

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *PROJECT-BASED LEARNING* PADA MATA
PELAJARAN PROYEK KREATIF KEWIRAUSAHAAN**

PROYEK AKHIR



Intelligentia - Dignitas

Disusun oleh:

Kendry

1707621028

Disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana
Program Studi S1 Pendidikan Bisnis

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN BISNIS
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN PROYEK

LEMBAR PENGESAHAN PROYEK

LEMBAR PENGESAHAN PROYEK Penanggung Jawab Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis  Prof. Dr. Mohamad Rizan, SE, M.M. NIP. 197206272006041001			
No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. Corry Yohana, MM NIP. 195909181985032011 (Ketua Penguji)		10/06/2025
2	Daru Putri Kusumaningtyas, S.E., M.Han NIP. 199504122023212041 (Penguji 1)		10/06/2025
3	Annisa Lutfia, S.Pd., M.Pd NIP. 198802142022032001 (Penguji 2)		11/06/2025
4	Nadya Fadillah Fidhyallah, S.Pd., M.Pd NIP. 199302202019032022 (Pembimbing 1)		10/06/2025
5	Rizka Zakiah, M.Pd NIP. 199401182023212040 (Pembimbing 2)		10/06/2025
Nama : Kendry No. Registrasi : 1707621028 Program Studi : S1 Pendidikan Bisnis Tanggal Lulus : 15 Mei 2025			

LEMBAR ORISINALITAS

LEMBAR ORISINALITAS

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Penelitian ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Penelitian ini belum pernah dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya siap menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 15 Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan



Kendry

1707621028



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Kendry
NIM : 1707621028
Fakultas/Prodi : Ekonomi Bisnis / S1 Pendidikan Bisnis
Alamat email : Kendry1809@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis Project-Based Learning Pada Mata Pelajaran Proyek Kreatif Kewirausahaan

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 20 Juni 2025

Penulis

(Kendry)

nama dan tanda tangan

ABSTRAK

KENDRY. 1707621028. Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis *Project-Based Learning* Pada Mata Pelajaran Proyek Kreatif Kewirausahaan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran interaktif berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran Proyek Kreatif Kewirausahaan (PKK) untuk meningkatkan keterampilan kewirausahaan siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Modul ini dirancang dengan pendekatan interaktif dan kontekstual yang mengintegrasikan elemen multimedia, seperti video, simulasi, dan kuis interaktif, guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang sistematis untuk menghasilkan produk yang efektif. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa modul ini mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas siswa melalui pelaksanaan proyek nyata, seperti perencanaan produksi, pembuatan prototipe, hingga pemasaran produk. Uji coba modul yang dilakukan di SMK Negeri 48 Jakarta memperlihatkan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKK. Modul ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang inovatif, tetapi juga memberikan panduan yang komprehensif bagi guru dalam mengimplementasikan PjBL secara efektif di kelas. Penggunaan modul ini diharapkan dapat menjadi solusi atas rendahnya minat siswa terhadap kewirausahaan sekaligus membantu mengurangi angka pengangguran dengan membekali siswa dengan keterampilan kewirausahaan yang relevan dengan kebutuhan industri. Temuan ini juga berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis proyek dan media pembelajaran interaktif di pendidikan kejuruan.

Kata Kunci: *Project-Based Learning, modul pembelajaran interaktif, kewirausahaan, pendidikan kejuruan, Proyek Kreatif Kewirausahaan, SMK, pengembangan media pembelajaran, keterampilan abad ke-21.*

Intelligentia - Dignitas

ABSTRACT

KENDRY. 1707621028. *Development of Interactive Learning Modules Based on Project-Based Learning in Entrepreneurship Creative Project Subjects.*

This research aims to develop an interactive learning module based on Project-Based Learning (PjBL) in the subject of Creative Project Entrepreneurship (PKK) to improve students' entrepreneurship skills in Vocational High Schools . The module is designed with an interactive and contextual approach that integrates multimedia elements, such as videos, simulations, and interactive quizzes, to increase student engagement in the learning process. The research used the systematic ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model to produce an effective product. The development results show that this module is able to improve students' critical thinking skills, collaboration, and creativity through the implementation of real projects, such as production planning, prototyping, and product marketing. The module trial conducted at SMK Negeri 48 Jakarta showed its effectiveness in increasing students' learning motivation and learning outcomes in PKK subjects. This module not only serves as an innovative learning media, but also provides comprehensive guidance for teachers in implementing PjBL effectively in the classroom. The use of this module is expected to be a solution to students' low interest in entrepreneurship while helping to reduce unemployment by equipping students with entrepreneurial skills that are relevant to industry needs. The findings also contribute to the development of project-based learning theory and interactive learning media in vocational education.

Keyword: *Project-Based Learning, interactive learning module, entrepreneurship, vocational education, Entrepreneurship Creative Project, vocational school, learning media development, 21st century skills.*

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir berupa proyek. Proyek ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan. Penulis berharap proyek ini dapat memberi manfaat untuk pembaca pada umumnya, dan penulis pada khususnya. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis baik berupa kesempatan, dukungan moral, dan pengalaman, sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek ini. Ucapan terima kasih ditujukan kepada:

1. Prof. Dr. Mohamad Rizan, M.M. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta.
2. Nadya Fadillah Fidhyallah, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bisnis dan Dosen Pembimbing Pertama yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dalam penyusunan Proyek ini.
3. Rizka Zakiah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dalam penyusunan Proyek ini.
4. Kepala Sekolah dan Dewan Guru SMK Negeri 48 Jakarta yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan ujicoba proyek.
5. Siswa Kelas XI Bisnis Ritel dan XI Bisnis Digital SMK Negeri 48 Jakarta yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi responden dalam proyek.
6. Kedua orang tua penulis, Hendry Kohar dan Titin Noviyanti yang selalu memberikan support, doa, kasih sayang, dan kepedulian yang tidak terkira selama pengerjaan proyek ini.
7. Teman-teman PKM, Kalila Erianita, Rachela, Syifa Azizi yang telah memberikan semangat dan ide dalam penyusunan proyek ini.
8. Teman-teman Pendidikan Bisnis 2019 yang senantiasa saling menyemangati selama proses pengerjaan skripsi ini.

9. Terakhir, kepada diri saya sendiri, Kendry. Terima kasih sudah bisa menyelesaikan dan kuat dalam menghadapi segala rintangan untuk menyelesaikan proyek ini.

Penulis menyadari bahwa proyek ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas kesalahan yang ada. Serta besar harapan penulis untuk kritik dan saran yang membangun, sehingga dapat menjadi bahan perbaikan. Semoga proyek ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat tidak hanya untuk penulis, tetapi juga kepada pihak yang membutuhkan.

Jakarta, 7 Januari 2025



Kendry



Intelligentia - Dignitas

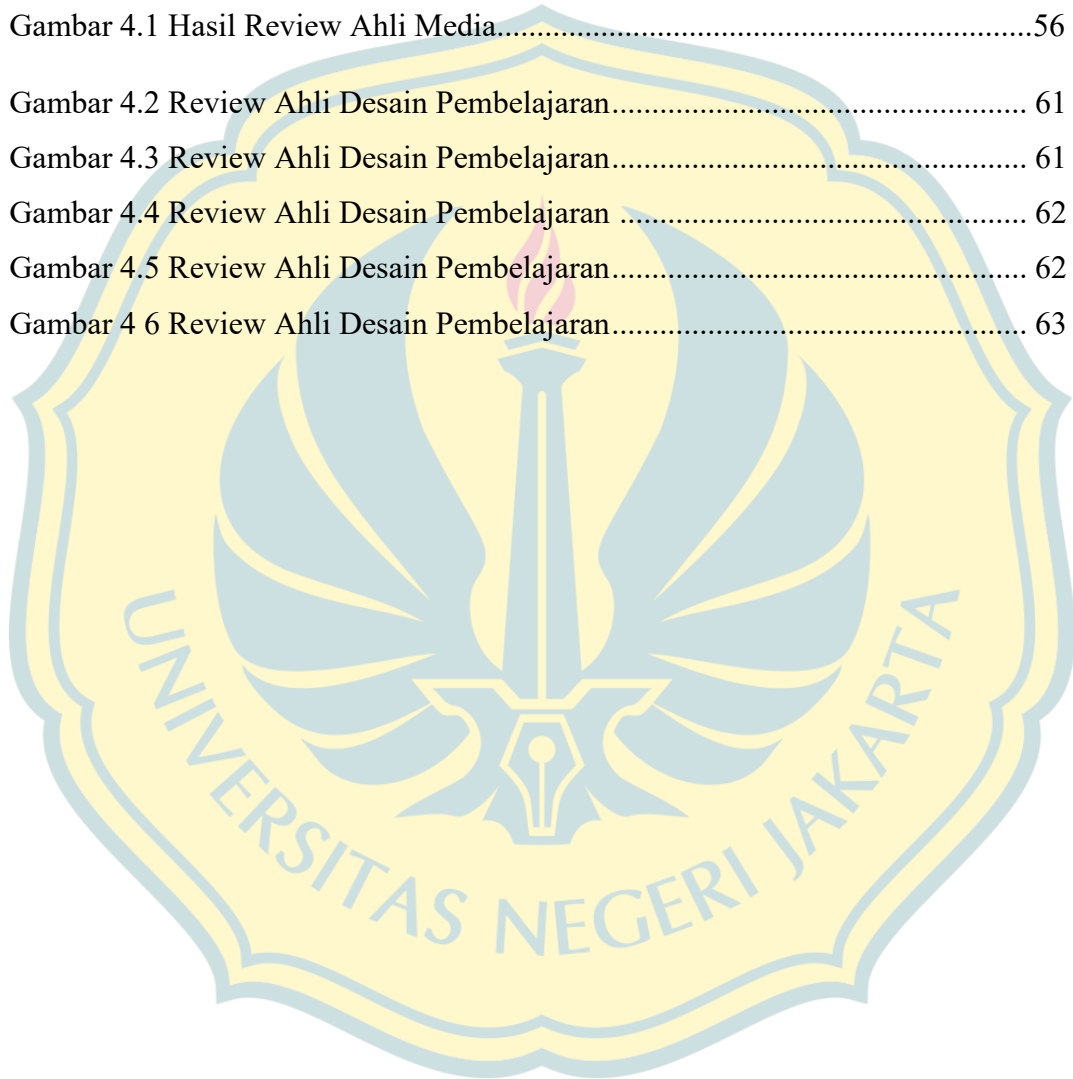
DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PROYEK	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Pengembangan	6
1.4 Pentingnya Pengembangan	6
1.5 Spesifikasi Produk Pengembangan	8
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Konsep yang Dikembangkan	12
2.1.1 Modul Pembelajaran Interaktif	12
2.1.2 Pembelajaran <i>Project-Based Learning</i>	15
2.1.3 Pembelajaran Interaktif	17
2.1.4 Proyek Kreatif Kewirausahaan (PKK)	20
2.2 Model Pengembangan Media Pembelajaran	24

2.3 Kerangka Berpikir	36
BAB III METODOLOGI PENGEMBANGAN	38
3.1 Subjek, Tempat, dan Waktu Pengembangan	38
3.2 Pendekatan dan Metodologi Penelitian	38
3.3 Prosedur Pengembangan	41
3.4 Teknik Pengumpulan Data	46
3.5 Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Hasil Pengembangan	52
4.1.1 Validasi Ahli Materi	52
4.1.2 Validasi Ahli Media	55
4.1.3 Validasi Ahli Desain Pembelajaran	59
4.1.4 Validasi Peserta Didik	66
4.1.5 Respon Peserta Didik	71
4.2 Pembahasan	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Implikasi	79
5.3 Rekomendasi Bagi Penelitian Selanjutnya	81
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mind Map Model ADDIE	36
Gambar 3.1 Bagan Alur Pengembangan Modul Pembelajaran.....	46
Gambar 4.1 Hasil Review Ahli Media.....	56
Gambar 4.2 Review Ahli Desain Pembelajaran.....	61
Gambar 4.3 Review Ahli Desain Pembelajaran.....	61
Gambar 4.4 Review Ahli Desain Pembelajaran	62
Gambar 4.5 Review Ahli Desain Pembelajaran.....	62
Gambar 4.6 Review Ahli Desain Pembelajaran.....	63



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Elemen dan Tujuan Pembelajaran Proyek Kreatif Kewirausahaan	22
Tabel 3.1 Elemen-elemen desain pengembangan.....	41
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	47
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	47
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Desain Pembelajaran.....	48
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Uji Coba	48
Tabel 3.6 Interpretasi Data Kualitatif Kelayakan Media	50
Tabel 4.1 Review Ahli Materi.....	52
Tabel 4.2 Penilaian Uji Ahli Materi.....	54
Tabel 4.3 Rentang Tingkat Kelayakan Materi	55
Tabel 4.4 Review Ahli Media	56
Tabel 4.5 Penilaian Uji Ahli Media	57
Tabel 4.6 Rentang Tingkat Kelayakan Media.....	59
Tabel 4.7 Review Ahli Desain Pembelajaran	60
Tabel 4.8 Penilaian Uji Ahli Desain Pembelajaran.....	63
Tabel 4.9 Rentang Penilaian Uji Ahli Desain Pembelajaran	65
Tabel 4.10 Review Peserta Didik.....	66
Tabel 4.11 Penilaian Uji Peserta Didik.....	67
Tabel 4.12 Rentang Penilaian Peserta Didik.....	71
Tabel 4.13 Perbandingan Skor Peserta Didik Sebelum & Sesudah Menggunakan Modul	71
Tabel 4.14 Perhitungan N-Gain Score Peserta Didik.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	92
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	106
Lampiran 3 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian dari Lokasi	107
Lampiran 4 Surat Keterangan Hasil Pindah uji Kemiripan Naskah	108
Lampiran 5 Riwayat Hidup Penulis	109



Intelligentia - Dignitas