
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT-BASED LEARNING DALAM
MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS SISWA DI SMK KANSAI PEKANBARU**

Ulima Tania¹, Nunuk Suryanti²

¹Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP Universitas Islam Riau

²Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP Universitas Islam Riau

Alamat e-mail : (¹ulimatania@student.uir.ac.id), Alamat e-mail :

²nunuksuryanti@fkip.uir.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to examine the implementation of the Project-Based Learning (PJBL) model, to identify students' creativity levels before and after the implementation of PJBL, and to analyze the effect of PJBL on students' creativity in the Entrepreneurship subject at SMK Kansai Pekanbaru. A quantitative approach was used with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design, involving 22 students in the experimental class and 18 students in the control class. Data were collected using a 30-item creativity questionnaire and analyzed through descriptive statistics, normality and homogeneity tests, and an Independent Samples t-test using SPSS 26. PJBL was implemented through six stages: determining the essential question, designing the project plan, creating the schedule, monitoring the project, assessing the outcome, and evaluating the experience; students individually created promotional media using the Canva application. The results showed that the average creativity score of the experimental class increased from 123.32 (pretest) to 135.82 (posttest), a gain of 12.50 points, while the control class decreased from 122.50 to 120.00, a decline of 2.50 points. The Independent Samples t-test yielded $t = 5.225$ with a significance value of $0.000 < 0.05$ and a Mean Difference of 15.000. Thus, H_0 was rejected and H_a was accepted, indicating that the implementation of the Project-Based Learning model had a significant effect on students' creativity in the Entrepreneurship subject at SMK Kansai Pekanbaru.

Keywords: Project-Based Learning, students' creativity, entrepreneurship, Canva

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Project-Based Learning (PJBL), mengetahui tingkat kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan PJBL, serta menganalisis pengaruh PJBL terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan di SMK Kansai Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental dan desain Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian terdiri atas 22 siswa kelas eksperimen dan 18 siswa kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket kreativitas siswa yang terdiri atas 30 butir pernyataan, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan Independent Sample t-test dengan bantuan SPSS 26. Penerapan PJBL dilakukan melalui enam tahapan, yaitu menentukan pertanyaan mendasar, menyusun perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor pelaksanaan proyek, menguji hasil proyek, dan mengevaluasi pengalaman belajar; siswa secara individu membuat media promosi produk menggunakan aplikasi Canva. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata kreativitas siswa kelas eksperimen meningkat dari 123,32 pada pretest menjadi 135,82 pada posttest (naik 12,50 poin), sedangkan kelas kontrol menurun dari 122,50 menjadi 120,00

(turun 2,50 poin). Hasil Independent Sample t-test memperoleh nilai t sebesar 5,225 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan Mean Difference sebesar 15,000. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran PJBL terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan di SMK Kansai Pekanbaru.

Kata Kunci: Project-Based Learning, kreativitas siswa, kewirausahaan, Canva

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, inovatif, dan produktif. Pendidikan merupakan proses yang membantu peserta didik agar mampu beradaptasi dengan lingkungannya dan berfungsi secara optimal di tengah masyarakat (Hamalik, 2015). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memikul tanggung jawab untuk mencetak lulusan yang tidak hanya menguasai pengetahuan teoretis, tetapi juga memiliki keterampilan praktis, termasuk kesiapan untuk mandiri dan berwirausaha.

Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) bertujuan melatih siswa melahirkan ide-ide inovatif yang bernilai ekonomi. Namun, pembelajaran kewirausahaan di banyak SMK masih dilaksanakan secara konvensional dan berpusat pada guru, sehingga aktivitas dan kreativitas siswa cenderung rendah (Vidyastuti, 2022). Kondisi serupa ditemukan di SMK Kansai Pekanbaru, tempat pembelajaran kewirausahaan

belum sepenuhnya memberi ruang bagi siswa untuk bereksperimen, menciptakan sesuatu yang baru, dan mengembangkan potensi kreatifnya secara optimal.

Kreativitas merupakan salah satu dari empat keterampilan abad ke-21 (4C) yang harus dimiliki peserta didik untuk mendukung revolusi industri, di samping berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi (Zahra, 2024). Dalam konteks kewirausahaan, kreativitas menjadi kompetensi yang krusial karena menjadi sumber lahirnya ide-ide baru dan solusi atas berbagai persoalan bisnis, mengingat tujuan akhir kewirausahaan adalah menghasilkan gagasan bernilai ekonomi bagi pelakunya.

Salah satu model pembelajaran yang dipandang efektif untuk menumbuhkan kreativitas adalah Project-Based Learning (PJBL), yakni model pembelajaran yang menuntut siswa berpartisipasi aktif melalui pengerjaan proyek yang menghasilkan produk nyata (Thomas, 2000 dalam Wena, 2009; Baker, Trygg, & Otto, 2014). Melalui PJBL,

siswa tidak hanya memahami materi secara teoretis, tetapi juga menerapkannya dalam pengalaman belajar yang kontekstual. Sejumlah penelitian terdahulu memperkuat hal ini: penerapan PJBL pada mata pelajaran PKK di SMK Negeri 3 Kota Kediri terbukti meningkatkan kreativitas siswa (Nurhidayah & Nashikhah, 2023), demikian pula penelitian di SMK Negeri 1 Buduran (Cahyani, 2019) dan kajian Dinantika dkk. (2019) serta Lubis (2018) yang menunjukkan PJBL efektif meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa SMK.

Keberhasilan penerapan PJBL turut didukung oleh pemilihan media pembelajaran yang tepat. Canva, sebagai platform desain grafis berbasis web, banyak digunakan guru dan siswa untuk membuat poster, logo, katalog produk, dan konten pemasaran digital secara cepat dan menarik. Penggunaan Canva dalam pembelajaran berbasis proyek dapat membantu meningkatkan kreativitas visual siswa sekaligus kemampuan berpikir desain (design thinking) mereka (Putri & Wibawa, 2022). Dengan memanfaatkan Canva, siswa di SMK Kansai Pekanbaru diarahkan untuk menghasilkan poster produk,

logo usaha, katalog digital, dan konten promosi sebagai luaran proyek pembelajaran kewirausahaan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui penerapan model pembelajaran Project-Based Learning dalam mata pelajaran Kewirausahaan di SMK Kansai Pekanbaru, (2) mengetahui tingkat kreativitas siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran Project-Based Learning, dan (3) menganalisis pengaruh model pembelajaran Project-Based Learning terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan di SMK Kansai Pekanbaru.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental design, mengingat peneliti tidak memungkinkan melakukan kontrol penuh terhadap seluruh variabel yang berpengaruh terhadap kelompok eksperimen. Desain yang digunakan adalah Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design (Sugiyono, 2022), yaitu kedua kelompok diberikan pretest untuk melihat kondisi awal, kemudian kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa model

pembelajaran PJBL berbantuan Canva, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode konvensional (ceramah, tanya jawab, dan penugasan individu tanpa kegiatan proyek). Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan posttest dengan instrumen yang sama. Rancangan penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Desain Penelitian			
Kelompok Pretest Perlakuan Posttest			
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	–	O4

Keterangan: O1/O3 = pretest; X = perlakuan PJBL berbantuan Canva; O2/O4 = posttest.

Penelitian dilaksanakan di SMK Kansai Pekanbaru, Jalan Damai Ujung No. 120, Kelurahan Delima, Kecamatan Binawidya, Kota Pekanbaru, pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMK Kansai Pekanbaru. Sampel ditentukan dengan teknik purposive sampling berdasarkan tingkat keaktifan dan respons belajar siswa pada observasi awal, sehingga terpilih kelas XI AKL/MPLB dan XI TITL/TKJ. Melalui pengundian, kelas XI AKL/MPLB ditetapkan sebagai kelas eksperimen (22 siswa) dan kelas XI TITL/TKJ sebagai kelas kontrol (18 siswa), sehingga total sampel berjumlah 40 siswa sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Sampel Penelitian			
No	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1	XI AKL/MPLB	22	Eksperimen
2	XI TITL/TKJ	18	Kontrol
Jumlah		40 Siswa	

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen utama berupa angket skala Likert yang mengukur kreativitas siswa melalui empat indikator, yaitu kelancaran berpikir (fluency), keluwesan berpikir (flexibility), keaslian berpikir (originality), dan kemampuan mengembangkan gagasan (elaboration), yang dijabarkan ke dalam 30 butir pernyataan. Instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan untuk pengambilan data pretest dan posttest. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan melalui enam tahapan PJBL, yaitu menentukan pertanyaan mendasar, menyusun perencanaan proyek, menyusun jadwal pelaksanaan, memonitor pelaksanaan dan perkembangan proyek, menguji hasil proyek, serta mengevaluasi pengalaman belajar; pada tahapan ini siswa merancang dan membuat media promosi produk (poster, logo, dan konten pemasaran)

menggunakan aplikasi Canva secara individu, kemudian mempresentasikan hasilnya di depan kelas.

Teknik analisis data diawali dengan uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov untuk memastikan data berdistribusi normal, dilanjutkan dengan uji homogenitas varians menggunakan uji Levene. Setelah asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan terhadap skor gain (posttest – pretest) kedua kelompok menggunakan Independent Sample t-test dengan bantuan program SPSS versi 26 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini melibatkan 22 siswa kelas eksperimen dan 18 siswa kelas kontrol yang masing-masing diberikan pretest dan posttest angket kreativitas. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan model pembelajaran Project-Based Learning (PJBL) berbantuan Canva, sedangkan kelas kontrol melaksanakan pembelajaran konvensional. Hasil analisis deskriptif skor kreativitas siswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Analisis Deskriptif Skor Kreativitas Siswa

Data	N	Min	Max	Mean	SD
Kontrol	18	99	143	122,50	11,567

Pretest					
Kontrol	18	116	158	120,00	11,368
Posttest					
Eksperimen					
Pretest	22	104	150	123,32	13,799
Posttest	22	129	146	135,82	5,179

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata skor kreativitas kelas eksperimen meningkat dari 123,32 pada pretest menjadi 135,82 pada posttest, atau naik 12,50 poin, setelah diberikan perlakuan PJBL berbantuan Canva. Sebaliknya, rata-rata skor kreativitas kelas kontrol menurun dari 122,50 menjadi 120,00, atau turun 2,50 poin. Perbedaan arah perubahan ini mengindikasikan bahwa penerapan PJBL memberi dorongan peningkatan kreativitas yang tidak terjadi pada kelas yang hanya menggunakan pembelajaran konvensional.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas (Kolmogorov-Smirnov)

Data	N	Sig.	Keterangan
Kontrol Pretest	18	0,200	Normal
Kontrol Posttest	18	0,200	Normal
Eksperimen Pretest	22	0,200	Normal
Eksperimen Posttest	22	0,200	Normal

Seluruh nilai signifikansi pada Tabel 4 lebih besar dari 0,05, sehingga data pretest maupun posttest pada kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal dan

memenuhi salah satu prasyarat analisis statistik parametrik.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas (Levene)

Variabel	Levene	df1	df2	Sig.	Ket.
Kreativitas Siswa	0,022	1	38	0,883	Homogen

Nilai signifikansi uji Levene sebesar 0,883 ($> 0,05$) menunjukkan bahwa varians data gain kreativitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen, sehingga analisis dapat dilanjutkan ke pengujian hipotesis.

Tabel 6 Hasil Uji Independent Sample T-Test

Variabel	t	df	Sig.	Mean Diff.	Ket.
Gain Kreativitas	5,225	38	0,000	15,000	Signifikan

Hasil Independent Sample t-test pada Tabel 6 menunjukkan nilai t sebesar 5,225 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$) dan Mean Difference sebesar 15,000. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata peningkatan (gain) kreativitas siswa yang signifikan antara kelas yang menerapkan PJBL dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Kewirausahaan di SMK Kansai Pekanbaru.

Penerapan

Model

Pembelajaran PJBL pada Mata Pelajaran Kewirausahaan.

Menjawab rumusan masalah pertama, PJBL pada kelas eksperimen dilaksanakan melalui enam tahapan, yaitu menentukan pertanyaan mendasar, menyusun perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor pelaksanaan dan perkembangan proyek, menguji hasil proyek, serta mengevaluasi pengalaman belajar. Siswa dilibatkan secara aktif mulai dari merancang ide produk, menyusun konsep promosi, hingga membuat media promosi menggunakan Canva. Proses ini sejalan dengan sintaks PJBL yang menekankan pembelajaran kontekstual melalui investigasi, pemecahan masalah, dan pengembangan produk autentik (Baker, Trygg, & Otto, 2014; Bell, 2010).

Tingkat Kreativitas Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan PJBL.

Menjawab rumusan masalah kedua, sebagaimana disajikan pada Tabel 3, rata-rata skor kreativitas kelas eksperimen meningkat 12,50 poin (123,32 menjadi 135,82), sedangkan kelas kontrol justru menurun 2,50 poin (122,50 menjadi

120,00). Penurunan pada kelas kontrol dapat dipahami sebagai akibat tidak adanya stimulus belajar baru maupun pengalaman yang menantang, sehingga siswa cenderung mengulang pola berpikir yang sama seperti saat pretest, bahkan berpotensi mengalami kejenuhan (testing fatigue) ketika mengerjakan posttest dengan instrumen yang serupa.

Pengaruh Model Pembelajaran PJBL terhadap Kreativitas Siswa.

Menjawab rumusan masalah ketiga, hasil uji Independent Sample t-test membuktikan bahwa perbedaan rata-rata peningkatan kreativitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat signifikan ($\text{Sig. } 0,000 < 0,05$). Temuan ini memperkuat kajian terdahulu bahwa PJBL efektif meningkatkan kreativitas siswa karena memberi ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi ide, bekerja secara mandiri maupun kolaboratif, dan menghasilkan karya nyata (Nurhidayah & Nashikhah, 2023; Cahyani, 2019; Dinantika dkk., 2019; Lubis, 2018). Keterlibatan aktif siswa dalam merancang ide produk, menyusun konsep promosi, serta mempresentasikan hasil proyek menggunakan Canva turut

mendukung tumbuhnya kemampuan berpikir kreatif secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional, sejalan dengan pandangan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas visual dan kemampuan berpikir desain siswa (Putri & Wibawa, 2022). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Project-Based Learning terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan di SMK Kansai Pekanbaru.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran Project-Based Learning (PJBL) terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan di SMK Kansai Pekanbaru, dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan PJBL pada kelas eksperimen dilaksanakan melalui enam tahapan utama, mulai dari menentukan pertanyaan mendasar hingga mengevaluasi pengalaman belajar, dengan siswa membuat media promosi produk menggunakan Canva; (2) tingkat kreativitas siswa

mengalami perubahan yang berbeda pada kedua kelompok, yaitu meningkat 12,50 poin pada kelas eksperimen (123,32 menjadi 135,82) dan menurun 2,50 poin pada kelas kontrol (122,50 menjadi 120,00); dan (3) terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan PJBL terhadap kreativitas siswa, dibuktikan melalui hasil uji Independent Sample t-test terhadap skor gain dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan Mean Difference sebesar 15,000, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Guru disarankan untuk terus menerapkan dan mengembangkan PJBL pada mata pelajaran Kewirausahaan dengan durasi yang lebih panjang agar kreativitas siswa berkembang secara bertahap. Sekolah perlu menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis proyek serta pelatihan bagi guru dalam mengelola PJBL secara efektif. Siswa diharapkan lebih aktif, terbuka terhadap ide baru, dan berani mengeksplorasi gagasan kreatif pada setiap tahapan proyek. Peneliti selanjutnya disarankan menerapkan PJBL dalam durasi yang lebih panjang, mengendalikan variabel luar secara lebih ketat, serta menambahkan variabel lain seperti

motivasi berwirausaha atau keterampilan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Baker, L., Trygg, B., & Otto, C. (2014). *Project-Based Learning*. Portland: Northwest Regional Educational Laboratory.
- Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st century. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39-43.
- Cahyani, R. D. (2019). Penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK.
- Dinantika, dkk. (2019). *Project-Based Learning* dalam peningkatan kreativitas.
- Hamalik, O. (2015). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lubis, F. A. (2018). Pengaruh *Project-Based Learning* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa SMK.
- Nurhidayah, & Nashikhah. (2023). Penerapan *Project-Based Learning* di SMK Negeri 3 Kediri.
- Putri, & Wibawa. (2022). Canva sebagai media pembelajaran berbasis proyek.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on Project-Based Learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.
- Vidyastuti, A. (2022). Kreativitas dalam pembelajaran kewirausahaan.
- Wena, M. (2009). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zahra, A. R. (2024). Keterampilan 4C dalam pembelajaran abad ke-21.