

Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Aplikasi Shopee terhadap Motivasi Belajar dan Minat Berwirausaha Siswa

Mohammad Naf'an Arif ^{1*}, Veni Rafida ²

^{1, 2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

* naffanarieff@gmail.com

Abstrak

Kebutuhan akan penguatan kompetensi abad ke-21 menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran kewirausahaan yang mampu melatih keterlibatan aktif, tanggung jawab kelompok, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satu strategi yang relevan adalah penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) yang dikolaborasikan dengan teknologi digital. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran berbasis proyek berbantuan aplikasi Shopee terhadap motivasi belajar dan minat berwirausaha siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatori. Sampel penelitian berjumlah 70 siswa kelas XI Program Keahlian Bisnis Digital di SMKS Ketintang Surabaya yang diambil menggunakan teknik sampel jenuh. Instrumen penelitian berupa angket skala Likert untuk mengukur motivasi belajar dan minat berwirausaha. Data dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek berbantuan aplikasi Shopee berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan minat berwirausaha siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai *t*-hitung lebih besar dari *t*-tabel dan nilai signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian, hipotesis penelitian (*H1*) diterima. Kesimpulannya, integrasi Project Based Learning dengan aplikasi Shopee terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta menumbuhkan minat berwirausaha siswa pada era digital.

Keywords: Pengaruh, Model Pembelajaran, Project Based Learning, Aplikasi Shopee, Motivasi Belajar

Pembahasan

Pendidikan diartikan sebagai usaha meningkatkan sumberdaya manusia yang berkualitas dana akan terus mengalami perkembangan serta inovasi dibidang pengetahuan, ketrampilan, dan kebiasaan. Abad 21 pendidikan pembelajaran dipusatkan pada peserta didik sehingga proses aktivitas belajar berjalan secara kolaboratif dengan peserta didik sebagai fokus utama (Windari & Guntur, 2023). Aktivitas pembelajaran pada abad 21 menekankan siswa ikut serta dalam proyek nyata (Anggraini & Wulandari, 2020). Dengan mengimplementasikan aktivitas pembelajaran yang berorientasi pada siswa, disertai dengan proses belajar yang bersifat kolaboratif, serta strategi mengajar yang sesuai, sehingga mampu menciptakan siswa yang siap dan kompeten pada pembelajaran abad 21 (Fitriani et al., 2021). Sebagai upaya terhadap tuntutan pembelajaran pada abad 21, pemerintah terus memperbaiki kurikulum, salah satunya dengan menerepakan kurikulum merdeka (Anugrahsari, 2023).

SMK Ketintang merupakan salah satu sekolah yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Di dalamnya terdapat Program Keahlian Bisnis Digital yang memuat mata pelajaran *Digital Operation*, yang mencakup elemen penting seperti manajemen operasional bisnis. Materi ini

membahas cara menjalankan usaha secara efisien, mulai dari proses produksi, pengelolaan sumber daya, hingga distribusi produk. Pemahaman terhadap manajemen operasional sangat penting untuk membekali siswa dalam merancang strategi bisnis, baik secara konvensional maupun berbasis digital. Namun, hasil pengamatan pra-penelitian menunjukkan bahwa guru masih mendominasi kegiatan belajar mengajar dan media pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional seperti papan tulis. Akibatnya, pembelajaran menjadi pasif dan kurang menarik perhatian siswa. Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa penggunaan aplikasi *Shopee* dalam pembelajaran lebih menarik dan membantu proses belajar mereka.

Pemanfaatan media pembelajaran ditunjukkan untuk membantu peserta didik dalam menguasai materi secara keseluruhan serta memudahkan guru dalam memberikan pengetahuan selama pembelajaran (Fahmi et al., 2021). Hal tersebut selaras dengan pendapat dari mengemukkan bahwa menggunakan media sebagai saran pendukung dalam proses pembelajaran bermanfaat untuk merangsang pemikiran serta menarik simpati siswa (Sepmita et al., 2023). Media pembelajaran digital menjadi salah satu sarana yang relevan dengan penerapan kurikulum merdeka. Media belajar berbasis digital yang cocok diterapkan pada kurikulum merdeka salah satunya yaitu media *e-commerce shopee*. Penggunaan media *platform e-commerce shopee* dapat memberikan guru dan siswa untuk saling berbagi informasi melalui konten yang diunggah di *platform e-commerce shopee* (Ridwan et al., 2023). Media *e-commerce shopee* merupakan platform yang beroperasi dalam bidang perdagangan yang dapat diakses secara praktis. Aplikasi ini dirancang untuk memfasilitasi pengguna dalam aktivitas berbelanja online secara mudah. *Shopee* menyediakan berbagai jenis komoditas, meliputi dari busana, alat-alat elektronik sampai produk perlengkapan untuk keperluan harian. Oleh sebab itu, *shopee* menjadi mitra yang tepat bagi penjual untuk memasarkan dan mempromosikan produknya (Wijaya et al., 2025). Penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengalaman praktis bagi siswa dalam memahami konsep pemasaran digital.

Penggunaan media *e-commerce shopee* dalam model pembelajaran *Project Based Learning* dilakukan dengan menggabungkan langkah-langkah pembelajaran pada penggunaan media *e-commerce shopee*. Pemanfaatan media *e-commerce shopee* dengan model-model pembelajaran berbasis proyek diharapkan mampu mendorong motivasi belajar siswa dan memunculkan minat mereka dalam berwirausaha (Juniarti & Pratama, 2024). Hal ini serupa dengan pendapat (Sianipar et al., 2023). Konteks pendidikan, pemanfaatan platform seperti *Shopee* dapat menjadi alat pembelajaran yang relevan, terutama untuk mendukung proses belajar berbasis proyek. Hal ini berkaitan erat dengan motivasi, yang merupakan faktor penting dalam keberhasilan belajar. Motivasi mendorong individu untuk belajar dengan inisiatif, kreativitas, dan tujuan yang jelas, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas motivasi belajar peserta didik menurut (Azhar & Wahyudi, 2024). Motivasi merupakan dorongan internal yang menggerakkan seseorang untuk mencapai tujuan tertentu, di mana dalam konteks pembelajaran, motivasi siswa bersumber dari faktor internal dan eksternal yang saling memengaruhi. Motivasi belajar akan tumbuh secara tidak langsung ketika siswa memiliki niat yang baik untuk belajar, yang kemudian mendorong mereka untuk berprestasi dan memperoleh pengakuan (Nurafifah et al., 2024).

Sebaliknya, siswa yang kurang bermotivasi cenderung tidak serius dalam belajar, sehingga berpotensi mengalami rendahnya dan minim minat untuk berwirausaha akibat kurangnya keterampilan, kepercayaan diri, dan inovasi (Rahmawati et al., 2023). Hal ini diperkuat oleh yang menyatakan bahwa pengembangan keterampilan dan pengetahuan kewirausahaan melalui pelatihan dan workshop dapat mendorong minat siswa dalam berwirausaha (Nasution et al,

2024). Selaras dengan itu, menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif dalam meningkatkan minat kewirausahaan, karena siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang menekankan penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan secara mandiri (Ratu et al, 2024). Pendekatan ini sangat sesuai dengan karakteristik Sekolah Menengah Kejuruan yang menekankan pembelajaran praktik sebagai persiapan menghadapi dunia kerja. Penelitian ini juga dilengkapi dengan adanya *Novelty* yang dimana penelitian ini menggunakan aplikasi *shopee* yang memanfaatkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) masih belum banyak diteliti pada pendidikan kejuruan di Indonesia khususnya program keahlian Bisnis Digital. Banyak penelitian sebelumnya yang menilai dampak PJBL atau media digital secara terpisah, tetapi penelitian ini secara spesifik meneliti pengaruh kombinasi tersebut terhadap motivasi belajar dan minat berwirausaha. Sehingga dapat memberikan kontribusi terhadap literatur yang menghubungkan metodologi pembelajaran dengan motivasi belajar dan minat berwirausaha.

Masalah ini dimaksudkan bahwa penelitian ini akan membantu dalam penciptaan strategi pengajaran yang lebih efisien. Lebih lanjut, penelitian ini untuk memberikan gambaran luas tentang bagaimana penggunaan media digital dapat mendukung pembelajaran aktif dalam suasana PJBL, yang dapat mengembangkan reaksi belajar siswa. Dengan adanya pengaruh PJBL berbantuan aplikasi *shopee* terhadap motivasi belajar dan minat berwirausaha, guru bisa meningkatkan kualitas pengajaran siswa (Nurafifah et al., 2024). Pemilihan SMK Ketintang Surabaya sebagai lokasi penelitian didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut, terutama dalam program keahlian yang relevan dengan dunia industri (Prasetyo et al., 2022). Penggunaan model pembelajaran konvensional di SMK Ketintang yang masih berfokus pada peran guru sebagai pusat informasi cenderung kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan kurangnya minat siswa terhadap dunia wirausaha. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengambil judul penelitian dengan mengombinasikan model pembelajaran berbasis proyek dan pemanfaatan teknologi digital, yaitu: "Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Shopee* terhadap Motivasi Belajar dan Minat Berwirausaha Siswa".

Metode

Penelitian ini menggunakan eksplanatori dengan pendekatan kuantitatif. Menurut penelitian kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas dari awal hingga akhir pembuatan desain penelitian(Ghozalli, 2018). Penelitian kuantitatif eksplanatori adalah penelitian digunakan untuk menguji suatu hubungan antar variabel-variabel yang mempengaruhi hipotesis peneliti(Ghozalli, 2018). Lokasi riset dilakukan di SMK Ketintang Surabaya membutuhkan waktu kurang lebih selama 5 bulan diawali dengan studi pendahuluan hingga pengambilan data riset. Waktu pelaksanaan riset dilakukan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025. Populasi diambil dari keseluruhan siswa kelas XI BD SMK Ketintang dengan total 70 siswa. Selanjutnya penarikan sampel dilakukan melalui teknik smapel jenuh karena sampel dibawah dari 100.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik pengumpulan data primer. Data primer adalah ata primer adalah segala teknik untuk mengumpulkan data atau informasi yang memberikan data langsung kepada pengumpul data. Data tersebut didapat oleh peneliti langsung ke lokasi penelitian untuk mencari fakta yang berkaitan dengan masalah dalam penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan cara seperti wawancara atau *Interview*, Angket atau *Questionary*, pengamatan atau *Observation* serta Dokumentasi atau *Documentation*. Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini diperoleh

melalui instrumen kuesioner yang berisi 18 item pernyataan untuk Variable (X1), 19 pernyataan untuk Variable (Y1) dan 13 pada variable (Y2) dengan pilihan jawaban menggunakan skala likert 1-5, skala Likert ini dibentuk dalam bentuk Multiple Choice atau Checklis .

Variabel yang diukur dengan skala Likert diubah menjadi indikator variabel yang kemudian dijadikan titik tolak penyusunan item-item instrumen, jawaban setiap instrument ini memiliki gradasi dari yang tertinggi (Positif) sampai yang rendah (Negatif), jawaban menggunakan skala likert diajukan kepada siswa yang ditetapkan sebagai responden. responden pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Bisnis Digital yang berjumlah 70 siswa. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 1. Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Gander	Jumlah	presentase
Laki-laki	26	37%
Perempuan	44	63%
Jumlah	70	100

Berdasarkan karakteristik responden berdasarkan kelas, seluruh peserta dalam penelitian ini merupakan siswa kelas XI yang terbagi ke dalam beberapa rombongan belajar. Sebagian besar responden berasal dari kelas XI IPA, diikuti oleh kelas XI IPS, dan sebagian kecil dari kelas XI Bahasa. Komposisi ini menunjukkan bahwa penelitian melibatkan siswa dengan latar belakang akademik yang beragam di tingkat pendidikan yang sama, sehingga hasil yang diperoleh diharapkan dapat menggambarkan efektivitas penerapan model pembelajaran secara lebih komprehensif di berbagai peminatan. Karakteristik Responden berdasarkan Kelas.

Tabel 2. Karakteristik Responden berdasarkan Kelas

Kelas	Jumlah	presentase
Bisnis Digital 1	36	51%
Bisnis Digital 2	24	49%
Jumlah	70	100

Berdasarkan Tabel 2 mengenai karakteristik responden berdasarkan kelas, diketahui bahwa dari total 70 responden, terdapat 36 siswa (51%) yang berasal dari kelas Bisnis Digital 1, dan 24 siswa (49%) berasal dari kelas Bisnis Digital 2. Dengan demikian, jumlah responden dari kedua kelas hampir seimbang, meskipun kelas Bisnis Digital 1 memiliki proporsi sedikit lebih besar dibandingkan kelas Bisnis Digital 2. Hal ini menunjukkan bahwa penyebaran responden cukup merata antara kedua kelas yang menjadi subjek penelitian.

Hasil

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah variabel terikat, variabel bebas, atau keduanya berdistribusi normal dalam model regresi. Berikut hasil uji normalitas.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov -Smirnov

	Model 1	Model 2
N	70	70
Monte Carlo Sig.(2-tailed)	0,141 ^d	0,315 ^d

Berdasarkan dari hasil model 1 dan model 2 diketahui bahwa nilai signifikansi motivasi belajar sebesar 0,141>0,05 dan nilai signifikansi minat berwirausaha sebesar 0,315>0,05 maka didapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Linieritas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan secara linear antara dua variabel atau lebih yang diuji. Pengujian ini umumnya menjadi syarat dalam penerapan analisis korelasi maupun regresi linear.

Tabel 4. Hasil Uji Linieritas

Model	Sig
Model 1	0,958
Model 2	0,192

Hasil dari uji linieritas menunjukkan pada model 1 nilai signifikansi (P Value Sig.) pada baris dari Deviation from Linearity sebesar 0,958. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. sedangkan pada model 2 diketahui bahwa nilai signifikansi (P Value Sig.) pada baris dari Deviation from Linearity sebesar 0,192. Maka dapat disimpulkan variabel Project Based Learing, Motivasi Belajar dan Minat Berwirausaha terdapat hubungan yang linier

Uji Heteroskastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat ketidaksamaan dalam varians residual dari pengamatan dalam model regresi. Berikut adalah hasil heteroskedastisitas yang dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 5. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model	Sig
Model 1	0,513
Model 2	0,716

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas diperoleh nilai signifikan untuk varibel dependent, yaitu motivasi belajar sebesar 0,513 dan minat berwirausaha sebesar 0,716. Karena kedua nilai Sig. tersebut $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat heteroskedastisitas antara variabel motivasi belajar dan minat berwirausaha.

Analisis Regresi Linier Sederhana

Regresi linear sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau kausal antara variabel independen dan varibel dependen. Hal ini untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Shopee* Terhadap Motivasi Belajar dan Minat Berwirausaha. rumus regresi sederhana dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Regresi Sederhana Model 1

Variabel	Koefisien	Signifikan (Sig.)
C	8,263	0,198
PJBL berbantuan aplikasi shopee	0,935	0.000

Pada kolom β (*konstanta*) nilainya 8,263 sedangkan untuk variabel independen sebesar 0,935, sehingga diperoleh persamaan regresi linier sederhana untuk *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *shopee*. Berdasarkan hasil regresi sederhana diperoleh, Koefisien regresi sebesar 0,935 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada variabel *Project Based Learning* (PJBL) akan meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 0,935 satuan. Sementara itu, nilai konstanta sebesar 8,263 menunjukkan bahwa jika tidak ada pengaruh dari PJBL.

Uji T

Uji t digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Berikut adalah hasil uji t yang dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Hasil Uji T

Model	T hitung	T tabel	Sig.
Model 1	13,565	1,995	0,000
Model 2	7,716	1,995	0,000

Berdasarkan hasil uji t pada Model 1, diperoleh nilai t hitung sebesar 13,656 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,995, serta nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel PJBL secara parsial berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. Sedangkan pada Model 2, t hitung sebesar 7,716 juga lebih besar dari t tabel 1,995 dengan nilai signifikansi 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa PJBL secara parsial juga berpengaruh signifikan terhadap minat berwirausaha.

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk menentukan seberapa baik kemampuan model untuk menjelaskan variasi dari variabel dependen. Berikut adalah hasil uji koefisien determinan yang dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 8. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model	R hitung	R Square
Model 1	0,856	0,733
Model 2	0,683	0,467

Berdasarkan hasil uji koefisien determinan *r square* pada model 1 nilai dari *R Square* sebesar 0,733 menunjukkan bahwa sebesar 73,3% variasi variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel-variabel independen yang digunakan dalam Model 1. Sementara itu, sisanya yaitu sebesar 26,7% dijelaskan oleh faktor lain di luar model. Sedangkan pada model 2, didapat nilai dari *R Square* sebesar 0,467 menunjukkan bahwa 46,7% variasi variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel-variabel independen dalam Model 2, sedangkan sisanya sebesar 53,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model.

Pembahasan

Pengaruh Model PBL Berbantuan Shopee terhadap Motivasi Belajar

Fenomena yang terjadi di sekolah menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung kurang aktif ketika pembelajaran berlangsung, hal ini dibuktikan selama proses pembelajaran berlangsung, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Sebagian siswa sering terlambat masuk kelas meskipun jadwal pelajaran telah diinformasikan sebelumnya. Selain itu, beberapa siswa tampak tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dan lebih memilih untuk tidur di bangku belakang kelas. Tidak sedikit pula siswa yang asyik bermain HP saat pembelajaran berlangsung, sehingga mengabaikan instruksi guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kurangnya minat dan semangat belajar menjadi salah satu faktor yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Hasil Observasi lapangan, terlihat bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* belum sepenuhnya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara merata. Sebagian siswa hanya terlibat dalam kegiatan proyek karena tuntutan tugas, bukan karena dorongan belajar yang muncul dari dalam diri. Siswa cenderung menunggu instruksi guru dan

kurang menunjukkan antusiasme dalam merencanakan atau menyelesaikan proyek. Hal ini mengarah pada rendahnya keterlibatan aktif dan kurangnya rasa tanggung jawab dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan motivasi belajar akan muncul secara optimal apabila siswa merasa memiliki peran dan tujuan yang jelas dalam aktivitas pembelajaran. Ketika pelaksanaan *Project Based Learning* tidak disertai strategi yang mendorong partisipasi dan penghargaan terhadap hasil kerja siswa, motivasi belajar cenderung tetap rendah meskipun metode pembelajaran sudah inovatif.

Hasil uji menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *shopee* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Hal ini berarti hipotesis diterima, sehingga H1 diterima. Dari hasil tersebut motivasi belajar siswa XI Bisnis Digital SMK Ketintang Surabaya mengalami peningkatan setelah melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *Project Based Learning* berjualan melalui platform *shopee* sehingga siswa termotivasi. Hal ini tercemin dari aspek kognitif dari keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Salah satu bentuk keterlibatan, munculnya sikap peduli terhadap hasil tugas kelompok, yang mencerminkan rasa tanggung jawab sosial terhadap keberhasilan tim, bukan sekadar fokus pada hasil individu. Siswa aktif dalam perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi tugas, serta menunjukkan motivasi dari dalam untuk memberikan hasil terbaik dalam hal ini mencerminkan kerja sama dan kekompakkan seluruh anggota. Hal ini juga didukung dari hasil variabel *Project Based Learning* memiliki rata-rata tertinggi yaitu pada pernyataan X1.18 “Saya sangat peduli dengan hasil tugas kelompok”.

Variabel *Project Based Learning* pada indikator evaluasi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya aktif dalam proses pelaksanaan proyek, tetapi juga menunjukkan kepedulian terhadap hasil akhir dari kerja sama tim. Tingginya tanggapan positif pada indikator ini mencerminkan adanya rasa tanggung jawab dan keterlibatan emosional siswa terhadap tugas yang dikerjakan secara kolaboratif. Dengan kata lain, siswa tidak hanya berpartisipasi dalam menyelesaikan proyek, tetapi juga mengevaluasi hasilnya dengan penuh kesadaran akan kualitas dan kontribusi kelompok. Hal tersebut mencerminkan adanya motivasi belajar yang kuat, dimana siswa terdorong secara aktif untuk tidak hanya sekedar menyelesaikan proyek yang berikan, tetapi juga memastikan bahwa hasil pekerjaan mereka secara maksimal.

Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajarnya. Penerapan prinsip ini tampak jelas dalam rangkaian kegiatan proyek yang dilakukan siswa, di mana setiap langkah pembelajaran dirancang agar melibatkan siswa secara langsung. Motivasi ini tercermin dalam setiap tahapan kegiatan, siswa menunjukkan rasa antusiasme dalam penentuan produk, pembuatan akun toko di aplikasi *shopee*, hingga pelengkapan profil penjual. Produk yang telah dibuat dikemas dan diunggah ke toko dengan deskripsi yang menarik. Siswa juga mempraktikkan strategi promosi sederhana melalui media sosial. Dalam prosesnya, mereka belajar langsung tentang aktivitas kewirausahaan seperti melayani pelanggan dan mengelola pesanan. Setelah proyek selesai, setiap siswa mempresentasikan hasil serta pengalaman yang diperoleh.

Kegiatan ini memberikan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual, yang secara langsung mendorong motivasi belajar siswa melalui keterlibatan aktif dan hasil nyata yang mereka capai. Penelitian ini menyatakan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar (Nirazmi, 2024). Hal senada juga dikemukakan oleh penelitian, mengemukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Juga menghasilkan bahwa model

pembelajaran berbasis *Project Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa hal ini didapat dari peningkatan skor motivasi belajar siswa saat pembelajaran berlangsung (Sutomo et al, 2023 ; Plasnajaya et al, 2024).

Berdasarkan hasil jawaban, dalam variabel *Project Based Learning* menunjukkan bahwa responden memilih sangat setuju pada indikator Evaluasi Proyek dengan pernyataan "Saya peduli dengan hasil tugas saya". Artinya siswa sangat memperhatikan dan berusaha maksimal dalam mengerjakan hasil tugas yang mereka kerjakan. Kondisi ini mencerminkan bahwa model *Project Based Learning* mampu mendorong motivasi belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam setiap proses pembelajaran. Ketika siswa merasa bertanggung jawab atas hasil tugas mereka, hal tersebut menunjukkan adanya dorongan intrinsik untuk belajar secara sungguh-sungguh. Dengan melibatkan siswa secara langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek, PJBL memberikan ruang bagi siswa untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam, merasa memiliki terhadap proses belajar, serta termotivasi untuk mencapai hasil yang terbaik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *shopee* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik, relevan, menantang, dan bermakna.

Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Shopee terhadap Minat Berwirausaha

Fenomena kurangnya perkembangan teknologi digital yang terintegrasi dalam aktivitas pembelajaran menjadi perhatian utama dalam latar belakang penelitian ini. Berdasarkan hasil pra-penelitian, seluruh siswa kelas XI Bisnis Digital SMKS Ketintang Surabaya telah menggunakan aplikasi marketplace *Shopee*, baik untuk keperluan pribadi maupun untuk tugas sekolah. Mayoritas siswa mengakui bahwa mereka lebih sering memanfaatkan *Shopee* sebagai sarana belanja daring dibandingkan sebagai media pembelajaran. Kebiasaan ini menunjukkan bahwa potensi pemanfaatan platform digital untuk mendukung proses belajar dan menumbuhkan minat berwirausaha belum sepenuhnya dioptimalkan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, penerapan model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Shopee* diharapkan dapat meningkatkan minat berwirausaha siswa.

Hasil uji menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *shopee* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berwirausaha. Hal ini berarti hipotesis diterima, sehingga H2 diterima. Dari hasil tersebut minat berwirausaha siswa mengalami peningkatan setelah melaksanakan pembelajaran dengan model *Project Based Learning*. Hal ini juga didukung dari variabel minat berwirausaha memiliki rata-rata tertinggi yaitu pada pernyataan Y2.13 "Saya tertarik untuk mencoba menjalankan bisnis, seperti berjualan produk atau menawarkan jasa". Variabel minat berwirausaha pada indikator keterlibatan menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memiliki ketertarikan secara pasif terhadap dunia usaha, tetapi juga mulai menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan yang berkaitan dengan kewirausahaan. Hal ini tercermin dari keterlibatan siswa dalam aktivitas nyata seperti mengikuti proyek penjualan produk, mengelola akun toko online, hingga merespons kebutuhan konsumen secara langsung. Keterlibatan ini memperkuat indikasi bahwa minat berwirausaha tidak hanya hadir dalam bentuk keinginan semata, diharapkan menjadi tindakan konkret yang mencerminkan kesiapan siswa untuk terjun ke dunia usaha.

Adanya pengalaman langsung melalui pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi dengan aplikasi e-commerce, siswa memperoleh kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang dimiliki sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri serta rasa tanggung jawab dalam menjalankan usaha secara mandiri. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang

didukung oleh aplikasi *Shopee* telah terbukti memberikan pengaruh positif terhadap minat berwirausaha siswa. Melibatkan siswa secara langsung dalam proses perencanaan, produksi, dan penjualan produk melalui platform e-commerce, siswa memperoleh pengalaman nyata dalam dunia kewirausahaan. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep bisnis, tetapi juga terkait motivasi belajar dan minat untuk berwirausaha.

Penelitian penerapan model pembelajaran berbasis proyek terbukti untuk meningkatkan minat berwirausaha (Aliyah & Kariada, 2024). Hal senada juga diungkapkan, mengemukakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh dan signifikan dengan minat berwirausaha (Supandi, 2022 ; Safitri, 2024). Selain itu, dalam variabel minat berwirausaha menunjukkan bahwa responden memilih sangat setuju pada indikator Keterlibatan dengan pernyataan "Saya tertarik untuk mencoba menjalankan bisnis", seperti berjualan produk atau menawarkan jasa. Artinya minat berwirausaha sangat tinggi terhadap kegiatan kewirausahaan, seperti berjualan produk atau menawarkan jasa. Hal ini tentu harus didorong dengan program kewirausahaan seperti pelatihan, pendampingan usaha, atau akses modal yang membantu siswa untuk berkembang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Shopee* efektif dalam meningkatkan minat berwirausaha siswa, karena mampu memberikan pengalaman praktik bisnis secara langsung, menghadirkan pembelajaran yang kontekstual, relevan dengan dunia kerja, serta mendorong keberanian siswa untuk mencoba dan mengembangkan ide usaha secara mandiri

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang peneliti lakukan " Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Shopee* Terhadap Motivasi Belajar dan Minat Berwirausaha". Peneliti dapat mengemukakan simpulan bahwa Terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *shopee* terhadap motivasi belajar siswa. Penerapan pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* yang dikombinasikan dengan platform e-commerce *shopee* mampu meningkatkan semangat, rasa ingin tahu, dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *shopee* terhadap minat berwirausaha siswa. Melalui simulasi bisnis dan pengalaman langsung menggunakan platform e-commerce *shopee*, siswa didorong untuk memahami konsep berwirausaha secara praktis serta menumbuhkan kepercayaan diri dalam menjalankan usaha. Berdasarkan kesimpulan diatas peneliti mengharapakan pihak-pihak terkait untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang berbasis praktik dan sejalan dengan kebutuhan dunia industri, model *Project Based Learning* dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang berkaitan dengan bisnis dan kewirausahaan. Diharapkan pihak sekolah dapat mempertimbangkan untuk menyusun program seperti observasi atau kunjungan ke pelaku usaha kecil seperti UMKM atau Homemade untuk mempelajari strategi pemasaran , penjualan, manajemen keuangan serta proses produksi dalam proyek *Project Based Learning*. Elemen-elemen ini akan memberikan wawasan yang lebih luas dan nyata terhadap dunia usaha serta memperkuat kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan dunia kewirausahaan.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel terbatas serta penggunaan aplikasi *Shopee* yang masih sebatas simulasi sederhana, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, faktor eksternal seperti dukungan orang tua, kondisi jaringan internet, dan latar belakang ekonomi siswa belum diteliti lebih mendalam. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan

melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, menggunakan *platform e-commerce* lain sebagai pembanding, menambahkan variabel seperti kreativitas dan keterampilan digital, serta dilakukan secara longitudinal untuk melihat keberlanjutan motivasi belajar dan minat berwirausaha siswa.

Acknowledgment

Daftar Pustaka

- Aliyah, Z., & Martuti, N. K. T. (2024). Implementation Of The Project Based Learning (Pjbl) Model To Students' Problem Solving Ability And Entrepreneurial Interest In Environmental Change Material. *Journal Of Biology Education*, 13(2), 127–135.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Anugrahsari, I., & Ismail, I. (2023). Transformasi Pendidikan Abad 21: Filsafat Pendidikan Dalam Wujud Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(1), 10–25. <https://doi.org/10.53935/jim.v1i1.2>
- Azhar, M., & Wahyudi, H. (2024). Motivasi Belajar: Kunci Pengembangan Karakter Dan Keterampilan Siswa. *Uluwwul Himmah Educational Research Journal*, 1(1), 1–15.
- Fahmi, F., Anas, N., Ningsih, R. W., Khairiah, R., & Permana, W. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Sederhana Sebagai Sumber Belajar: Use Of Simple Learning Media As A Source Of Learning. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.51454/decode.v1i2.17>
- Fitriani, A. M., Huliatunisa, Y., & Azhar, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Diskusi Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas Iv Sdn Doyong 04 Tangerang. *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3). <https://doi.org/10.36088/bintang.v3i3.1539>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss 25* (Edisi Ke-9). Universitas Diponegoro.
- Juniarti, D. W., & Pratama, A. D. (2024). Analisis Shopee Live Sebagai Media Komunikasi Mahasiswa Pada Pembelian Produk. *Merdeka: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 428–436.
- Nirazmi. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sma Negeri 5 Makassar. *Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 6(3), 652–658.
- Nurafifah, S., Firdaus, D. I., Patimah, P., Susilawati, W., Karjadinata, R., & Chusni, M. (2024). Pengaruh Project Based Learning Dan Minat Kewirausahaan Terhadap Hasil Belajar Biologi. *Munaqasyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 84–97. <https://doi.org/10.58472/munaqsyah.v6i2.184>
- Plasnajaya, R., Wulandari, A., Octabudiaji, P., & Ardiansyah, R. (2024). Pemanfaatan E-Commerce Shopee Dalam Meningkatkan Strategi Pemasaran Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (Umkm) Di Kecamatan Cimanggis Kota Depok. *Jurnal Ekonomi Digital*, 1(2), 1–10.

- Prasetyo, A., Pujiyanto, D., & Yarmani, Y. (2022). Survei Sarana Dan Prasarana Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Se-Kecamatan Argamakmur. *Sport Gymnastics: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 3(1), 86–97. <Https://Doi.Org/10.33369/Gymnastics.V3i1.18617>
- Rahmawati, R., Khaerani, K., & Purnamasari, W. (2023). Pengaruh Motivasi Berprestasi Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Equals: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1), 55–60. <Https://Doi.Org/10.46918/Equals.V6i1.1798>
- Ridwan, M. M., Allo, K. P., & Sudirman, M. Y. (2023). Peran Masyarakat Virtual Dalam Memanfaatkan E-Commerce Shopee Di Era Digital. *Journal Of Education, Psychology And Counseling*, 5(2), 148–155. <Https://Doi.Org/10.33487/Edupsycouns.V5i2.7545>
- Safitri, A., Jufri, A. W., & Bachtiar, I. (2024). Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Biopreneurship Terhadap Sikap Ilmiah Dan Minat Wirausaha Pada Siswa. *Journal Of Classroom Action Research*, 6(3), 617–623. <Https://Doi.Org/10.29303/Jcar.V6i3.7854>
- Sepmita, E. S., Sri, A. H., & Triono, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 68–82.
- Supandi, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Di Smk Bina Nusa Mandiri Ciracas. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 5(1), 134–141. <Https://Doi.Org/10.31004/Jrpp.V5i1.6077>
- Sutomo, E., Eriyanti, R. W., & Hudha, A. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Di Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(2), 214–221. <Https://Doi.Org/10.31849/Bl.V10i2.16326>
- Windari, P., & Guntur, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Ipa. *Jkpd (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 64–71. <Https://Doi.Org/10.26618/Jkpd.V8i1.9694>
- Wijaya, S., Ramli, M., & Husna, R. L. (2025). Effectiveness of Using Youtube Videos as a Guide for Science Practicals for Elementary School Teacher Candidates. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(3), 1341–1351. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6292>