

**ANALISIS PERAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECT BASED LEARNING) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRASAUSAHAAN DI SMK**

**Aldhe Rhiza Chairul**

Pendidikan Teknik Bangunan-Universitas Negeri Jakarta  
Email : [aldheerhiza@gmail.com](mailto:aldheerhiza@gmail.com)

**Abstract**

*This study evaluates the impact of Project-Based Learning (PjBL) model in enhancing the quality of vocational education, particularly in the subjects of Creative Products and Entrepreneurship in vocational high schools (SMK). Through this approach, students are encouraged to actively engage in the learning process and develop their own potential, while the role of teachers is more focused on facilitation. Various studies have shown that the implementation of PjBL successfully improves students' learning outcomes, their engagement in learning, as well as skills and competencies relevant to the workplace. This analysis attempts to measure the extent of PjBL's influence on enhancing critical thinking, creativity, student engagement, collaboration skills, learning motivation, and product design learning outcomes. The results of the study indicate that PjBL has a significant positive impact on improving the quality of vocational education. However, the implementation of PjBL also faces certain challenges, such as intensive material preparation and adjustment of the teacher's role. Therefore, in-depth understanding and adequate support from all relevant parties in the vocational education environment are crucial for effectively implementing this approach.*

**Keywords:** Project Based Learning Model (PjBL), Creative Products and Entrepreneurship, Student learning outcomes.

**Abstrak**

Penelitian ini mengevaluasi dampak Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) dalam meningkatkan mutu pendidikan kejuruan, terutama pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK. Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan potensi mereka sendiri, sementara peran guru lebih difokuskan sebagai fasilitator. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan PjBL berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa, keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta keterampilan dan kompetensi yang relevan dengan dunia kerja. Analisis ini mencoba mengukur seberapa besar pengaruh PjBL terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis, kreatif, keterlibatan siswa, keterampilan kolaborasi, motivasi belajar, dan hasil belajar desain produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PjBL memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan kejuruan. Meskipun demikian, pelaksanaan PjBL juga menghadapi beberapa tantangan, seperti persiapan materi yang membutuhkan waktu intensif dan penyesuaian peran guru. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam dan dukungan yang memadai dari

semua pihak terkait dalam konteks pendidikan kejuruan menjadi sangat penting untuk menjalankan pendekatan ini secara efektif.

**Kata Kunci :** Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL), Produk Kreatif dan Kewirausahaan, Hasil belajar siswa

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan memperkuat potensi manusia melalui berbagai kegiatan pembelajaran di semua tingkat, dari dasar hingga tinggi, dengan tujuan agar para pendidik memiliki kemampuan dasar dalam proses pembelajaran (Harta, 2019). Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk dan mengasah identitas individu, khususnya dalam pembangunan bangsa dan negara. Majunya suatu negara sangat tergantung pada pengakuan, penghargaan, dan pemanfaatan SDM mereka, sebagaimana dijelaskan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja di bidang tertentu dengan fokus pada pengembangan keahlian (Sumber: Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003).

Peran guru sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model serta metode pembelajaran yang cocok dengan lingkungan belajar akan mempengaruhi sejauh mana siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik dan tingkat keantusiasan mereka dalam mengikuti aktivitas belajar mengajar (Ifianti & Fitriani, 2022). Metode pengajaran yang memiliki berbagai karakteristik memerlukan guru untuk memiliki fleksibilitas dalam menggunakan berbagai metode. Penting bagi guru untuk memahami bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan metode pengajaran. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan adalah guru harus memperkenalkan dan mengakrabkan siswa dengan model pembelajaran yang lebih sesuai dan lebih disukai oleh siswa.

Model pembelajaran merupakan elemen penting dalam konteks pendidikan. Ada beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh para pendidik, seperti model pembelajaran kooperatif, Discovery Learning, Problem Based Learning, Project Based Learning (PjBL), dan lainnya. PjBL merupakan salah satu metode yang mendorong partisipasi aktif siswa melalui pemecahan masalah (Silvia et al., 2021). Ini tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar, tetapi juga memperkuat keterampilan pemecahan masalah, manajemen proyek, kerja tim, dan komunikasi siswa. PjBL adalah pendekatan pembelajaran yang mengajak siswa terlibat dalam penelitian untuk menyelesaikan proyek pembelajaran dan menghasilkan karya (Antara et al., 2019). Dengan menggunakan metode ini, siswa didorong untuk menciptakan karya yang kontekstual baik secara individu maupun dalam kelompok (Astuti et al., 2018). Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa dapat berkolaborasi dalam tim, menghasilkan ide-ide baru, dan mengembangkan ide yang ada lebih lanjut. Guru dalam metode ini berperan sebagai fasilitator dan motivator, sementara hasil kerja siswa dievaluasi di depan kelas (Lestyoningsih & Hidayati, 2020). George Lucas Educational Foundation menyarankan serangkaian langkah dalam proses

PjBL, termasuk mulai dengan pertanyaan inti, perencanaan proyek, penjadwalan, pemantauan kemajuan siswa dan proyek, penilaian hasil, dan evaluasi pengalaman (Yudha, 2019).

Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan memegang peranan krusial dalam membentuk jiwa kewirausahaan pada siswa. Fokusnya adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia bisnis, serta menekankan pada kegiatan praktis untuk mengasah kemampuan siswa. (Wafroturrohmah, 2017), pendidikan ini tidak hanya tentang teori, tetapi juga praktik yang dapat membangkitkan semangat kewirausahaan pada peserta didik. (Sudirman et al, 2019) juga menunjukkan bahwa kegiatan praktik sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan kewirausahaan. Selain itu, (Ardara & Rohmah, 2022) menekankan bahwa pendidikan ini tidak hanya menghasilkan individu berpengetahuan, tetapi juga inovatif dan siap berpraktik. Dengan demikian, di sekolah kejuruan, fokus pada pengembangan produk kreatif dan kewirausahaan menjadi pilihan utama untuk menciptakan lulusan yang mampu mandiri dalam menciptakan peluang kerja.

## **METODE**

Dalam penulisan jurnal ini, metode penelitian yang dipilih adalah tinjauan pustaka. Fokusnya adalah untuk menyelidiki peran model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kemampuan kritis dan kreatif siswa dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK. Pendekatan ini digunakan untuk secara sistematis menggali dan mengevaluasi literatur yang relevan, serta mengidentifikasi aspek-aspek penting dalam konteks yang dibahas. Tinjauan pustaka merupakan langkah penting dalam penelitian, di mana informasi dari berbagai sumber literatur dikumpulkan, dievaluasi, dan disintesikan.

Tinjauan pustaka memiliki peran penting dalam proses penelitian dengan membangun fondasi pengetahuan, mengidentifikasi celah pengetahuan, merumuskan pertanyaan penelitian, memilih metode penelitian yang sesuai, memverifikasi validitas dan relevansi temuan, serta mendukung proses penulisan dan interpretasi. Dengan demikian, tinjauan pustaka menjadi bagian integral dari penelitian yang memastikan kesuksesan dan relevansi studi yang sedang berlangsung.

Dalam metode ini, saya melakukan tinjauan dan identifikasi struktural terhadap jurnal-jurnal, mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan pada setiap tahap prosesnya. Untuk menyelesaikan penelitian ini, saya memanfaatkan Google sebagai sumber data untuk mengumpulkan artikel jurnal, dengan menggunakan kata kunci seperti Project Based Learning, Produk Kreatif dan Kewirausahaan, serta peningkatan hasil belajar dan kreativitas. Dari beragam artikel jurnal yang terkumpul, saya memilih artikel yang paling relevan dengan kata kunci tersebut. Selanjutnya, saya mengklasifikasikan artikel jurnal yang berkaitan dengan Project Based Learning, baik yang menyangkut pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan maupun hasil pembelajaran secara umum. Data dari jurnal-jurnal tersebut kemudian saya tabulasikan dalam format tabel yang mencakup nama

penulis, judul, tahun terbit, nama jurnal, dan hasil penelitian. Selanjutnya, saya melakukan review dan analisis mendalam terhadap artikel-artikel tersebut, terutama fokus pada hasil penelitian yang disajikan dalam bagian pembahasan dan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)**

Model pembelajaran berbasis proyek, atau PjBL, merupakan pendekatan pembelajaran yang sedang populer dalam dunia pendidikan saat ini. Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, dengan fokus pada aktivitas kognitif yang memungkinkan mereka untuk menyelesaikan masalah dalam berbagai konteks. Dalam pendekatan ini, siswa menggunakan kemampuan berpikir kritis untuk mengaitkan berbagai ide (Kono, 2016). Model ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian siswa dengan merancang aktivitas pembelajaran mandiri melalui kerja kelompok (Sumarmi, 2015). Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa dapat aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri sambil bekerja dalam kelompok untuk menciptakan proyek yang menerapkan konsep yang telah dipelajari (Sari, Sutikno, & Masturi, 2015).

Model pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelajahi materi secara beragam, termasuk eksplorasi, pemecahan masalah, dan desain produk. Berbeda dengan metode tradisional, dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa menemukan jawaban atas pertanyaan penting. Sebaliknya, dalam kelas konvensional, guru sering menjadi penerima informasi dari siswa. Dengan pembelajaran berbasis proyek, siswa terbiasa bekerja sama, penilaian menjadi lebih valid, dan sumber belajar berkembang pesat. Terkadang, penekanan pada hasil penilaian lebih besar daripada pada prosesnya dalam beberapa konteks kelas. Oleh karena itu, analisis peran model pembelajaran berbasis proyek dalam membangun kompetensi kritis dan kreatif pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK menjadi relevan untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif (Sari, Sutikno, & Masturi, 2015).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nita, Lestyoningsih, dan Lutfiyah Hidayati (2020) terhadap Siswa Kelas XI Tata Busana 2 SMK Negeri 2, Boyolangu, Tulungagung, ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning berhasil. Observasi terhadap aktivitas guru dan siswa menunjukkan penilaian sangat baik, dengan skor rata-rata masing-masing mencapai 83,33% untuk guru dan 83,95% untuk siswa. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tingkat aktivitas siswa lebih tinggi daripada aktivitas guru selama pembelajaran. Lebih lanjut, dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, terutama dalam menganalisis peluang usaha dan merencanakan produk usaha, ditemukan bahwa model pembelajaran Project Based Learning berdampak positif. Kelima aspek kemampuan berpikir kritis mencapai nilai rata-rata sebesar 83,08%, yang secara keseluruhan dapat diklasifikasikan sebagai sangat baik. Meskipun tidak semua aspek mencapai kategori sangat baik, peningkatan signifikan terlihat pada aspek memberikan penjelasan sederhana, menyimpulkan, dan mengatur strategi serta taktik

dalam berpikir kritis siswa melalui penggunaan model pembelajaran Project Based Learning.

Penelitian yang dilakukan oleh Enawisnat, Ambiyar, Nizwardi, dan Waskito (2022) menunjukkan bahwa analisis data pembelajaran mengalami peningkatan signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua. Pada awalnya, 83% dari 29 siswa mencapai nilai tuntas di atas KKM, dengan hanya 17% yang memperoleh nilai di bawah KKM. Namun, pada siklus kedua, seluruh 29 siswa berhasil mencapai nilai tuntas di atas KKM, tanpa ada yang mendapat nilai di bawah KKM. Tidak hanya itu, rata-rata nilai juga meningkat dari 7,89 menjadi 8,21. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek, khususnya dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran adalah kunci utama, dengan prinsip dasar bahwa belajar merupakan hasil dari aktivitas, atau yang dikenal sebagai "learning by doing". Konsep pembelajaran berbasis proyek sejalan dengan pandangan psikologi modern yang menganggap jiwa manusia sebagai entitas yang dinamis, memiliki potensi yang besar, dan energi yang tak terbatas (Deka Setiawan, 2020). Tujuan utamanya adalah untuk menyelaraskan pembelajaran dengan bakat, kemampuan, dan latar belakang unik dari setiap siswa. Penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek sangat cocok untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Dalam pendekatan ini, siswa didorong untuk aktif terlibat dalam proses belajar, mengembangkan potensi mereka sendiri, sementara peran guru adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan mereka. Dengan mempertahankan pendekatan ini, diharapkan bahwa siswa akan mencapai pemahaman yang lebih mendalam, melampaui sekadar pengetahuan dasar.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Ersa Oktaviani, 2023) ditemukan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata post-test dan pre-test dalam keterampilan kolaborasi serta motivasi belajar di antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah menerapkan model pembelajaran berbasis proyek. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis proyek memiliki efek positif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi dan motivasi belajar siswa. Selain itu, nilai signifikansi yang lebih rendah dari ambang batas yang ditetapkan menunjukkan bahwa perbedaan tersebut bukanlah hasil kebetulan. Hipotesis alternatif dari penelitian ini, yaitu bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek berkontribusi pada peningkatan keterampilan kolaborasi dan motivasi belajar siswa, didukung oleh temuan ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMKN 8 Surabaya dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

Penelitian yang dilakukan oleh Muchlis (2019) menunjukkan bahwa dalam siklus pertama, tujuan pembelajaran berhasil tercapai untuk setiap indikator, dengan rata-rata keaktifan belajar siswa mencapai 60,16%, melampaui target awal yang ditetapkan sebesar 52,14%. Kemudian, pada siklus kedua, pencapaian pembelajaran juga optimal untuk setiap indikator, di mana keaktifan belajar siswa mencapai 80,56%, melebihi target siklus kedua

sebesar 72,86%. Pentingnya dicatat bahwa selama siklus kedua, penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PjBL) menghasilkan peningkatan signifikan dalam keaktifan belajar produk kreatif kewirausahaan sebesar 20,4%. Dan dalam hal pencapaian antar siklus, setiap indikator berhasil mencapai target yang ditetapkan, menegaskan keberhasilan metodologi yang diimplementasikan dalam penelitian tersebut. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Namiroh (2019), terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan kreativitas siswa antara pendekatan pembelajaran berbasis proyek (A1) dan model konvensional (A2). Hasil belajar produk kreatif kewirausahaan siswa yang mengikuti pendekatan berbasis proyek rata-rata mencapai 80,22, sedangkan siswa yang mengikuti model konvensional hanya mencapai 70. Lebih lanjut, dalam kelompok yang sama, siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi dan mengambil pendekatan berbasis proyek (A1B1) menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan dengan siswa lainnya. Hasil ini menegaskan bahwa pendekatan berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan, terutama ketika dikombinasikan dengan tingkat kreativitas yang tinggi.

Melalui model pembelajaran konvensional (A2B1), siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar produk kreatif kewirausahaan sebesar 73,63. Namun, ketika mereka mengikuti pendekatan berbasis proyek (A1B1), nilai rata-rata mereka meningkat menjadi 86,81. Sebaliknya, siswa dengan tingkat kreativitas rendah (A1B2) yang terlibat dalam pembelajaran berbasis proyek mencapai nilai rata-rata sebesar 77,27, sementara mereka yang memilih pembelajaran konvensional hanya mencapai 62,72. Melalui pendekatan berbasis proyek, siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui pembuatan proyek, yang secara khusus menguntungkan bagi siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi dan cenderung petualang. Akibatnya, prestasi belajar siswa kreatif cenderung lebih baik daripada siswa dengan tingkat kreativitas yang lebih rendah.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Eka Rismayawati (2020) menunjukkan bahwa instrumen tes yang digunakan terdiri dari Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan tes hasil belajar siswa. Instrumen tes ini dirancang oleh peneliti untuk mengukur variabel hasil belajar siswa, terdiri dari tes objektif pilihan ganda dengan 20 soal dan 5 alternatif jawaban. Instrumen tes tersebut terbagi menjadi pre-test dan post-test untuk mengevaluasi kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum penerapan pembelajaran dengan model berbasis proyek, rata-rata nilai pre-test siswa adalah 69,425, yang meningkat menjadi 70,28 setelah perlakuan. Namun, peningkatan tersebut masih belum mencapai target hasil belajar siswa, yaitu 95%. Dengan mempertimbangkan nilai rerata pre-test, kelompok siswa yang menerima pembelajaran dengan model berbasis proyek mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 10,975 poin setelah siklus kedua. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar desain produk antara siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran dengan bantuan model berbasis proyek.

Hasil belajar siswa yang diberi insentif menunjukkan peningkatan yang jelas, dengan rata-rata nilai mencapai 80,400, sementara siswa yang diajar dengan pendekatan

lain hanya mencapai 69,425. Dalam konteks perolehan hasil belajar dalam desain produk, penggunaan model pembelajaran berbasis proyek menonjol sebagai pilihan yang lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan lainnya. Oleh karena itu, kesimpulan dapat diambil bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek memberikan dorongan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi desain produk (Alma, 2012).

## **KESIMPULAN**

Implementasi model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) memberikan dampak positif yang penting dalam konteks pendidikan kejuruan, khususnya dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di sekolah menengah kejuruan (SMK). Penelitian menegaskan bahwa penerapan PjBL secara efektif meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran serta aktivitas mereka di dalam kelas. Selain itu, model ini terbukti berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan motivasi belajar siswa, sesuai dengan temuan yang didukung oleh sumber yang disebutkan.

Hasil penelitian oleh beberapa peneliti menunjukkan bahwa PjBL secara signifikan dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa, baik dalam mencapai nilai tuntas maupun peningkatan rata-rata nilai. Temuan tersebut juga menegaskan bahwa PjBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan analisis, dan kemampuan memecahkan masalah melalui pembuatan proyek. Selain itu, model ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa PjBL memiliki dampak yang positif terhadap hasil belajar dan perkembangan siswa dalam berbagai aspek pembelajaran.

Jadi, dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) membuktikan menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan mutu pendidikan kejuruan. Ini karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan dan kompetensi yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja. Namun, kita harus diingat bahwa mengimplementasikan PjBL juga menghadapi tantangan, seperti persiapan materi yang lebih menyeluruh dan perubahan peran guru menjadi fasilitator. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang mendalam dan dukungan yang cukup dari semua stakeholder dalam konteks pendidikan kejuruan untuk menerapkan pendekatan ini secara efektif.

## **SARAN**

Pengkajian ini berfokus pada dampak penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menilai perubahan dalam kemampuan berpikir kritis dan kreatif sebelum dan sesudah penerapan model tersebut. Upaya ini akan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana pendekatan pembelajaran tersebut mempengaruhi kemampuan berpikir siswa dalam konteks mata pelajaran yang bersangkutan.

Analisis efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek bertujuan untuk mengevaluasi seberapa baik model tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Perbandingan antara pendekatan tradisional dan berbasis proyek akan dipusatkan pada upaya meningkatkan motivasi siswa dan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Dengan menganalisis efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek, kita dapat memahami lebih dalam bagaimana model ini memengaruhi keterlibatan siswa dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis.

Model Pembelajaran Berbasis Proyek akan dievaluasi untuk mengetahui pengaruhnya terhadap keterampilan kolaborasi dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penerapan model tersebut dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan motivasi belajar siswa. Perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan menjadi fokus dalam menilai perbedaan keterampilan kolaborasi dan motivasi belajar siswa setelah model ini diterapkan. Upaya ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang manfaat dari pendekatan pembelajaran ini dalam meningkatkan interaksi siswa dan minat mereka dalam belajar.

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada peningkatan kreativitas siswa dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan akan diselidiki. Perbandingan antara siswa yang mengikuti pendekatan berbasis proyek dengan mereka yang mengikuti model pembelajaran konvensional akan menekankan perbedaan hasil belajar kreatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dampak langsung dari implementasi model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide kreatif dan menjalankan proyek-produk kewirausahaan yang inovatif. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas strategi pembelajaran yang berorientasi pada proyek dalam memfasilitasi pertumbuhan kreativitas siswa dalam konteks mata pelajaran tertentu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Antara, G. .. (2019 ). Penerapan model pembelajaran Project Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X BB2. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha* 8(2), 49 – 58.
- Ardara, J. S. (2022). Menumbuhkan minat berwirausaha melalui pembelajaran Project Based produk, kreatif dan kewirausahaan KD. 3.1 memahami kewirausahaan dan wirausaha pada siswa SMKN 3 Sukoharjo. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1 - 15.
- Astuti, R. I. (2018 ). Persepsi mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2016 terhadap penerapan model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) pada matakuliah pengembangan media foto (Fotografi). *Jktp*, 1(1), 43–52.
- Deka Setiawan, B. P. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Circuit Learning Berbantuan Papel Interaksi Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V Sdn 03 Pancur. *Jurnal Ilmu Pendidikan Non formal*, 54 - 68.
- Dian Novita Sari, S. &. (2015). PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KREATIVITAS SISWA MELALUI ELEKTROSKOP SEDERHANA. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL FISIKA (E-JOURNAL)*, 1 - 6.

- Enawisnat, A. N. (2022). Pengaruh Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Mandau . *Jurnal Ilmu Pendidikan Non formal*, 1785 - 1794.
- Ersa Oktaviani, H. D. (2022). PENGARUH PROJECT BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMKN 8 SURABAYA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1 - 8.
- Harta, L. I. (2019 ). Implementasi pendidikan karakter di Era 4.0 melalui pendidikan jasmani dan olahraga di Sekolah. *Prosiding SENFIKS*, 1(1), 66 - 73.
- Hidayati, N. L. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN SISWA KELAS XI TATA BUSANA 2 SMK NEGERI 2 BOYOLANGU TULUNGAGUNG. *Jurnal Online Tata Busana* , 7 - 13.
- Ifianti, T. &. (2022). Tantangan dan Harapan. *ALFABETA: Jurnal Bahasa , Sastra , dan Pembelajarannya Drama dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*,2587 , 10 - 18.
- Kono, R. e. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL)terhadapPemahaman Konsep Biologi dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa tentang Ekosistem dan Lingkungan di Kelas X SMA Negeri 1 Sigi. *Jurnal Sains dan Teknologi Tadulako*, 28 - 38.
- Kusumawarti, C. a. (2023). Project Based Learning (PjBL) Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta. *Skripsi thesis*, 1 - 13 .
- Lestyoningsih, N. &. (2020). Pengaruh model pembelajaran Project Based Learning terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan siswa kelas XI Tata Busana 2 SMK Negeri 2 Boyolangu Tulungagung. *E-Jurnal*, 09(2), 7-13.
- MUCHLIS. (2019). UPAYA MENINGKATKAN AKTIFITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS XII. 1 TAV SMK NEGERI 2 BAUBAU TAHUN PELAJARAN 2019/2020 . *Jurnal Akademik Pendidikan Ekonomi*, 57 - 68.
- Namiroh. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DAN. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 169 - 178.
- Rismayawati, E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Based Project untuk Meningkatkan Hasil Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan Materi Desain Produk. *Journal of Education Action Research* , 62-70.
- Setianingrum, H. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Pada Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Berwirausaha Peserta Didik. *Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 1 - 14 .
- Silvia, F. A. (2021). Pengaruh penerapan model Project Based Learning terhadap hasil belajar praktik pemboran mahasiswa teknik pertambangan AKNS. *Jurnal Sosial Dan Teknologi ( SOSTECH )*, 1(10), 276 – 286.
- Sudirman, N. R. (2019). Pengaruh pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha siswa kelas XI kompetensi keahlian otomatisasi tata kelola perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1 - 8.
- Sumarmi, e. a. (2015 ). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Geografi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 48 - 58 .
- Triandini, E. J. (2019 ). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *IJIS: Indonesian Journal of Information* , 63-77.
- Wafroturrohmah, W. (2017). Internalisasi karakter entrepreneur dalam pembelajaran ekonomi. *Seminar Nasional Pendidikan 217 (SNP 2017)*, 2017(Snp), 144 –156.

- Yudha, C. B. (2019). Penerapan Project Based Learning dalam mata kuliah penelitian tindakan kelas. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(1), 30 – 42.
- Zulaidah, R. &. (2020). Penanaman sikap kewirausahaan melalui praktik kejuruan produk kreatif dan kewirausahaan. *Economic Education Analysis Journal*, 456 – 472.