

Pengembangan model pembelajaran *project based learning* dalam mata kuliah kewirausahaan Departemen PJKR FIK UM

Febrita Paulina Heynoek^{*1}, Lokananta Teguh H. W², Ari Wibowo K³, Fajar Raya Ferdinal K.B⁴, Exy Kanduwi⁴, Sekar Angguntiyas⁵, Khasanatul Barikah⁶

¹Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

²Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

³Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

⁴Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

⁵Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

⁶Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

*Corresponding author: febrita.paulina.fik@um.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Rencana Pembelajaran Semester mata kuliah Kewirausahaan untuk mahasiswa Departemen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang. Metode yang digunakan adalah R&D model 4D. 4D merupakan salah satu model penelitian dan pengembangan yang terdiri dari empat langkah meliputi Define, Design, Develop dan Disseminate. Hasil pengembangan menyebutkan bahwa penerapan Project-Based Learning (PBL) dalam pengembangan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah kewirausahaan efektif dalam meningkatkan keterampilan praktis mahasiswa, terutama dalam hal kreativitas, pemecahan masalah, kolaborasi, dan manajemen. Melalui pendekatan ini, mahasiswa diberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam proyek kewirausahaan yang menggabungkan teori dan praktik, sehingga lebih siap menghadapi tantangan dunia usaha.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, kewirausahaan,

Abstract

The purpose of this research is to develop a Semester Learning Plan (RPS) for the Entrepreneurship course for students of the Department of Physical Education, Health, and Recreation at the Faculty of Sports Science, State University of Malang. The method used is the R&D 4D model. The 4D model is one of the research and development models consisting of four steps: Define, Design, Develop, and Disseminate. The development results indicate that the implementation of Project-Based Learning (PBL) in the development of the Semester Learning Plan (RPS) for the Entrepreneurship course is effective in enhancing students' practical skills, particularly in creativity, problem-solving, collaboration, and management. Through this approach, students are given the opportunity to engage directly in entrepreneurship projects that integrate theory and practice, thus better preparing them to face the challenges of the business world.

Keywords: *Problem Based Learning*, entrepreneurship

Copyright © 2025 Author(s)



Received: 15 Maret 2025 Revised: 15 Juli 2025 Accepted: 15 Sept 2025

Authors' Contribution: A – Conceptualization; B – Methodology; C – Software; D – Validation; E - Formal analysis; F – Investigation; G – Resources; H - Data Curation; I - Writing - Original Draft; J - Writing - Review & Editing; K – Visualization; L – Supervision; M - Project administration; N - Funding acquisition

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi seperti sekarang ini, tantangan yang dihadapi oleh pendidikan tinggi semakin kompleks. Mata kuliah kewirausahaan menjadi semakin penting dalam persiapan mahasiswa menghadapi dunia kerja yang dinamis dan kompetitif. Untuk mengatasi tantangan tersebut, pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif menjadi kunci untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang relevan bagi mahasiswa (Al-Tabany, 2014)

Salah satu pendekatan pembelajaran yang mendapat perhatian adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL). Model ini menekankan pada pembelajaran berbasis proyek, di mana mahasiswa terlibat dalam proyek-proyek yang mirip dengan situasi dunia nyata (Yamin, 2020). Dalam konteks mata kuliah kewirausahaan, PBL memberikan peluang yang unik bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan berwirausaha secara praktis dan mendalam. PBL mengintegrasikan teori dan praktik secara sinergis. Melalui proyek-proyek yang mereka kerjakan, mahasiswa tidak hanya memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep kewirausahaan, tetapi juga mempraktikkan keterampilan seperti pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, dan kepemimpinan yang sangat diperlukan dalam dunia bisnis.

Dalam pendekatan PBL, peran dosen berubah menjadi fasilitator pembelajaran, yang membimbing dan mendukung mahasiswa dalam menjalankan proyek-proyek mereka. Hal ini mendorong mahasiswa untuk mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran mereka, meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam mata kuliah (Aldabbus 2018).

Dengan demikian, pendekatan *Project Based Learning* dalam mata kuliah kewirausahaan tidak hanya membantu mahasiswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk sukses dalam dunia bisnis, tetapi juga mengembangkan jiwa kewirausahaan, kreativitas, dan inovasi yang menjadi modal utama dalam menghadapi tantangan masa depan.

Project Based Learning adalah suatu bentuk strategi dalam pembelajaran yang menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan dengan mengerjakan serta menghasilkan suatu produk, siswa difokuskan pada suatu permasalahan dan melakukan penyelidikan. Model pembelajaran ini sebagai pengganti *model teacher- centered* dimana pembelajaran hanya berfokus pada guru atau sumber belajar hanya didapatkan dari guru, sehingga siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Pada model pembelajaran ini siswa menjadi pusat proses pembelajaran, karena dalam proses penentuan masalah, merancang hingga menyelesaikan produk hanya siswa yang melaksanakan semua (Fathurohman, 2017).. Pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* berbeda dengan model pembelajaran yang lain. Perbedaan yang tampak tertera pada langkah-langkah atau sintaks pembelajaran. Adapun langkah-langkah atau sintaks model *Project Based Learning* yang dikemukakan oleh (Hamidah, 2020) terdapat 8 langkah terdiri dari *choosing the project, pre-communicative activities, asking essential questions, designing project plan, creating project timeline, finishing the project, assesing the project results, dan evaluating the project*.

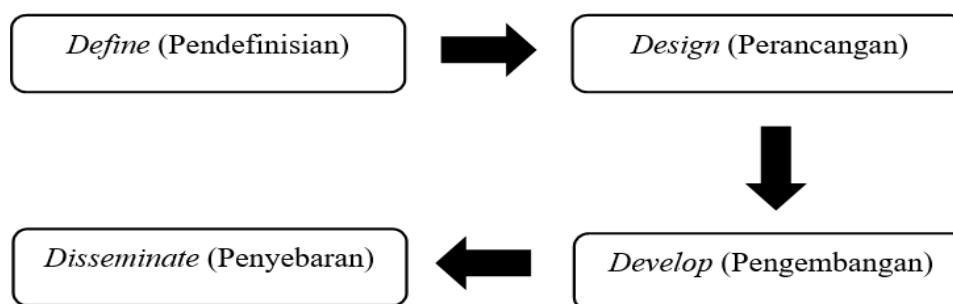
Mata kuliah kewirausahaan untuk mahasiswa telah menjadi subjek yang semakin penting dalam kurikulum pendidikan tinggi di berbagai negara. Tujuan dari mata kuliah ini adalah untuk mempersiapkan mahasiswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menjadi wirausahawan yang sukses atau berkontribusi secara efektif dalam lingkungan bisnis yang dinamis (Neck & Greene, 2011). Banyak penelitian telah dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas mata kuliah kewirausahaan dalam menghasilkan kewirausahaan yang sukses. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa program kewirausahaan yang baik dapat meningkatkan minat mahasiswa untuk menjadi wirausahawan, meningkatkan keterampilan mereka dalam mengidentifikasi peluang bisnis, dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang proses bisnis dan manajemen risiko (Blenker, 2014).

Selain itu, penggunaan pendekatan pembelajaran inovatif seperti *Project Based Learning* (PBL) juga telah menarik perhatian dalam konteks mata kuliah kewirausahaan. PBL menawarkan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan kontekstual dengan mengintegrasikan teori dan praktik dalam proyek-proyek yang mirip dengan situasi dunia nyata. Pendekatan ini mendorong mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan berwirausaha yang relevan seperti pemecahan masalah, kerjasama tim, komunikasi, dan kreativitas. Dalam penerapan model *Project Based Learning* dosen harus menyiapkan sebuah perangkat pengajaran yang biasa disebut SAP. SAP dirancang sedemikian rupa dengan menggunakan *Project Based Learning* dengan menggunakan 8 sintak dalam langkah pembelajaran pada mata kuliah kewirausahaan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) yang efektif dan kontekstual dalam mata kuliah Kewirausahaan di Departemen PJKR FIK UM. Pengembangan model ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran kewirausahaan dengan mengintegrasikan teori dan praktik melalui proyek-proyek nyata yang relevan dengan dunia usaha. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran berupa Satuan Acara Perkuliahan (SAP) berbasis PBL yang disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa PJKR, sehingga mampu menumbuhkan keterampilan berwirausaha, pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, dan kemandirian belajar mahasiswa secara optimal.

METODE

Model penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh (Thiagarajan, 1974) yaitu Model 4D. 4D merupakan salah satu model penelitian dan pengembangan yang terdiri dari empat langkah meliputi *Define*, *Design*, *Develop* dan *Disseminate*.



Gambar 1. Desain Pengembangan 4D

Subjek uji coba yang digunakan dalam penelitian ini adalah dosen dan mahasiswa perguruan tinggi di Kota MALang. Serta beberapa ahli untuk memberikan kelayakan produk sebelum produk diuji cobakan. Adapun tempat penelitian akan dilakukan Kota Malang. Dalam pengambilan data, penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket/kuesioner dengan skala likert 1- 4 dan wawancara. Selanjutnya data dianalisis menggunakan persentase kelayakan produk dengan rumus berikut.

Untuk menentukan table t an terhadap analisis presentase table t kelayakan produk pengembangan maka ditetapkan kriteria seperti pada table berikut.

Table 1. Tabel Kriteria Kualitas Produk

Presentase	Keterangan	Makna
75,01%-100%	Sangat Valid	Digunakan Tanpa Revisi
50,01%-75,00%	Cukup Valid	Digunakan Dengan Revisi Kecil
25,01%-50,00%	Tidak Valid	Tidak Layak Digunakan
00,00%-25,00%	Sangat Tidak Valid	Terlarang Digunakan

HASIL

A. Analisis Kebutuhan Mata Kuliah Kewirausahaan

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan terhadap mahasiswa FIK UM yang pernah mengikuti mata kuliah kewirausahaan sebagai acuan dalam mengembangkan rencana pembelajaran semester mata kuliah kewirausahaan mendapatkan hasil bahwa perlu adanya penambahan materi praktek berbasis *project based learning*. Pada pendekatan ini, mahasiswa mengharapkan akan diberikan kesempatan untuk bekerja pada proyek kewirausahaan nyata yang mencakup semua aspeknya, sesuai dengan rencana dan

evaluasinya, sehingga mereka benar-benar dapat mengadopsi keterampilan praktis pada mengelola bisnis. Mahasiswa akan dibagi ke dalam kelompok kecil dan memilih ide bisnis atau masalah kewirausahaan untuk dipecahkan. Dosen dan para praktisi diharapkan membimbing dan memberikan nasihat sebagai mentor. Proses pembelajaran kemudian dilakukan dengan beberapa tahap mulai dari perencanaan proyek, implementasi, evaluasi dan refleksi hasil.

B. Produk

Produk yang dikembangkan adalah Rencana Pembelajaran Semester dengan acuan analisis kebutuhan mendapatkan hasil :

1. Minggu pertama adalah kontrak kuliah sebagai kesepakatan diawal dari dosen ke mahasiswa
2. Minggu ke 2-6 adalah penyampaian materi dari dosen ke mahasiswa
3. Minggu ke 7 adalah menentukan pertanyaan dasar (sintak 1) tentang ide bisnis yang mau dikembangkan
4. Pertemuan ke 8 adalah Ujian Tengah Semester
5. Minggu ke 9 adalah membuat desain proyek (sintak 2) dan Menyusun penjadwalan (sintak 3)
6. Minggu ke 10 dan 14 monitoring kemajuan proyek
7. Minggu ke 15 adalah pengujian hasil berupa pameran
8. Minggu ke 16 evaluasi pengalaman dan Ujian Akhir Semester.

C. Validasi Rencana Pembelajaran Semester

Focus group discussion (FGD) digunakan untuk melakukan validasi terhadap produk pengembangan Rencana Pembelajaran Semester mata kuliah kewirausahaan. Berdasarkan hasil diskusi tersebut dalam forum grup discussion, selanjutnya ada beberapa poin penting kesepakatan yang bisa dilakukan terkait pengembangan mata kuliah kewirausahaan berbasis Project-Based Learning.

Bapak Dr. Muhibuddin Fadhli, M.Pd sebagai Ahli Pembelajaran mengusulkan agar aktivitas proyek dimulai pada pertemuan ketiga setelah sebelumnya dilakukan penguatan teori hingga sebelum UTS-nya dan kemudian terfokus pada praktek proyek kewirausahaan. Ia juga sepakat dengan pernyataan saya bahwa materi itu cukup, namun dosen perlu menambahkannya dalam konten kewirausahaan berbasis teknologi.

Bapak Jacobus wiwin Kuswinardi (Coach Win) selaku Ahli Kewirausahaan mengusulkan agar proyek diambil bisa dari yang di awal dan terfokus pada sektor

sportpreneur, yang mana contoh produk yaitu merchandise dan jasa event maka diusahakan jangan bersinggungan dengan yang lain. Ia juga sepakat dengan saya tentang model bisnis seperti lean canvas, ditambah disarankan penyiapan anggaran dan cash flow yang harus diringkas, seperti hanya menyusun manajemen keuangan (HPP) dan manajemen mikro saja. Selain itu, ada material yang harus dibahas juga, yaitu peran teknologi dalam bisnis, khususnya dalam konteks technosportpreneur.

Bapak Radityo Putro Handrito selaku ahli manajemen bisnis menekankan pentingnya linieritas antara CPL (Capaian Pembelajaran Lulusan), CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah), dan sub-CPMK, serta menyarankan agar kurikulum lebih disesuaikan dengan SDM pendidik dan mengutamakan penguatan mindset kewirausahaan di paruh pertama mata kuliah.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan diskusi kelas Focus Group Discussion, pengembangan mata kuliah kewirausahaan berbasis Project-Based Learning di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang (FIK UM) lebih lanjut memperlihatkan kebutuhan mendalam terhadap pendekatan yang lebih aplikatif, serta nyata secara eksternal yang sesuai dengan kebutuhan sektor dunia usaha sebenarnya saat ini. Maka, dengan kata lain, tidak ada pendekatan lain yang, yakni belajar sambil bekerja. Dalam konteks perilaku kerja atau kompetensi penting yang mesti dimiliki oleh seorang pekerja Kewirausahaan terbukti perlu untuk diakses oleh mahasiswa juga dalam dunia kerja Karena semuanya berkaitan dengan kenyataan di lapangan, PBL yang dibentuk perlu menjadi pilihan ideal karena merespon atau meretas.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penerapan Project-Based Learning (PBL) dalam pengembangan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah kewirausahaan efektif dalam meningkatkan keterampilan praktis mahasiswa, terutama dalam hal kreativitas, pemecahan masalah, kolaborasi, dan manajerial. Melalui pendekatan ini, mahasiswa diberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam proyek kewirausahaan yang menggabungkan teori dan praktik, sehingga lebih siap menghadapi tantangan dunia usaha. Penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa PBL juga meningkatkan keterlibatan mahasiswa, mendorong pengembangan soft skills, dan memperkuat mindset kewirausahaan yang aplikatif (Idris & Hakim, 2023).

Sebagai hasil dari pertemuan tersebut, para ahli banyak mencapai kesepakatan seputar inisiatif yang tepat sebisa mungkin memadukan pembelajaran proyek praktis ini dalam mata kuliah. Salah satu contoh dari ahlinya, yang merupakan pak Fadhli, merekomendasikan pada

awal tiga minggu awal pertemuan berikut mengajarkan teori di balik berdirinya bisnis dan memulai pelatihan proyek kewirausahaan di bawah Pleno UTS. Pak Fadhli menawarkan solusi terstruktur yang dapat berfungsi bagi semua, karena relatif mudah bagi komite pembelajaran untuk menyesuaikannya dengan fakultas yang berbeda. Ini dapat membantu mahasiswa memperpanjang pengenalan konseptual yang mereka dapatkan segera sebelum mengerjakan proyek (Chandra Silvia Anggraini, 2022).

Coach Win mengusulkan agar fokus proyek kewirausahaan dapat diarahkan pada sektor sportpreneur, dengan contoh produk seperti merchandise atau jasa event olahraga. Hal ini akan memfasilitasi mahasiswa dalam memusatkan perhatian pada satu sektor spesifik yang memiliki relevansi tinggi dengan kebutuhan pasar saat ini. Pendekatan ini juga memperkuat keterampilan teknis dan bisnis yang dibutuhkan dalam sektor industri olahraga, yang tengah berkembang pesat, baik di Indonesia maupun di dunia. Dalam hal ini, mahasiswa tidak hanya akan belajar tentang model bisnis umum, tetapi juga mengenai penerapan prinsip kewirausahaan dalam industri yang sedang tumbuh (Karnoto, 2022; Natsir et al., 2023).

Salah satu hal yang ditekankan dalam diskusi adalah penggunaan model bisnis yang praktis dan relevan dengan kebutuhan dunia usaha. Coach Win mengusulkan penggunaan *lean canvas* sebagai alat untuk merancang model bisnis, yang lebih sederhana dan mudah dipahami daripada *business model canvas* yang lebih komprehensif. Hal ini akan memudahkan mahasiswa untuk memahami bagaimana merancang, mengelola, dan menilai sebuah usaha dengan cara yang lebih terstruktur dan efisien. Selain itu, pengelolaan anggaran dan *cash flow* disarankan untuk disederhanakan, misalnya dengan hanya menyusun *HPP* (Harga Pokok Penjualan) dan manajemen keuangan mikro. Penyederhanaan ini bertujuan untuk membuat materi lebih mudah dicerna tanpa mengurangi esensi dari manajemen keuangan dalam kewirausahaan (Erwantiningsih et al., 2021).

Selain itu, penting untuk memasukkan materi terkait peran teknologi dalam bisnis, khususnya dalam konteks *technosportpreneur*. Seiring dengan berkembangnya teknologi, kewirausahaan di bidang olahraga (*sportpreneurship*) juga semakin dipengaruhi oleh inovasi digital, seperti penggunaan aplikasi, media sosial, dan teknologi lain yang dapat meningkatkan efisiensi bisnis. Oleh karena itu, mahasiswa perlu dipersiapkan untuk mengintegrasikan teknologi dalam bisnis mereka, baik dalam aspek pemasaran, pengelolaan produk, maupun penyelenggaraan event olahraga (Novita et al., 2024; Sopiha, 2023).

Saran lain yang muncul adalah mengenai pentingnya linieritas antara CPL (Capaian Pembelajaran Lulusan), CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah), dan sub-CPMK. Pak Radit menekankan bahwa kurikulum mata kuliah kewirausahaan perlu disesuaikan dengan

SDM pendidik yang ada dan harus lebih menekankan pada penguatan mindset kewirausahaan di paruh pertama mata kuliah. Ini penting agar mahasiswa memiliki dasar kewirausahaan yang kuat sebelum terjun langsung ke dalam proyek praktis. Penguatan mindset kewirausahaan di awal semester akan membantu mahasiswa memiliki pandangan yang lebih luas tentang dunia bisnis, mulai dari perencanaan ide hingga eksekusi (Purwaningsih, 2024). Selain itu, dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang dikembangkan, terdapat tahapan yang sangat terstruktur, mulai dari kontrak kuliah di minggu pertama, penyampaian materi pada minggu kedua hingga keenam, hingga pemantauan proyek pada minggu kesepuluh dan keempat belas. Pameran produk pada minggu kelima belas dan evaluasi di minggu keenam belas memastikan bahwa mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dapat menerapkan dan menilai hasil proyek mereka secara langsung. Hal ini sesuai dengan prinsip PBL yang mengutamakan evaluasi berbasis hasil yang dapat dilihat dan dinilai langsung oleh mahasiswa dan dosen (Herlina Dewi, 2022; Widiastuty, 2023).

KESIMPULAN

Produk pengembangan dalam penelitian ini adalah Rencana Pembelajaran Semester (RPS) untuk mata kuliah Kewirausahaan Olahraga yang berbasis pada model Project-Based Learning (PjBL), yang telah disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan oleh Departemen Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (PJKR), Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang (FIK UM). Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menerapkan konsep kewirausahaan secara praktis melalui proyek nyata di dunia olahraga, yang melibatkan perencanaan, pengelolaan, dan evaluasi bisnis olahraga. Dengan mengintegrasikan teori dan praktik dalam satu kesatuan pembelajaran, diharapkan mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dasar kewirausahaan tetapi juga keterampilan kritis dalam merancang dan mengimplementasikan usaha di sektor olahraga yang sesuai dengan perkembangan industri olahraga saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra Silvia Anggraini, K. (2022). Penerapan Metode Project Base Learning Pada Mata Kuliah Kewirausahaan Bagi Mahasiswa Semester Vi Prodi Pgmi. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 2(10), 1106–1114. <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v2i10.495>
- Akbar and Sriwiyana, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Malang:Cipta Media, 2011.
- Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progesif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2014.
- Erwantiningsih, E., Wahyuni, H., & Immadudin, W. (2021). *Developing Entrepreneurial*

- Interest and Student Independence through Project-Based Entrepreneurship Learning. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 10(2), 127–145. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v10i2.1255>
- H. Hamidah, T. A. S. Rabbani, S. Fauziah, R. A. Puspita, R. A. Gasalba, and Nirwansyah, *HOTS-Oriented Module: Project-Based Learning*. Jakarta: SEAMEO QITEP in Language, 2020.
- H. M. Neck and P. G. Greene, “Entrepreneurship e9ducation: Known worlds and new frontiers,” *J. Small Bus. Manag.*, vol. 49, no. 1, pp. 55–70, 2011.
- Herlina Dewi. (2022). Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kewirausahaan Guru Produktif di SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 1(2), 269–283. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v1i2.524>
- Idris, W., & Hakim, I. F. (2023). Kewirausahaan Berbasis Project Based Learning (Implementasi Kurikulum Merdeka). *Penerbit Tahta Media*. <http://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/292%0Ahttp://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/download/292/292>
- Karnoto. (2022). Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Pada Peserta Didik Kelas Xi.Tkj 1. Smk Negeri 1 Pemalang. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2(1), 27–33. <https://doi.org/10.51878/vocational.v2i1.869>
- M. Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-RuzzMedia, 2017.
- Natsir, T., Rasjid, A. R., Syawaluddin, A., & ... (2023). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berkarakter Kewirausahaan Di Perguruan Tinggi. In ... *Tahta Media*. <http://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/244%0Ahttps://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/download/244/244>
- Novita, D., Kharnolis, M., Rahayu, I. A. T., & ... (2024). Penerapan Project Based Learning Pada Elemen Kewirausahaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas XI Tata Busana SMKN 1 Jabon. *Jurnal Pendidikan ...*, 8, 11956–11960. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/14199%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/14199/10918>
- P. Blenker, S. Korsgaard, H. Neergaard, and C. Thrane, “The creation and development of an academic field of entrepreneurship,” *J. Manag. Hist.*, vol.20, no. 2, pp. 164–168, 2014.
- Purwaningsih, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Perhotelan-2 di SMKN 4 Balikpapan Tahun Pelajaran 2022/2023. *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(3), 161–171.
- S. Aldabbus, “Project-Based Learning: Implementation & Challenges,” *Int. J. Educ. Learn. Dev.*, vol. 6, no. 3, pp. 71–79, 2018.

- S. Thiagarajan, D. S. Semmel, and M. I. Semmel, *Instructional development for training teacher of exceptional children*. Bloomington Indiana: Indiana University, 1974.
- Sopiah, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(3), 529–542. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i3.194>
- Widiastuty, H. (2023). Peningkatan Prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Siswa Kelas XII. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(01), 101–107. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2285>
- Y. Yamin, A. Permanasari, S. Redjeki, and W. Sopandi, “Project Based Learning To Enhance Creative Thinking Skills of the Non-Science Students,” *JHSS (Journal Humanit. Soc. Stud.*, vol. 4, no. 2, pp. 107–111, 2020, doi: 10.33751/jhss.v4i2.2450.