



**PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN BERORIENTASI
PENGEMBANGAN KREATIVITAS ENTREPRENEURSHI SISWA SEKOLAH
MENENGAH ATAS BERBASIS PEMBELAJARAN *PROJECT BASED
LEARNING***

**Anda Juanda, Mohammad Ali, Azizi, Yoyo Zakaria Anshory, Oman
Fathurohman**

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia

Email: andajuanda300@gmail.com, moh.ali@syekhnurjati.ac.id, abazizi@uum.edu.my,
al.snsnshiry0928@unma.com, omanfathurohman@bungabangsacirebon.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mengkaji peran pendidikan kewirausahaan bagi siswa kreatif Gen Z di Sekolah Menengah Atas sebagai langkah untuk mempersiapkan mereka menjadi wirausahawan melalui kegiatan pembelajaran yang berfokus pada produk kerajinan. Pendekatan penelitian ini menggunakan filsafat fenomenologi dengan metode kualitatif. Sampel penelitian dipilih dengan purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan secara induktif: (1) wawancara, (2) observasi, dan (3) dokumentasi. Analisis data melibatkan (1) reduksi data, (2) tampilan data, dan (3) verifikasi. Sumber data terdiri dari (1) data primer dari siswa kelas XI dan (2) data sekunder dari guru, kepala sekolah, dan staf administrasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melibatkan dialog antara guru dan siswa yang menghasilkan perubahan transformasional dalam pembelajaran siswa. Siswa mampu membuat produk kreatif, berkolaborasi antar siswa, belajar dalam kelompok, mandiri, berpikir kritis, dan fokus pada pemecahan masalah. Pembuatan produk kerajinan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat menjadi fokus utama. Model pembelajaran Project-Based Learning memberikan kontribusi besar terhadap pengembangan kreativitas kewirausahaan dalam pendidikan kewirausahaan siswa.

Kata Kunci: Pendidikan Kewirausahaan, Siswa Kreatif, Gen Z, Pembelajaran Berbasis Proyek, Produk Kerajinan

Abstract

This research examines the role of entrepreneurship education for creative Gen Z students in Senior High School as a step to prepare them for entrepreneurship through learning activities focused on craft products. The study employs a phenomenological philosophical approach with a qualitative method. The sample was selected through purposive sampling. Data collection techniques were inductive: (1) interviews, (2) observations, and (3) documentation. The data analysis involved (1) data reduction, (2) data display, and (3) verification. The data sources include (1) primary data from 11th-grade students and (2) secondary data from teachers, school principals, and administrative staff. The findings of this research indicate that the learning process involved a dialogue between teachers and students, leading to transformative changes in student learning. Students were able to create creative products, collaborate with peers, engage in group learning, act independently, think critically, and focus on problem-solving. The creation of craft products aligned with community needs was

emphasized. The Project-Based Learning model contributed significantly to the development of entrepreneurial creativity in students' entrepreneurship education.

Keywords: *Entrepreneurship Education, Creative Students, Gen Z, Project-Based Learning, Craft Products*

Pendahuluan

Abad ke 21 setiap negara termasuk Indonesia berhadapan dengan gelombang globalisasi. Salah satu dampak globalisasi adalah persaingan ekonomi semakin pesat dan tidak menentu di setiap negara (Satria, *et.al.*, 2023). Implikasi era globalisasi persaingan mencari pekerjaan semakin kompetitif sementara lapangan pekerjaan yang ditawarkan terbatas, menuntut para siswa sebagai kaum muda yang sedang belajar di Sekolah Menengah Atas (SMA) harus berpikir kreatif dan inovatif berwirausaha (Mardasthi, *et.al.*, 2011), agar menjadi entrepreneurship. Kewirausahaan adalah disiplin ilmu yang mempelajari nilai-nilai, kemampuan dan perilaku seseorang dalam menghadapi tantangan hidup dan cara memperoleh peluang dengan berbagai resiko yang terjadi (Fornos, *et.al.*, 2023). Kewirausahaan bukan hanya untuk orang-orang yang berbakat, tetapi siapa saja dapat mengembangkan berwirausahaan dengan mengembangkan berpikir positif, keberanian, kemauan, inisiatif, dan lebih dari sekedar mencari usaha, tetapi membuka peluang usaha maka minat untuk berwirausaha semakin terbentuk (Dede, *et.al.*, 2019)

Anak-anak sekolah kreatif seperti para pelajar SMA sebagai Generasi Z (Gen Z) mempelajari Pendidikan Kewirausahaan (PKWU) merupakan pengembangan potensi kreativitas yang cukup baik sebagai pelatihan menjadi entrepreneur. Akan tetapi kenyataan menemukan banyak kendala. Misalnya, hasil riset jumlah entrepreneur di Indonesia masih sedikit dan mutunya belum bisa diandalkan dengan baik, sehingga arti pentingnya kewirausahaan semakin dibutuhkan dewasa ini, (Augustian, 2023). Badan Pencatatan Statistik (BPS) mencatat jumlah pengangguran usia remaja di Republik Indonesia per Agustus 2021 tembus 9,1 juta orang (Harie, 2022). Semakin meningkatnya jumlah pengangguran usia remaja setingkat Gen Z terutama lulusan SMA salah satunya adalah faktor kurikulum yang dikembangkan di sekolah menekankan pada aspek akademik. Karakteristik kurikulum ini hanya mengembangkan intelektual sementara keterampilan vokasional sedikit sehingga lulusanya relative terampil siap bekerja bila dibandingkan dengan lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pembelajaran di SMK mengarah kepada pelatihan yang tercermin dalam aktivitasnya (Marbun dan Prastawa, 2023; Susilawati, 2023). Sementara itu, Generasi yang paling muda dan baru memasuki angkatan kerja adalah Gen Z (Putra, 2016).

Gen Z khususnya siswa SMA memiliki tantangan yang tidak mudah dalam mendapatkan pekerjaan setelah selesai studi terutama bagi mereka yang tidak memiliki kesempatan untuk melanjutkan ke perguruan tinggi. Mereka akan bersaing dengan lulusan sekolah kejuruan yang memiliki tingkat serapan terhadap dunia kerja sebesar 85% hanya dalam masa tiga bulan setelah lulus sekolah (Augustin, 2023). Melalui pembelajaran PKWU kedepannya para kaum muda terutama Gen Z mampu menanggulangi berbagai macam tantangan masalah sosial, ekonomi dan pengangguran yang semakin tinggi (Setiawan, 2023). Akan tetapi PKWU yang menekankan keterampilan untuk bekerja (Jamriati, *et.al.* 2018) pembelajaran di sekolah masih

menggunakan metode Duduk, Dengar, Catat, Hafal (DDHC), (Ramudianto, 2015). Oleh sebab itu, untuk mengembangkan anak-anak kreatif, seperti siswa SMA agar menjadi entrepreneurship yang baik harus mengakomodasi dan adaptif pengembangan kurikulum menyesuaikan dengan Pendidikan abad ke 21 (Thurenell, 2020): berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Selain itu perlu memahami karakteristik belajar Gen Z. Hasil riset usia Gen Z menurut Juhez, *at.al.* (2016) dan Wibawanto (2018) lahir sekitar tahun 1995-2010; tetapi pendapat selanjutnya Gen Z ini termasuk para pelajar yang duduk di bangku sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas (Setiawan, 2023).

Gaya belajar generasi ini: (1) *sequential*: mudah menyerap materi secara runtut dan logis, (2) *sensing*: cenderung menyukai fakta, praktis, relevan dengan kehidupan nyata, (3) *visual*, pembelajaran dengan skema, diagram, (4) pembelajaran lewat media visual: ponsel, internet, Blackberry (Aristin, 2016). Selanjutnya, Gen Z memiliki bakat kreativitas, dan inovasi yang kuat jika dikelola dengan tepat dapat membantu keunggulan yang kuat, juga mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu (Rakhman, 2019). Karakteristik Gen Z tersebut sebagai unpan balik khususnya guru PKWU bahwa perlakuan pembelajaran Gen Z, guru bukan satu-satunya sumber informasi dan pengetahuan, melainkan belajar berpusat pada aktivitas siswa (*student active learning*), (Faquihuddin, 2017). Salah satu model pembelajaran yang berorientasi siswa aktif, kreatif dan mampu memecahkan masalah adalah model Project Based Learning (PBL) sebagaimana Tang (2022) mengungkapkan kelebihan model PBL “*the students are active learners and problem solvers*”.

Para penganut teori psikologi humanistic, seperti: Fromm, Maslow, Roger dan Rokeach optimis mereka mengemukakan bahwa setiap orang memiliki potensi kreatif bahkan anak-anak lebih kreatif dari pada orang dewasa, akan tetapi berkembang pesat kreativitas itu dipengaruhi oleh lingkungan, sebab semua anak adalah baik. (Marton Bloomberg, 2023). Sehubungan dengan kreativitas Maclin, *et.al.*, (2018) dan Asori (2019) menjelaskan bahwa sebenarnya ada bermacam-macam kreativitas lain dalam diri manusia, tetapi sringkali kita tidak menyadari dan tidak mengetahuinya. Selanjutnya salah seorang filsuf Klasik Yunani yang menaruh perhatian pada kreativitas adalah Plato. Ia menjelaskan bahwa semua manusia memiliki kemampuan kreatif (Alexyuk, 2019) dan untuk mengembangkan kemampuan kreatif ini adalah dengan Pendidikan. Ungkapan ini bersifat optimis dan terbuka untuk mengembangkan potensi kreativitas yang masih laten pada diri setiap peserta didik. Lembaga social yang relevan untuk pengembangan kreativitas adalah Pendidikan sebagai wahana pengembangan kreativitas melalui kegiatan pembelajaran. mulai Pendidikan dasar sampai perguruan tinggi.

Salah satu lembaga Pendidikan yang diselenggarakan secara sistematis dan terencana baik kurikulum maupun pembelajarannya adalah lembaga Pendidikan formal (sekolah). Lembaga ini banyak memberikan peluang pendekatan pembelajaran untuk mengembangkan potensi kreativitas siswa agar menjadi seorang wirausahawan (entrepreneurship) yang kreatif dan inovatif serta mampu menghasilkan produk kreatif dan cara memasarkannya baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat sekitar. Penyelenggaraan Pendidikan kewirausahaan sangat dibutuhkan pada abad 21 oleh generasi muda yang terasah dan terlatih dengan baik akan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang inovatif yang mampu membebaskan bangsa dan negaranya dari ketegantungan pada sumberdaya alam (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

Pengembangan kreativitas anak-anak kreatif seusia Generasi Z sangat potensial dan fungsional, 44% Gen Z menyukai kerja keras, kerja tim dengan rekan kerja secara langsung (Kim, *et.al.* 2020). Generasi Z lahir saat teknologi sudah tersedia membuat generasi ini menggemari teknologi secara fleksibel, lebih cerdas, mereka kreatif dan berpikiran global (Rastati, 2018). Tuntutan belajar Genz pembelajaran seharusnya kreatif dan *menaningful learning* (Menendez, *al.al.*, 2020). Suatu pembelajaran yang mengandung nilai-nilai kreativitas adalah Pendidikan kewirausahaan, proses pembelajaran berpikir kreatif, bekerja di dalam kelompok, memberikan pengetahuan dan pelatihan bidang wirausaha (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 1018). Pengembangan kreativitas entrepreneurship generasi Z di SMA sebagai langkah mempersiapkan generasi muda yang kreatif melalui pembelajaran Pendidikan kewirausahaan, sebab berdasarkan data hasil penelitian kualitas sumber daya manusia Indonesia masih rendah sehingga perlu ditingkat pengetahuan dan keterampilan peserta didik (Aripin & Suryaningsih, 2022; Seminar, 2023). Penekanan pembelajaran PKWU Gen Z berorientasi pada kreativitas produk kerajinan yang bersifat praktis sebagai pelatihan, pembinaan dan pembekalan agar mereka menjadi wirausahawan (entrepreneurship) yang inovatif, kreatif dan profesional masa depan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menyoroti pentingnya pendidikan kewirausahaan bagi Generasi Z, termasuk pengembangan keterampilan dan kreativitas yang diperlukan untuk memasuki dunia kewirausahaan. Penelitian oleh Setiawan (2023) menunjukkan bahwa generasi Z menghadapi tantangan besar dalam mendapatkan pekerjaan setelah menyelesaikan pendidikan, dan pendidikan kewirausahaan di sekolah menengah dapat menjadi salah satu solusi. Sementara itu, Jamriati et al. (2018) menyatakan bahwa pendidikan kewirausahaan yang mengintegrasikan kreativitas dan keterampilan praktis sangat penting untuk mengurangi angka pengangguran di kalangan lulusan SMA. Meskipun demikian, kebanyakan pembelajaran masih berfokus pada aspek akademis tanpa mengembangkan keterampilan kewirausahaan yang relevan.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana pembelajaran pendidikan kewirausahaan dengan pendekatan Project-Based Learning (PBL) dapat mengembangkan kreativitas siswa SMA Generasi Z dalam membuat produk kerajinan dan mempersiapkan mereka menjadi wirausahawan. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan wawasan tentang pentingnya pembelajaran kewirausahaan yang berbasis pada kreativitas dan kolaborasi antar siswa dalam mengatasi tantangan ekonomi dan sosial yang dihadapi oleh generasi muda. Manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi pada pengembangan kurikulum pendidikan kewirausahaan yang lebih relevan dengan kebutuhan generasi Z dan memperkuat keterampilan kewirausahaan mereka agar dapat berkontribusi lebih efektif dalam perekonomian.

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian berorientasi pada filsafat fenomenologi. Aliran filsafat ini menjelaskan bahwa "*phenomenology is the study of lived experiences and the way we understand those experiences to developed a worldview*" (Marshall & Rossman, 2016). Maksudnya fenomenologi studi tentang berbagai pengalaman yang dialami masyarakat sehingga kita memahami pengalaman hidup mereka lebih luas baik kognitif, budaya, norma-norma maupun tradisi yang berkembang di lingkungan mereka sebagai cara

memandang dunia social (*worldview*). Pendekatan ini untuk menggambarkan kondisi nyata pembelajaran PKWU di SMA baik belajar di kelas maupun di luar kelas. Pendekatan penomenologi erat kaitannya dengan metode penelitian kualitatif (Borg, et.al 2003). Denzin & Lincoln (2009). Mereka mengemukakan bahwa metode kualitatif, metode ini menjelaskan bagaimana individu membangun realitas social yang real. Realitas social termasuk situasi Pendidikan sebagai kajian metode penelitian kualitatif (Borg, et.al 2003). Teknik pengumpulan data dilakukan secara induktif: (1) interviews dan (2) observation dan dokumentasi (Creswell, 1994, Nasution, 2018). Analisis data: (1) reduksi data (2) display data, (3) kesimpulan, (4) verifikasi (McMillan & Schumacher, 2018; Nasution, 2018). Sumber data: (1) data primer dan (2) data sekunder. Data primer adalah siswa kelas XI, dan data sekumder: guru, kepala sekolah dan staf administrasi sekolah. Fokus utama interpretasi makna dan konteks sosial pembelajaran PKWU berorientasi pengembangan kreativitas entrepreneurship berbasis PBL. Partisipan peneliti terdiri dari peneliti, guru, siswa dan pelajaran PKWU.

Hasil dan Pembahasan

Situasi penelitian Pendidikan PKWU di lokasi penelitian meliputi: (1) SMA Jatiwangi Majalengka, (2) SMA Cilimus Kuningan, (3) SMA 4 Kota Cirebon dan (4) SMA Krangkeng Indramayu. Hasil penelitian menunjukkan : (1) kurikulum di SMA berorientasi akademik, (2) pembelajaran PKWU diajarkan oleh guru bukan bidangnya, (3) sarana pembelajaran PKWU belum optimal, (4) pembiayaan praktek PKWU dibebankan kepada siswa. Prosedur sebelum penelitian dilakukan, peneliti melakukan komunikasi dengan kepala sekolah dan guru PKWU. Komunikasi berupa modul ajar PKWU meliputi: tujuan pembelajaran, media, metode, pendekatan, materi pelajaran, proses pembelajaran dan penentuan hasil belajar siswa. Modul untuk setiap SMA berbeda: modul SMA Jatiwangi pembuatan kerajinan dari kayu dan bambu, modul SMA Cilimus kerajinan dari rotan. Modul SMA 4 Cirebon olahan nabati. Modul SMA Krangkeng olahan hasil laut. Perbedaan modul ajar ini disesuaikan dengan tuntutan kebutuhan budaya masyarakat setempat.

Untuk mengetahui kegiatan pembelajaran PKWU peneliti melakukan monitoring ke semua SMA secara bergiliran dan sesuai jawal yang belaku di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil observasi phenomena pembelajaran di semua sekolah menunjukkan semua guru dan siswa, mereka aktif, kreatif, inovatif dan sungguh-sungguh melakukan pembelajaran. Pembelajaran selain terfokus pada modul juga mereka melakukan modifikasi pembelajaran melebihi modul yang dibuat peneliti. Kegiatan pembelajaran yang mengolah olahan nabati terutama SMA 4 Cirebon dan yang mengolah olahan hasil laut, para siswa melakukan observasi dulu ke pasar untuk memilih bahan yang dipandang bersih dan berkualitas. kemudian bahan baku itu diteliti di labolatorium untuk mengetahui kandungan gizinya agar menghasilkan produk yang berkualitas dan mudah laku bila di pasarkan baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan msyarakat sekitar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan semua guru SMA bahwa kegiatan pembelajaran PKWU dilaksanakan secara terencana, dan menggunakan metode pendekatan PKL yang dimodivikasi sesuai keadaan pembelajaran. Sehubungan dengan model PBL ini, Tan (2022) memberikan langkah :” *curriculum diversification* *problem solving*, *collaboration leaners*, *communication* are emphasize through the used

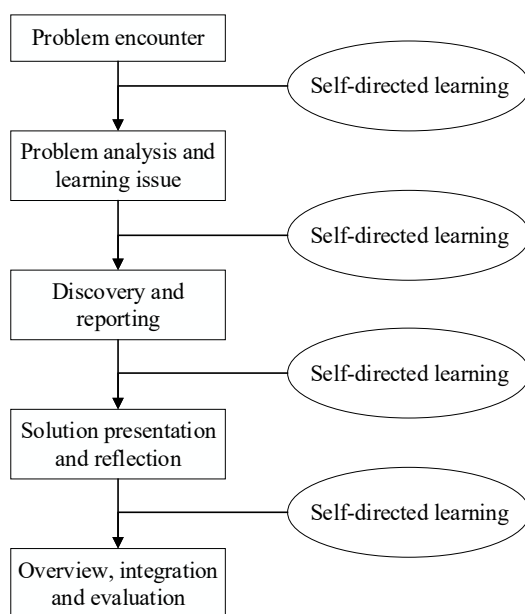
of PBL approaches. It would be overly repetitive if in every course students have no spend a large amount of time doing peer and group presentation. The key is to use PBL strategically and align the approach with desired educational outcome.". Maksudnya, kunci kesuksesan PKWU melakukan diversifikasi kurikulum (pengembangan kurikulum sesuai kebutuhan belajar siswa), pembelajaran berbasis siswa sebagai problem solver, kolaborasi, komunikasi, pembelajaran *peer group* untuk mencapai *outcome* pendidikan. Mendukung pendapat Tan di atas bahwa PBL menurut Kinsler & Gamble (2021) "*people to work together in team, as they work toward agreed upon by all.*" Hasil observasi di semua SMA selama pembelajaran PKWU semua siswa aktif, kreatif, semangat, tanggung jawab dan menguasai prosedur penyelesaian pekerjaan sesuai modul ajar. Phenomena ini berdasarkan istilah Bloom (2001) sesuai langkah pengembangan ranah belajar: kognitif, afektif dan psikomotor. Siswa menguasai langkah-langkah pembelajaran sesuai modul sebagai pengembangan kompetensi kognitif. Kompetensi afektif siswa bertanggung jawab dan semangat mengerjakan tugas-tugas sesuai modul. Sedangkan kompetensi psikomotor siswa terampil menyelesaikan pekerjaan membuat produk. Berikut ini ilustrasi salah satu hasil produk kreatif siswa SMA berupa kerajinan adalah sebagai berikut.



Gambar 1. produk kreatif siswa SMA berupa kerajinan

Berdasarkan ilustrasi di atas, penyelesaian tugas-tugas PKWU penekanan pembelajaran bukan individual, melainkan dilakukan kerja sama semua siswa melalui implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL). Keunggulan model ini (1) siswa terlibat dalam studi independent untuk menyelesaikan masalah di luar bimbingan guru, (2) belajar menyelesaikan masalah dan tuntutan dalam kehidupan sehari-hari dan (3) belajar bukan *teacher centred*, melainkan siswa yang aktif dan kreatif (Hosman, 2014; Vong, 2017). Model PBL nampak orientasi belajar siswa mandiri menyelesaikan tugas (*problem solving*), mengutamakan kerja sama (*cooperative learning*) dan peran guru hanya sebagai fasilitator belajar siswa. Selain itu apabila suatu karya selesai dikejakan oleh team yang terdiri beberapa siswa, mereka mendemonstrasikan di depan kelas untuk dinilai oleh guru. Perilaku ini sebagai bentuk pembelajaran konstruktivisme social, bahwa suatu kesuksesan diperoleh melalui interaksi social, bukan dilakukan secara individual dan persaingan sebagaimana dilakukan pengikut behaviorisme (Orenstein & Hunkins, 2018). Pentingnya pembelajaran PKWU mengutamakan interaksi social, Vygotsky menjelaskan *considers that social interaction is a fundamental aspect of successful cognitive and intellectual growth. Vygotsky places great emphasis on dialogue and other interaction between the learner and an other* (Pichard & Woodlard, 2020).

Menurut Vygostky bahwa fundamental kesuksesan belajar seseorang sangat ditentukan oleh “interaksi” dengan orang lain, bukan atas dasar belajar mengasingkan diri dari orang lain (menyendiri). Interaksi melibatkan hubungan komunikasi: guru dan siswa, interaksi guru, siswa dan bahan ajar dan termasuk interaksi dengan lingkungan belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas atau baik kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. PBL selalu mengutamakan pembelajaran kelompok dan penyelesaian tugas proyek pembuatan produk kreatif seperti kerajinan dilakukan secara kolaborasi. Pembelajaran berorientasi kolaborasi sebagai indikator pembelajaran pada abad ke 21. Manfaat belajar kolaborasi semua pekerjaan atau tugas yang sulit dan memerlukan tenaga, biaya yang besar, dikerjakan secara kolaborasi mudah diselesaikan. Misalnya siswa selama menyelesaikan tugas pembuatan produk kreatif, kesuksesan yang diraih bukan atas dasar individual, melainkan semua siswa terlibat aktif bekerja sama. Orientasi model PBL mengutamakan aktivitas untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi siswa maupun orang lain (Syawalia, 2023). Berikut ini gambar model pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebagai berikut.



Gambar 2. model pembelajaran *Project Based Learning*

Berdasarkan gambar di atas selanjutnya Tan (2022) menjelaskan sebagai berikut:

Problem encounter

- 1) Problem statement
- 2) Problem scenario and analysis

Problem analysis and learning issues

- 1) Identification of learning issues and formulation
- 2) Preparation of self-directed learning and peer teaching

Discovery and reporting

- 1) Report on self-directed learning
- 2) Peer teaching

Preparation of solution presentation

1) Group preparation

Solution presentation and reflection

1) Group presentation of findings

Overview of learning theories

1) Q and A

2) Evaluation

Model ini mengutamakan pemecahan masalah (*problem solving*). Permasalahan yang ditemukan atas dasar hasil analisis dan identifikasi. Pemecahan masalah berdasarkan hasil pengamatan yang terjadi di lapangan (*discovery*). Misalnya, isu-isu yang terkait dengan topik (materi PKWU) yang akan dikerjakan secara kolaborasi. Sebelum topik (materi PKWU) sebagai bahan produk kreatif terlebih dahulu didiskusikan dan dipresentasikan (*peer teaching*) agar bahan memenuhi standar produk kreatif. Selama presentasi siswa dan guru melakukan refleksi, curah pendapat, tukar menukar ide atau gagasan sebagai berpikir kritis dan kreatif (*critical thinking and creativity*). Kegiatan ini memungkinkan menghasilkan produk kreatif untuk mengembangkan kreativitas entrepreneurship Gen Z. Tahap terakhir model ini menekankan pada evaluasi. Evaluasi bukan menjustifikasi berupa nilai (skor), melainkan mengevaluasi kegiatan pelaksanaan model PBL dari tahap awal hingga tahap akhir sehingga tercapai pengembangan kreativitas entrepreneurship Gen Z berbasis pembelajaran Pendidikan kewirausahaan. Sehubungan dengan model pembelajaran PBL di atas, nilai-nilai kreativitas yang terlipat antara lain: (1) siswa mampu *problem solving* dan *discovery learning*, (2) siswa mampu berpikir merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi), (3) siswa menyatakan pendapat dan tidak malu-malu, (4) siswa mampu membuat produk baru (*creativity of product*), (5) siswa mampu memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah, (Sofyan, 2023: McNeil, 2021).

Dengan demikian berdasarkan ilustrasi di atas, bahwa pengelolaan pembelajaran berbasis proyek, dapat disimpulkan bahwasanya terdapat langkah-langkah pengerjaannya meliputi pertanyaan esensial (topik yang akan dikerjakan) sesuai isu-isu yang aktual, membuat perencanaan, membuat penjadwalan, monitoring kemajuan, pembuatan proyek, penilaian proyek, evaluasi dan manifestasi pembuatan pameran produk kreatif yang dilakukan oleh siswa di sekolah. Kelebihan model PBL antara lain adalah sebagai berikut: (1) meningkatkan motivasi belajar secara kelompok, (2) meningkatkan pemecahan masalah bukan individual, melainkan mengembangkan kebersamaan, (3) meningkatkan kolaborasi, (4) meningkatkan pengelolaan sumber 6 M, yakni: *Man* (manusia), *Money* (uang), *Material* (bahan), *Machine* (peralatan), *Method* (cara kerja), dan *Market* (pasar) (Nyaliman, 2020; Kemendikbud, 2018). Kekurangan model PBL: (1) membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk, (2) membutuhkan biaya yang cukup, (3) membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar, (4) membutuhkan fasilitas, peralatan dan bahan yang memadai, (5) tidak sesuai dengan siswa yang mudah menyerah. (6) kesulitan melibatkan semua siswa dalam bekerja kelompok (Sani, 2021).

Kesimpulan

Semua bidang studi yang diajarkan di SMA memiliki tekanan yang berbeda untuk menumbuhkembangkan potensi kreativitas siswa. Bidang studi Pendidikan Kewirausahaan memiliki tekanan yang komprehensif. Salah satunya pengembangan kreativitas pembuatan produk kreatif terutama produk kerajinan sesuai dengan tuntutan kebutuhan social masyarakat local maupun interlocal. Produk kreatif yang dibuat oleh siswa di tempat penelitian sebagai bukti empiric bahwa siswa mampu membuat dan memproduksi produk kerajinan dengan berbagai kreasi sehingga menghasilkan karya/produk kreatif. Penekanan yang utama bidang studi ini mempersiapkan siswa untuk dunia kerja dan kewirausahaan (entrepreneurship) pada masa yang akan datang. Mereka setelah memperoleh Pendidikan kewirausahaan membuat berbagai karya kreatif tidak akan gamang menghadapi persaingan untuk mendapatkan pekerjaan. Melalui model pembelajaran *Project based Learning* terbukti dapat mewujudkan hasil nyata. Pelaksanaan pembelajaran tidak hanya mampu secara teoritis namun mereka dapat mengembangkan pengetahuan yang sudah dipelajari dapat diimplementasikan dalam bentuk keterampilan nyata dalam membuat produk.

Daftar Pustaka

- Alexyuk, Y. O. (2019). Development of creativity among Generation Z students in the digital environment. *Prototranslater*. <https://doi.org/10.25198/1814-0457-3220-45>
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2022). Ecopreneurship biology learning with local resources to raise high school student entrepreneurial interest. *International Journal of Education Innovation and Research*, 1(1), 27-33. <https://doi.org/10.31949/ijer.v1i1.1864>
- Aristin, N. F., et al. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning pada Generasi Z. *JPT22 IPS*. <https://journal.www.ac.id/index.php/jtpips/article/view/230/187>
- Asrori, M. (2019). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Augustian, E., et al. (2023). Creativity: How to develop as entrepreneurial of creativity. *Journal of Education*, 5(3), 11116-11122. E-ISSN: 2854-5497. P-ISSN: 2655-1365. <https://jonedu.org/index.php/joe>
- Bencsik, A., Csikos, G., & Juhaz, T. (2019). Y and Z generation at workplaces. *Journal of Competitiveness*, 8(3), 90-106. <https://doi.org/10.7441/joc.2016.03.06>
- Bloom, B. S., et al. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing*. London: Longman.
- Bloomberg, M. (2023). *Creativity theory and research*. New Haven, CT: College & University Press.
- Borg, W. R., et al. (2003). *Educational research: An introduction*. Boston: Pearson.
- Creswell, J. W. (1994). *Research design: Qualitative & quantitative approaches*. London: SAGE Publications.
- Deden, et al. (2018). Pengaruh pembelajaran kewirausahaan dan kreativitas usaha terhadap minat berwirausaha siswa. *Jurnal Edueco*. Universitas Balikpapan. <http://jurnal.peko-uniba-bpn.ac.id/index.php/Edueco>
- Faqihuddin, A. (2017). Internalisasi nilai-nilai humanistik religius pada generasi Z dengan “Design for Change.” *Edukasi: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 158-172.

- Fornos, J., et al. (2023). Pelatihan peningkatan keterampilan profile kewirausahaan. *Jurnal Pengabdian KBP*, 1(1). mariamagdalen@akabpsite.ac.id.
- Harie, S., et al. (2022). Pelatihan kewirausahaan 'Bioentrepreneur' pada SMA Lppesa. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian*, 2(5), 112-122. <https://doi.org/10.54082/jamsi.479>
- Hosman, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Jamriati, R. (2018). *Prakarya dan kewirausahaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- John D. McNeil. (2021). *Curriculum comprehensive introduction*. London: HarperCollins Publisher.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Prakarya dan kewirausahaan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kim, et al. (2020). What makes Asia-Pacific's Generation Z different? *McKinsey & Company*. <https://www.mckinsey.com/business-functions/marketing-and-sales/our-insights/what-makes-asia-pacifics-generation-z-different>
- Kinsler, K., & Gamble, M. (2021). *Reforming schools*. London: Continuum.
- Lincoln, Y. S., & Denzin, N. K. (2009). *Handbook of qualitative research* (3rd ed.). Sage Publications.
- Maclin, M. K. (2008). *Psikologi kognitif* (Terjemahan). Jakarta: Erlangga.
- Marbun, M. E., & Prastawa, S. (2023). Implementasi industri kreatif pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada sekolah menengah kejuruan. *Educational Journal: General and Specific Research*, 3(2), 67-76. e-ISSN: 2808-5418.
- Mardasthi, et al. (2011). The relationship between creativity and achievement motivation with high school student's entrepreneurship. *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, 1877-0428. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.10.250>
- Marshall, C., & Rossman, G. B. (2016). *Design qualitative research*. London: SAGE Publications.
- McMillan, J. H., & Schumacher, S. (2018). *Research in education: A conceptual introduction* (2nd ed.). HarperCollins Publishers.
- Menendez, et al. (2020). Education experiences with Generation Z. *International Journal on Interactive Digital and Manufacturing (IJIDeM)*, 14, 847-859. <https://doi.org/10.1007/s1208-020-00674-8>
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Prakarya dan kewirausahaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Nasution, S. (2018). *Metode penelitian naturalistik-kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Nyaliman, M. F. (2020). *Strategi dan model pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Orenstein, A. C., & Hunkins, F. H. (2018). *Curriculum: Foundations, principles, and issues*. London-New York: Pearson.
- Pichard, A., & Woodlard, J. (2020). *Psychology for the classroom: Constructivism and social learning*. Routledge.
- Pramudianto, S. (2015). *Mom & Dad as super coaches: Metode coaching dalam dunia parenting dan pendidikan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Putra, Y. S. (2016). *Teori perbedaan generasi*. Among Makarti, 9(18), 125-137.

- Rakhman, R. T., & Adityara, S. (2019). Karakteristik Generasi Z dalam perkembangan diri anak melalui visual. *Proceedings*, 289429. <https://proceeding.id/publication/289429/karakteristik-generasi-z-dalam-perkembangan-diri-anak-melalui-visual>
- Ranstati, R. (2018). Media literasi bagi digital natives: Perspektif generasi Z di Jakarta. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1-6. <https://doi.org/10.31800/jpp>
- Sywalia, D. (2023). Application of project-based learning method in entrepreneurship education (PKWU) subject of Labschool UPI. *Journal of Curriculum Development*, 3(1), 81-94. e-ISSN 2830-7917.
- Sani, R. (2021). *Pembelajaran saintifik kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Satria, E., et al. (2023). The effectiveness of STEAM-based learning in teaching 21st-century skills in Generation Z students in science learning: A meta-analysis. *Journal of Research in Science Education*, 9(1). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i1.2517>
- Seminar, A. T. (2023). Strengthening the competencies of Gen-Z students as future change agents: Learning from extension science and communication of innovation course (KPM12C). *International Journal of Information and Education Technology*, 13(10), November 2023.
- Setiawan, Y. C., & Metan, S. V. (2023). Pelatihan wirausaha generasi Z untuk mengembangkan potensi entrepreneur muda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(2), 151-157. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.778>
- Sofyan, H. (2023). *Pedoman penelusuran potensi siswa*. Jakarta: Pendidikan Menengah Umum.
- Susilawati, E. (2023). Menumbuhkan minat berwirausaha di era revolusi industri 4.0 dan digital society 5.0 pada siswa SMK. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JPM)*, 1(1), 1-10. <https://jurnal.pdpi/index/jpm/article/view/17>
- Tan, O. S. (2022). *Problem-based learning innovation: Using problems to power learning in the 21st century*. Singapore: Thomson.
- Thurnell, T. (2020). Kindred spirits: Doing family through craft entrepreneurship. *The Sociological Review*, 69(1), 37-52. <https://doi.org/10.1177/003826120916131.sor.sagepub.com.home>
- Vong, A. S. (2017). Instructional model development to enhance critical thinking and teaching ability of trainees in Cambodia. *Kasetsart Journal of Social Science*, 389(1), 88-95.