuatan konten promosi, presentasi produk (*business pitching*), serta penyampaian

gagasan secara sistematis dan persuasif. Aktivitas tersebut memungkinkan mahasiswa menghubungkan kemampuan kebahasaan dengan praktik nyata sekaligus melatih kreativitas, komunikasi, kolaborasi, pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan kepercayaan diri (Hisrich et al., 2020). Dengan demikian, bahasa tidak hanya diposisikan sebagai objek pembelajaran, tetapi juga sebagai instrumen komunikasi profesional dan penciptaan nilai dalam aktivitas kewirausahaan.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) mampu mengembangkan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah melalui keterlibatan mahasiswa dalam menghasilkan produk atau solusi (Bell, 2010). Pembelajaran berbasis masalah dan pengalaman nyata juga berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar (Hmelo-Silver, 2013). Sementara itu, pendidikan kewirausahaan diketahui dapat meningkatkan kreativitas, kepercayaan diri, kemampuan mengambil keputusan, dan kesiapan mahasiswa menghadapi dunia kerja (Fayolle & Gailly, 2015). Penelitian tentang pembelajaran Bahasa Indonesia juga telah banyak diarahkan pada peningkatan literasi, kemampuan menulis, dan kompetensi akademik (Dalman, 2021). Meskipun demikian, pendekatan-pendekatan tersebut pada umumnya dikembangkan dalam ruang lingkup yang terpisah: Project-Based Learning berorientasi pada proses dan produk pembelajaran, pendidikan kewirausahaan berfokus pada kompetensi dan kesiapan berwirausaha, sedangkan pembelajaran Bahasa Indonesia lebih banyak menekankan kompetensi kebahasaan dan akademik.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya research gap, yaitu masih terbatasnya model pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi yang secara sistematis mengintegrasikan kompetensi kebahasaan, aktivitas kewirausahaan, dan pengembangan *soft skills* dalam satu kerangka pembelajaran. Penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas pembelajaran berbasis proyek maupun pendidikan kewirausahaan dalam mengembangkan keterampilan tertentu, tetapi belum banyak model yang secara khusus menempatkan keterampilan Bahasa Indonesia sebagai kompetensi inti sekaligus sebagai instrumen untuk menjalankan aktivitas kewirausahaan. Dengan demikian, kebutuhan penelitian tidak hanya terletak pada penerapan kewirausahaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi pada pengembangan model integratif yang menghubungkan proses pembelajaran bahasa dengan pengalaman kewirausahaan untuk menghasilkan penguatan *soft skills* mahasiswa.

Atas dasar research gap tersebut, penelitian ini mengembangkan model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan yang memiliki karakteristik berbeda dari model pembelajaran yang telah dilaporkan sebelumnya. Perbedaan utama model terletak pada integrasi tiga komponen utama, yaitu kompetensi kebahasaan, aktivitas kewirausahaan, dan indikator *soft skills* dalam satu desain pembelajaran yang sistematis. Berbeda dengan pembelajaran Bahasa Indonesia konvensional yang dominan berorientasi pada penguasaan teori dan tugas akademik, model ini menggunakan aktivitas kewirausahaan sebagai konteks autentik untuk menerapkan keterampilan berbahasa. Berbeda pula dengan pendidikan kewirausahaan yang umumnya berfokus pada pengetahuan dan intensi berwirausaha, model ini menjadikan kemampuan berbahasa sebagai bagian integral dari proses penciptaan, pengembangan, dan komunikasi ide atau produk usaha.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada rekonstruksi pembelajaran Bahasa Indonesia melalui integrasi pengalaman kewirausahaan dengan pengembangan *soft skills* mahasiswa. Model tidak sekadar menambahkan materi kewirausahaan ke dalam mata kuliah Bahasa Indonesia atau menggunakan Project-Based Learning sebagai metode pembelajaran, tetapi mengembangkan rangkaian aktivitas yang menghubungkan capaian kompetensi bahasa dengan pengalaman bisnis secara autentik. Mahasiswa diarahkan melalui tahapan identifikasi peluang atau ide usaha, pengembangan gagasan, penyusunan proposal atau dokumen bisnis, penyusunan pesan komunikasi pemasaran, produksi konten promosi, presentasi atau business pitching, serta refleksi dan evaluasi. Setiap tahapan dirancang untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, kreativitas, kolaborasi, kepemimpinan, berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kepercayaan diri.

Dengan demikian, perbedaan model yang dikembangkan dapat dilihat pada fokus, konteks, integrasi kompetensi, proses, dan luaran pembelajaran. Model pembelajaran Bahasa Indonesia sebelumnya cenderung menghasilkan luaran berupa karya akademik dan keterampilan kebahasaan; model berbasis proyek umumnya berorientasi pada penyelesaian produk; sedangkan model pendidikan kewirausahaan berorientasi pada pengembangan kompetensi kewirausahaan. Model dalam penelitian ini mengintegrasikan ketiganya dengan menjadikan produk komunikasi dan aktivitas kewirausahaan

sebagai wahana penerapan keterampilan Bahasa Indonesia sekaligus pengembangan *soft skills*. Oleh karena itu, kebaruan penelitian bukan terletak pada penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek semata, melainkan pada integrasi sistematis antara kompetensi Bahasa Indonesia, pengalaman kewirausahaan, dan indikator *soft skills* dalam satu model pembelajaran.

Pengembangan model tersebut menjadi penting karena *soft skills* seperti komunikasi efektif, kreativitas, kolaborasi, kepemimpinan, berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kepercayaan diri membutuhkan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan autentik. Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menggunakan bahasa sebagai alat berpikir, berkomunikasi, membangun jejaring profesional, dan menyampaikan nilai suatu gagasan atau produk. Dengan pengalaman tersebut, pembelajaran tidak berhenti pada penguasaan kemampuan akademik, tetapi diarahkan pada pembentukan kompetensi yang dapat diterapkan dalam lingkungan profesional dan dunia usaha (Robles, 2012; OECD, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan *soft skills* mahasiswa perguruan tinggi. Model yang dikembangkan diharapkan menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang menghubungkan kompetensi kebahasaan dengan kebutuhan dunia kerja dan dunia usaha melalui pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, kreatif, dan berorientasi pada produk. Secara akademik, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan bahasa dan pendidikan kewirausahaan, sedangkan secara praktis dapat menjadi alternatif bagi dosen dalam merancang pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kontekstual serta berorientasi pada penguatan kompetensi abad ke-21 dan implementasi pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran berupa model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan *soft skills* mahasiswa. Pendekatan R&D dipilih karena penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menguji suatu teori, tetapi juga menghasilkan inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan secara nyata dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. Produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran yang mengintegrasikan kompetensi kebahasaan dengan aktivitas kewirausahaan melalui kegiatan penyusunan proposal bisnis, komunikasi bisnis, presentasi usaha, dan pengembangan ide kreatif mahasiswa.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki prosedur pengembangan yang sistematis, terstruktur, dan fleksibel dalam menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas. Setiap tahapan dalam model ADDIE memberikan kontribusi terhadap penyempurnaan produk, mulai dari identifikasi kebutuhan pembelajaran hingga evaluasi efektivitas model yang dikembangkan. Melalui tahapan tersebut, model pembelajaran yang dihasilkan diharapkan mampu menjawab kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kontekstual, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan kompetensi abad ke-21.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Akademik 2025/2026 di Program Studi Kewirausahaan pada salah satu perguruan tinggi swasta di Sulawesi Selatan. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama enam bulan, yaitu mulai Februari sampai dengan Juli 2026. Tahapan kegiatan penelitian meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, penyusunan rancangan model, pengembangan perangkat pembelajaran, validasi produk, implementasi model dalam proses perkuliahan, serta evaluasi terhadap kualitas dan efektivitas model pembelajaran yang dikembangkan.

Subjek penelitian terdiri atas validator ahli, dosen pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia, dan mahasiswa Program Kewirausahaan. Validator ahli terdiri atas dua orang ahli pendidikan Bahasa Indonesia dan satu orang ahli pembelajaran kewirausahaan yang memiliki kompetensi sesuai dengan bidang kajian penelitian. Para validator bertugas memberikan penilaian terhadap aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, sintaks model pembelajaran, serta instrumen evaluasi yang digunakan.

Tahap uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba terbatas melibatkan 15 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan bahwa mahasiswa telah mengikuti mata kuliah Bahasa Indonesia dan memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian. Hasil uji coba terbatas digunakan untuk memperoleh masukan awal terkait keterbacaan, kepraktisan, dan kelemahan produk sebelum dilakukan implementasi yang lebih luas. Selanjutnya, uji coba lapangan melibatkan 25 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik tersebut digunakan agar sampel penelitian dapat merepresentasikan kelompok mahasiswa yang menjadi sasaran penerapan model pembelajaran.

Prosedur penelitian mengikuti tahapan model ADDIE. Pada tahap *Analysis*, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui kegiatan studi literatur, observasi proses perkuliahan, wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia, serta penyebaran angket kepada mahasiswa. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran, hambatan yang dihadapi mahasiswa, kebutuhan pengembangan kompetensi *soft skills*, serta relevansi integrasi konsep kewirausahaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap *Design* dilakukan dengan menyusun rancangan model pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan sintaks pembelajaran, capaian pembelajaran mata kuliah, Rencana Pembelajaran Semester (RPS), modul pembelajaran, Lembar Kerja Mahasiswa (LKM), media pembelajaran, serta instrumen penilaian *soft skills*. Desain pembelajaran diarahkan agar mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang aktif melalui kegiatan berbasis proyek kewirausahaan, seperti penyusunan proposal bisnis, pembuatan konten promosi, dan presentasi ide usaha.

Tahap *Development* merupakan proses pengembangan produk pembelajaran berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini, perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan divalidasi oleh para ahli untuk memperoleh penilaian terhadap kelayakan dan kualitas produk. Hasil validasi berupa skor penilaian dan saran perbaikan digunakan sebagai dasar revisi model sebelum diterapkan pada tahap implementasi. Revisi dilakukan untuk memastikan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, bahasa, penyajian, serta kesesuaian dengan karakteristik mahasiswa.

Tahap *Implementation* dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan dalam kegiatan perkuliahan selama satu semester. Proses pembelajaran melibatkan berbagai aktivitas autentik, seperti penyusunan proposal bisnis, praktik komunikasi bisnis, kegiatan *business pitching*, pembuatan konten promosi digital, diskusi kelompok, dan penyusunan laporan usaha. Melalui aktivitas tersebut, mahasiswa diarahkan untuk menerapkan kemampuan berbahasa dalam konteks profesional sekaligus mengembangkan kemampuan komunikasi, kreativitas, kolaborasi, kepemimpinan, dan pemecahan masalah.

Tahap terakhir yaitu *Evaluation*, dilakukan untuk mengetahui kualitas akhir model pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan pengembangan untuk memperoleh masukan perbaikan produk, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi model untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas model dalam meningkatkan *soft skills* mahasiswa. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, angket analisis kebutuhan, lembar validasi ahli, angket respons dosen dan mahasiswa, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, rubrik penilaian *soft skills*, serta instrumen tes hasil belajar. Penilaian *soft skills* mahasiswa mencakup enam indikator utama, yaitu kemampuan komunikasi, kerja sama, kepemimpinan, kreativitas, berpikir kritis, dan kemampuan pemecahan masalah. Seluruh instrumen penelitian terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas isi (*content validity*) melalui penilaian para ahli untuk memastikan kesesuaian instrumen dengan tujuan penelitian. Selain itu, reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* dengan kriteria instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai $\alpha \geq 0,70$.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan model pembelajaran serta aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan terhadap dosen dan mahasiswa untuk memperoleh informasi mendalam mengenai kebutuhan pembelajaran,

pengalaman selama implementasi model, serta tanggapan terhadap model yang dikembangkan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa perangkat pembelajaran, hasil kerja mahasiswa, dan aktivitas pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai validitas, kepraktisan, dan respons pengguna terhadap model pembelajaran, sedangkan tes digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan mahasiswa sebelum dan sesudah penerapan model.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli, respons dosen, dan respons mahasiswa dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa nilai rata-rata (*mean*) dan persentase kelayakan. Hasil analisis tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan tingkat validitas dan kepraktisan model, yaitu sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, dan tidak valid.

Efektivitas model pembelajaran dianalisis menggunakan desain *One-Group Pretest–Posttest* dengan membandingkan skor kemampuan *soft skills* mahasiswa sebelum dan sesudah penerapan model. Uji normalitas data dilakukan menggunakan uji *Shapiro–Wilk*, sedangkan pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-test* pada tingkat signifikansi 0,05. Peningkatan kemampuan mahasiswa dianalisis menggunakan nilai *Normalized Gain (N-Gain)* dengan kategori tinggi ($g > 0,70$), sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$).

Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis kualitatif digunakan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai proses implementasi model pembelajaran, respons mahasiswa, serta faktor pendukung dan kendala selama penerapan model Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan yang dikembangkan melalui lima tahapan ADDIE, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model yang dikembangkan mengintegrasikan kompetensi kebahasaan dengan aktivitas kewirausahaan untuk mengembangkan *soft skills* mahasiswa, khususnya komunikasi, kerja sama, kepemimpinan, kreativitas, berpikir kritis, dan pemecahan masalah.

Produk akhir penelitian terdiri atas sintaks model pembelajaran, Rencana Pembelajaran Semester (RPS), modul pembelajaran berbasis kewirausahaan, Lembar Kerja Mahasiswa (LKM), media pembelajaran, instrumen penilaian *soft skills*, dan rubrik penilaian *business pitching*. Implementasi model dievaluasi melalui validasi ahli, uji kepraktisan, observasi keterlaksanaan pembelajaran, wawancara, dokumentasi aktivitas dan produk mahasiswa, serta pengukuran perubahan *soft skills*.

1. Analisis Kebutuhan sebagai Dasar Pengembangan Model

Hasil analisis kebutuhan diperoleh melalui observasi awal pembelajaran, wawancara dengan dosen pengampu, dan angket kepada mahasiswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia sebelumnya lebih banyak diarahkan pada penguasaan materi kebahasaan, penulisan akademik, dan penyelesaian tugas. Aktivitas yang secara langsung menghubungkan kemampuan berbahasa dengan situasi profesional, bisnis, dan kewirausahaan masih terbatas.

Hasil wawancara dengan dosen menunjukkan bahwa mahasiswa memerlukan aktivitas pembelajaran yang lebih kontekstual agar kemampuan berbahasa dapat diterapkan dalam situasi profesional. Sebagian mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasan secara sistematis, melakukan presentasi, bekerja dalam kelompok, dan mengembangkan ide kreatif. Respons mahasiswa juga menunjukkan kebutuhan terhadap pembelajaran yang lebih aplikatif melalui diskusi, presentasi, pengembangan ide usaha, pembuatan media promosi, dan aktivitas yang berkaitan dengan dunia kerja.

Temuan tersebut menjadi dasar pengembangan model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan. Model dirancang untuk menghubungkan kompetensi kebahasaan dengan aktivitas nyata, mulai dari identifikasi peluang usaha, pengembangan gagasan, penyusunan dokumen bisnis, komunikasi pemasaran, pembuatan konten promosi, *business pitching*, hingga refleksi. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya diarahkan pada penguasaan konsep, tetapi juga

pada kemampuan menggunakan bahasa untuk menyampaikan gagasan, membangun argumentasi, melakukan komunikasi persuasif, dan menyelesaikan tugas dalam konteks profesional.

2. Validitas Model Pembelajaran

Produk yang dikembangkan meliputi sintaks model, RPS, modul, LKM, media pembelajaran, instrumen penilaian *soft skills*, dan rubrik *business pitching*. Sintaks model dirancang untuk menghubungkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan aktivitas kewirausahaan melalui tahapan identifikasi ide usaha, pengembangan gagasan, penyusunan dokumen bisnis, komunikasi pemasaran, pembuatan konten promosi, presentasi bisnis, dan refleksi.

Validitas produk dinilai oleh tiga validator ahli yang terdiri atas dua ahli Pendidikan Bahasa Indonesia dan satu ahli kewirausahaan. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kewirausahaan

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Rata-rata	Kategori
1	Kelayakan isi	4,72	Sangat Valid
2	Kebahasaan	4,65	Sangat Valid
3	Penyajian	4,70	Sangat Valid
4	Sintaks pembelajaran	4,81	Sangat Valid
5	Instrumen penilaian	4,69	Sangat Valid
Rata-rata		4,71	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, model memperoleh skor rata-rata 4,71 dari skala maksimal 5,00 dan termasuk kategori sangat valid. Skor tertinggi terdapat pada aspek sintaks pembelajaran sebesar 4,81, sedangkan skor terendah terdapat pada aspek kebahasaan sebesar 4,65. Hasil tersebut menunjukkan bahwa struktur model dinilai sistematis dan memiliki keterkaitan antara kompetensi Bahasa Indonesia, aktivitas kewirausahaan, dan pengembangan *soft skills*.

Tingginya skor pada aspek sintaks menunjukkan bahwa tahapan pembelajaran telah memiliki alur yang jelas. Aktivitas pembelajaran tidak sekadar menambahkan materi kewirausahaan ke dalam mata kuliah Bahasa Indonesia, tetapi mengintegrasikan penggunaan bahasa dalam proses mengidentifikasi masalah, mengembangkan ide, menyusun dokumen, melakukan komunikasi pemasaran, dan mempresentasikan gagasan. Integrasi tersebut memperkuat karakteristik model sebagai pembelajaran yang kontekstual dan aplikatif.

Validator memberikan beberapa masukan, terutama mengenai penambahan variasi contoh proposal bisnis, penguatan rubrik komunikasi bisnis, dan penyempurnaan indikator kreativitas mahasiswa. Masukan tersebut digunakan untuk melakukan revisi produk sebelum diterapkan pada uji coba lapangan. Revisi ini diperlukan agar setiap tahapan pembelajaran memiliki petunjuk yang jelas dan instrumen penilaian mampu merepresentasikan kompetensi kebahasaan maupun *soft skills* yang dikembangkan.

3. Kepraktisan Model dan Keterlaksanaan Pembelajaran

Setelah melalui validasi dan revisi, model diuji dari aspek kepraktisan melalui respons dosen, respons mahasiswa, dan observasi keterlaksanaan pembelajaran. Hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Model Pembelajaran

Responden/Aspek	Persentase (%)	Kategori
Dosen	94,20	Sangat Praktis
Mahasiswa	91,80	Sangat Praktis
Keterlaksanaan pembelajaran	93,60	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2, respons dosen terhadap model mencapai 94,20%, respons mahasiswa sebesar 91,80%, dan keterlaksanaan pembelajaran sebesar 93,60%. Ketiga indikator tersebut berada dalam kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa model dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa serta dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan rancangan.

Respons positif dosen menunjukkan bahwa sintaks model memberikan struktur yang jelas dalam mengorganisasikan pembelajaran. Sementara itu, respons positif mahasiswa menunjukkan bahwa aktivitas yang dirancang memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kontekstual. Mahasiswa tidak hanya menerima materi, tetapi terlibat dalam pengembangan gagasan, kerja kelompok, pembuatan produk, presentasi, dan refleksi.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa mahasiswa terlihat lebih aktif ketika pembelajaran memasuki tahap pengembangan produk dan *business pitching*. Pada tahap tersebut mahasiswa berperan sebagai perancang sekaligus penyaji gagasan. Kondisi ini menunjukkan bahwa model memberikan ruang yang lebih besar bagi mahasiswa untuk menggunakan kemampuan Bahasa Indonesia secara langsung dalam aktivitas komunikasi.

Kepraktisan model juga berkaitan dengan kemudahan implementasi sintaks dalam situasi pembelajaran nyata. Meskipun memperoleh kategori sangat praktis, implementasi menunjukkan bahwa aktivitas pengembangan produk dan latihan presentasi membutuhkan pengelolaan waktu yang lebih baik. Oleh karena itu, dosen perlu mengatur alokasi waktu dan memberikan jadwal pengerjaan secara bertahap agar seluruh tahapan model dapat terlaksana secara optimal.

4. Implementasi Model dan Aktivitas Mahasiswa

Observasi implementasi dilakukan untuk memperoleh bukti mengenai keterlaksanaan setiap tahapan model dan aktivitas mahasiswa selama pembelajaran. Hasil observasi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Pembelajaran

No.	Aktivitas Pembelajaran	Keterlaksanaan	Kategori
1	Identifikasi ide dan peluang usaha	94,00%	Sangat Baik
2	Pengembangan gagasan	92,00%	Sangat Baik
3	Penyusunan proposal/dokumen bisnis	91,00%	Sangat Baik
4	Komunikasi dan promosi bisnis	93,00%	Sangat Baik
5	<i>Business pitching</i>	92,00%	Sangat Baik
6	Refleksi dan evaluasi	95,00%	Sangat Baik
Rata-rata		92,83%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa seluruh tahapan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan kategori sangat baik, dengan rata-rata keterlaksanaan sebesar 92,83%. Keterlaksanaan tertinggi terdapat pada aktivitas refleksi dan evaluasi sebesar 95,00%, sedangkan keterlaksanaan terendah terdapat pada penyusunan proposal atau dokumen bisnis sebesar 91,00%.

Tingginya keterlaksanaan aktivitas refleksi menunjukkan bahwa mahasiswa mampu mengikuti proses evaluasi terhadap pengalaman belajar yang telah dilakukan. Refleksi memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan pengalaman yang diperoleh selama pembelajaran. Sebaliknya, keterlaksanaan yang relatif lebih rendah pada penyusunan proposal menunjukkan bahwa mahasiswa masih membutuhkan pendampingan dalam mengubah gagasan menjadi dokumen bisnis yang sistematis.

Hasil observasi juga menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar mahasiswa. Pada awal pembelajaran, sebagian mahasiswa masih pasif dalam menyampaikan pendapat dan membutuhkan arahan dosen. Setelah mengikuti aktivitas diskusi, kerja kelompok, dan presentasi secara berulang, mahasiswa mulai menunjukkan keberanian dalam menyampaikan gagasan, membagi tugas, memberikan tanggapan kepada kelompok lain, dan mempertahankan argumentasi.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung dapat menciptakan kesempatan bagi mahasiswa untuk mempraktikkan *soft skills*. Aktivitas kelompok secara khusus memberikan ruang bagi mahasiswa untuk bernegosiasi, membagi tanggung jawab, dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama.

5. Wawancara Dosen dan Mahasiswa

Wawancara dilakukan setelah implementasi untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman pengguna terhadap model. Hasil wawancara dosen menunjukkan bahwa model membantu menciptakan variasi pembelajaran dan memberikan struktur yang lebih jelas dalam menghubungkan materi Bahasa Indonesia dengan konteks kewirausahaan.

Dosen menyampaikan bahwa aktivitas *business pitching* dan pembuatan konten promosi memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menggunakan Bahasa Indonesia secara lebih aplikatif. Mahasiswa tidak hanya dituntut menggunakan bahasa secara tepat, tetapi juga menyesuaikan penyampaian pesan dengan tujuan dan sasaran komunikasi. Namun, dosen mengidentifikasi bahwa mahasiswa membutuhkan waktu yang cukup untuk mempersiapkan produk dan melakukan latihan presentasi.

Hasil wawancara mahasiswa menunjukkan bahwa pembelajaran dinilai lebih menarik karena memberikan kesempatan untuk mengembangkan ide sendiri dan menghasilkan produk yang dapat dipresentasikan. Mahasiswa juga menyatakan bahwa aktivitas presentasi membantu meningkatkan keberanian berbicara dan kemampuan menyampaikan gagasan.

Meskipun demikian, beberapa mahasiswa mengalami kesulitan dalam menyusun proposal bisnis, menentukan ide usaha yang realistis, dan menyampaikan presentasi secara sistematis. Temuan wawancara tersebut konsisten dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa penyusunan dokumen bisnis merupakan tahapan yang membutuhkan pendampingan lebih intensif. Oleh karena itu, implementasi model perlu disertai contoh dokumen, *template* proposal, latihan bertahap, dan umpan balik dosen.

6. Produk Pembelajaran Mahasiswa

Dokumentasi digunakan untuk memperkuat bukti implementasi model. Dokumentasi meliputi aktivitas diskusi kelompok, penyusunan proposal bisnis, pembuatan konten promosi, presentasi, *business pitching*, dan refleksi. Produk yang dihasilkan mahasiswa meliputi proposal bisnis, materi komunikasi pemasaran, konten promosi digital, bahan presentasi, dan laporan usaha.

Hasil analisis produk mahasiswa disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Produk Pembelajaran Mahasiswa

Aspek Produk	Skor Rata-rata	Kategori
Ketepatan penggunaan bahasa	84,60	Baik
Kejelasan penyampaian gagasan	86,20	Sangat Baik
Kreativitas ide	85,40	Sangat Baik
Kesesuaian dengan konteks kewirausahaan	87,10	Sangat Baik
Kemampuan komunikasi persuasif	84,80	Baik
Rata-rata	85,62	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata kualitas produk mahasiswa mencapai 85,62 dan berada dalam kategori sangat baik. Skor tertinggi terdapat pada kesesuaian dengan konteks kewirausahaan sebesar 87,10, sedangkan skor terendah terdapat pada ketepatan penggunaan bahasa sebesar 84,60.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa mampu menghubungkan kemampuan berbahasa dengan kebutuhan komunikasi dalam konteks kewirausahaan. Proposal dan konten promosi yang dihasilkan menunjukkan upaya mahasiswa dalam menyampaikan informasi secara persuasif dan menyesuaikan bahasa dengan sasaran komunikasi.

Skor ketepatan penggunaan bahasa yang relatif lebih rendah menunjukkan bahwa aspek kebahasaan formal masih memerlukan penguatan. Kondisi ini menunjukkan bahwa konteks kewirausahaan telah mampu mendorong mahasiswa untuk menggunakan bahasa secara fungsional, tetapi ketepatan struktur dan kaidah bahasa tetap perlu diberikan perhatian dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, produk mahasiswa dapat dipandang sebagai bukti autentik penerapan kompetensi. Mahasiswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar, tetapi juga menghasilkan karya nyata yang memperlihatkan kemampuan mengintegrasikan kompetensi kebahasaan dengan komunikasi bisnis.

7. Efektivitas Model terhadap Soft Skills Mahasiswa

Efektivitas model dianalisis menggunakan desain *one-group pretest-posttest*. Pengukuran dilakukan terhadap enam indikator *soft skills*, yaitu komunikasi, kerja sama, kepemimpinan, kreativitas, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Hasil pengukuran disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Perbandingan Nilai Pretest, Posttest, dan N-Gain Soft Skills

Variabel	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
Komunikasi	63,50	86,40	0,63	Sedang
Kerja sama	65,20	88,60	0,67	Sedang
Kepemimpinan	61,80	84,90	0,61	Sedang
Kreativitas	60,40	85,70	0,64	Sedang
Berpikir kritis	62,70	87,10	0,65	Sedang
Pemecahan masalah	63,10	86,90	0,64	Sedang
Rata-rata	62,78	86,60	0,64	Sedang

Berdasarkan Tabel 5, rata-rata *soft skills* mahasiswa meningkat dari 62,78 pada pretest menjadi 86,60 pada posttest. Nilai *N-Gain* sebesar 0,64 termasuk kategori sedang. Peningkatan tertinggi terdapat

pada aspek kerja sama dengan *N-Gain* 0,67, sedangkan peningkatan terendah terdapat pada aspek kepemimpinan dengan *N-Gain* 0,61. Peningkatan aspek kerja sama dapat dikaitkan dengan karakteristik aktivitas kewirausahaan yang dilakukan secara berkelompok. Mahasiswa harus membagi tugas, mengembangkan ide bersama, memberikan masukan, dan menyelesaikan produk secara kolektif.

Aktivitas tersebut memberikan pengalaman langsung yang memungkinkan mahasiswa mempraktikkan kemampuan kolaboratif. Peningkatan kemampuan komunikasi juga berkaitan dengan aktivitas *business pitching*, presentasi, dan komunikasi pemasaran. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk menyampaikan gagasan, menjelaskan produk, memberikan argumentasi, menjawab pertanyaan, dan menyesuaikan pesan dengan audiens. Aktivitas tersebut memberikan konteks autentik bagi penerapan keterampilan Bahasa Indonesia.

Temuan ini sejalan dengan Bell (2010) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat mendukung pengembangan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. Temuan tersebut juga sejalan dengan Fayolle dan Gailly (2015) yang menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan dapat berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas, kepercayaan diri, dan kemampuan pengambilan keputusan. Penelitian ini memperluas penerapan pembelajaran berbasis proyek dan kewirausahaan ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menempatkan kemampuan kebahasaan sebagai sarana komunikasi profesional.

Hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *soft skills* mahasiswa sebelum dan sesudah penerapan model. Dengan demikian, terdapat bukti statistik mengenai perubahan skor *soft skills* setelah mahasiswa mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan.

Meskipun demikian, nilai *N-Gain* seluruh indikator masih berada pada kategori sedang dengan rentang 0,61–0,67. Kondisi ini menunjukkan bahwa model memberikan peningkatan positif, tetapi peningkatan tersebut belum mencapai kategori tinggi. Faktor yang mungkin berkontribusi antara lain durasi implementasi, perbedaan kemampuan awal mahasiswa, pengalaman mahasiswa dalam presentasi bisnis yang belum merata, dan kebutuhan pendampingan pada tahap penyusunan produk.

Aspek kepemimpinan memperoleh *N-Gain* terendah, yaitu 0,61. Meskipun termasuk kategori sedang, hasil tersebut menunjukkan bahwa kepemimpinan memerlukan pengalaman belajar yang lebih berkelanjutan. Kemampuan kepemimpinan tidak hanya berkaitan dengan keberanian menyampaikan pendapat, tetapi juga mencakup kemampuan mengambil keputusan, mengarahkan kelompok, mengelola konflik, dan bertanggung jawab terhadap pencapaian tujuan bersama. Oleh karena itu, penerapan model selanjutnya dapat memperkuat aktivitas yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengambil peran sebagai koordinator atau pemimpin kelompok.

8. Sintesis Temuan dan Implikasi Model

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan konsistensi antara data validasi, kepraktisan, observasi, wawancara, produk mahasiswa, dan pengukuran *soft skills*. Validasi memperoleh skor rata-rata 4,71 dengan kategori sangat valid, kepraktisan memperoleh persentase 91,80–94,20%, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 92,83%, kualitas produk mahasiswa memperoleh skor rata-rata 85,62, serta *soft skills* meningkat dari rata-rata 62,78 menjadi 86,60 dengan *N-Gain* 0,64.

Konsistensi berbagai sumber data tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan tidak hanya layak secara konseptual, tetapi juga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk menggunakan Bahasa Indonesia dalam situasi yang menyerupai kebutuhan komunikasi profesional melalui kegiatan penyusunan dokumen, komunikasi pemasaran, presentasi, dan *business pitching*.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan. Desain *one-group pretest-posttest* belum melibatkan kelompok kontrol sehingga peningkatan *soft skills* belum dapat sepenuhnya diatribusikan hanya kepada model yang dikembangkan. Jumlah subjek dan ruang lingkup implementasi juga terbatas sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Selain itu, mahasiswa masih membutuhkan pendampingan pada penyusunan proposal bisnis, pengembangan ide usaha, dan latihan *business pitching*.

Implikasinya, penerapan model pada penelitian selanjutnya perlu mempertimbangkan waktu pembelajaran yang memadai, pemberian contoh dan *template* dokumen bisnis, latihan presentasi secara bertahap, serta umpan balik yang berkelanjutan. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan

kelompok kontrol atau desain eksperimen yang lebih kuat dan melibatkan subjek dari beberapa program studi atau institusi untuk memperoleh bukti efektivitas yang lebih luas.

Dengan demikian, model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran di perguruan tinggi. Integrasi kompetensi kebahasaan dengan aktivitas kewirausahaan memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, kreativitas, berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kepemimpinan secara lebih kontekstual. Model tersebut sekaligus mengarahkan pembelajaran Bahasa Indonesia agar lebih relevan dengan kebutuhan komunikasi profesional, dunia kerja, dan pengembangan kompetensi mahasiswa.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan yang valid, praktis, dan efektif untuk mengembangkan *soft skills* mahasiswa. Model mengintegrasikan kompetensi kebahasaan dengan aktivitas kewirausahaan melalui penyusunan proposal bisnis, komunikasi pemasaran, pengembangan konten promosi, *business pitching*, dan refleksi. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 4,71 dengan kategori sangat valid, uji kepraktisan menunjukkan persentase 91,80–94,20% dengan kategori sangat praktis, dan keterlaksanaan pembelajaran mencapai 92,83% dengan kategori sangat baik. Penerapan model juga menunjukkan peningkatan rata-rata *soft skills* mahasiswa dari 62,78 menjadi 86,60 dengan *N-Gain* sebesar 0,64 dalam kategori sedang, serta terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah pembelajaran ($p < 0,05$). Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan aktivitas kewirausahaan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang kontekstual dan aplikatif dalam mengembangkan kompetensi kebahasaan sekaligus *soft skills* mahasiswa. Model ini direkomendasikan untuk diterapkan pada pembelajaran yang relevan dengan konteks bisnis dan kewirausahaan dengan menyesuaikan karakteristik mahasiswa, capaian pembelajaran, alokasi waktu, dan sumber daya yang tersedia. Pengembangan selanjutnya perlu memperkuat pendampingan pada penyusunan dokumen bisnis dan *business pitching* serta menguji efektivitas model melalui desain penelitian yang lebih kuat, seperti melibatkan kelompok kontrol dan subjek yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aledo Ruiz, M. D. (2022). Development of soft skills and entrepreneurial intention in university students. *TECHNO Review: International Technology, Science and Society Review*, 12(4), 1–11. <https://doi.org/10.37467/revtechno.v11.4468>
- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39–43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Carpenter, A., & Wilson, R. (2022). A systematic review looking at the effect of entrepreneurship education on higher education student. *The International Journal of Management Education*, 20(2), 100541. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100541>
- Dalman. (2021). *Keterampilan menulis*. Rajawali Pers.
- Fayolle, A., & Gailly, B. (2015). The impact of entrepreneurship education on entrepreneurial attitudes and intention: Hysteresis and persistence. *Journal of Small Business Management*, 53(1), 75–93. <https://doi.org/10.1111/jsbm.12065>
- Hisrich, R. D., Peters, M. P., & Shepherd, D. A. (2020). *Entrepreneurship* (11th ed.). McGraw-Hill Education.

- Hmelo-Silver, C. E. (Ed.). (2013). *The international handbook of collaborative learning*. Routledge.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan implementasi kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Maulina, J., Dewi, S. V., Zuhri, Z., Zakiah, N., Happy, N., & Rafiqoh, S. (2024). Integrating STEAM in project-based learning to foster soft skills in higher education. *Mimbar Ilmu*, 29(3). <https://doi.org/10.23887/mi.v29i3.90372>
- Nurdiyantoro, B. (2021). *Penilaian pembelajaran bahasa*. Gadjah Mada University Press.
- OECD. (2021). *OECD skills outlook 2021: Learning for life*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/0ae365b4-en>
- Partnership for 21st Century Learning. (2019). *Framework for 21st century learning*. Battelle for Kids.
- Purmono, B. B. (2023). Entrepreneurial education and entrepreneurial skills: Study of higher education students in Indonesia. *Ilomata International Journal of Management*, 4(2). <https://doi.org/10.52728/ijjm.v4i2.715>
- Riadi, S., & Zelmiyanti, R. (2023). Soft skills mahasiswa vokasi akuntansi dalam penerapan project-based learning. *Jurnal Akuntansi Keuangan dan Bisnis*, 16(1). <https://doi.org/10.35143/jakb.v16i1.5779>
- Riyanti, D. (2024). The implementation of project-based learning in higher education: Students and lecturers' perspectives. *English Language Teaching Educational Journal*, 6(3). <https://doi.org/10.12928/eltej.v6i3.9012>
- Strampe, S. A., & Rambe, P. (2024). Soft skills on entrepreneurial readiness behaviours: Evidence from university students. *The Southern African Journal of Entrepreneurship and Small Business Management*, 16(1). <https://doi.org/10.4102/sajesbm.v16i1.896>
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO.
- Widodo, W., Mawardi, M. K., & Afrianty, T. W. (2022). Does entrepreneurship education matter in student's entrepreneurial interest? *Profit: Jurnal Administrasi Bisnis*. <https://doi.org/10.21776/ub.profit.2022.-16.01.4>