

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DAN
KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR PRODUK KREATIF
KEWIRAUSAHAAN PADA SISWA SMK**

(The Influence of Project-Based Learning Models and Creativity on Learning Outcomes of Entrepreneurship Creative Product of Students At SMK)

Namiroh
SMK Negeri 1 Kota Serang
Jl. KH. Abdul Fatah Hasan No. 88 Tlp. 0254-200317 Serang 42117
namirohiroh@yahoo.co.id
Sudadio, Luluk Asmawati
Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

The purpose of this study was to find out: 1) differences in learning outcomes of entrepreneurial creative products between project-based learning models and conventional learning models Class XI Students At SMKN 1 Serang City; 2) the difference in learning outcomes of entrepreneurial creative products between students who have high and low creativity Class XI Students At SMKN 1 Serang City; 3) the influence of the interaction between the project-based learning model and creativity on the learning outcomes of entrepreneurial creative products Class XI Students At SMKN 1 Serang City; 4) differences in learning outcomes of entrepreneurial creative products of students who learn by using high creativity project-based learning models with learning outcomes for entrepreneurial creative products students who use conventional learning models and have high creativity Class XI Students At SMKN 1 Serang City; 5) differences in the learning outcomes of entrepreneurial creative products of students who learn by using the creativity-based project-based learning model with the learning outcomes of entrepreneurial creative products of students using conventional learning models and having low creativity Class XI Students At SMKN 1 Serang City. This type of research is quasi-experimental research. The population of 76 sample students was determined by 44 students. The place of research was held at Serang 1 State Vocational School. The technique of collecting data uses a questionnaire. The results showed: 1) there were differences in the learning outcomes of entrepreneurial creative products between students who had high and low creativity Class XI Students At SMKN 1 Serang City. Significant differences in F_{hitung} greater than F_{table} were $(79.592 > 3.23)$, 2) there are significant differences in the learning outcomes of entrepreneurial creative products between students who have high creativity and students who have low creativity. For students it is shown that significant differences in F_{hitung} greater than F_{table} of $(254.519 > 3.23)$, 3) there is a significant interaction effect between the based learning models project and creativity towards learning outcomes of entrepreneurial creative products Students are shown significant interactions, namely the value of F_{hitung} is greater than F_{table} of $(19,898 > 3.23)$ 4) there is a significant differences in learning outcomes of entrepreneurial creative products between students who use high creativity project-based learning models with students who use high creativity conventional learning models, it is indicated that significant differences in F_{hitung} are greater than F_{table} of $(25.756 > 3.52)$. 5) there is Significant learning outcomes of entrepreneurial creative product learning between students who use low creativity project-based learning models and learning outcomes of entrepreneurial creative products students who use conventional creativity learning models are low, indicated a significant difference in F_{hitung} greater than F_{table} of $(21,428 > 3,52)$.

Keywords: *Project-Based Learning Model, Creativity, Learning Outcomes*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : 1) perbedaan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan antara model pembelajaran berbasis proyek dan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kota Serang; 2) perbedaan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan rendah pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kota Serang; 3) pengaruh interaksi antara model pembelajaran berbasis proyek dan kreativitas terhadap hasil belajar produk kreatif

kewirausahaan pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kota Serang 4) perbedaan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek kreativitas tinggi dengan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional dan memiliki kreativitas tinggi pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kota Serang; 5) perbedaan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek kreativitas rendah dengan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional dan memiliki kreativitas rendah pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kota Serang;. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen. Populasi berjumlah 76 peserta didik sampel ditetapkan 44 peserta didik. Tempat penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kota Serang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan: 1) terdapat perbedaan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan rendah pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kota Serang ditunjukkan perbedaan signifikan F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} sebesar $(79,592 > 3,23)$, 2) terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan siswa yang memiliki kreativitas rendah Bagi Siswa ditunjukkan perbedaan signifikan F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} sebesar $(254,519 > 3,23)$, 3) terdapat pengaruh interaksi signifikan antara model pembelajaran berbasis proyek dan kreativitas terhadap hasil belajar produk kreatif kewirausahaan Siswa ditunjukkan interaksi signifikan yaitu nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} sebesar $(19,898 > 3,23)$ 4) terdapat perbedaan signifikan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek kreativitas tinggi dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional kreativitas tinggi, ditunjukkan perbedaan signifikan F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} sebesar $(25,756 > 3,52)$. 5) terdapat perbedaan signifikan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek kreativitas rendah dengan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional kreativitas rendah, ditunjukkan perbedaan signifikan F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} sebesar $(21,428 > 3,52)$.

Kata kunci: Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas, Hasil Belajar

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu bangsa bergantung kepada cara bangsa tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan Sumber Daya Manusia (SDM) nya, seperti tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu dimana pendidikannya berbasis pada pengembangan keahlian. SMK hendaknya dapat membentuk siswa untuk lebih kreatif, memiliki kemampuan dalam mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan menguasai kompetensi yang dapat menjadi bekal untuk dimanfaatkan di dunia kerja.

Mata pelajaran produk kreatif kewirausahaan diarahkan untuk pengembangan dan peningkatan kompetensi siswa agar mampu berwirausaha secara mandiri dengan sikap dan mental yang unggul dan mampu bersaing dengan orang lain secara baik dan mandiri, serta

mampu menstimulasi kemampuan berpikir peserta didik yang menjadi kecakapan Abad 21. Kecakapan itu adalah literasi, kompetensi dan karakter. Kompetensi berkaitan langsung dengan Learning Skills yaitu Kerangka 4C (*creativity thinking, critical thinking and problem solving, communication, collaboration*)

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelas XI Akuntansi SMKN 1 Kota Serang menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran produk kreatif kewirausahaan pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 masih rendah di bawah KKM dengan nilai rata-rata 70, sedangkan kriteria ketuntasan minimal sebesar 75. Rendahnya hasil belajar tidak terlepas dari pembelajaran yang dilakukan selama ini masih tergolong konvensional. Peran Guru dalam pembelajaran masih sangat mendominasi, metode ceramah masih sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Pembelajaran yang berpusat pada guru membuat peserta didik kehilangan kesempatan untuk berpikir lebih tinggi. Konsekuensi dari cara mengajar guru yang cenderung tidak melibatkan peserta didik dalam

pembelajaran tidak dapat membantu peserta didik menjadi pribadi yang kreatif dan mandiri.

Dalam hal kreativitas, masalah yang sering muncul pada siswa SMK Negeri 1 Kota Serang adalah siswa kurang kreatif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut didasarkan pada kegiatan pembelajaran yang belum mempersilakan siswa untuk mengajukan ide atau gagasannya sendiri mengenai suatu tema atau topik yang akan mereka pelajari. Belum ada pembelajaran penugasan proyek yang menekankan pada kegiatan penelitian berdasarkan suatu tema atau topik yang telah ditentukan dalam pembelajaran. Siswa belum mampu membuat media promosi untuk memasarkan produk kreatif melalui strategi pemasaran baik melalui media cetak maupun media sosial, keterbatasan fasilitas seperti kurang maksimalnya koperasi sekolah dalam memasarkan produk kreatif maka siswa diarahkan untuk membuat media promosi melalui media sosial.

Bertitik tolak dari uraian di atas dan dalam upaya peningkatan kreativitas siswa dan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan dibutuhkan perbaikan proses pembelajaran dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*).

2. Rumusan Masalah

- a. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kota Serang?
- b. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kota Serang?
- c. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran berbasis proyek dan kreativitas terhadap hasil belajar produk kreatif kewirausahaan pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kota Serang ?

- d. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 kota Serang?
- e. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan antara siswa yang memiliki kreativitas rendah yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 kota Serang?

3. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kota Serang.
- b. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kota Serang.
- c. Untuk mendeskripsikan pengaruh interaksi antara model pembelajaran berbasis proyek dan kreativitas terhadap hasil belajar produk kreatif dan kewirausahaan pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kota Serang.
- d. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI SMK Negeri kota Serang.
- e. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan antara siswa yang memiliki kreativitas rendah yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI SMK Negeri kota Serang.

B. KAJIAN TEORETIK

1. Hasil Belajar

Sudjana (2017:22) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.

Hamalik (2016:30) berpendapat bahwa bukti nyata dari seseorang yang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan jasmani, budi pekerti (etika), sikap, dan lain-lain. Jika seseorang telah melakukan kegiatan belajar, maka akan terjadi perubahan pada salah satu atau beberapa aspek tersebut.

2. Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek menjadi populer karena adanya tuntutan masyarakat dan perkembangan teknologi yang menghendaki relevansi pendidikan dengan kehidupan nyata. Belajar diasumsikan sebagai aktivitas sosial untuk menyiapkan peserta didik agar dapat hidup di lingkungan masyarakat. Pendidikan tidak hanya untuk menambah informasi baru, tetapi juga membentuk warga negara yang baik. Gear dalam Daryanto dan Karim (2017:245) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran berbasis proyek adalah proyek perseorangan atau kelompok yang dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu dan menghasilkan sebuah produk kemudian ditampilkan atau dipresentasikan. (Hamdani,

2011:218). Menurut Buck Institute for Education (BIE) dalam Yani dan Ruhimat (2018:78) yang intinya menganggap bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memposisikan peserta didik mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dengan bekerja untuk jangka waktu yang panjang melalui proses menyelidiki, menjawab pertanyaan, mengatasi masalah atau tantangan secara otentik, menarik dan kompleks.

Langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek menurut Abidin (2014:172) memiliki 6 fase yaitu: (1) penentuan pertanyaan mendasar, (2) mendesain perencanaan proyek, (3) menyusun jadwal, (4) memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, (5) menguji hasil, (6) mengevaluasi pengalaman.

3. Kreativitas

Menurut Semiawan (2009:44) kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Kreativitas siswa tidak seharusnya diartikan hanya sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, akan tetapi bisa juga mengombinasikan ide-ide yang sudah ada kemudian diterapkan menjadi sesuatu yang berbeda dari yang ada sebelumnya. Slameto (2015:138) menyatakan bahwa kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar.

Guilford dalam Munandar (2012:17) mengemukakan ciri-ciri dari kreativitas antara lain: (1) Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), (2) Keluwesan berpikir (*flexibility*), (3) Elaborasi (*elaboration*), (4) originalitas (*originality*). Pandangan lain mengenai definisi kreativitas dikemukakan oleh Rhodes (Munandar, 2012: 45) yang telah berhasil menganalisis lebih dari 40 definisi kreativitas dan dapat disimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan kedalam empat dimensi yang dikenal sebagai "*Four P's of Creativity: Person, Process, Press, Product*".

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan rancangan *treatment by level 2x2*. Menurut Sugiyono (2012:114), untuk mengatasi kesulitan dalam menentukan kelompok eksperimen dan kontrol dalam penelitian, maka dikembangkan desain

penelitian kuasi eksperimen. Metode penelitian ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Adapun tujuannya adalah untuk mengetahui suatu gejala atau

pengaruh yang timbul, sebagai akibat dari adanya perlakuan tertentu. Sedangkan bila dilihat dari jenis datanya penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif karena semua informasi atau data yang ada diwujudkan dalam bentuk angka dan menggunakan analisis statistik.

Menurut Arikunto (2010: 203) Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner dan tes. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data variabel bebas pertama (X1) yaitu model pembelajaran berbasis proyek dan variabel bebas kedua (X2). Sedangkan tes digunakan untuk mengumpulkan data variabel terikat.

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kota Serang, yang beralamat di Jl. Kh. Abdul Fatah Hasan No. 88 Tlp. 0254-200317 Serang 42117. Waktu penelitian dilaksanakan pada pembelajaran semester genap tahun pelajaran 2018-2019. Rentang bulan Februari sampai dengan Juni 2019.

2. Subjek Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Akuntansi semester genap SMK Negeri 1 Kota Serang, Tahun Pelajaran 2018/2019 berjumlah 4 kelas yang terdiri dari 153 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan *cluster random sampling* terpilih kelas XI Akuntansi 1 berfungsi sebagai

kelas eksperimen dan kelas XI Akuntansi 2 berfungsi sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dengan model pembelajaran berbasis proyek, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Sampel ditetapkan 44 peserta didik.

3. Teknik Pengolahan dan Analisa Data

Dari hasil pengukuran yang dilakukan diperoleh 3 kelompok data yaitu: skor hasil belajar produk kreatif kewirausahaan, skor model pembelajaran dan skor kreativitas. Tahap selanjutnya dilakukan analisis data melalui tiga tahapan, yaitu tahap deskripsi data, tahap uji persyaratan analisis, dan tahap pengujian hipotesis. Data dianalisis dengan menggunakan ANAVA 2 jalur.

Proses validasi dilakukan dengan menganalisis data hasil uji coba instrumen yaitu validasi butir soal dengan menggunakan Koefisien Korelasi Product Momen (Arikunto, 2014:213) dan reliabilitas dengan menggunakan *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2014:299). Uji normalitas sebaran data dilakukan dengan statistik *Kolmogorov-Smirnov*. Sementara, homogenitas diuji menggunakan *Levine's Test of Equality of Error Variance* menggunakan bantuan program *SPSS 23.00 for windows*. Uji validitas, reliabilitas, normalitas dan homogenitas dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Jumlah siswa yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah 44 orang yang terbagi menjadi dua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok control), masing-masing

berjumlah 22 orang. Hasil statistik deskriptif data tes hasil belajar produk kreatif kewirausahaan siswa dideskripsikan pada Tabel 2.

Tabel 1. Deskriptif hasil belajar produk kreatif kewirausahaan

Parameter	A ₁	A ₂	A ₁ B ₁	A ₁ B ₂	A ₂ B ₁	A ₂ B ₂
Jumlah siswa	22	22	11	11	11	11
Rata-rata	80,22	70	86,81	73,63	77,27	62,72
Standar Deviasi	7,476	10,252	3,370	3,233	3,437	6,067
Varians	55,898	78,571	11,363	10,454	11,818	36,818
Nilai Maksimum	95	80	95	80	80	70
Nilai Minimum	70	55	85	70	70	55

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2019

Berdasarkan hasil perhitungan yang disajikan pada Tabel 2, diketahui bahwa siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis proyek (A₁) memiliki nilai rata-rata hasil belajar produk kreatif kewirausahaan lebih

baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional (A₂). Nilai rata-rata hasil belajar produk kreatif kewirausahaan siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis proyek sebesar 80,22

sedangkan yang mengikuti model pembelajaran konvensional sebesar 70.

Siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis proyek dan memiliki kreativitas tinggi (A_1B_1) mempunyai nilai rata-rata hasil belajar produk kreatif kewirausahaan lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional dan memiliki kreativitas tinggi (A_2B_1). Nilai rata-rata siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis proyek dan memiliki kreativitas tinggi (A_1B_1) sebesar 86,81 sementara nilai rata-rata siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional dengan kreativitas tinggi (A_2B_1) sebesar 73,63.

Siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis proyek dan memiliki kreativitas rendah (A_1B_2) mempunyai nilai rata-rata hasil belajar produk kreatif kewirausahaan lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (A_2B_2). Nilai rata-rata siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek dan memiliki kreativitas rendah (A_1B_2) sebesar 77,27 sedangkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dan memiliki kreativitas rendah (A_2B_2) sebesar 62,72.

Melalui hasil analisis data dengan uji ANAVA dua jalur diperoleh hasil seperti yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Anova 2x2

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	11685,545(a)	3	3895,182	118,003	,000
Intercept	215320,091	1	215320,091	6523,054	,000
Kelas	2627,273	1	2627,273	79,592	,000
KREATIVITAS	8401,455	1	8401,455	254,519	,000
Kelas * KREATIVITAS	656,818	1	656,818	19,898	,000
Error	1320,364	40	33,009		
Total	228326,000	44			
Corrected Total	13005,909	43			

1. Perbedaan hasil belajar produk kreatif antara siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional Di SMK Negeri 1 Kota Serang

Berdasarkan hasil ANAVA dua jalur seperti yang disajikan pada Tabel 3, menunjukkan nilai $F_{hitung} = 79,592$ dan F_{tabel} diketahui melalui $df_1 = 2$ dan $df_2 = 41$ adalah sebesar 3,23, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Jika dibandingkan nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($79,592 > 3,23$). Demikian juga dengan nilai $Sig < \alpha$ ($0,000 < 0,05$). Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dan konvensional. Hasil belajar produk kreatif kewirausahaan siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rati dkk (2017)

dalam penelitiannya yang berjudul “Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa” menyatakan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar antara mahasiswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis proyek dengan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Selain itu juga diperkuat dengan teori yang mengatakan model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yaitu menurut Rais (2010) dalam jurnal (Cawi, 2014 : 2) mengemukakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dapat menstimulasi motivasi, proses, dan meningkatkan prestasi belajar siswa menggunakan masalah-masalah yang berkaitan dengan materi tertentu pada situasi nyata. Dalam pembelajaran berbasis proyek masalah yang diberikan merupakan suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran (Nurhadi, dkk., 2004). Pada proses pemecahan masalah, siswa

dapat bertukar pendapat dan bekerjasama dengan teman kelompoknya sehingga penguasaan materinya meningkat dan akhirnya siswa mampu mencapai hasil belajar yang optimal

2. Perbedaan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah di SMK Negeri 1 Kota Serang.

Berdasarkan hasil ANAVA dua jalur pada tabel 3 menunjukkan $F_{hitung} = 254,519$, dan F_{tabel} diketahui melalui $df1 = 2$ dan $df2 = 41$ adalah sebesar 3,23. dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Jika dibandingkan nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($254,519 > 3,23$). Demikian juga dengan nilai $Sig < \text{nilai } \alpha$ ($0,000 < 0,05$). Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan siswa yang memiliki kreativitas rendah. Hasil belajar produk kreatif kewirausahaan siswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih tinggi dibandingkan siswa yang memiliki kreativitas rendah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ovinawati dkk (2013) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Terhadap Hasil Belajar Siswa Yang Memiliki Kreativitas Berbeda Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Teknik Digital Di Smkn 7 Surabaya" menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi lebih baik dan berbeda secara signifikans dibandingkan dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah. Model pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas pada siswa, karena siswa ikut serta dalam proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan yang ada pada diri siswa, terutama dalam pembuatan hasil karya berupa media promosi. Hal ini sesuai dengan Grand (2005) dalam Sumarmi (2012 : 171), yang menyatakan pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran sistematis, mengikutsertakan peserta didik dalam mempelajari pengetahuan dan keahlian yang kompleks, pertanyaan *authentic*, dan perancangan produk dan tugas. Melalui pembelajaran berbasis proyek siswa difasilitasi dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui pembuatan proyek.

Siswa yang kreatif selalu mempunyai rasa ingin tahu, ingin mencoba, berpetualang, suka bermain dan intuitif, sehingga siswa yang kreatif akan selalu berusaha memecahkan masalah dengan senang hati. Dampak dari kondisi ini adalah penguasaan materi dapat tercapai dengan cepat, sehingga prestasi belajar siswa yang mempunyai kreativitas yang tinggi akan lebih baik dari pada siswa yang mempunyai kreativitas rendah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Jr. Daniel Fasko (2001) dalam jurnal (Ruwaitah dkk 2012: 82) yang menyatakan kreativitas adalah kunci untuk pendidikan. Kreativitas sangat dibutuhkan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman sehingga hasil belajar akan meningkat. Siswa yang kreatif akan berprestasi lebih baik.

3. Pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar produk kreatif kewirausahaan di SMK Negeri 1 Kota Serang

Berdasarkan hasil ANAVA dua jalur pada tabel 3 diperoleh $F_{hitung} = 25,756$ dan F_{tabel} diketahui melalui $df1 = 2$ dan $df2 = 19$ adalah sebesar 3,52, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Jika dibandingkan nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($25,756 > 3,52$). Demikian juga dengan nilai $Sig < \text{nilai } \alpha$ ($0,000 < 0,05$). Artinya terdapat pengaruh signifikan interaksi antara model pembelajaran berbasis proyek dan kreativitas terhadap hasil belajar

Kreativitas dapat juga meliputi bentuk-bentuk pola baru dan kombinasi pengetahuan yang diambil dari pengalaman masa lalu yang ditransplantasikan kepada situasi yang baru dan mungkin juga meliputi pembentukan hubungan-hubungan baru. Ken Robinson (dalam Iriyanto, 2012:87) mengemukakan bahwa harus dilakukannya revolusi di bidang pendidikan yang lebih mengutamakan pembangunan kreativitas. Kreativitas dan imajinasi adalah kunci bagi cerahnya dunia pendidikan masa depan.

4. Perbedaan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 kota Serang.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Anova A₁B₁ dan A₂B₁

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	410,227	1	410,227	25,756	0,000
Within Groups	318,545	20	15,927		
Total	728,773	21			

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2019

Berdasarkan Tabel 4 di atas, diperoleh $F_{hitung} = 25,756$ dan F_{tabel} diketahui melalui $df_1 = 2$ dan $df_2 = 19$ adalah sebesar 3,52, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Jika dibandingkan nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($25,756 > 3,52$). Demikian juga dengan nilai $Sig < \alpha$ ($0,000 < 0,05$). Artinya, terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) kreativitas tinggi dan pembelajaran konvensional kreativitas tinggi. Hasil belajar produk kreatif kewirausahaan siswa yang menggunakan pembelajaran berbasis proyek kreativitas tinggi lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional kreativitas tinggi.

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang tepat diterapkan dalam proses pembelajaran produk kreatif kewirausahaan, karena model ini memiliki

beberapa kelebihan sebagai berikut. 1) Model pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek, siswa sangat tekun, berusaha untuk menyelesaikan proyek, dan merasa lebih bergairah dalam pembelajaran. 2) Lingkungan belajar pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, membuat siswa lebih aktif, dan berhasil memecahkan problem-problem yang bersifat kompleks. 3) Melalui pembelajaran berbasis proyek, keterampilan siswa untuk mencari dan mendapatkan informasi akan meningkat (Wina, 2012:40).

5. Perbedaan hasil belajar siswa antara pembelajaran berbasis proyek kreativitas rendah dan pembelajaran konvensional kreativitas rendah di SMK Negeri 1 Kota Serang.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Anava A₁B₂ dan A₂B₂

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	384,727	1	384,727	21,428	0,000
Within Groups	359,091	20	17,955		
Total	743,818	21			

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2019

Berdasarkan Tabel 5 di atas, diperoleh $F_{hitung} = 21,428$, dan F_{tabel} diketahui melalui $df_1 = 2$ dan $df_2 = 19$ adalah sebesar 3,52, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Jika dibandingkan nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($21,428 > 3,52$). Demikian juga dengan nilai $Sig < \alpha$ ($0,000 < 0,05$). Artinya, terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) kreativitas rendah lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional kreativitas rendah. Hasil belajar produk kreatif kewirausahaan siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek kreativitas rendah lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang

menggunakan model pembelajaran konvensional kreativitas rendah.

Menurut Robert J Sternberg dalam jurnal (Islamudin Syam 2011: 16), seorang siswa dikatakan memiliki kreativitas di kelas manakala mereka senantiasa menunjukkan: (1) merasa penasaran dan memiliki rasa ingin tahu, mempertanyakan dan menantang serta tidak terpaku pada kaidah-kaidah yang ada; (2) memiliki kemampuan berfikir lateral dan mampu membuat hubungan-hubungan diluar hubungan yang lazim; (3) memimpikan tentang sesuatu, dapat membayangkan, melihat berbagai kemungkinan, bertanya "apa jika seandainya" (*what if?*), dan melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda; (4) mengeksplorasi

berbagai pemikiran dan pilihan, memainkan ideanya, mencobakan alternatif-alternatif dengan melalui pendekatan yang segar, memelihara pemikiran yang terbuka dan memodifikasi pemikirannya untuk memperoleh hasil yang kreatif; dan (5) merefleksi secara

kritis atas setiap gagasan, tindakan dan hasil-hasil, meninjau ulang kemajuan yang telah dicapai, mengundang dan memanfaatkan umpan balik, mengkritik secara konstruktif dan dapat melakukan pengamatan secara cerdas.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan siswa yang memiliki kreativitas rendah.
3. Terdapat pengaruh interaksi signifikan antara model pembelajaran berbasis proyek dan kreativitas terhadap hasil belajar produk kreatif kewirausahaan di SMK Negeri 1 Kota Serang.
4. Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek kreativitas tinggi dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional kreativitas tinggi di SMK Negeri 1 Kota Serang.
5. Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek kreativitas rendah dengan hasil belajar produk kreatif kewirausahaan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional kreativitas rendah di SMK Negeri 1 Kota Serang.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka saran-saran terkait dengan penelitian ini adalah:

1. Bagi guru mata pelajaran khususnya produk kreatif kewirausahaan, disarankan untuk menggunakan model

pembelajaran berbasis proyek melalui penyelidikan dan tugas proyek agar siswa mendapatkan pengalaman langsung dan menjadikan pengetahuan yang didapat oleh siswa lebih bermakna sehingga dapat bermanfaat dalam kehidupan.

2. Bagi siswa, disarankan mengembangkan kreativitas dan motivasi belajar lebih baik lagi, agar mampu mengikuti dan menerima pelajaran dengan baik dari guru sehingga mencapai hasil yang maksimal.
3. Bagi sekolah, disarankan meningkatkan evaluasi secara rutin terhadap guru dan siswa sehingga terpantau kinerja guru dan hasil belajar yang diperoleh siswa serta memberikan kebebasan yang bertanggungjawab kepada guru untuk memilih penggunaan model pembelajaran yang relevan dengan mata pelajaran yang diajarkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan meningkatkan pengkajian dari berbagai sumber baik referensi yang terkait dengan model pembelajaran berbasis proyek maupun model pembelajaran yang lain sehingga dapat digunakan sebagai bahan studi yang lebih baik dan bermanfaat di masa yang akan datang.
5. Bagi Musyawarah Guru Mata Pelajaran, disarankan meningkatkan pengembangan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran produk kreatif kewirausahaan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa yang masih tergolong rendah.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Cawi, I Wayan, Dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Menggambar Layout Dengan Kovariabel Kecerdasan Spasial Dan Kecerdasan Logis Matematis*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. 4(1)

- Daryanto, Karim. S. 2017, *Pembelajaran Abad 21*, Yogyakarta : Gava Media
- Hamalik, Oemar. 2016, *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Iriyanto. 2012. *Learning Metamorphosis; Hebat Gurunya – Dahsyat Muridnya*. Jakarta: Erlangga
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Nurhadi, dkk. 2004. *Pembelajaran Kontektual Dan Penerapan Dalam KBK*. Malang: UM Press
- Ovinawati, F.L , Pramukantoro J.A. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Terhadap Hasil Belajar Siswa Yang Memiliki Kreativitas Berbeda Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Teknik Digital Di SMKN 7 Surabaya*.Jurnal Pendidikan Teknik Elektro UNESA. 2 (2), 459 – 465.
- Rati. Wayan Ni, Kusmaryanati, Nym, Rediani, Nym 2017. *Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas dan hasil Belajar Mahasiswa* 6(1) 60-70
- Ruwaidah, Titik, dkk. 2012. *Pembelajaran Kimia dengan Metode Problem Posing dan Pemberian Tugas Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Analisis dan Kreativitas Siswa*. 1(1) 78-85.
- Semiawan, Conny. R. 2009. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: Ikrar Mandiri Abadi.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sumarmi. 2012. *Model-model pembelajaran Geografi*. Malang: Aditya Media.
- Syam, Islamudin, dkk. 2011. *Hubungan Antara kreativitas Belajar dengan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sinjai Utara*, JSPF, 31 (1) 1-19
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*
- Wina, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yani, A., dan Ruhimat, M. 2018. *Teori dan Implementasi Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*, Bandung : Rifeka Aditama