

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS PADA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK MA'ARIF NU TALANG

Suci Irmawati ¹⁾, Dewi Amaliah N²⁾, Beni Habibi³⁾

¹ Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pancasakti Tegal

² Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pancasakti Tegal

³ Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pancasakti Tegal

*E-mail Korespondensi: irmawatisuci567@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran inovatif berbasis *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan dan mengembangkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan di SMK Ma'arif NU Talang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain quasi experimental dengan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jumlah sampel penelitian sebanyak 56 siswa, yang terdiri atas 33 siswa pada kelas eksperimen dan 23 siswa pada kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest, lembar observasi, serta angket kreativitas siswa. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kreativitas siswa pada kelas eksperimen sebesar 62,14 dan meningkat menjadi 82,36 pada posttest, sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan dari rata-rata 61,79 menjadi 71,05. Analisis inferensial menggunakan uji z menunjukkan bahwa nilai z hitung sebesar 3,27 lebih besar daripada z tabel sebesar 1,96 pada taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa. Peningkatan kreativitas siswa terlihat pada indikator berpikir terbuka, orisinalitas ide, fleksibilitas berpikir, serta keberanian dalam mengambil risiko. Penerapan PjBL mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan mampu menghasilkan ide-ide inovatif dalam proyek kewirausahaan, seperti pembuatan produk kreatif berbahan daur ulang. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, serta relevan dengan tuntutan dunia kerja dan pengembangan jiwa kewirausahaan di lingkungan pendidikan kejuruan.

Kata kunci: Project Based Learning, Pembelajaran Inovatif, Kreativitas, Kewirausahaan.

THE EFFECTIVENESS OF INNOVATIVE PROJECT-BASED LEARNING TO DEVELOP CREATIVITY IN ENTREPRENEURSHIP LEARNING AT SMK MA'ARIF NU TALANG. RESEARCH PROJECT. ECONOMICS EDUCATION STUDY

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the implementation of an innovative learning model based on Project Based Learning (PjBL) in improving and developing student creativity in the Entrepreneurship subject at SMK Ma'arif NU Talang. This study uses a quantitative approach with an experimental method through a quasi-experimental design with two groups, namely the experimental class and the control class. The number of research samples was 56 students, consisting of 33 students in the experimental class and 23 students in the control class. Data collection was carried out through pretest and posttest tests, observation sheets, and student creativity questionnaires. The results of the descriptive analysis showed that the average pretest value of student creativity in the experimental class was 62.14 and increased to 82.36 in the posttest, while the control class experienced an increase from an average of 61.79 to 71.05. Inferential analysis using the z test showed that the calculated z value of 3.27 was greater than the z table of 1.96 at a

significance level of 0.05, so the alternative hypothesis was accepted. This shows that the implementation of the Project Based Learning model has a significant effect on increasing student creativity. The increase in student creativity is seen in indicators of open thinking, originality of ideas, flexibility of thinking, and courage in taking risks. The implementation of PjBL is able to create an active, collaborative, and contextual learning atmosphere, so that students are more involved in the learning process and are able to produce innovative ideas in entrepreneurial projects, such as making creative products from recycled materials. Thus, project-based learning has proven effective in improving students' creative thinking skills, providing meaningful learning experiences, and being relevant to the demands of the world of work and developing an entrepreneurial spirit in vocational education environments.

Keywords: *Project-Based Learning, Innovative Learning, Creativity, Entrepreneurship*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan pada abad ke-21 menuntut adanya perubahan paradigma dalam proses pembelajaran di sekolah. Pendidikan tidak lagi hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan akademik semata, tetapi juga menekankan pada pengembangan berbagai keterampilan penting yang dibutuhkan dalam kehidupan modern. Keterampilan tersebut meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, serta kemampuan bekerja sama dalam tim. Trilling dan Fadel (2021) menyatakan bahwa pembelajaran di era modern harus mampu mempersiapkan siswa menjadi individu yang adaptif terhadap perubahan, mampu memecahkan berbagai permasalahan secara kreatif, serta mampu berkolaborasi dalam lingkungan yang semakin kompleks. Dengan demikian, proses pendidikan diharapkan tidak hanya menghasilkan lulusan yang memiliki kecerdasan intelektual, tetapi juga memiliki keterampilan hidup yang relevan dengan perkembangan zaman.

Perubahan tuntutan pendidikan tersebut memberikan implikasi yang signifikan terhadap praktik pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK memiliki peran strategis dalam menyiapkan lulusan yang siap memasuki dunia kerja maupun menciptakan peluang usaha secara mandiri. Oleh karena itu, proses pembelajaran di SMK tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga harus mampu menumbuhkan keterampilan praktis, kreativitas, serta kemampuan berinovasi. Namun demikian, berbagai studi menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di sekolah masih sering berorientasi pada metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (OECD, 2021).

Permasalahan tersebut juga terlihat dalam pembelajaran kewirausahaan. Mata pelajaran kewirausahaan seharusnya mampu menumbuhkan sikap kreatif, inovatif, serta keberanian dalam mengambil risiko. Kewirausahaan menuntut kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai alternatif ide dalam menghadapi suatu permasalahan. Akan tetapi, dalam praktiknya pembelajaran kewirausahaan di sekolah masih sering bersifat teoritis dan prosedural, sehingga belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksperimen, mencoba ide baru, serta belajar dari pengalaman secara langsung (Suryana & Kartib, 2020). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kreativitas siswa dalam mengembangkan gagasan usaha maupun dalam menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan pembelajaran kewirausahaan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada aktivitas siswa. Model pembelajaran yang efektif diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, serta berbasis pada pemecahan masalah nyata. Salah satu model pembelajaran yang dinilai mampu menjawab tantangan tersebut adalah Project Based Learning (PjBL). Model pembelajaran ini menekankan pada kegiatan belajar melalui proyek yang berkaitan dengan permasalahan dunia nyata. Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa didorong untuk melakukan eksplorasi, penelitian, serta menghasilkan produk nyata

sebagai bentuk pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Wolk, 2022). Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga menuntut kerja sama antar siswa, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi serta komunikasi dalam proses pembelajaran.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran kewirausahaan. Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam menghasilkan ide-ide baru, menemukan cara berbeda dalam menyelesaikan permasalahan, serta menggabungkan berbagai gagasan yang telah ada menjadi sesuatu yang lebih inovatif. Nugraha et al. (2023) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu kelancaran dalam menghasilkan ide, fleksibilitas dalam berpikir, serta orisinalitas dalam menciptakan gagasan. Ketiga aspek tersebut sangat penting untuk dimiliki oleh siswa agar mampu menghadapi tantangan dunia kerja maupun dunia usaha yang semakin kompetitif.

Pendidikan kewirausahaan di sekolah memiliki peran penting dalam membentuk pola pikir siswa agar lebih mandiri, kreatif, dan inovatif. Melalui pembelajaran kewirausahaan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai konsep bisnis, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan keterampilan praktis serta sikap kewirausahaan yang diperlukan dalam kehidupan nyata. Sari et al. (2021) menyatakan bahwa pendidikan kewirausahaan dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir inovatif, serta keberanian dalam mengambil peluang usaha. Dengan demikian, pembelajaran kewirausahaan diharapkan mampu menciptakan generasi muda yang tidak hanya berorientasi pada pencarian pekerjaan, tetapi juga mampu menciptakan lapangan pekerjaan secara mandiri.

Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran kewirausahaan serta beberapa siswa di SMK Ma'arif NU Talang, diketahui bahwa tingkat kreativitas siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran dan hanya menunggu arahan dari guru tanpa berusaha mengembangkan ide secara mandiri. Selain itu, metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah membuat siswa kurang memiliki kesempatan untuk berdiskusi, berkolaborasi, serta mengekspresikan gagasan kreatif mereka. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu menumbuhkan potensi kreativitas siswa secara optimal.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 56 siswa, diketahui bahwa sebanyak 41 siswa menyatakan bahwa pembelajaran kewirausahaan belum mampu mendorong kreativitas mereka secara maksimal, sedangkan hanya 15 siswa yang merasa memiliki tingkat kreativitas tinggi dalam pembelajaran. Fakta tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan selama ini belum memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk mengembangkan ide-ide kreatif secara bebas dan inovatif.

Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta mendorong mereka untuk berpikir kreatif. Penerapan model pembelajaran Project Based Learning diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena siswa terlibat secara langsung dalam proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi proyek yang berkaitan dengan kewirausahaan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan bekerja sama dalam tim. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas pembelajaran inovatif berbasis Project Based Learning dalam mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran kewirausahaan di SMK Ma'arif NU Talang.

2. METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian bertujuan untuk menganalisis hubungan antarvariabel secara objektif melalui data numerik yang dianalisis menggunakan teknik statistik (Sugiyono,

2022). Metode eksperimen dipilih untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran inovatif berbasis Project Based Learning (PjBL) terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran kewirausahaan.

Desain penelitian yang digunakan adalah quasi experimental design dengan bentuk nonequivalent control group design. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model Project Based Learning dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan tingkat kreativitas siswa.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Ma'arif NU Talang. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah menerapkan pembelajaran kewirausahaan yang mendorong pengembangan kreativitas siswa serta memungkinkan dilaksanakannya penerapan model pembelajaran berbasis proyek.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Ma'arif NU Talang yang berjumlah 184 siswa. Siswa tersebut tersebar dalam beberapa jurusan, yaitu Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), serta Teknik Kendaraan Ringan (TKR) 1 sampai TKR 4.

Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kesetaraan kemampuan akademik siswa serta tingkat kreativitas awal yang relatif sama. Berdasarkan pertimbangan tersebut, dipilih kelas XI MPLB sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning*, dan kelas XI AKL sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Ma'arif NU Talang yang menjadi sampel penelitian. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen berjumlah 33 siswa dari jurusan MPLB, sedangkan kelas kontrol berjumlah 23 siswa dari jurusan AKL.

Pemilihan kedua kelas tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan kesetaraan karakteristik siswa, baik dari segi kemampuan akademik maupun latar belakang pembelajaran. Dengan demikian, perbedaan hasil yang muncul setelah perlakuan dapat lebih mencerminkan pengaruh penerapan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini.

Prosedur

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu:

- (1) memberikan pretest kepada kelompok eksperimen dan kontrol untuk mengetahui kemampuan awal kreativitas siswa;
- (2) memberikan perlakuan berupa penerapan model Project Based Learning pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional;
- (3) memberikan posttest kepada kedua kelompok setelah proses pembelajaran selesai;
- (4) membandingkan hasil pretest dan posttest untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap kreativitas siswa.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pengukuran kreativitas siswa. Data tersebut diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data, yaitu angket, observasi, dan dokumentasi.

1. Angket

Angket digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas siswa sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran. Angket disusun berdasarkan indikator kreativitas seperti kemampuan berpikir terbuka, fleksibilitas dalam menghasilkan ide, kemampuan menghasilkan gagasan baru, serta kemampuan refleksi terhadap hasil kerja.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui observasi, peneliti dapat melihat secara langsung keterlibatan siswa dalam kegiatan proyek, kerja sama kelompok, serta kemampuan mereka dalam mengembangkan ide kreatif.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian, seperti data jumlah siswa, profil sekolah, serta hasil kegiatan proyek yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis statistik untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap.

Pertama, data hasil pretest dan posttest dikumpulkan dan diolah untuk mengetahui nilai rata-rata kreativitas siswa pada masing-masing kelompok. Kedua, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi persyaratan analisis statistik.

Setelah uji prasyarat terpenuhi, dilakukan analisis lebih lanjut untuk membandingkan hasil kreativitas siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis tersebut kemudian diinterpretasikan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* memberikan pengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran kewirausahaan.

Melalui proses analisis tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam mengembangkan kreativitas siswa di SMK Ma'arif NU Talang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Ma'arif NU Talang. Penelitian dilakukan dengan menggunakan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran PjBL dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Data penelitian diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data, yaitu angket kreativitas siswa, observasi proses pembelajaran, dokumentasi, serta tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut.

1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan dalam penelitian utama, instrumen angket terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana item pernyataan dalam angket mampu mengukur variabel yang diteliti. Sementara itu, uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 70 item pernyataan dengan jumlah responden uji coba sebanyak 30 orang, diperoleh hasil bahwa seluruh item memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,361). Hal ini

menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel berikut menunjukkan ringkasan hasil uji reliabilitas instrumen penelitian.

Tabel 4.1
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Project Based Learning	0,956	Reliabel
Kreativitas	0,930	Reliabel
Mata Pelajaran Kewirausahaan	0,954	Reliabel

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan tabel di atas, seluruh variabel memiliki nilai **Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60**, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Dengan demikian, angket yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya untuk mengumpulkan data secara konsisten.

2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden.

Tabel 4.2
Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig.	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen	0,071	Normal
Posttest Kelas Eksperimen	0,121	Normal
Pretest Kelas Kontrol	0,599	Normal
Posttest Kelas Kontrol	0,243	Normal

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas, nilai signifikansi seluruh variabel berada di atas **0,05**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians dari kedua kelompok penelitian memiliki kesamaan atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test.

Tabel 4.3
Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Levene Statistic	Sig.	Keterangan
Pretest	4,911	0,311	Homogen
Posttest	12,740	0,780	Homogen

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi seluruh data lebih besar dari **0,05**, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian memiliki varians yang homogen.

4. Hasil Pretest dan Posttest

Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal kreativitas siswa sebelum penerapan model pembelajaran PjBL. Sementara itu, posttest dilakukan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Tabel 4.4
Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	Kategori
33	178,48	Sedang

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan kreativitas siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum penerapan model pembelajaran inovatif, tingkat kreativitas siswa masih belum berkembang secara optimal.

Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Setelah penerapan model pembelajaran Project Based Learning, dilakukan pengukuran kembali melalui posttest.

Tabel 4.5
Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	Kategori
33	272,97	Tinggi

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kreativitas siswa. Rata-rata nilai meningkat menjadi **272,97** dengan kategori tinggi.

Hasil Pretest Kelas Kontrol

Tabel 4.6
Hasil Pretest Kelas Kontrol

Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	Kategori
23	169,61	Rendah

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Nilai pretest pada kelas kontrol menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat kreativitas yang rendah.

Hasil Posttest Kelas Kontrol

Tabel 4.7
Hasil Posttest Kelas Kontrol

Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	Kategori
23	251,65	Tinggi

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Meskipun menggunakan metode pembelajaran konvensional, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan nilai pada kelas kontrol.

5. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

Perbandingan hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa pada kedua kelompok penelitian.

Tabel 4.8
Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Selisih
Eksperimen	178,48	272,97	94,48
Kontrol	169,61	251,65	82,04

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa peningkatan nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan kreativitas siswa.

Pembahasan

1. Efektivitas Model Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran kewirausahaan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen yang mencapai 94,48 poin, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya meningkat sebesar 82,04 poin.

Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh John Dewey. Menurut teori tersebut, proses belajar akan lebih bermakna apabila siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman langsung dalam membangun pengetahuan mereka.

Dalam penerapan PjBL, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam kegiatan proyek yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Proyek yang diberikan dalam penelitian ini adalah pembuatan produk kerajinan dari limbah plastik yang memiliki nilai estetika dan nilai ekonomi.

Melalui kegiatan tersebut, siswa dituntut untuk:

- Mengembangkan ide kreatif
- Bekerja sama dalam kelompok
- Menyelesaikan masalah secara mandiri
- Mempresentasikan hasil proyek

Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk berpikir secara fleksibel dan inovatif, yang merupakan karakteristik utama dari kreativitas dalam konteks kewirausahaan.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi et al. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

2. Evaluasi Efektivitas Penerapan Model PjBL

Evaluasi terhadap penerapan model PjBL menunjukkan bahwa model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu mengembangkan berbagai keterampilan penting lainnya.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Mereka lebih aktif dalam berdiskusi, bertukar ide, serta bekerja sama dalam menyelesaikan proyek yang diberikan.

Selain itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran kewirausahaan karena kegiatan belajar tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga melibatkan praktik langsung.

Penerapan model PjBL juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dari pengalaman mereka sendiri. Dalam proses pembuatan produk, siswa mengalami berbagai tantangan yang menuntut mereka untuk berpikir kreatif dan mencari solusi yang tepat.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sulisty (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran kewirausahaan akan lebih efektif apabila dilakukan melalui pengalaman langsung dan kegiatan proyek yang kontekstual.

Selain meningkatkan kreativitas individu, model PjBL juga memperkuat kemampuan kolaborasi siswa. Selama proses pembelajaran, siswa bekerja dalam kelompok untuk merancang produk, menentukan strategi pemasaran, serta mempresentasikan hasil kerja mereka.

Kegiatan tersebut melatih siswa untuk:

- Mengemukakan pendapat
- Mendengarkan ide orang lain
- Mengambil keputusan bersama
- Menyelesaikan konflik dalam kelompok

Kemampuan tersebut merupakan bagian penting dari keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja maupun dunia usaha.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Nugraha et al. (2023) yang menyatakan bahwa PjBL mampu menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif serta mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas secara optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran kewirausahaan di SMK Ma'arif NU Talang. Model pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan mampu menghubungkan teori dengan praktik nyata.

Dengan demikian, model PjBL dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa serta mempersiapkan mereka menghadapi tantangan dunia kerja dan kewirausahaan di masa depan.

4. SIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran kewirausahaan di SMK Ma'arif NU Talang, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan dan mengembangkan kreativitas siswa. Melalui kegiatan proyek yang berkaitan dengan permasalahan nyata, siswa memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi ide, mengemukakan gagasan, serta menghasilkan solusi kreatif dalam konteks kewirausahaan. Proses pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif menjadikan kegiatan belajar lebih bermakna karena tidak hanya berfokus pada pemahaman materi, tetapi juga pada pengalaman langsung dalam merancang, membuat, dan mempresentasikan hasil karya. Kondisi tersebut mendorong berkembangnya sikap terbuka, fleksibel, inovatif, serta kemampuan bekerja sama dan memecahkan masalah secara mandiri. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran

kewirausahaan di sekolah kejuruan karena mampu menghubungkan teori dengan praktik serta menumbuhkan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru dapat lebih mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Sekolah juga diharapkan memberikan dukungan berupa fasilitas, waktu, dan ruang kreativitas bagi siswa agar kegiatan proyek dapat berjalan secara maksimal. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah responden, variasi mata pelajaran, maupun pengembangan bentuk proyek yang lebih beragam sehingga dapat memperkaya kajian mengenai pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A. (2024). *Model pembelajaran abad 21*. Sonpedia Publisher.
- Akbar, J. S. (2023). *Model & metode pembelajaran inovatif*. Sonpedia Publisher.
- Asidiqi, D. F. (2024). Model Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 7(2), 123–130.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Halimah, L., & Marwati, I. (2022). *Project based learning untuk pembelajaran abad 21*. PT Refika Aditama.
- Karyati, E. S. (2024). *Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan kemampuan komunikasi*. Minhaj Pustaka.
- Nirmayani, L. H., & Dewi, N. P. C. P. (2021). Model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) sesuai pembelajaran abad 21 bermuatan Tri Kaya Parisudha. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(3), 378–385.
- Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Efektivitas strategi pembelajaran Project Based Learning dalam meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 17(1), 39–47.
- Pratiwi, N., Ahman, E., & Disman. (2023). Efektivitas model Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran ekonomi SMA pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 7(2), 143–154.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Situmorang, M. (2021). *Pendidikan kreatif: Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif di era digital*. Deepublish.
- Sternberg, R. J. (2021). *Creativity and intelligence: The creative process*. Cambridge University Press.
- Sulistyo, M. D. (2021). *Pembelajaran kewirausahaan di sekolah: Teori dan praktik*. Deepublish.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2021). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Wolk, S. (2022). Clearing up misconceptions about project-based learning. *Phi Delta Kappan*, 104(2), 26–31.