

PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS XI MPLB SMK PGRI PEKANBARU PADA MATA PELAJARAN PKK (PROJEK, KREATIF DAN KEWIRASAHAAN) MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING

Gani Haryana¹, Iswandi², Mariana Tarihoran³, Renny Marina Aritonang⁴, Nadia Susanti⁵, Titin Rahayu⁶, Anjeli⁷

^{1,3,4,5,6,7}Universitas Riau, Indonesia

²SMK PGRI Pekanbaru, Indonesia

Coresponden E-mail; peserta.05109@ppg.belajar.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) di kelas XI MPLB SMK PGRI Pekanbaru pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada tingkat kreativitas peserta didik, yaitu dari 71,62% pada siklus pertama menjadi 84,4% pada siklus kedua, dengan selisih peningkatan sebesar 19,67%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* efektif dalam mendorong pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran kewirausahaan berbasis proyek. Dengan demikian, model PjBL dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang relevan dan kontekstual dalam mendukung capaian kompetensi pada mata pelajaran PKK di tingkat pendidikan kejuruan.

Kata Kunci: *Project Based Learning*; Kreativitas; Produk Kreatif; Kewirausahaan; Pendidikan Kejuruan, SMK

Abstract

This study aims to improve students' creativity in the subject of Creative Products and Entrepreneurship (PKK) through the application of the Project Based Learning (PjBL) model in class XI MPLB SMK PGRI Pekanbaru in the 2024/2025 school year. This research uses a Classroom Action Research (PTK) approach which is carried out in two cycles, each of which includes the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The results showed a significant increase in the level of creativity of students, from 71.62% in the first cycle to 84.4% in the second cycle, with a difference of 19.67% increase. This finding shows that the application of the Project Based Learning model is effective in encouraging the development of student creativity in project-based entrepreneurship learning. Thus, the PjBL model can be used as an alternative learning strategy that is relevant and contextual in supporting competency achievement in PKK subjects at the vocational education level.

Keywords: *Project Based Learning*; *Creativity*; *Creative Product*; *Entrepreneurship*; *Vocational Education*; *Vocational School*

Pendahuluan

Salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia adalah dengan pemberlakuan kurikulum 2013. Pemberlakuan kurikulum 2013 merupakan bagian dari strategi untuk dapat meningkatkan capaian pembelajaran dalam Pendidikan Indonesia (Fadlillah, 2014). Kurikulum 2013 diorientasikan agar terjadi peningkatan dan menekankan pada keseimbangan antara kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Kurikulum ini fokus pada pengembangan *soft skills* dan *hard skills*, yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Abdul, 2014). Dengan demikian, pada kurikulum ini, siswa diharapkan lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam menghadapi dan memecahkan masalah yang mereka hadapi, melalui penerapan pendekatan saintifik (*Scientific Approach*) dalam proses pembelajaran. Kurikulum 2013 edisi revisi yang diterapkan secara nasional mencakup kelompok mata pelajaran C3, salah satunya adalah mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Mata pelajaran ini dirancang untuk mengembangkan kreativitas siswa. Kreativitas yang dimaksudkan meliputi kemampuan dalam menghasilkan gagasan dan ide-ide baru yang bermanfaat, yang terlihat dalam aspek pribadi, proses, dan produk. Selain itu, untuk menciptakan siswa yang kreatif, dukungan dari guru yang juga kreatif sangatlah penting.

Tujuan kreativitas adalah untuk memberikan siswa kesempatan untuk berpikir kreatif dan menemukan solusi alternatif untuk masalah yang melibatkan pengumpulan data, klasifikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Redhana, 2019). Namun menurut (Abd Rahman et al., 2022) dalam menyatakan bahwa pengembangan kreativitas tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga pada pembentukan sikap dan karakter kepribadian yang kreatif. Oleh karena itu dalam (Sudarti, 2020) Munandar menyatakan konsep kreativitas terbagi menjadi dua yaitu ciri *aptitude* dan *non aptitude*. Ciri *aptitude* mengacu pada bakat atau kemampuan alami seseorang untuk belajar atau menguasai keterampilan tertentu. Berpikir lancar, berpikir luwes, keterampilan berpikir orisinal (*orisinal*), keterampilan berpikir elaborasi (*elaboration*), dan keterampilan berpikir evaluatif adalah ciri-ciri *aptitude* yang berkaitan dengan kemampuan kognitif dan proses berpikir (Oktiani, 2017). Sebaliknya, ciri-ciri *non-aptitude* termasuk sikap atau perasaan yang dimiliki seseorang, seperti rasa ingin tahu, sifat imajinatif, kemampuan untuk merasa tertantang, kemampuan untuk mengambil risiko, dan sifat menghargai pendapat.

Untuk dapat bersaing di abad ke-21 (Aiman, 2020; Jasminto, 2022), penguasaan softskill sangat penting, dengan kreativitas memungkinkan individu untuk melihat peluang di tengah tantangan, menggabungkan berbagai ide untuk menghasilkan produk atau layanan yang lebih baik, dan terus beradaptasi dengan perubahan yang cepat (Faizin et al., 2023). Tanggung jawab terpenting seorang guru adalah membantu siswa mengembangkan keterampilan kreativitas mereka dengan menghargai dan mendorong cara berpikir yang unik, beragam, dan spesifik dibandingkan dengan yang lain. Namun kreativitas siswa saat ini masih menunjukkan tingkat yang rendah hal ini mengindikasikan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengatasi permasalahan yang memerlukan pemikiran tingkat tinggi. Selain itu, siswa kesulitan memecahkan masalah, tidak cenderung mengambil inisiatif, mengalami kesulitan dalam kerja

kelompok, serta keterampilan dan kemampuan siswa tergolong rendah. Maka guru memerlukan model dan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik menjadi aktif, kreatif, dan inovatif yang tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis siswa tetapi juga membentuk karakter siswa, sehingga dapat meningkatkan kreativitas (Harun, 2021).

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan permasalahan yang secara khusus terjadi dalam pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI MPLB SMK PGRI Pekanbaru. Beberapa masalah yang teridentifikasi antara lain adalah kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran. Siswa juga belum menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi dalam mengajukan ide atau gagasan. Selain itu, siswa belum mampu mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Dampak dari rendahnya partisipasi siswa dan kurangnya kreativitas ini tentu memengaruhi hasil belajar mereka. Mengingat kondisi tersebut, peneliti menyarankan untuk menerapkan pendekatan berbasis proyek agar siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Alternatif solusi ini juga didasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, yang menyarankan penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis proyek untuk mendorong kemampuan peserta didik dalam menghasilkan karya kontekstual, baik secara individu maupun kelompok. Penerapan *Model Project Based Learning* terbukti dapat meningkatkan prestasi dan keaktifan siswa (Putri Sarwendah & Hermanto, 2022).

Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) merupakan salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa (Widyatna, 2023). Dalam model pembelajaran ini, fokus tidak hanya pada hasil akhir, tetapi lebih menekankan pada proses di mana siswa dapat menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk (Rizkasari et al., 2022). Siswa diberi kesempatan untuk terlibat dalam proyek nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, yang mendorong mereka untuk mencari solusi kreatif terhadap permasalahan yang ada (Rizkasari et al., 2022). Melalui PjBL, siswa belajar berkolaborasi dengan teman-teman mereka, mengembangkan keterampilan komunikasi, berpikir kritis, dan menyelesaikan masalah dengan efektif (Wulandari et al., 2019). Selain itu, pendekatan ini juga membantu siswa untuk mengembangkan sikap proaktif, rasa tanggung jawab, dan keterampilan manajemen waktu, yang semuanya sangat penting untuk meraih kesuksesan di masa depan.

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media untuk belajar. Metode ini memulai proses pembelajaran dengan masalah, yang kemudian mendorong siswa untuk mengumpulkan pengetahuan baru melalui pengalaman langsung dalam aktivitas nyata. Langkah-langkah dalam pembelajaran PjBL meliputi penentuan proyek, perencanaan tahapan penyelesaian proyek, penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, pelaksanaan proyek dengan bimbingan dan pemantauan dari guru, penyusunan laporan dan presentasi hasil proyek, serta evaluasi terhadap proses dan hasil proyek (Abdul, 2005). Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan pendekatan yang mengutamakan pembelajaran kontekstual melalui proyek yang melibatkan siswa secara

aktif dalam merencanakan, melaksanakan, dan menghasilkan produk. Pendekatan ini tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis, tetapi juga merangsang kreativitas siswa dengan memberikan kesempatan untuk menemukan ide, memilih bahan, melaksanakan, dan menghasilkan karya. Prinsip utama dalam PjBL adalah fokus pada pekerjaan proyek dan pertanyaan penuntun yang mendorong pemahaman mendalam.

Kreativitas berasal dari kata “*to create*” artinya membuat. Dengan kata lain kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah, atau produk. Pada saat membuat (*to create*) sesuatu ada beberapa aspek penting yang menyertainya. Pertama, dia mampu menemukan ide untuk membuat sesuatu. Kedua, dia mampu menemukan bahan yang akan digunakan dalam membuat produk tersebut. Tiga, dia mampu melaksanakannya, dan terakhir mampu menghasilkan sesuatu. Kreativitas sebagai proses muncul dengan adanya interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya (Darma, 2012). Pada proses interaksi tersebut individu akan menghadapai suatu persoalan atau masalah yang harus dipecahkannya. Kondisi tersebut pada akhirnya memunculkan gagasan sebagai proses kreativitas. Dalam kaitannya dengan berpikir kreatif seseorang yang memiliki kecenderungan kreatif disebut memiliki kemampuan berpikir *divergen*, sementara yang lainnya disebut *konvergen*. Konvergen adalah cara berpikir untuk memperoleh suatu jawaban tepat atau mendekati tepat dengan jalan individu diminta untuk memusatkan semua yang diketahui dan pengalaman yang diperoleh masa lampau. Sebaliknya berpikir divergen adalah membekali individu dengan informasi tertentu sehingga membentuk bayangan rencana yang akan dibuat atau kemungkinan jawaban dan pengalaman.

Sejalan dengan pendapat Munandar (2012) menyatakan bahwa tingkah laku kreatif dapat terwujud dari kognitif (kemampuan berpikir) kreatif dan afektif (sikap dan nilai). Semakin kreatif seseorang semakin dimiliki ciri-ciri individu kreatif. Lebih lanjut Utami Munandar menjelaskan ciri-ciri kognitif (kemampuan berpikir) kreatif yang meliputi ketrampilan berpikir lancar, ketrampilan berpikir luas, ketrampilan orisinal, ketrampilan memerinci dan ketrampilan menilai.

Sikap dan perilaku kreatif siswa dan guru dapat sejalan ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kreatifitas. Guru kreatif dalam mendesain dan mengelola pembelajaran, dan siswa kreatif dalam menemukan ide atau gagasan. Berdasarkan paparan di atas perlu kiranya diterapkan suatu model pembelajaran untuk dapat meningkatkan kreatifitas guru dan siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun permasalahan dalam penelitian PTK ini adalah: (1) Apakah kreativitas siswa kelas XI MPLB SMK PGRI PEKANBARU pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*? Sedangkan tujuan penelitian ini adalah: (1) Menyelidiki bahwa kreativitas siswa kelas XI MPLB SMK PGRI PEKANBARU pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama sekitar dua bulan, yaitu antara bulan Maret dan April 2025, sejalan dengan pengembangan silabus dan sistem penilaian dalam Kurikulum

2013. Penelitian ini dilakukan di kelas XI MPLB SMK PGRI Pekanbaru, dengan fokus pada mata pelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) pada materi Kemasan Produk dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* bagi siswa XI MPLB di SMK PGRI PEKANBARU tahun pelajaran 2024 \ 2025.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari satu siklus yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2015). Tindakan yang diterapkan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah yang akan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan proyek, yang dikembangkan oleh Wena (2010). Langkah-langkah pembelajaran dalam *Project Based Learning* yang digunakan dalam penelitian ini juga merujuk pada panduan yang dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation* (2005) yang terdiri dari (1) Tahap Pertama: *Start With The Essential Question* dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dimulai dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan topik kemasan produk makanan atau produk lainnya. Dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tersebut, peneliti dapat menetapkan proyek yang akan dikerjakan selama pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), yang berfokus pada kompetensi dasar dalam membuat kemasan produk. (2) Tahap Kedua: *Design a plan for the project* dalam proses pembelajaran ini, peneliti bersama siswa akan menyusun perencanaan yang mencakup aturan main yang jelas untuk setiap tahapan pembelajaran. Selain itu, peneliti dan siswa akan menentukan tugas masing-masing individu dalam kelompok selama pengerjaan proyek, serta memilih alat dan bahan yang diperlukan untuk menciptakan proyek tersebut. Dengan cara ini, setiap siswa dapat berkontribusi secara maksimal dan terlibat aktif dalam setiap langkah pembuatan proyek. (3) Tahap ketiga: *Create a schedule* dalam proses pembelajaran ini, peneliti bersama siswa akan menyusun jadwal pelaksanaan pembuatan proyek dan menetapkan waktu yang tepat bagi peserta didik untuk mempersiapkan proyek yang sedang dikerjakan. (4) Tahap keempat: Memantau siswa dan perkembangan proyek Peneliti melakukan pemantauan dan memberikan bimbingan terhadap kemajuan pengerjaan proyek selama proses pembelajaran. (5) Tahap kelima: Menilai hasil dalam tahap ini, peneliti melakukan penilaian terhadap pencapaian standar kompetensi yang telah dipelajari, termasuk penilaian terhadap kreativitas siswa dalam mengerjakan proyek. (6) Tahap Keenam: Evaluasi pengalaman pada akhir proses pembelajaran, peneliti melakukan refleksi untuk mengevaluasi keseluruhan proses pembelajaran dan proyek yang telah dilaksanakan.

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket tertutup yang dilengkapi dengan pilihan jawaban, sehingga responden hanya perlu memilih jawaban yang paling sesuai. Untuk mengukur setiap variabel, digunakan skala Likert. Angket disusun dengan empat pilihan jawaban, dan responden diminta untuk memberi tanda (v) pada pilihan yang tersedia. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, serta refleksi yang dilakukan oleh peneliti sendiri. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, lembar penilaian non-tes, dan angket refleksi. Perangkat telah disiapkan pada tahap perencanaan ini. Teknik pengumpulan data non-tes dilakukan

dengan cara mengumpulkan informasi melalui wawancara, sosiometri, serta foto-foto atau gambar-gambar yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan pendekatan analisis data kuantitatif deskriptif komparatif, yaitu dengan membandingkan kondisi sebelum siklus dimulai (pra-siklus), di mana kemampuan awal siswa dianalisis. Selanjutnya, proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan target penelitian, dan hasilnya dianalisis. Jika masih terdapat aspek yang perlu diperbaiki, tindakan revisi dan perbaikan akan dilakukan pada siklus kedua. Hasil dari siklus kedua kemudian dibandingkan dengan hasil siklus pertama, dan dari perbandingan tersebut dapat dilihat apakah ada perubahan yang signifikan dalam hasil pembelajaran. Berdasarkan standar nilai KKM di SMK PGRI Pekanbaru untuk tahun pelajaran 2024/2025, yang ditetapkan sebesar 78, penelitian ini dianggap berhasil jika lebih dari 75% siswa mencapai nilai yang memenuhi standar KKM (78). Sedangkan untuk tingkat kreativitas siswa, indikator keberhasilannya adalah apabila kreativitas siswa mencapai kategori "Baik".

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Sebelum penelitian ini dilakukan, proses pembelajaran yang seharusnya berpusat pada peserta didik masih didominasi oleh peran guru sebagai penyampai informasi. Guru belum menerapkan strategi dan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk secara aktif merancang, melaksanakan, dan menyelesaikan proyek yang menghasilkan suatu karya atau produk. Selain itu, ditemukan pula beberapa kendala dalam aktivitas belajar siswa, seperti kurangnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena siswa belum diberi ruang untuk menyampaikan ide atau gagasan mereka sendiri terkait tema atau topik yang akan dipelajari. Belum diterapkannya pembelajaran berbasis proyek yang berfokus pada kegiatan penelitian berdasarkan tema atau topik tertentu juga menjadi salah satu penyebabnya. Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PKK di kelas XI MPLB SMK PGRI Pekanbaru belum sepenuhnya mampu menggali dan mengembangkan potensi siswa, serta belum memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan penerapan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) agar siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Siklus 1

Perencanaan

Pertama, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan, yaitu silabus, modul ajar, atau skenario pembelajaran dengan pendekatan *Project Based Learning*. Selanjutnya, peneliti menyusun indikator penilaian yang menjadi dasar dalam pembuatan instrumen penilaian, berupa pertanyaan atau pernyataan. Setiap item instrumen menggunakan *Skala Likert* dengan rentang penilaian dari sangat positif hingga sangat negatif. Aspek penilaian meliputi empat komponen: *Person*, *Press*, *Process*, dan *Product*. Instrumen ini kemudian diuji coba kepada 4 kelompok siswa. Hasil penilaian menggunakan *Skala Likert* akan menunjukkan kelompok dengan tingkat kreativitas

tertinggi hingga terendah. Indikator yang digunakan untuk mengukur kreativitas siswa dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan adalah:

- a. Penguasaan materi dalam pembuatan kemasan produk
- b. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa siswa dikatakan memiliki kreativitas tinggi jika seluruh atau minimal 75% siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan menguasai materi yang diberikan.

Pelaksanaan

Pada pelaksanaan pembelajaran di Siklus 1, kegiatan dilakukan sesuai dengan skenario yang telah dirancang dan diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran tatap muka pada pertemuan pertama dan kedua. Pada tahap persiapan, siswa dibagi menjadi 4 kelompok kerja. Setiap kelompok diberikan permasalahan yang berkaitan dengan desain dan kemasan produk. Selanjutnya, siswa diminta untuk mengumpulkan data, merumuskan informasi yang diperoleh, dan mengkomunikasikan hasilnya kepada kelompok lain.

Observasi

Dari hasil pengamatan aktivitas belajar yang dilakukan oleh guru pengamat pada siklus 1 menunjukkan bahwa skor rata – rata kreativitas siswa adalah 71,62 belum mencapai tingkat yang maksimal, lihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 Deskripsi Statistic Rata – Rata Kreativitas Pada Siklus 1

No	Uraian	Keratifitas				Nilai rata – rata
		Person	Press	Proses	Produk	
1.	Nilai Tertinggi	100	85	75	50	
2.	Nilai Terendah	75	60	50	50	
3.	Rentang Nilai	25	25	25	0	
4.	Rata – Rata	80,7	78,0	77,8	50,0	71,62
	Nilai					

Tabel 2 Deskripsi Statistic Rata – Rata Kreativitas Pada Siklus 1

Aspek	Rekap skor kreativitas tiap kelompok project – siklus 1			
	Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4
Kreativitas	70,1	68,75	65,70	68,75

Refleksi

Secara umum, pelaksanaan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* pada Siklus I menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa belum optimal. Menurut peneliti, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya masih ada siswa yang terlihat canggung, kurang percaya diri, dan belum meyakinkan saat melakukan presentasi. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam memberikan dukungan, motivasi, dan bimbingan agar siswa lebih berani dan percaya diri dalam menyampaikan hasil kerja mereka.

Siklus 2

Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, maka pada Siklus II dilakukan pembinaan dan pengarahan kepada setiap kelompok siswa. Selain itu, peneliti juga menyiapkan

lembar observasi untuk memantau kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II dilakukan sesuai dengan skenario yang telah dirancang, dan berlangsung dalam dua pertemuan, yaitu pertemuan ke-3 dan ke-4. Pada tahap persiapan, siswa membentuk kelompok kerja dan menerima tugas untuk membuat kemasan produk. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, setiap kelompok mulai memproses dan merealisasikan desain kemasan yang telah mereka rancang sebelumnya.

Observasi

Selanjutnya, pada tahap observasi, peneliti mencatat dan mendokumentasikan hasil pembuatan produk oleh siswa berdasarkan indikator kreativitas yang meliputi aspek *person, press, process, dan product*. Dilihat pada tabel 3 dibawa ini.

Tabel 3 Deskripsi Statistic Nilai Kreativitas Siswa Pada Siklus 2

No	Uraian	Keratifitas				Nilai rata - rata
		Person	Press	Proses	Produk	
1	Nilai Tertinggi	100	85	100	100	
2	Nilai Terendah	75	75	75	75	
3	Rentang Nilai	25	25	25	25	
4	Rata - Rata Nilai	82,7	80,0	85,0	90,0	84,4

Tabel 4 Deskripsi Statistic Rata - Rata Kreativitas Pada Siklus 1

Aspek	Rekap skor kreativitas tiap kelompok project - siklus 1			
	Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4
Kreativitas	90,25	87,5	93,0	81,25

Tabel 4. Deskripsi Statistic Rata - Rata Peningkatan Kreativitas Pada Siklus 1 dan 2

Aspek	Rekap skor kreativitas tiap kelompok projec			
	Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4
Siklus 1	70,1	68,75	65,70	68,75
Siklus 2	90,25	87,5	93,0	81,25
Peningkatan	20,15	18,75	27,3	12,5

Refleksi

Kreativitas siswa pada Siklus II menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 5, di mana seluruh kelompok mengalami peningkatan skor kreativitas dan masuk dalam kategori baik.

Pembahasan

Tabel 1 menunjukkan bahwa kreativitas dibagi menjadi empat aspek, yaitu *person, press* (dorongan), *proses*, dan *produk*. Satu kelas terdiri dari 26 siswa yang dibagi menjadi 4 kelompok. Berdasarkan data yang ada, hasil *person* dari keempat kelompok menunjukkan rata-rata sebesar 80,7%, yang termasuk dalam kategori kreatif. Sementara itu, hasil *press* (dorongan) mencapai 78,0%, yang tergolong cukup kreatif. Hasil dari

proses menunjukkan angka 77,8%, yang juga tergolong cukup kreatif. Sedangkan pada aspek *produk*, hasil yang diperoleh sebesar 50%, yang berarti masih tergolong kurang kreatif. Secara keseluruhan, meskipun ada beberapa pencapaian positif, skor yang diperoleh masih menunjukkan hasil yang belum maksimal.

Berdasarkan data yang ditunjukkan pada Tabel 2, kelompok yang menunjukkan kreativitas terbaik adalah Kelompok 1 dengan kemasan produk makanan, Kelompok 4 dengan kemasan gelang, dan Kelompok 2 dengan kemasan minuman. Sementara itu, kelompok 3 masih perlu meningkatkan kreativitasnya. Pada siklus pertama, meskipun aspek *person* sudah menunjukkan hasil yang baik, masih perlu peningkatan lebih lanjut, karena masih ada kelompok yang ragu-ragu dalam mengkombinasikan ide, menghasilkan ide-ide baru, dan dalam hal ketepatan waktu. Pada aspek *press* (dorongan), skor yang diperoleh masih tergolong rendah, karena pada siklus pertama dorongan dari berbagai pihak belum sepenuhnya optimal, dan kemauan individu masih bimbang dan kurang yakin. Sedangkan pada aspek *proses*, hasilnya kurang maksimal karena beberapa kelompok belum sepenuhnya optimal dalam menghasilkan produk yang diinginkan. Hasil tingkat kreativitas yang diperoleh pada siklus pertama menunjukkan bahwa skor yang dicapai belum mencapai hasil yang maksimal. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk merencanakan program pada siklus kedua, dengan harapan dapat terjadi peningkatan di semua aspek, yaitu *person*, *press*, *proses*, dan *produk*.

Tabel 3 menunjukkan bahwa skor untuk aspek *person* mencapai 82,7% (kreatif), skor *press* sebesar 80% (kreatif), skor *proses* sebesar 85% (kreatif), dan skor *produk* sebesar 90% (kreatif). Hasil dari masing-masing aspek menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Peneliti mengamati bahwa pada Siklus II, setiap kelompok menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menyelesaikan produk mereka. Kekurangan-kekurangan yang terlihat pada Siklus I, seperti sikap acuh tak acuh terhadap kepentingan kelompok, tidak muncul lagi pada siklus ini.

Berdasarkan data yang ditunjukkan pada Tabel 5 terlihat adanya peningkatan pada setiap kelompok. Kelompok 1 mengalami peningkatan sebesar 20,15%, kelompok 2 mengalami peningkatan sebesar 18,75%, kelompok 3 sebesar 27,3%, dan kelompok 4 sebesar 12,5%. Dari hasil kreativitas siswa, kelompok yang mengalami peningkatan tertinggi adalah kelompok 3. Kesimpulan yang dapat diambil dari data tersebut adalah bahwa peningkatan kreativitas antara siklus 1 dan siklus 2 mencapai 19,67 %. Dengan adanya peningkatan pada siklus kedua, maka peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian pada siklus kedua.



Gambar 1. Peningkatan kreativitas siswa dari siklus 1 dan 2

Berdasarkan penjelasan di atas, penerapan *Model Project Based Learning* (PjBL) terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa, yang berkontribusi pada keberhasilan belajar. Kreativitas siswa merupakan faktor penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam penelitian yang menggunakan model PjBL ini, peneliti mengamati bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, yang terlihat dari tingkat keterlibatan dan interaksi antar siswa selama proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan peningkatan kreativitas siswa yang berhubungan dengan keberhasilan belajar, peran guru dalam mengelola pembelajaran sangatlah penting.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 1 dan siklus 2, serta pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kreativitas siswa kelas XI MPLB PGRI PEKANBARU pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kreativitas pada siklus 1 mencapai 71,62%, sementara pada siklus 2 mencapai 84,4%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 19,67% dari siklus 1 ke siklus 2. Dengan demikian, tingkat kreativitas siswa dapat dikategorikan baik, dengan skor peningkatan berkisar antara 27,3 hingga 20,15.

SARAN

Secara keseluruhan, keberhasilan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* sangat bergantung pada persiapan dan kreativitas guru. Guru yang kreatif dapat memfasilitasi siswa untuk menjadi kreatif dalam menyelesaikan masalah selama pembelajaran. Untuk mencapai hasil yang optimal, guru perlu merancang langkah-langkah pembelajaran dengan baik dan memantau proses pembelajaran secara kontinu. Siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif, bekerja sama, dan mandiri dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus meningkatkan kompetensinya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan lancar dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan. *Kajian Pendidikan Islam, Volume 2.*,
- Abdul, M. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Abdul, M. (2014). Pendekatan Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum 2013 (Kuswandi. In *PT Remaja Rosdakarya*.
- Aiman, F. dan I. K. (2020). Konsep Merdeka Belajar Pendidikan Indonesia Dalam Perspektif Filsafat Progresivisme. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2 juli), 155–164. <https://ejournal.unisbabilitar.ac.id/index.php/konstruktivisme/index>
- Darma, Y. (2012). *Efektivitas Strategi Heuristik dengan Pendekatan Metakognitif dan Pendekatan Investigasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Pokok Barisan dan Deret Ditinjau dari Kreativitas Siswa Kelas XII Madrasah Aliyah di Pontianak*. UNS (Sebelas Maret University).
- Fadlillah, M. (2014). *Impelementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS & SMA/MA*. Ar-Ruz Media.
- Faizin, M., Afnia, N. N., Tamimi, A. R., & Arifin, M. Z. (2023). Pengaruh Kapasitas Mahasiswa Melalui Kompetensi Softskill Public Speaking Bagi Pendidik PAI di Era Milenial. *CENDEKIA*, 15(01), 137–153. <https://doi.org/https://doi.org/10.37850/cendekia.v15i01.375>
- Harun, S. (2021). Pembelajaran di Era 4.0. *Gorontalo, November*, 265–276.
- Jasminto, J. (2022). Etika Pendidikan Islam Berbasis Moderasi Beragama di Era Digital. *Proceedings of Annual Conference for Muslim Scholars*, 6(1), 121–135. <https://doi.org/10.36835/ancoms.v6i1.404>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.
- Putri Sarwendah, A., & Hermanto, H. (2022). Nilai-Nilai Karakter Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Berbasis Proyek Pada Siswa Sekolah Luar Biasa Negeri Balikpapan. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 38–48. <https://doi.org/10.21831/jpka.v13i1.47299>
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Widyatna, E. (2023). Analisis Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Praktik Baik Kurikulum Merdeka. *National Conference for Ummah*, 01(01), 359–364.