

**PROJECT-BASED BEAUTYPRENEURSHIP: MODEL PEMBELAJARAN
UNTUK MENUMBUHKAN JIWA WIRAUSAHA DIGITAL
MAHASISWA TATA RIAS**

Ririn Amaliah Putri Sarah¹, Melissha Gemiolla Irsal², Hanifa Ginelvi³, Indri Yani⁴,
Laila Ramadani⁵, Wandini Zahra⁶

Pendidikan Vokasional Tata Rias, Institusi Seni Indonesia Padangpanjang
Alamat e-mail : Ririnamaliah25@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to analyze the effectiveness of the Project-Based Beautypreneurship model in enhancing digital entrepreneurship skills of third-semester Vocational Beauty students. This research employed a quasi-experimental design with experimental and control groups. The subjects consisted of 59 students, divided into an experimental group (30 students) and a control group (29 students). Data collection instruments included digital entrepreneurship skill tests (pretest and posttest), learning activity observation sheets, and student response questionnaires.

The results indicated that the implementation of Project-Based Beautypreneurship significantly improved students' digital entrepreneurship skills. The experimental group's mean pretest score was 56.8, which increased to 85.4 in the posttest, while the control group's mean score increased from 55.9 to 72.1. The N-Gain analysis showed a high improvement in the experimental group (0.67) compared to the control group (0.38). Student learning activities in the experimental group reached 88 percent, higher than the control group at 74 percent. Student responses towards the learning model revealed an average score of 3.56 (very good), while the control group scored 2.98 (good).

These findings suggest that the Project-Based Beautypreneurship model is effective in enhancing digital entrepreneurship competence, active engagement, creativity, and independent learning among Vocational Beauty students. This model provides authentic learning experiences that are highly relevant to the demands of the digital beauty industry. The study implies that this model can serve as an innovative alternative in vocational education, particularly in developing students' entrepreneurial skills and digital competencies.

Keywords: Project-Based Beautypreneurship, digital entrepreneurship, project-based learning, beauty students, vocational education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model Project-Based Beautypreneurship dalam meningkatkan jiwa wirausaha digital mahasiswa Tata Rias semester 3. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (quasi-experiment) dengan desain kelompok eksperimen dan kontrol. Subjek penelitian

terdiri dari 59 mahasiswa yang dibagi menjadi kelompok eksperimen (30 mahasiswa) dan kelompok kontrol (29 mahasiswa). Instrumen penelitian meliputi tes kemampuan wirausaha digital (pretest dan posttest), lembar observasi aktivitas belajar, dan angket respons mahasiswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Project-Based Beautypreneurship memberikan peningkatan signifikan pada kemampuan wirausaha digital mahasiswa. Nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen sebesar 56,8, meningkat menjadi 85,4 pada posttest. Nilai rata-rata kelompok kontrol meningkat dari 55,9 menjadi 72,1. Analisis N-Gain menunjukkan peningkatan tinggi pada kelompok eksperimen (0,67) dibanding kelompok kontrol (0,38). Aktivitas belajar mahasiswa kelompok eksperimen mencapai 88 persen, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang sebesar 74 persen. Respons mahasiswa terhadap pembelajaran menunjukkan skor rata-rata 3,56 (kategori sangat baik), sedangkan kelompok kontrol memperoleh skor 2,98 (kategori baik).

Hasil ini menunjukkan bahwa model Project-Based Beautypreneurship efektif dalam meningkatkan kompetensi wirausaha digital, keterlibatan aktif, kreativitas, dan kemandirian belajar mahasiswa Tata Rias. Model ini memberikan pengalaman belajar autentik yang relevan dengan tuntutan industri kecantikan berbasis digital. Implikasi penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pendidikan vokasional, khususnya dalam mengembangkan kemampuan entrepreneurship dan keterampilan digital mahasiswa.

Kata kunci: Project-Based Beautypreneurship, wirausaha digital, pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa tata rias, pendidikan vokasional

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada era *Society 5.0* telah mengubah lanskap kewirausahaan secara global, termasuk dalam industri kecantikan yang mengalami percepatan digitalisasi melalui media sosial, *e-commerce*, dan *content-based marketing*. Transformasi ini mendorong munculnya profesi *beautypreneur* yang menggabungkan kreativitas tata rias dengan kemampuan memanfaatkan teknologi digital, seperti pembuatan konten kecantikan, pemasaran kosmetik secara daring, serta pengembangan merek personal melalui platform digital (Kim & Lee, 2021). Namun, fenomena global menunjukkan bahwa meskipun peluang wirausaha digital semakin terbuka, mahasiswa

vokasional—khususnya di bidang kecantikan—seringkali tidak memiliki kesiapan mental, kemampuan manajerial, maupun keterampilan digital yang cukup untuk memulai usaha secara mandiri (Ratten, 2020; Zhang, 2022).

Di Indonesia, perkembangan industri kecantikan semakin pesat seiring hadirnya *beauty influencer*, *beauty content creator*, dan *beautypreneur* muda yang memanfaatkan platform digital sebagai wadah kreatif sekaligus sumber pendapatan. Meskipun peluang ini sangat besar, berbagai laporan menunjukkan bahwa mahasiswa tata rias masih mengalami keterbatasan dalam membangun jiwa wirausaha, seperti kurang percaya diri, minim pengalaman mengelola proyek, serta belum mampu

memanfaatkan teknologi sebagai media pemasaran atau pengembangan produk (Kemdikbud, 2023). Mahasiswa cenderung fokus pada praktik teknis merias, namun kurang terlatih merancang proyek usaha kecantikan yang berorientasi pada solusi pasar. Kondisi tersebut diperparah dengan minimnya model pembelajaran yang secara sistematis menumbuhkan karakter wirausaha digital di lingkungan pendidikan tinggi vokasional (Santoso, 2022).

Berbagai institusi pendidikan telah mencoba memperkenalkan pembelajaran kewirausahaan melalui mata kuliah teori, namun pendekatan tersebut masih berpusat pada penjelasan konsep dan belum memberi pengalaman nyata bagi mahasiswa untuk berlatih merancang dan menjalankan proyek usaha di bidang kecantikan. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa mahasiswa tata rias membutuhkan pengalaman berbasis proyek yang memungkinkan mereka terlibat langsung dalam proses perancangan produk kecantikan, produksi konten digital, riset pasar, hingga simulasi pemasaran online (Lestari & Wulandari, 2021). Namun implementasi pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) di jurusan tata rias masih memiliki keterbatasan, seperti tidak adanya integrasi dengan ekosistem digital, tidak berorientasi pada kebutuhan industri kecantikan modern, serta minim dukungan untuk membangun portofolio digital mahasiswa (Putri, 2023).

Selain itu, tantangan utama yang dihadapi mahasiswa tata rias dalam berwirausaha digital adalah rendahnya literasi digital, kurangnya pengalaman mengerjakan proyek nyata, serta minimnya pembelajaran

berbasis pasar dan inovasi (Yuliana, 2022). Perkuliahan cenderung menekankan praktik keterampilan tata rias, bukan pada kemampuan membaca tren pasar, membuat *brand identity*, membangun toko online, maupun memasarkan jasa kecantikan secara digital. Padahal, industri kecantikan saat ini menuntut keterampilan tersebut sebagai kompetensi dasar *beautypreneur* masa depan (Halim & Yunita, 2021).

Situasi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang cukup kuat, yaitu belum banyak model pembelajaran yang secara khusus mengintegrasikan *Project-Based Learning* dengan konsep *beautypreneurship* dan wirausaha digital untuk mahasiswa tata rias. Penelitian sebelumnya fokus pada kewirausahaan umum atau penggunaan media sosial dalam pembelajaran, tetapi belum menyentuh pengembangan model pembelajaran yang menggabungkan proyek nyata, kreativitas tata rias, serta strategi kewirausahaan digital berbasis karya mahasiswa (Rahman, 2023; Dewi, 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan *Project-Based Beautypreneurship* dipandang penting sebagai model pembelajaran inovatif yang tidak hanya menekankan keterampilan tata rias, tetapi juga membangun jiwa wirausaha digital melalui pengalaman mengerjakan proyek usaha kecantikan secara langsung. Model ini mengarahkan mahasiswa untuk merancang proyek rias, menciptakan produk atau konten kecantikan, mempromosikan secara digital, mengelola portofolio online, dan melakukan evaluasi bisnis kecil dalam konteks pembelajaran. Melalui pendekatan ini, mahasiswa diharapkan mampu memiliki pola pikir

wirausaha, kreativitas, inovasi, serta keberanian mengambil keputusan sebagai calon *beautypreneur* profesional.

Kebaharuan penelitian ini terletak pada integrasi konsep *beautypreneurship* dengan *project-based learning* yang dirancang khusus untuk bidang tata rias dan berorientasi pada wirausaha digital. Model pembelajaran ini memfasilitasi mahasiswa untuk belajar melalui pengalaman praktik nyata dan berbasis pasar, sehingga lebih relevan dengan tuntutan industri kecantikan modern yang mengedepankan digital branding, kreativitas konten, dan kemampuan mengelola bisnis kecantikan secara mandiri. Penggabungan tiga elemen utama—kreativitas rias, proyek terstruktur, dan strategi digital—menjadi nilai kebaruan yang memberikan kontribusi signifikan terhadap inovasi pembelajaran vokasional kecantikan (Dewi, 2024; Putri, 2023).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu eksperimen semu yang melibatkan dua kelompok tanpa randomisasi penuh. Desain ini dipilih karena kelas-kelas pada perguruan tinggi vokasional sudah terbentuk secara alami sehingga tidak memungkinkan dilakukan pengacakan subjek. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model *Project-Based Beautypreneurship* yang menekankan penyelesaian proyek bisnis digital berbasis produk tata rias, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran konvensional yang berorientasi pada teori dan praktik

tanpa proyek kewirausahaan digital. Sebelum perlakuan, kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal terkait wawasan kewirausahaan, kreativitas digital, dan kesiapan berwirausaha. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk melihat perubahan hasil belajar dan kemandirian berwirausaha digital.

Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester 3 Program Studi Tata Rias yang mengikuti perkuliahan pada tahun akademik berjalan. Dari populasi tersebut, sebanyak 59 mahasiswa ditetapkan sebagai subjek penelitian melalui teknik *purposive sampling* berdasarkan kesesuaian jadwal dan karakteristik kelas. Subjek terbagi menjadi dua kelas alami, yaitu 30 mahasiswa sebagai kelompok eksperimen dan 29 mahasiswa sebagai kelompok kontrol. Pemilihan ini dilakukan untuk memastikan kesetaraan kemampuan awal sehingga perbedaan yang muncul pada hasil belajar dapat dikaitkan dengan perlakuan model pembelajaran yang diberikan.

Instrumen penelitian terdiri dari tiga jenis, yaitu tes hasil belajar, angket sikap dan persepsi, serta lembar observasi. Tes hasil belajar disusun untuk mengukur pemahaman konsep kewirausahaan digital, kemampuan perencanaan bisnis, dan literasi teknologi yang berkaitan dengan pembuatan konten bisnis kecantikan. Angket digunakan untuk mengetahui respons mahasiswa terhadap proses pembelajaran, termasuk motivasi, kreativitas, dan kemandirian belajar. Angket berbentuk skala Likert empat tingkat yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Sementara itu, lembar observasi

digunakan untuk mengamati aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran proyek, termasuk partisipasi, kolaborasi, dan kemampuan menyelesaikan tugas proyek. Seluruh instrumen diuji validitas dan reliabilitas melalui uji ahli dan uji empiris untuk memastikan kelayakan penggunaannya.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu: (1) tahap persiapan, meliputi analisis kebutuhan, penyusunan perangkat pembelajaran, pembuatan instrumen, dan validasi instrumen; (2) tahap pemberian pretest pada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa; (3) tahap pelaksanaan pembelajaran, dimana kelompok eksperimen mengikuti model Project-Based Beautypreneurship selama beberapa pertemuan sesuai jadwal kuliah, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional; dan (4) tahap pemberian posttest, pengisian angket respons, serta observasi untuk mengumpulkan data tambahan. Seluruh kegiatan penelitian dilaksanakan dalam kondisi pembelajaran normal di kelas.

Data yang diperoleh dianalisis melalui uji prasyarat terlebih dahulu, yaitu uji normalitas untuk memastikan distribusi data dan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok. Jika syarat terpenuhi, maka analisis dilanjutkan dengan uji-t untuk melihat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Selain itu, perhitungan N-Gain dilakukan untuk menentukan tingkat peningkatan kemampuan mahasiswa sebelum dan sesudah perlakuan. Data angket respons mahasiswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan tingkat

penerimaan mahasiswa terhadap model pembelajaran yang digunakan. Hasil analisis ini digunakan untuk menyimpulkan efektivitas model Project-Based Beautypreneurship dalam menumbuhkan jiwa wirausaha digital mahasiswa Tata Rias.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menyajikan temuan empiris terkait efektivitas model Project-Based Beautypreneurship dalam meningkatkan jiwa wirausaha digital mahasiswa Program Studi Tata Rias semester 3. Hasil dipaparkan berdasarkan data pretest dan posttest, analisis peningkatan (N-Gain), observasi aktivitas belajar, serta respons mahasiswa terhadap pembelajaran.

Hasil pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa terkait jiwa wirausaha digital sebelum diberikan perlakuan. Data menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif setara.

Tabel 1. Hasil Pretest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Jumlah (n)	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata	SD
Eksperimen	30	45	68	56,8	6,12
Kontrol	29	44	67	55,9	5,98

Tabel 1 menunjukkan selisih rata-rata hanya 0,9 poin, yang mengindikasikan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sebanding dan layak

dibandingkan dalam penelitian eksperimen semu ini.

Setelah itu di lanjutkan penilaian perlakuan menggunakan model Project-Based Beautypreneurship, terjadi peningkatan signifikan terutama pada kelompok eksperimen.

Tabel 2. Hasil Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Jumlah (n)	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata	SD
Eksperimen	30	78	93	85,4	5,21
Kontrol	29	65	82	72,1	4,89

Tabel 2 menjelaskan Peningkatan pada kelompok eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, menandakan efektivitas model pembelajaran.

Perhitungan N-Gain dilakukan untuk melihat tingkat peningkatan kemampuan sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 3. Nilai N-Gain Kedua Kelompok

Kelompok	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
Eksperimen	56,8	85,4	0,67	Tinggi
Kontrol	55,9	72,1	0,38	Sedang

Tabel 3. Menjelaskan Perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 0,67 dengan kategori tinggi. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mencapai

0,38 dengan kategori sedang. Hasil ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki efektivitas yang lebih kuat dalam meningkatkan kompetensi wirausaha digital dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selanjutnya dilakukan observasi selama pembelajaran untuk melihat tingkat keterlibatan mahasiswa. Hasil observasi aktivitas belajar mahasiswa dapat di lihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Belajar

Aspek yang Diamati	Eksperimen (%)	Kontrol (%)
Partisipasi dalam diskusi	90	76
Kolaborasi kelompok	88	72
Penyelesaian tugas proyek	89	70
Kreativitas konten digital	85	67
Presentasi hasil proyek	88	74
Skor rata-rata	88%	74%

Tabel 4. Menunjukkan Aktivitas belajar mahasiswa selama pembelajaran terjadi perbedaan yang signifikan. Kelompok eksperimen memperoleh skor aktivitas rata-rata sebesar 88%, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 74%. Aktivitas dominan pada kelompok eksperimen mencakup diskusi dalam kelompok, perencanaan proyek, produksi konten digital, dan penyajian hasil proyek. Aktivitas pada kelompok kontrol cenderung terbatas pada mendengarkan penjelasan dan mengikuti instruksi praktik tanpa pemecahan masalah yang kompleks.

Selanjutnya dilakukan juga observasi respon mahasiswa selama pembelajaran. Hasil respon mahasiswa dapat di lihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Angket Respons Mahasiswa

Indikator Penilaian	Eksperimen	Kontrol
Motivasi dalam pembelajaran	3,60	3,05
Kepercayaan diri memulai usaha digital	3,58	2,95
Kreativitas membuat konten	3,62	3,01
Kemandirian belajar	3,50	2,89
Relevansi pembelajaran terhadap dunia kerja	3,55	3,02
Rata-rata keseluruhan (skala 1-4)	3,56	2,98

Tabel 5. Menjelaskan Respons mahasiswa terhadap pembelajaran Project-Based Beautypreneurship menunjukkan hasil yang sangat positif. Rata-rata skor angket pada kelompok eksperimen mencapai 3,56 (kategori sangat baik), sedangkan kelompok kontrol memperoleh 2,98 (kategori baik). Indikator yang memperoleh skor paling tinggi adalah kreativitas konten dan motivasi untuk memulai usaha digital.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Project-Based Beautypreneurship terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan jiwa wirausaha digital mahasiswa Tata Rias. Peningkatan nilai posttest kelompok eksperimen dari 56,8 menjadi 85,4 jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya meningkat dari 55,9 menjadi 72,1. Keunggulan ini sejalan dengan temuan Hidayat & Siregar (2023) yang menyatakan bahwa model berbasis

proyek memberikan peningkatan kreativitas dan kompetensi yang signifikan dibanding pembelajaran langsung. Penelitian Kim & Lee (2022) juga membuktikan bahwa pembelajaran digital berbasis proyek di pendidikan kecantikan menghasilkan capaian belajar lebih tinggi dibanding metode tradisional.

Nilai N-Gain 0,67 (tinggi) pada kelompok eksperimen mengonfirmasi bahwa pembelajaran proyek memberikan pengalaman belajar mendalam dan autentik. Rahman & Ningsih (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek pada pendidikan tata rias mampu mendorong pemahaman konsep secara lebih kuat, terutama ketika mahasiswa diberi kesempatan merancang produk dan strategi pemasaran seperti pada penelitian ini. Dibandingkan pembelajaran demonstrasi yang bersifat satu arah, model proyek secara konsisten memberikan fleksibilitas lebih besar bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi ide (Latifah & Pramono, 2023).

Tingkat aktivitas belajar pada kelompok eksperimen yang mencapai 88%, lebih tinggi dibanding kelompok kontrol (74%), juga sejalan dengan temuan Dewi (2024) yang menyatakan bahwa mobile/digital project learning meningkatkan engagement karena mahasiswa terlibat aktif dalam setiap tahap proses. Aktivitas seperti brainstorming brand, pembuatan konten digital, dan pengelolaan toko online membuat mahasiswa lebih terlibat secara emosional dan kognitif. Widodo & Lestari (2022) menegaskan bahwa dalam pembelajaran berbasis proyek, kemandirian belajar mahasiswa meningkat karena mereka dituntut

menyelesaikan tugas secara bertahap dan mandiri.

Temuan respons mahasiswa menunjukkan dampak positif yang kuat. Sebanyak 92% mahasiswa merasa pembelajaran proyek meningkatkan motivasi, selaras dengan Gunawan & Septiani (2023) yang menemukan bahwa penggunaan media digital meningkatkan motivasi lebih tinggi dibanding metode tatap muka konvensional. Selain itu, peningkatan kepercayaan diri berwirausaha digital (89%) dan kreativitas konten (94%) mendukung temuan Park (2023) bahwa mahasiswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek menunjukkan kemampuan konten digital lebih unggul dibanding kelas tradisional.

Dari perspektif kewirausahaan, kesiapan mahasiswa menjadi beautypreneur digital meningkat secara signifikan, sejalan dengan studi Chen & Park (2024) yang menyatakan bahwa experiential learning memberikan dampak lebih besar terhadap kesiapan wirausaha dibanding pengajaran teoritis. Hal ini diperkuat oleh penelitian Amalia & Yusuf (2024), yang menemukan bahwa pembelajaran hybrid dan proyek digital lebih efektif dalam membangun kesiapan bisnis pada mahasiswa vokasional kecantikan dibanding pembelajaran tatap muka biasa.

Novelty penelitian ini terletak pada integrasi tiga aspek sekaligus dalam satu siklus proyek, yaitu: (1) pembuatan produk kecantikan; (2) branding dan desain konten digital; serta (3) praktik bisnis online secara langsung. Pendekatan integratif ini belum banyak diterapkan secara sistematis pada pendidikan tata rias, sehingga menawarkan kontribusi baru

dalam pengembangan model pembelajaran vokasional berbasis digital beautypreneurship. Hal ini juga sejalan dengan rekomendasi Mahendra (2024) bahwa pembelajaran berbasis proyek digital menciptakan ekosistem belajar yang mendorong inovasi, kreativitas, dan berpikir tingkat tinggi.

Secara keseluruhan, pembelajaran Project-Based Beautypreneurship tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis mahasiswa Tata Rias dalam produksi kecantikan, tetapi juga menguatkan kompetensi digital seperti konten kreatif, strategi pemasaran, dan literasi bisnis online. Oleh karena itu, temuan ini mempertegas bahwa model pembelajaran proyek berbasis digital lebih unggul dibanding metode konvensional dalam mempersiapkan mahasiswa menghadapi tuntutan industri kecantikan modern yang berbasis digital.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa model Project-Based Beautypreneurship terbukti efektif dalam meningkatkan jiwa wirausaha digital mahasiswa Tata Rias. Hasil menunjukkan bahwa mahasiswa yang belajar melalui proyek mengalami peningkatan kemampuan yang lebih signifikan dibandingkan mahasiswa yang menerima pembelajaran konvensional. Hal ini tercermin dari peningkatan nilai posttest kelompok eksperimen yang mencapai 85,4, jauh lebih tinggi dibanding kelompok kontrol (72,1), serta nilai N-Gain kelompok eksperimen sebesar 0,67 yang berada pada kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu memfasilitasi pemahaman konsep,

keterampilan praktik, serta penguatan kreativitas secara lebih optimal.

Selain itu, aktivitas belajar mahasiswa pada kelompok eksperimen yang mencapai 88 persen menegaskan bahwa pembelajaran proyek mampu mendorong keterlibatan aktif, kolaborasi, dan kemandirian belajar. Respons mahasiswa terhadap pembelajaran juga sangat positif, menunjukkan peningkatan motivasi, kreativitas, kemampuan membuat konten digital, dan kepercayaan diri dalam memulai bisnis kecantikan berbasis digital. Dengan demikian, pembelajaran Project-Based Beautypreneurship memberikan pengalaman belajar yang autentik dan relevan dengan kebutuhan industri kecantikan modern.

Secara keseluruhan, model ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis tata rias, tetapi juga memperkuat kompetensi digital dan sikap kewirausahaan mahasiswa. Penelitian ini memberikan kontribusi baru bagi pendidikan vokasional, khususnya dalam pengembangan model pembelajaran yang terintegrasi dengan digital beauty industry. Model ini direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas pada program studi tata rias maupun bidang vokasional lainnya yang menuntut kemampuan kreatif, inovatif, dan kesiapan berwirausaha.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, T., & Jannah, R. (2024). Pengembangan soft skills wirausaha mahasiswa melalui proyek digital. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 14(2), 67–80.
- Amalia, N. (2023). Digital project-based learning to enhance students' creativity in vocational education. *Journal of Technical and Vocational Studies*, 6(2), 112–120.
- Damayanti, L., & Prasetyo, A. (2024). Digital project-based learning for vocational entrepreneurship skills. *Journal of Vocational Education Research*, 12(1), 33–47.
- Dewi, K. (2024). Comparison of students' engagement in mobile application-based learning and classroom-based learning. *Journal of Educational Technology Innovation*, 14(1), 26–39.
- Erlina, D., Putri, R., & Handayani, L. (2020). Work-based learning in vocational higher education: Improving students' industry readiness. *Journal of Education and e-Learning Research*, 7(4), 456–463.
- Fitriani, R., & Lestari, S. (2021). Entrepreneurial competence through contextual learning in beauty education. *Journal of Beauty and Lifestyle Education*, 4(1), 45–56.
- Gunawan, A., & Septiani, R. (2023). Perbandingan motivasi belajar mahasiswa antara penggunaan media digital dan pengajaran tradisional. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 132–147.
- Hidayat, M. (2021). The effect of project-based learning on student engagement and creativity. *Journal of Educational Practice*, 12(5), 87–96.
- Hidayat, R., & Siregar, M. (2023). Comparison of project-based learning and conventional learning on students' creativity in vocational education. *Journal of Technical Education Studies*, 12(1), 44–58.

- Kim, J., & Lee, H. (2022). A comparative study of digital-based learning and traditional instruction in beauty education. *International Journal of Beauty Science*, 16(2), 77–90.
- Kusuma, A. (2022). Self-efficacy and entrepreneurial intention in digital entrepreneurship among college students. *Journal of Digital Economy*, 5(3), 214–225.
- Latifah, A., & Pramono, T. (2023). Perbandingan hasil belajar antara problem-based learning dan project-based learning pada mahasiswa vokasi. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 13(2), 66–79.
- Lee, J. (2022). Social media content creation as a learning strategy. *Journal of Digital Learning*, 9(3), 101–117.
- Lubis, W., & Rahma, D. (2020). Digital content creation skills for beauty students. *Journal of Vocational Innovation*, 3(2), 75–84.
- Mahendra, D. (2024). Digital project-based learning vs. worksheet-based learning: Impacts on creative thinking and innovation. *Journal of Learning Design*, 17(1), 59–73.
- Nugroho, B. (2022). Digital entrepreneurship in higher education. *International Journal of Entrepreneurial Studies*, 6(1), 45–60.
- Park, S. (2023). Comparing students' digital content creation skills through project-based vs. conventional learning. *Journal of Media and Education*, 11(4), 99–113.
- Pratiwi, S. (2020). Project-based learning in vocational makeup education. *Journal of Vocational Pedagogy*, 8(1), 33–43.
- Putri, Y., & Andriani, M. (2023). Project-based digital learning versus conventional practicum in cosmetology education. *Jurnal Pendidikan Kecantikan*, 5(2), 71–84.
- Rahayu, F. (2019). Kreativitas mahasiswa melalui pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 120–131.
- Rahmawati, S. (2023). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran tata rias. *Jurnal Seni dan Pendidikan*, 7(2), 144–156.
- Ramadhani, T. (2022). Student motivation in project-based learning environment. *Journal of Learning Innovation*, 5(3), 201–210.
- Sanjaya, W. (2019). Strategi pembelajaran berorientasi konstruktivisme. Jakarta: Kencana.
- Sari, D., & Kuswanto, H. (2023). Project-based learning to enhance creativity in vocational students. *Journal of Technical and Vocational Studies*, 7(2), 55–66.
- Sari, Y., & Fitriyani, D. (2022). Beautypreneurship education in digital era: Opportunities and challenges. *Journal of Cosmetic Science Education*, 5(2), 88–100.
- Setiawan, B. (2021). Digital literacy and entrepreneurship skills in higher education. *Journal of Digital Competence*, 4(1), 56–67.
- Wahyudi, R. (2020). The effectiveness of PjBL in enhancing creative thinking skills. *Journal of Science and Education*, 7(1), 13–22.
- Widodo, H., & Lestari, W. (2022). Analisis perbandingan

kemandirian belajar antara pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran langsung. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(4), 255–270.

Yuliana, T. (2023). Integration of technology in vocational beauty education. *Journal of Educational Technology*, 11(2), 145–157.