

ABSTRAK

Tujuan jangka panjang penelitian adalah meningkatkan peran Perguruan Tinggi (PT) dalam mempersiapkan calon wirausahawan yang kompetitif, inovatif, dan kreatif memasuki abad 21 dan era ekonomi kreatif. Tujuan penelitian untuk menghasilkan model pembelajaran kewirausahaan berbasis proyek (KWU-PBP) yang efektif meningkatkan kreativitas mahasiswa di bidang kewirausahaan melalui kegiatan penelitian dan pengembangan. Secara spesifik spesifikasi produk yang dihasilkan meliputi; 1). Buku panduan fasilitasi model pembelajaran berbasis proyek bagi dosen, 2) buku panduan kegiatan pembelajaran berbasis proyek bagi mahasiswa, 3). Modul pembelajaran, 4) perangkat pembelajaran meliputi silabus dan Satuan Acara Perkuliahaan.

Penelitian dan pengembangan ini terdiri 3 tahapan utama; 1). Studi pendahuluan meliputi fase investigasi, fase perancangan, dan fase realisasi, 2). Studi pengembangan meliputi uji ahli, uji coba terbatas dan uji lebih luas, 3). Studi pengujian model melalui eksperimen. Validitas instrumen menggunakan validitas konstruk (korelasi *pearson*) dan validitas isi dengan *expert judgment*. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik parametrik.

Hasil penelitian mengungkap: (1) kreativitas sudah menjadi orientasi pembelajaran namun inovasi metode sebatas diarahkan untuk penguasaan materi, (2) langkah pengembangan meliputi studi pendahuluan, pengembangan prototipe model, uji ahli pembelajaran dan ahli materi diikuti revisi I, uji terbatas 8 praktisi diikuti revisi II, uji lebih luas melibatkan 67 mahasiswa diikuti revisi III, dan uji efektivitas melibatkan 160 mahasiswa. (3) tingkat validitas model pembelajaran KWU-PBP; (a) ahli pembelajaran dengan rerata skor 3.68 (sangat baik) dengan kesepakatan penilaian 92%, (b) uji ahli materi diperoleh rerata skor 3.85 (sangat baik), (c) uji terbatas 8 praktisi diperoleh rerata skor 3.65 (sangat baik) dengan kesepakatan penilaian 91%, (d) uji lebih luas seluruh tagihan proyek dapat dipenuhi dan memiliki kriteria penilaian baik, *gain score* kreativitas juga meningkat. (4) Model pembelajaran KWU-PBP mampu meningkatkan kreativitas untuk seluruh dimensi kreativitas dibanding model *edutainment* dengan hasil uji dimensi $P1=0.009_{(eks)} < 0.311_{(kont)}$, $P2=0.000_{(eks)} < 0.747_{(kont)}$, $P3=0.000_{(eks)} = 0.000_{(kont)}$ dengan *gain score* $79.37_{(eks)} > 55.38_{(kont)}$, $P4=0.000_{(eks)} < 0.009_{(kont)}$ dengan *gain score* $16.22_{(eks)} > 5.48_{(kont)}$ dan $P5=0.000_{(eks)} = 0.000_{(kont)}$ dengan *gain score* $103.45_{(eks)} > 60.30_{(kont)}$. Dibandingkan model pembelajaran proyek tidak terstruktur model pembelajaran KWU-PBP signifikan meningkatkan skor kreativitas pada dimensi P1, P3, dan P4 kecuali pada dimensi P2 dengan hasil uji $P1=0.000_{(eks)} < 0.545_{(kont)}$, $P2=0.116_{(eks)} < 0.836_{(kont)}$, $P3=0.000_{(eks)} = 0.000_{(kont)}$ dengan *gain score* $82.96_{(eks)} > 53.94_{(kont)}$, $P4=0.000_{(eks)} = 0.000_{(kont)}$ dengan *gain score* $21.78_{(eks)} > 9.86_{(kont)}$ dan $P5=0.000_{(eks)} = 0.000_{(kont)}$ dengan *gain score* $111.82_{(eks)} > 63.44_{(kont)}$. Namun secara keseluruhan model pembelajaran berbasis proyek memiliki *gain score* kreativitas lebih baik untuk seluruh dimensi dibandingkan model *edutainment* maupun model proyek tidak terstruktur.

Kata kunci: *kewirausahaan, kreativitas, pembelajaran berbasis proyek*