



KREATIVITAS PESERTA DIDIK MELALUI PROJECT BASED LEARNING DI SMA NEGERI 7 PADANGSIDIMPUAN

Juni Ariska Hasibuan, Yani Sukriah Siregar, Rajab Ansari

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini membahas Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik Pada Materi Pokok Ketenagakerjaan di Kelas XI SMA Negeri 7 Padangsidimpun Tahun Pelajaran 2025-2026. Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui adakah Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik Pada Materi Pokok Ketenagakerjaan di Kelas XI SMA Negeri 7 Padangsidimpun Tahun Pelajaran 2025-2026. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu (quasi eksperimen) dalam bentuk Nonequivalent Control Group Design merupakan metode kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui dimana terdapat dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model Project Based Learning dan kelas kontrol yang belajar melalui metode konvensional. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka Ada Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik Pada Materi Pokok Ketenagakerjaan di Kelas XI SMA Negeri 7 Padangsidimpun Tahun Pelajaran 2025-2026.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Project Based Learning, Kreativitas.

PENDAHULUAN

Dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan di Indonesia memiliki landasan hukum

yang jelas dan kuat. Dalam undang-undang tersebut dijelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar mereka dapat menjadi mandiri, sehat,

cerdas, kreatif, cakap, dan taat kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 lebih lanjut menyatakan bahwa proses pembelajaran harus dilakukan secara aktif, kreatif, menantang, dan antusias. Melalui jenis pengajaran ini, siswa diharapkan memiliki lebih banyak kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan.(Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah, 2016).

Di abad ke-21, peserta didik diharapkan tidak hanya memiliki pengetahuan akademis tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Keterampilan komunikasi dan kerja tim juga sangat penting. Dengan kemampuan ini, peserta didik dapat lebih mudah menghadapi berbagai tantangan dan rintangan di era globalisasi yang terus berkembang.

Kemajuan pesat pengetahuan dan teknologi, khususnya selama Revolusi Industri 4.0, telah menyebabkan perubahan dalam proses pendidikan. Pembelajaran seharusnya tidak hanya berfokus pada metode konvensional tetapi juga pada pendekatan yang lebih inovatif dan terfokus bagi siswa.(Sinaga, 2023) Salah satu keterampilan terpenting yang perlu dikembangkan pada siswa adalah kreativitas. Kemampuan ini membantu siswa menghasilkan ide-ide baru dan menemukan solusi untuk berbagai masalah yang muncul dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.(Emira Hayatina Ramadhan & Hindun Hindun, 2023)

Dalam pembelajaran Ekonomi di tingkat SMA, terutama pada materi ketenagakerjaan, kreativitas peserta didik menjadi kemampuan yang sangat dibutuhkan. Kreativitas membantu peserta didik dalam menganalisis berbagai fenomena dunia kerja, memahami aturan ketenagakerjaan, hingga mencari dan merumuskan solusi

terhadap permasalahan yang terjadi. Dengan kata lain, masih banyak aspek dalam proses pembelajaran di sekolah yang bergantung pada guru. Situasi ini memberi peserta didik kesempatan untuk mengeksplorasi ide dan mengembangkan kreativitas mereka dalam kegiatan pembelajaran.(Rozali dkk., 2022)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas XI SMA Negeri 7 Padangsidimpuan, kegiatan peserta didik dalam pembelajaran ekonomi masih didominasi oleh aktivitas mendengarkan penjelasan guru, mencatat materi, dan menghafalnya. Peserta didik belum banyak dilibatkan dalam kegiatan belajar yang dapat mendorong keaktifan maupun kreativitas mereka. Masih ada beberapa metode pengajaran yang menggunakan ceramah dan tanya jawab. Akibatnya Partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran masih terbatas.

Aktivitas yang dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik, seperti pembuatan proyek, produksi produk, atau pemecah masalah kehidupan sehari-hari, jarang dipakai pada proses pembelajaran. Selain itu, sejumlah capaian penelitian sebelumnya itu mengindikasikan dimana metode pengajaran memiliki dampak pada tingkat kreativitas pelajar. Kelas yang masih memakai metode pembelajaran biasa memperoleh nilai mean yang lebih rendah dibandingkan kelas yang menerapkan Project Based Learning. Selain itu, secara statistik signifikan dengan nilai p kurang dari 0,05. Ini menampilkan terkait strategi pembelajaran yang tidak memberikan banyak kesempatan untuk eksplorasi dapat menghambat pertumbuhan kreativitas peserta didik.(KUSMIATI, 2022).

Tabel Distribusi Tingkat Kreativitas Peserta Didik Kelas XI-1 dan XI-2

Interval Nilai	Kategori Kreativitas	Kelas XI-1	Kelas XI-2
86-100	Sangat Kreatif	19	0
71-85	Kreatif	6	17
56-70	Cukup Kreatif	0	7
41-55	Kurang Kreatif	0	0
≤ 40	Tidak Kreatif	0	0
	Jumlah	25	24

Sumber : Data Hasil Penelitian

Tabel di atas menunjukkan bahwa, tingkat kreativitas peserta didik pada kelas XI-1 didominasi oleh kategori sangat kreatif dengan jumlah 19 peserta didik, Sebaliknya, 6 peserta didik dimasukkan ke dalam kategori kreatif. Ada peserta didik yang termasuk dalam salah satu dari tiga kategori: sangat kreatif, cukup kreatif, atau sama sekali tidak kreatif. Sementara itu, pada kelas XI-2 mayoritas peserta didik terletak di dalam kategori kreatif sejumlah 17 orang, dan 7 peserta didik berada pada tingkat kategori cukup kreatif. Tidak ada peserta didik yang termasuk dalam golongan sangat kreatif, kurang kreatif, maupun tidak kreatif. Hasil tersebut meningkatkan bahwa tingkat Di kelas XI-1, peserta didik lebih kreatif dibandingkan di kelas XI-2.

Pembelajaran Berbasis Proyek didasarkan pada teori konstruktivisme. Yakni memandang siswa sebagai bagian dari proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, peserta didik dimotivasi untuk secara aktif mengembangkan wawasan dan keterampilan belajar mereka sendiri. Model pendidikan ini disarankan peserta didik agar mengembangkan melalui pemahaman eksplorasi masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan aktivitas. Melalui proses ini, kreativitas, pemikiran kritis, dan keterampilan pemecahan masalah bisa berkembang

lebih efektif. (Mustofani & Hartinah, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru ekonomi, kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih belum berkembang secara maksimal. Hal ini merupakan akibat dari proses pembelajaran yang masih sangat dipengaruhi oleh metode konvensional. Peserta didik masih jarang memperoleh kesempatan untuk mengembangkan ide-ide kreatif selama proses pembelajaran berlangsung. Akibatnya, kreativitas mereka lebih banyak berkembang melalui kegiatan di luar kelas dibandingkan dalam pendidikan formal di sekolah.

Dibutuhkan model pembelajaran yang lebih inovatif untuk menjawab tantangan tersebut. Salah satunya adalah pembelajaran berbasis proyek. Dengan metodologi ini, peserta didik diberi kesempatan untuk mempelajari proyek nyata yang sedang mereka kerjakan sendiri dengan cara yang mudah. Melalui penerapan tersebut, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kreativitasnya. Mereka juga dilatih untuk bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih menarik karena materi dapat dikaitkan langsung dengan dunia nyata.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, studi ini bertujuan untuk memahami dampak model pembelajaran berbasis proyek yang berkaitan dengan kreativitas peserta didik dalam mempelajari materi di kelas XI SMA Negeri 7 Padangsidimpuan Tahun Pelajaran 2025–2026.

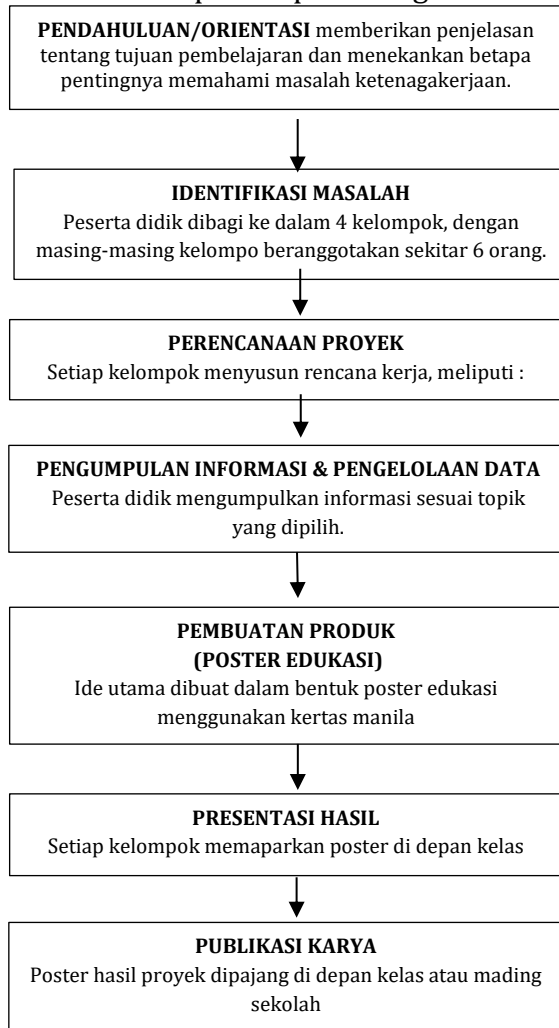
METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 7 Padangsidimpuan yang berlokasi di Jalan Jenderal Besar A.H. Nasution, Kelurahan Ujung Gurap, Kecamatan Batunadua, Kota

Padangsidempuan, Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan. Perhitungan waktu dimulai sejak izin penelitian dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan diterbitkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang diterapkan adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran berdasarkan proyek dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Desain penelitian dalam penelitian ini disusun secara sistematis dalam beberapa tahapan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Skema Desain Penelitian

Seluruh peserta didik kelas XI di SMA Negeri 7 Padangsidempuan termasuk dalam populasi penelitian ini. Jumlahnya sebanyak 73 orang, yang terbagi ke dalam tiga kelas. Metode untuk mengumpulkan sampel acak berkelompok digunakan untuk sampel penelitian. Dari hasil pengambilan tersebut diperoleh dua kelas sebagai sampel. Kelas XI-1 dengan 25 peserta didik dijadikan kelas eksperimen, dan kelas XI-2 dengan 24 peserta didik dijadikan kelas kontrol. Secara keseluruhan, 49 peserta didik terlibat dalam penelitian. Ada dua jenis variabel dalam penelitian ini: terikat dan bebas. Variabel bebasnya adalah model pembelajaran yang didasarkan pada proyek. Acuan ini diterapkan melalui kegiatan berbasis desain, seperti pembuatan poster edukasi yang membahas masalah ketenagakerjaan beserta solusinya.

Variabel ini diukur berdasarkan beberapa indikator. Di dalamnya mencakup keterlibatan peserta didik dalam menentukan masalah, merancang proyek, hingga mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Selain itu, proses pembuatan produk serta kemampuan mempresentasikan hasil juga menjadi bagian penting dalam pengukuran. Kreativitas peserta didik adalah variabel terikat dalam penelitian ini. Pengukurannya mencakup beberapa aspek, seperti kelancaran berpikir, keluwesan dalam mengemukakan ide, orisinalitas gagasan, serta kemampuan dalam mengembangkan atau memperinci suatu ide (*elaborasi*).

Penelitian ini mengumpulkan data melalui angket atau kuesioner dengan skala Likert. Instrumen yang digunakan terdiri dari setidaknya 15 butir pernyataan untuk masing-masing variabel yang diteliti. Tiga kategori pilihan jawaban yang digunakan adalah Ya, Kadang-kadang, dan Tidak. Untuk setiap jawaban, ada skor tiga untuk Ya, dua untuk Kadang-kadang, dan satu

untuk Tidak. Dalam penelitian ini, angket ditentukan menggunakan indikator yang berasal dari beberapa variabel. Penyusunan tersebut bertujuan untuk mengukur tingkat Penggunaan pembelajaran berbasis proyek sekaligus melihat kreativitas peserta didik secara lebih menyeluruh.

Studi ini menggunakan analisis statistik inferensial untuk menganalisis data. Pengujian dilakukan menggunakan Uji t digunakan untuk mengevaluasi perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan program SPSS 20. Setelah itu, pengujian hipotesis dilaksanakan untuk mengetahui apakah model pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak pada kreativitas peserta didik dalam hal materi ketenagakerjaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, Data berikut menunjukkan pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas peserta didik di kelas XI SMA Negeri 7 Padangsidimpuan pada materi pokok ketenagakerjaan.

Hasil penelitian diperoleh melalui pengolahan data dari 49 peserta didik. Pengumpulan data tersebut bertujuan untuk mengevaluasi dampak model pembelajaran berbasis proyek terhadap. Sebelum analisis dilakukan, langkah awal yang harus ditempuh adalah uji prasyarat analisis. Salah satu yang dilakukan adalah uji validitas untuk memastikan kelayakan data yang digunakan untuk tujuan penelitian.

Tabel 4.36 Rekapitulasi Hasil Uji Pengujian Validitas Instrumen Model Pembelajaran Project Based Learning (Variabel X)

Item Pertanyaan	Nilai Korelasi (r_{hitung})	Nilai Pembandingan (r_{tabel})	Kriteria
-----------------	---------------------------------	------------------------------------	----------

1	0,421	0,281	Dinyatakan Valid
2	0,398	0,281	Dinyatakan Valid
3	0,445	0,281	Dinyatakan Valid
4	0,372	0,281	Dinyatakan Valid
5	0,512	0,281	Dinyatakan Valid
6	0,387	0,281	Dinyatakan Valid
7	0,468	0,281	Dinyatakan Valid
8	0,401	0,281	Dinyatakan Valid
9	0,433	0,281	Dinyatakan Valid
10	0,527	0,281	Dinyatakan Valid
11	0,415	0,281	Dinyatakan Valid
12	0,389	0,281	Dinyatakan Valid
13	0,577	0,281	Dinyatakan Valid
14	0,447	0,281	Dinyatakan Valid
15	0,536	0,281	Dinyatakan Valid

Sumber : Data Penelitian Yang Telah Diolah Menggunakan Spss 20

Berdasarkan hasil pengujian instrumen pada variabel X, seluruh item pertanyaan memperoleh nilai korelasi di atas batas validitas sebesar 0,281. Hal tersebut menunjukkan bahwa semua butir pertanyaan telah memenuhi persyaratan validitas dan dapat dimanfaatkan sebagai instrumen penelitian. Nilai korelasi tertinggi adalah 0,577 untuk item nomor 13, sedangkan nilai terendah adalah 0,372 untuk item nomor 4. Meskipun terdapat perbedaan nilai pada setiap item, keseluruhan pernyataan tetap dinyatakan layak digunakan dalam proses penelitian.

Tabel 4.37 Rekapitulasi Hasil Pengujian Validitas Angket Kreativitas Peserta Didik (Variabel Y)

Item Pertanyaan	Nilai Korelasi (r_{hitung})	Nilai Pembandingan (r_{tabel})	Kriteria
1	0,302	0,281	Dinyatakan Valid
2	0,619	0,281	Dinyatakan Valid
3	0,313	0,281	Dinyatakan Valid
4	0,302	0,281	Dinyatakan Valid
5	0,387	0,281	Dinyatakan Valid
6	0,401	0,281	Dinyatakan Valid
7	0,293	0,281	Dinyatakan Valid
8	0,313	0,281	Dinyatakan Valid
9	0,365	0,281	Dinyatakan Valid
10	0,422	0,281	Dinyatakan Valid
11	0,619	0,281	Dinyatakan Valid
12	0,293	0,281	Dinyatakan Valid
13	0,341	0,281	Dinyatakan Valid
14	0,341	0,281	Dinyatakan Valid
15	0,398	0,281	Dinyatakan Valid

Sumber : Data Penelitian Diolah Menggunakan Spss 20

Berdasarkan hasil pengujian instrumen tersebut pada variabel Y, seluruh item pernyataan memperoleh nilai korelasi di atas batas validitas sebesar 0,281. Hal tersebut menunjukkan bahwa semua butir pernyataan telah memenuhi persyaratan validitas dan dapat dimanfaatkan sebagai instrumen studi. Nilai korelasi tertinggi terlihat pada item nomor 2 dan 11 sebesar 0,619, sedangkan nilai terendah berada pada item nomor 7 dan 12 dengan nilai 0,293. Meskipun terdapat perbedaan nilai pada setiap item, keseluruhan pernyataan tetap

dinyatakan layak digunakan dalam proses penelitian.

Tabel 4.38 Pengujian Normalitas Data Shapiro Wilk

Variabel	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.	Keterangan
Pretest Eksperimen	0,963	25	0,473	Normal
Posttest Eksperimen	0,971	25	0,664	Normal
Pretest Kontrol	0,921	24	0,062	Normal
Posttest Kontrol	0,952	24	0,300	Normal

Sumber : Data Primer Diolah Spss

Berdasarkan pengujian normalitas memakai Shapiro-Wilk, tingkat signifikansi pada beberapa kumpulan informasi. Pretest kelas eksperimen menunjukkan nilai 0,963 dengan $df = 25$, sedangkan posttest kelas eksperimen sebesar 0,971 dengan $df = 25$. Untuk kelas kontrol, pretest memiliki nilai 0,921 dengan $df = 24$ dan posttest sebesar 0,952 dengan $df = 24$. Semua nilai signifikansi

yang diperoleh berada di atas 0,05 ($Sig. > 0,05$).

Kondisi ini menunjukkan bahwa data yang dianalisis berdistribusi normal. Maka, dapat disimpulkan bahwa semua data pretest dan posttest, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, terdistribusi secara normal. Oleh karena itu, dampak Paradigma Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas peserta didik Kelas XI SMA Negeri 7 Padangsidempuan Tahun Pelajaran 2025–2026 telah memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan parametrik analisis statistik parametrik pada fase berikutnya.

Tabel 4.39 Data Uji Homogenitas

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Pretest	0,050	1	47	0,824	Homogen
Posttest	1,089	1	47	0,302	Homogen

Sumber : Data Primer Diolah Spss

Berdasarkan analisis homogenitas varians menggunakan Uji Levene (Berdasarkan Rata-rata), ditentukan oleh tingkat signifikansi pada data pretest senilai 0,824. Sementara itu, pada data posttest nilai signifikansinya adalah 0,302. Kedua nilai signifikansi tersebut berada di atas 0,05 ($\text{Sig.} > 0,05$). Ini membuktikan bahwa variasi data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen.

Pada hasil uji homogenitas tersebut, diperoleh nilai df_1 sebesar 1. Nilai ini menggambarkan jumlah kelompok yang dibandingkan setelah dikurangi satu, yaitu antara kelas eksperimen dan kontrol. Selanjutnya, nilai df_2 sekitar 47. Nilai ini berasal dari total responden yang ada setelah dikurangi jumlah kelompok yang dibandingkan dalam penelitian. Dalam penelitian ini terdapat 49 responden angka ini diperoleh dari 25 peserta didik di kelas eksperimen dan 24 peserta didik di kelas kontrol. Dari data itu, diperoleh perhitungan $df_2 = 49 - 2$, sehingga hasilnya adalah 47.

Tabel 4.40 Hasil Uji Independent Sampel t-test

Dat a	t hit ung	Sig. (2- tail ed)	Mean Differ ence	Std. Error Differ ence	Ketera ngan
Pret est	6,4 09	0,0 00	4,808	0,750	Terdap at perbed aan signifik an
Post test	9,6 74	0,0 00	7,358	0,761	Terdap at perbed aan signifik an

Sumber : Data Primer Diolah Spss

Berdasarkan hasil uji t sampel independen, tingkat signifikansi (Sig. 2-tailed) pada data pretest sebesar 0,000. Pada saat yang sama, mean difference

tercatat sebesar -4,808. Hasil menunjukkan tingkat signifikansi di bawah 0,05, tepatnya $0,000 < 0,05$. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada nilai pretest kreativitas peserta didik.

Selanjutnya, Tingkat signifikansi sekitar 0,000 ditemukan pada data pasca-uji. Di sisi lain, mean difference tercatat sebesar 9,674. Tingkat signifikansi yang diperoleh berada di bawah 0,05, yaitu $0,000 < 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kreativitas peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Nilai mean difference yang bernilai positif menunjukkan perbedaan arah yang jelas. Rata-rata kreativitas peserta didik pada Dibandingkan dengan kelas kontrol, kelas eksperimen lebih tinggi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, Terdapat perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan kelas kontrol yang menggunakan metode pengajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t independen pada data posttest. Tingkat signifikansi (Sig. 2-tailed) sekitar 0,000 dan kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak pada kreativitas siswa dalam hal materi pembelajaran di kelas XI SMA Negeri 7 Padangsidimpuan Tahun Pelajaran 2025–2026.

Secara teoritis, hasil penelitian yang dilakukan ini sejalan dengan teori konstruktivisme. Teori ini menegaskan bahwa pengetahuan tidak hanya diterima begitu saja, melainkan

dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman langsung yang mereka alami dalam proses pembelajaran. Dalam penerapan pembelajaran Project Based Learning, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat dalam proses menemukan dan membangun pengetahuan melalui aktivitas proyek yang berkaitan dengan kehidupan nyata, khususnya pada materi ketenagakerjaan. Kondisi tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan relevan bagi peserta didik. Dampaknya, kreativitas mereka dapat berkembang dengan lebih optimal.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh berbagai kajian penelitian yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh (Laili dkk., 2025) menunjukkan bahwa paradigma Pembelajaran Berbasis Proyek dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Hal ini terjadi karena peserta didik dilibatkan secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Mulai dari perencanaan hingga evaluasi proyek, mereka turut berproses secara langsung. Kondisi tersebut mendorong munculnya ide-ide kreatif dalam upaya menyelesaikan masalah.

Selain itu, (Rasyid dkk., 2024) juga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari model PjBL terhadap kreativitas peserta didik. Hal ini dibuktikan memiliki tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa model ini efektif dalam mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif melalui keterlibatan langsung dalam pembelajaran berbasis proyek. Temuan serupa juga diungkapkan oleh (Ilmiah & Pendidikan, 2024) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model PjBL memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dalam penerapannya, peserta didik didorong untuk lebih aktif, berpikir

kritis, dan menghasilkan produk sebagai bentuk dari hasil pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, diperoleh gambaran mengenai pengaruh model pembelajaran Project Based Learning terhadap kreativitas peserta didik pada materi pokok ketenagakerjaan di kelas XI SMA Negeri 7 Padangsidempuan Tahun Pelajaran 2025–2026.

1. Penerapan model pembelajaran Project Based Learning pada materi ketenagakerjaan terbukti mampu meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar tidak lagi pasif, karena peserta didik lebih terlibat secara langsung dalam berbagai kegiatan. Mereka menjadi lebih aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta kemampuan untuk mengembangkan ide-ide. Peserta didik juga didorong untuk berpartisipasi dalam proyek-proyek yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka agar pembelajaran menjadi lebih menarik.

2. Hasil analisis data menunjukkan dampak signifikan dari Paradigma pembelajaran berbasis proyek dalam kaitannya dengan kreativitas siswa. Hasil uji t sampel independen menunjukkan bahwa tingkat signifikansi (Sig. 2-tailed) mendekati 0,05. Hipotesis penelitian dapat ditentukan dengan cara ini.

3. Model Pembelajaran Berbasis Pembelajaran Proyek dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Hal ini terbukti dari kemampuan mereka dalam menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah, serta bekerja sama dalam kelompok. Tidak hanya itu, peserta didik juga mampu memproduksi materi pendidikan yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga

proses pembelajaran menjadi lebih mudah.

DAFTAR PUSTAKA

Emira Hayatina Ramadhan, & Hindun Hindun. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 2(2), 43–54. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3373> Ilmiah, J., & Pendidikan, W. (2024). 1, 2, 3 1. 10(16), 953–959.

KUSMIATI, K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(3), 162–167. <https://doi.org/10.51878/elementary.v2i3.1383>

Laili, D. N., Fithriyah, M., & Hadiyani, V. P. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Pjbl Terhadap Kreativitas Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Sbdp Madrasah Ibtidaiyah*.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah (2016). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/224242/permendikbud-no-22-tahun-2016>

Rasyid, Y. R., Wiyanarti, E., & Holilah, M. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ips Di Smp Negeri 17 Kota Bandung. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2024(16), 954–955. <https://zenodo.org/records/13766515>

Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2022). Kajian Problematika Teacher Centered Learning Dalam Pembelajaran Siswa Studi Kasus : Sdn Dukuh, Sukabumi. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(1), 77–85. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/9996>

Sinaga, A. V. (2023). Peranan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Membentuk Karakter dan Skill Peserta Didik Abad 21. *Journal on Education*, 06(01), 2836–2846.