

Volume 9 Nomor 2 Agustus 2024

E-ISSN 2541-0938 P-ISSN 2657-1528

JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI
JURKAMI

JURKAMI

VOLUME 9
NOMOR 2

SINTANG
AGUSTUS
2024

DOI
10.31932

E-ISSN
2541-0938
P-ISSN
2657-1528



**ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS X
SMKN 1 JEMBER MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING**

Fachrum Fairus Nurlaila H.¹, Hety Mustika Ani², Tiara✉

Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Jember, Indonesia¹²³

✉Corresponding Author Email: tiara@unej.ac.id

Author Email : 190210301091@mail.unej.ac.id¹, hety.fkip@unej.ac.id²

Abstract:

Article History:
Received: June 2024
Revision: July 2024
Accepted: July 2024
Published: August
2024

Keywords:
Project-Based
Learning Model,
Creative Thinking
Ability,
Marketing,
Vocational Students.

The ability to think creatively is a fundamental aspect in achieving excellent learning outcomes aligned with curriculum goals. Students' creativity is crucial for optimizing the attainment of the Merdeka Curriculum Learning Objectives Criteria. This study aims to analyze creative thinking abilities through the Project Based Learning (PjBL) model. The research location was selected using purposive area sampling method and conducted at SMK Negeri 1 Jember, specifically in the 10th grade of Digital Business Department for the Basic Principles of Marketing subject, focusing on the Learning Achievements of Marketing Goods and Services in the Academic Year 2023/2024. The study population comprised all 10th grade Digital Business students, with the sample selected from Digital Business 1 class. This quantitative research employed a descriptive approach with a Pre-Experimental Design of the One Shot-Case Study type. Results from creative thinking ability tests indicated that students achieved 80% (creative) in project tasks and 79% (creative) in essay tasks. Findings demonstrate that the PjBL model can effectively measure and analyze students' creative thinking abilities.

Abstrak:

Sejarah Artikel
Diterima: Juni 2024
Direvisi: Juli 2024
Disetujui: Juli 2024
Diterbitkan: Agustus
2024

Kata kunci:
Model Pembelajaran
Berbasis Proyek,
Kemampuan Berpikir
Kreatif,
Pemasaran,
Peserta Didik
Kejuruan.

Kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu aspek fundamental dalam menghasilkan kualitas pembelajaran unggul sesuai dengan tujuan kurikulum yang berlaku. Kreativitas peserta didik sangat dibutuhkan untuk dapat mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Kurikulum Merdeka secara optimal. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif melalui model *Project Based Learning* (PjBL). Lokasi penelitian ditentukan menggunakan metode purposive area. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Jember kelas X Jurusan Bisnis Digital Mata Pelajaran Dasar-dasar Pemasaran Capaian Pembelajaran Pemasaran Barang dan Jasa Tahun Ajaran 2023/2024. Populasi penelitian ini, yaitu seluruh peserta didik kelas X Bisnis Digital. Sampel penelitian, yaitu kelas X Bisnis Digital 1. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Jenis rancangan *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan *One Shot-Case Study*. Hasil tes kemampuan berpikir kreatif menunjukkan bahwa peserta didik dalam tugas proyek memperoleh hasil 80% (kreatif) dan tugas esai memperoleh hasil 79% (kreatif). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model PjBL dapat digunakan untuk mengukur dan menganalisis kemampuan berpikir kreatif peserta didik.



How to Cite: Fachrum Fairus Nurlaila H., Hety Mustika Ani, Tiara. 2024. *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Jember Melalui Model Project Based Learning*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI), 9 (2), DOI: [10.31932/jpe.v9i2.3586](https://doi.org/10.31932/jpe.v9i2.3586)



PENDAHULUAN

Pergeseran terhadap paradigma pembelajaran telah terjadi pada abad 21. Pembelajaran pada abad ini memberikan tantangan kepada pendidik untuk mampu mewujudkan pembelajaran unggul melalui pemanfaatan teknologi sebagai perangkat belajar. Peningkatan terhadap kualitas pendidikan di sekolah harus mampu menyesuaikan dengan inovasi dan kemajuan teknologi (Lasaiba, 2022). Pembelajaran di era sekarang telah menerapkan kurikulum merdeka yang diharapkan mampu membentuk kesiapan peserta didik untuk kreatif memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran. Kurikulum merdeka memfokuskan pembelajaran pada kemampuan peserta didik, memberikan ruang peserta didik untuk memperkokoh kemampuan dasar dan karakter, sehingga diharapkan kualitas pendidikan dapat meningkat (Kamarullah *et al.*, 2024).

Pendidik yang berperan sebagai penggerak merdeka belajar diwajibkan untuk memiliki sikap aktif, semangat, inovatif, kreatif, dan terampil untuk menjadi fasilitator perubahan di lingkungan sekolah (Arviansyah dan Shagena, 2022). Pembelajaran dalam Capaian Pembelajaran (CP) pemasaran barang dan jasa juga membutuhkan adanya kreativitas peserta didik untuk dapat mencapai KKTP kurikulum merdeka secara optimal. Kemajuan perkembangan perangkat teknologi saat ini memudahkan penjual/produsen menciptakan konten pemasaran yang menarik, unik, dan inovatif untuk menjual produknya. Hal tersebut mendorong timbulnya kebutuhan penggunaan model Project Based

Learning (PjBL) pada CP pemasaran barang dan jasa.

Model PjBL tidak hanya memberikan pengetahuan tapi juga dapat mengembangkan kemampuan psikomotorik dan keterampilan sosial (Aldabbus, 2018). Model PjBL mendorong peserta didik untuk menemukan alternatif penyelesaian suatu permasalahan secara kreatif yang dikemas dalam bentuk proyek. Menurut (Nawang Sari *et al.*, 2022), pendidik dapat menyajikan suatu kasus/masalah yang nantinya digunakan untuk memicu peserta didik dalam menemukan solusi penyelesaiannya. Tugas peserta didik, yaitu mendesain kerangka produk dan melakukan proses pemecahan masalah. Model PjBL mendorong peserta didik untuk dapat bekerja nyata dalam menyelesaikan proyek secara realistis (Vioreza *et al.*, 2020). PjBL dapat berfungsi untuk melatih dan melihat produk pembelajaran yang dibuat peserta didik menggunakan perangkat pembelajaran berbasis teknologi dengan melibatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Sejalan dengan pendapat (Sa'diyah *et al.*, 2022), model PjBL juga diharapkan mampu memberikan ruang kegiatan (action) kepada peserta didik dibandingkan hanya belajar teori saja.

Kemampuan menggeneralisasi suatu ide bernilai baru merupakan bentuk dari kemampuan berpikir kreatif yang termasuk ke dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi (Nury *et al.*, 2019). Berpikir kreatif menggambarkan kemampuan dalam mencari informasi dan menentukan relevansi informasi tersebut untuk menyelesaikan permasalahan. Pendapat tersebut diperkuat oleh gagasan (Kamilasari *et al.*, 2019) bahwa menghubungkan gagasan dan ide dalam suatu permasalahan di lingkungan sekitar dengan menggunakan cara yang berbeda, asli, dan



inovatif merupakan bentuk dari kreativitas berpikir. Penilaian kemampuan berpikir kreatif mengacu 4 indikator pokok, yaitu kelancaran, fleksibilitas, original, dan elaborasi (Sumartini, 2019). Peserta didik diharapkan dapat secara optimal melibatkan kemampuan berpikir kreatifnya saat pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat perlu diimplementasikan secara optimal untuk melihat dan memicu keterlibatan kemampuan berpikir kreatif tersebut.

Hasil observasi di SMK Negeri 1 Jember ditemukan bahwa proses pembelajaran mata pelajaran dasar-dasar pemasaran dikelas X Bisnis Digital masih kurang berjalan maksimal untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Hal tersebut ditunjukkan dari kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam mengemukakan ide atau gagasan saat diskusi dan cenderung hanya fokus pada penjelasan yang diberikan oleh pendidik tanpa mengkonstruksikan pemahaman materi secara mandiri menggunakan sumber belajar lain. Selain itu, hasil wawancara yang dilakukan dengan pendidik diperoleh informasi bahwa pemberian tugas kepada peserta didik masih sering menggunakan bentuk penugasan berupa soal esai dan pilihan ganda yang kurang dapat memperlihatkan kreativitas peserta didik secara optimal. Bentuk penugasan tersebut masih belum memaksimalkan penggunaan teknologi sebagai perangkat belajar. Salah satu penyebab dari kurang terlihatnya kemampuan berpikir kreatif dan kurang optimalnya pemanfaatan perkembangan teknologi saat proses pembelajaran dasar-dasar pemasaran di kelas X Bisnis Digital SMK Negeri 1 Jember, yaitu adanya penggunaan model pembelajaran

kurikulum merdeka yang kurang diimplementasikan secara maksimal. Proses pembelajaran yang terjadi kurang memacu berkembangnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik sehingga menimbulkan kurang optimalnya proses pembelajaran untuk mencapai KKTP sesuai capaian pembelajaran.

Kreativitas peserta didik sangat dibutuhkan untuk dapat mencapai KKTP kurikulum merdeka secara optimal dalam berbagai materi pembelajaran dasar-dasar pemasaran, salah satunya pada Capaian Pembelajaran (CP) pemasaran barang dan jasa. Menurut Widaningsih (2022), materi pada CP pemasaran barang dan jasa tidak hanya mengharapkan peserta didik mampu memahami konsep dan tujuan pemasaran, mengidentifikasi berbagai jenis barang, menganalisis ciri khas dari suatu jasa, menjelaskan konsep bauran pemasaran (*marketing mix*) melainkan berharap dapat juga mendorong kreativitas peserta didik untuk dapat menerapkan strategi bauran pemasaran dalam memasarkan produk barang dan jasa kepada konsumen. Pemasaran barang dan jasa dalam era ini semakin dipermudah dengan adanya kemajuan perkembangan perangkat teknologi, salah satunya memudahkan penjual atau produsen menciptakan konten pemasaran yang menarik, unik, dan inovatif. Hal tersebut mendorong timbulnya kebutuhan penggunaan model PjBL dalam proses pembelajaran CP pemasaran barang dan jasa. Peserta didik diharapkan dapat bebas untuk mengimplementasikan ide dan pengetahuan yang dimiliki secara kreatif dalam proses penyelesaian tugas proyek.

Penelitian yang berhasil membuktikan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dianalisis menggunakan *model Project Based Learning* dalam proses pembelajaran, yaitu penelitian (Tatsar *et al*, 2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran dapat menggambarkan



kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kedua kelas yang berbeda dengan persentase 76,11% (kreatif) dan 79,04% (kreatif). Selain itu, hasil penelitian (Hidayati dan Siswanto, 2020) memperoleh besaran persentase masing-masing indikator berpikir kreatif meliputi kelancaran 37%, keaslian 25%, kelenturan 31%, dan elaborasi 63%. Rumusan masalah, yaitu bagaimana kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui model Project Based Learning (PjBL)? Tujuan penelitian, yaitu menganalisis kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui model PjBL. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan pendukung pengambilan keputusan untuk berbagai pihak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif deskriptif dengan rancangan *Pre- Experimental Design* yang menerapkan *One Shot-Case Study*. Berdasarkan desain tersebut, perlakuan (*treatment*) diberikan pada satu kelompok sampel penelitian. Langkah selanjutnya, yaitu menganalisis aktivitas dan nilai tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatifnya selama pembelajaran berbasis

proyek berlangsung. Lokasi penelitian di SMK Negeri 1 Jember. Lokasi penelitian ditentukan menggunakan metode purposive area. Populasi penelitian meliputi peserta didik kelas X jurusan Bisnis Digital (BD). Seluruh populasi tersebut diuji homogenitas untuk menentukan sampel penelitian. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi $0,300 > 0,05$, sehingga populasi homogen dan dapat dilakukan pemilihan sampel penelitian secara acak. Sampel penelitian adalah kelas X BD 1. Sedangkan, kelas X BD 2 digunakan sebagai kelas untuk pengujian validitas dan realibilitas instrumen penelitian.

Sumber data primer penelitian, yaitu nilai peserta didik kelas X BD 1 dalam tes kemampuan berpikir kreatif. Penyusunan tes tersebut disesuaikan dengan empat indikator kemampuan berpikir kreatif. Sumber data sekunder meliputi profil sekolah, nilai ulangan harian, dan modul ajar. Metode pengumpulan data menggunakan tes, wawancara, dokumen, dan observasi. Uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas untuk mengukur kevalidannya dan uji reliabilitas untuk mengukur konsistensinya. Teknik analisis data menggunakan uji homogenitas untuk mengetahui sifat populasi dan memilih sampel penelitian. Teknik analisis data selanjutnya, yaitu menganalisis perolehan nilai peserta didik dalam tes kemampuan berpikir kreatif dengan rumus, sebagai berikut:

$$\text{Kemampuan Berpikir Kreatif (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \dots \dots \dots (1)$$

Hasil perhitungan persentase di atas diinterpretasikan menggunakan kriteria

kemampuan berpikir kreatif dari (Riduwan, 2015), sebagai berikut:



Tabel 1: Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif

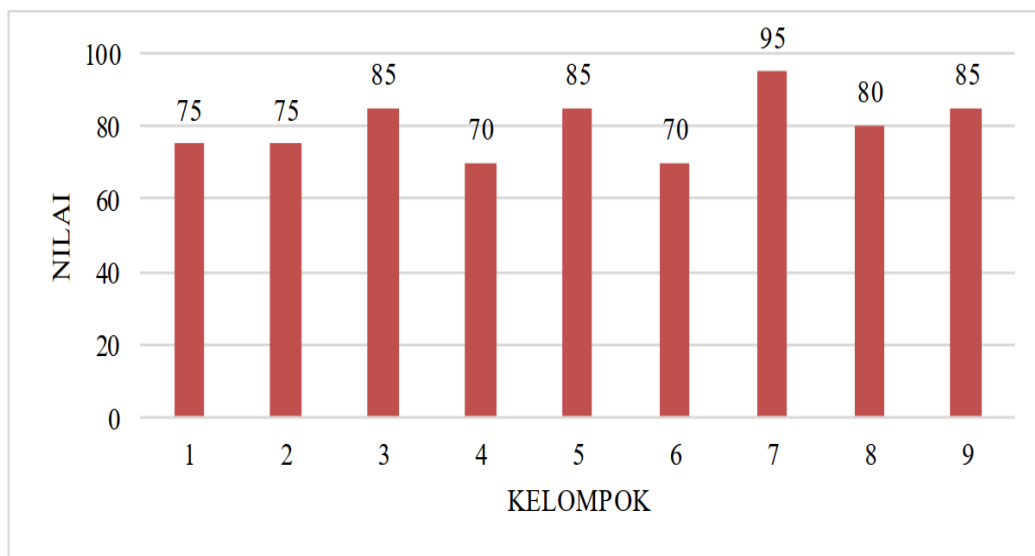
No.	Rentang Skor (%)	Kategori
1	81-100	Sangat Kreatif
2	61-80	Kreatif
3	41-60	Cukup Kreatif
4	21-40	Kurang Kreatif
5	0-20	Tidak Kreatif

Sumber: Data Primer yang Diolah, (2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperlukan untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif, yaitu hasil nilai tes yang diperoleh peserta didik. Pemberian tes di luar perencanaan waktu pembelajaran atau tes diberikan setelah materi Pemasaran Barang dan Jasa diajarkan. Tes tersebut berupa tugas proyek dan tugas esai. Tugas proyek digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam menyelesaikan proyek secara berkelompok. Tugas esai untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif setiap peserta didik. Penyusunan soal-soal dalam penugasan tersebut telah disesuaikan dengan indikator

kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan sintaks model PjBL yang telah dilaksanakan, peserta didik secara langsung mendiskusikan secara berkelompok strategi penyelesaian proyek dengan mencari data dan informasi di internet dan lingkungan sekitar, aktif dalam menyampaikan ide/gagasan, berpikir secara kreatif, percaya diri, dan turut aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Kelompok yang berhasil menyelesaikan proyek secara kreatif, tepat waktu, dan dapat mempresentasikan hasilnya dengan baik akan mendapatkan nilai tinggi dan hadiah yang telah disiapkan. Hal tersebut dilakukan untuk memacu kreativitas peserta didik. Penjabaran kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas X BD 1 SMK Negeri 1 Jember saat menggunakan model PjBL, sebagai berikut:



Gambar 1

Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Proyek (Kelompok)

Sumber: Data Primer yang Diolah, (2024)

Nilai proyek berkelompok tertinggi diperoleh kelompok 7 dengan nilai sebesar 95 dengan kategori sangat kreatif. Sedangkan nilai paling rendah diperoleh kelompok 4 dan 6 dengan nilai masing-masing sebesar 70 dengan kategori kreatif. Rata-rata persentase

nilai kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas X Bisnis Digital 1 SMK Negeri 1 Jember dalam tugas proyek, yaitu 80%. Rata-rata nilai tersebut termasuk kategori kreatif. Penjabaran perolehan rata-rata nilai tugas proyek dalam Gambar 1 di atas secara rinci, sebagai berikut:

Tabel 2: Rata-rata Kemampuan Berpikir Kreatif Proyek (Kelompok)

KEL.	INDIKATOR				Σ	Skor Maks	%	KATEGORI
	(1) Kelancaran	(2) Fleksibilitas	(3) Orisinalitas	(4) Elaborasi				
1	25	15	10	25	75	100	75	Kreatif
2	25	15	25	10	75	100	75	Kreatif
3	25	25	10	25	85	100	85	Sangat Kreatif
4	20	15	25	10	70	100	70	Kreatif
5	20	15	25	25	85	100	85	Sangat Kreatif
6	20	15	10	25	70	100	70	Kreatif
7	20	25	25	25	95	100	95	Sangat Kreatif
8	20	25	25	10	80	100	80	Kreatif
9	20	15	25	25	85	100	85	Sangat Kreatif
Σ	195	165	180	180	720			
Skor Maks	225	225	225	225				
%	87	73	80	80				
Rata-rata							80	Kreatif

Sumber: Data Primer yang Diolah, (2024)

Indikator kemampuan berpikir kreatif yang mencapai nilai tertinggi, yaitu indikator pertama (*fleksibilitas/fluency*) dengan persentase sebesar 87%. Fleksibilitas (*fluency*) memperoleh nilai tertinggi karena tugas proyek mendorong peserta didik untuk dapat bertukar pikiran dalam diskusi kelompok. Peserta didik memiliki kesempatan yang besar dalam menyampaikan pendapat, mengembangkan dan menemukan ide/gagasan kreatif untuk menyelesaikan

permasalahan yang ada dalam tugas proyek. Indikator kelancaran (*fluency*) menggambarkan bahwa peserta didik memiliki rasa kaingintahuan yang besar, sehingga dapat menemukan gagasan dalam penyelesaian masalah secara fasih (Nury *et al.*, 2019). Penelitian ini menemukan adanya variasi kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki peserta didik saat proses penyelesaian tugas proyek secara berkelompok. Peserta didik dalam penugasan proyek kelompok berhasil mencapai kriteria kreatif dan sangat kreatif. Tabel klasifikasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik, sebagai berikut:

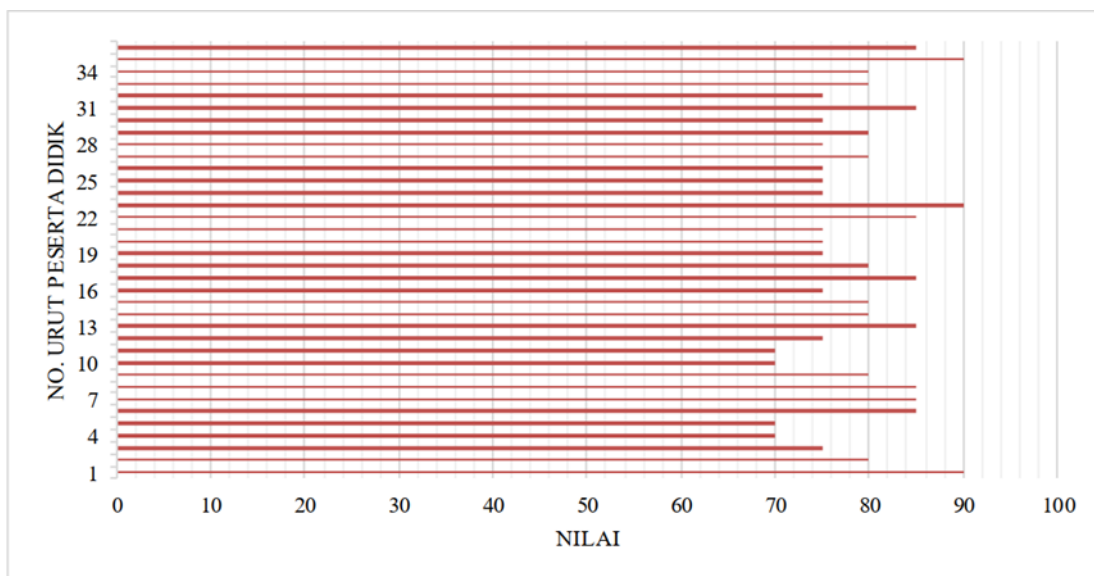
Tabel 3: Klasifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Proyek (Kelompok)

Klasifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif	Jumlah Kelompok	Persentase (%)
Sangat Kreatif	4	44%
Kreatif	5	56%
Cukup Kreatif	0	0
Kurang Kreatif	0	0
Tidak Kreatif	0	0

Sumber: Data Primer yang Diolah, (2024)

Berdasarkan tabel klasifikasi di atas, 4 kelompok termasuk ke dalam kriteria sangat kreatif dengan persentase 44%. Sedangkan, 5 kelompok memperoleh kriteria kreatif dengan persentase 56%. Penelitian ini menemukan adanya kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang bervariasi dalam menyelesaikan tugas proyek secara berkelompok. Penelitian ini tidak hanya menganalisis kemampuan berpikir kreatif

secara berkelompok berdasarkan penugasan proyek namun juga menganalisis kemampuan berpikir kreatif setiap peserta didik melalui penugasan esai individu. Penilaian individu tersebut dilakukan untuk mengetahui kemampuan kreatif setiap individu dan mengoptimalkan penilaian kreativitas yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Berikut ini merupakan nilai yang diperoleh setiap peserta didik dalam penugasan esai individu:



Gambar 2
Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Esai (Individu)
Sumber: Data Primer yang Diolah, (2024)

Gambar di atas menunjukkan bahwa nilai paling tinggi diraih oleh

peserta didik nomor urut 1, 23, dan 35 dengan nilai sebesar 9. Tiga peserta didik tersebut

termasuk dalam kategori sangat kreatif. Sedangkan, nilai paling rendah dimiliki oleh peserta didik nomor urut 4, 5, 10, dan 11 dengan nilai 70. Empat peserta didik tersebut termasuk dalam kategori kreatif. Peserta didik dalam penugasan individu berhasil mencapai kriteria kreatif dan sangat kreatif. Sebagian besar peserta didik (25 peserta didik) termasuk ke dalam kriteria kemampuan berpikir kreatif dengan persentase 70%. Sedangkan, 11 peserta didik memperoleh kriteria sangat kreatif dengan persentase 30%. Rata-rata persentase nilai kemampuan berpikir kreatif peserta didik

dalam tugas esai, yaitu 79% dengan kategori kreatif. Peserta didik mencapai kriteria sangat kreatif dan kreatif tersebut disebabkan karena adanya penugasan individu berbentuk esai yang memacu peserta didik untuk melibatkan kreativitasnya. Proses kegiatan mencari informasi dan menggunakannya dalam membangun ide/gagasan yang inovatif, unik, dan menarik merupakan bentuk dari aktivitas pembelajaran yang memicu berkembangnya kemampuan berpikir kreatif. Rata-rata perolehan keempat indikator kemampuan berpikir kreatif dalam tugas esai individu dijabarkan dalam tabel, sebagai berikut:

Tabel 4: Tabel Rata-rata Kemampuan Berpikir Kreatif Esai (Individu)

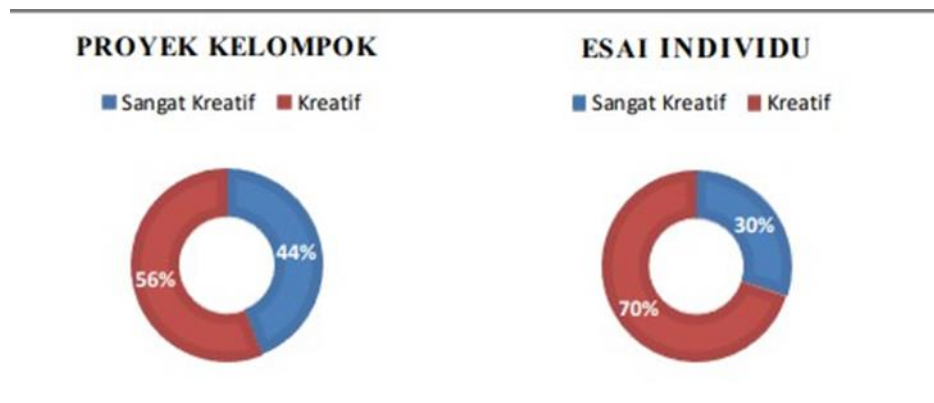
No.	Indikator	Σ	Skor Maksimal	(%)
1.	Kelancaran (<i>fluency</i>)	720	900	80%
2.	Fleksibilitas (<i>flexibility</i>)	735	900	81%
3.	Orisinalitas (<i>originality</i>)	660	900	73%
4.	Elaborasi (<i>elaboration</i>)	735	900	81%
Rata-rata			79%	
Kategori			Kreatif	

Sumber: Data Primer yang Diolah, (2024)

Indikator yang mencapai nilai tertinggi adalah indikator fleksibilitas (*fluency*) dan elaborasi (*elaboration*) dengan hasil sebesar 81%. Sedangkan, rata-rata terendah, yaitu indikator orisinalitas 73%. kemampuan berpikir kreatif yang dilihat dari tugas proyek dilakukan untuk mengetahui kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan proyek secara berkelompok sesuai

dengan sintaks pembelajaran model PjBL. Selain itu, tugas esai individu sebagai penguat hasil pengukuran kemampuan berpikir kreatif secara berkelompok yang berfungsi untuk mengetahui kreativitas setiap peserta didik. Perbandingan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam aktivitas pembelajaran berkelompok dan individu digambarkan dalam grafik, sebagai berikut:





Gambar 3

Grafik Perbandingan Kemampuan Berpikir Kreatif Sumber:
Data Primer yang Diolah, (2024).

Tugas proyek menunjukkan bahwa 44% dari 36 peserta didik yang terbagi menjadi 9 kelompok di kelas X Bisnis Digital 1 memiliki kemampuan berpikir sangat kreatif, sedangkan 56% sisanya termasuk ke dalam kriteria kreatif. Tugas esai juga menunjukkan bahwa 30% dari 36 peserta didik di kelas X Bisnis Digital 1 memiliki kemampuan berpikir sangat kreatif, sedangkan sebanyak 70% peserta didik termasuk ke dalam kriteria kreatif. Model PjBL mampu mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran dan memberikan waktu peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan secara kelompok maupun individu (Lubis *et al.*, 2022). Penerapan pembelajaran dengan model PjBL dalam mata pelajaran tersebut akan dapat memicu keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam menerapkan pemasaran digital. Pendidik yang mengampu Mata Pelajaran Dasar-dasar Pemasaran Kelas X Bisnis Digital 1 menyampaikan bahwa pembelajaran yang berbasis proyek dapat memicu keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga terlihat aktif mencari

informasi dan menyampaikan gagasan atau ide, sehingga memunculkan keterampilan kreatif untuk menyelesaikan tugas proyek. Hasil penelitian analisis kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui model PjBL pada mata pelajaran dasar-dasar pemasaran capaian pembelajaran pemasaran barang dan jasa memperoleh data kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam tugas proyek berkelompok dan tugas esai individu.

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam tugas proyek kelompok memperoleh rata-rata 80% yang termasuk ke dalam kategori kreatif. Sedangkan, dalam Tugas esai individu memperoleh rata-rata 79% dengan kategori kreatif. Setiap kelompok menyelesaikan proyek dengan hasil yang bervariasi. Produk pamflet DPS atau pamflet pemasaran digital yang dihasilkan kelompok 1 berupa pemasaran digital teh Indonesia produk teh pucuk, produk kelompok 2 berupa promosi oleh-oleh khas Jember Suwar-Suwir, produk kelompok 3 berupa pengenalan paket wisata Teluk Love Jember, produk kelompok 4 berupa promosi produk mi instan Indonesia pop mie, produk kelompok 5 berupa promosi oleh-oleh Jember Terasi Puger, produk kelompok 6 berupa promosi susu Indonesia dalam kemasan

ultra milk, produk kelompok 7 berupa promosi tempat bimbingan belajar di Jember WB Course, produk kelompok 8 berupa pengenalan paket wisata lokal Kawah Ijen, dan produk kelompok 9 berupa promosi digital kegiatan Jember Festival Carnaval (JFC).

Rata-rata kemampuan berpikir kreatif pada bagian indikator kelancaran (*fluency*) dalam tes (proyek berkelompok) sebesar 87% dengan kategori sangat kreatif. Sedangkan, dalam penugasan esai individu memperoleh rata-rata 80% dengan kategori kreatif. Peserta didik mampu membangun ide atau gagasan berdasarkan permasalahan yang ada dan mampu menggunakan ide atau gagasan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Peserta didik juga mampu menjabarkan ide atau gagasan yang dimiliki dengan tepat, lengkap, dan jelas dalam rangka penyelesaian proyek. Hasil wawancara dengan salah satu peserta didik anggota kelompok 3 mengatakan: “Satu kelompok bersama-sama mencari tahu informasi sebanyak-banyaknya dari internet untuk menemukan ide. Setiap anggota kelompok harus memiliki pendapat saat diskusi dan ide yang paling bagus akan digunakan untuk menyelesaikan proyek. Penjabaran ide dan pendapat dilakukan dengan berbantuan informasi yang ada di media sosial dan *google*.”

Rata-rata kemampuan berpikir kreatif pada bagian indikator fleksibilitas (*flexibility*) dalam tes (proyek berkelompok) sebesar 73% dengan kategori kreatif. Sedangkan, dalam penugasan esai individu memperoleh rata-rata 81% dengan kategori sangat kreatif. Peserta didik mampu membangun ide/gagasan dalam aktivitas penyelesaian

proyek dengan cara diskusi berkelompok. Ide atau gagasan yang disampaikan oleh peserta didik bervariasi dan mampu menyelesaikan proyek dengan cara yang beragam. Namun, beberapa peserta didik kurang dapat memberikan ide atau gagasan yang bervariasi dari berbagai sudut pandang.

Rata-rata kemampuan berpikir kreatif pada bagian indikator orisinalitas (*originality*) dalam tes (proyek berkelompok) sebesar 80% dengan kategori kreatif. Sedangkan, dalam penugasan esai individu memperoleh rata-rata 73% dengan kategori kreatif. Peserta didik mampu membuat desain promosi digital secara mandiri dan berbeda. Namun, ada sebagian dari peserta didik kurang dapat membuat desain promosi digital yang inovatif dan sebagian isi konten promosi hanya mengambil dari sumber informasi yang ada di dalam internet. Menurut (Candra *et al.*, 2019), kemampuan berpikir orisinal peserta didik masih sulit dikembangkan karena adanya ketergantungan peserta didik pada internet. Selain itu, adanya kemudahan dalam mengakses berbagai informasi di internet membuat peserta didik kurang optimal dalam mengembangkan kreativitasnya untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

Rata-rata kemampuan berpikir kreatif pada bagian indikator elaborasi (*elaboration*) dalam tes (proyek berkelompok) sebesar 80% dengan kategori kreatif. Sedangkan, dalam penugasan esai individu memperoleh rata-rata 81% dengan kategori sangat kreatif. Peserta didik mampu menjabarkan ide atau gagasan dengan rinci. Peserta didik juga mampu membuat pamflet promosi digital yang memuat informasi secara mendetail dan penjelasan dalam laporan proyek yang rinci. Hasil wawancara dengan salah satu peserta didik kelas X Bisnis Digital 1 SMK Negeri 1 Jember mengatakan: “Kami sekelompok memiliki banyak pilihan produk asli Jember untuk



dipromosikan secara digital. Namun berdasarkan diskusi dan keputusan semua anggota kelompok, kami memilih untuk membuat pamflet promosi digital tentang wisata teluk love di Jember yang memiliki potensi untuk menjadi tempat wisata yang terkenal dan disukai banyak orang. Di pamfletnya kami memasukkan lokasi teluk, harga, dan fasilitas yang ada disana.”

Pembelajaran berbasis proyek dalam materi pemasaran barang dan jasa yang dilakukan secara digital dapat memicu munculnya dan berkembangnya ide atau gagasan kreatif peserta didik dalam diskusi kelompok untuk menyelesaikan proyek. Kemampuan berpikir kreatif terlihat saat proses pengerjaan proyek dan hasil proyek. Timbulnya berbagai gagasan/ide yang variatif, orisinal, dan inovatif selama diskusi dalam penyelesaian proyek menunjukkan aktivitas kreativitas peserta didik (Artika *et al.*,2023). Selain itu, peserta didik juga memperoleh nilai yang baik dalam tugas esai. Pembelajaran yang nyata, mampu memberikan pengalaman yang berbeda, dan memicu kreativitas peserta didik dalam membuat produk yang menarik ada dalam pembelajaran berbasis proyek (Mokambu, 2021).

Pelaksanaan pembuatan proyek DPS (*Digital Promotion Strategy*) atau pamflet promosi digital di kelas X Bisnis Digital 1 SMK Negeri 1 Jember dalam materi pemasaran barang dan jasa secara keseluruhan telah berjalan dengan baik. Setiap kelompok mampu menghasilkan produk yang bervariasi. Selain itu, peserta didik juga memperoleh nilai yang baik dalam tugas esai. Pembuatan pamflet promosi digital atau proyek DPS menggunakan *software editing* yang dapat dioperasikan menggunakan

handphone peserta didik. Setiap peserta didik mengalami kendala yang berbeda-beda saat mengikuti aktivitas pembelajaran berbasis proyek, seperti minimnya akses wifi di sekolah, ketergantungan peserta didik pada informasi yang ada di internet, dan keterlambatan pengumpulan hasil proyek. Pembelajaran berbasis proyek dalam materi pemasaran barang dan jasa diharapkan mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memanfaatkan kemajuan teknologi digital dan memicu berkembangnya kreativitas peserta didik dalam memasarkan produk barang maupun jasa secara digital dengan cara yang menarik dan inovatif.

PENUTUP

Peserta didik kelas X Bisnis Digital 1 SMK Negeri 1 Jember dalam pembelajaran materi pemasaran barang dan jasa menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) memperoleh rata-rata kemampuan berpikir kreatif 80% dengan kategori kreatif berdasarkan tes proyek berkelompok. Sedangkan, nilai tes esai individu sebesar 79% kategori kreatif. Rata-rata tertinggi di antara empat indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu indikator kelancaran dengan rata-rata 87% dilihat dari tes proyek berkelompok. Selanjutnya, jika dilihat berdasarkan tes esai maka indikator dengan rata-rata tertinggi, yaitu fleksibilitas dan elaborasi dengan hasil masing-masing 81%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model PjBL mampu mengukur dan menganalisis kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Saran setelah adanya penelitian ini adalah pendidik dapat memberikan penugasan proyek yang bervariasi, seperti pembuatan konten promosi digital berbentuk video dan adanya spesifikasi produk dengan gambar produk yang diambil sendiri oleh peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek di sekolah menemui kendala terkait wifi yang tidak



tersedia, sehingga untuk selanjutnya pihak sekolah dapat menyediakan prasarana dan sarana yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldabbus, S. 2018. Project-Based Learning: Implementation & Challenges. *International Journal of Education, Learning and Development* 6(3): 71-79.
- Artika, L. Y., Uyun, M., & Isnaini, M. 2023. Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Project Based Learning. *Raudhah Proud to be Professionals Journal Tarbiyah Islamiyah* 8(1): 2746-2447.
- Arviansyah, M. R., & Shagena, A. 2022. Efektivitas dan Peran dari Guru dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Lentera Jurnal Ilmiah Kependidikan* 17(1): 40-50.
- Candra, R. A., Prasetya, A. T., & Hartati, R. 2019. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Penerapan Blended Project-Based Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 13(2): 2437-2446.
- Hidayati, N., & Siswanto, J. 2020. Profil Berpikir Kreatif Melalui Project Based Learning Bermuatan ESD pada Konsep Sel Siswa Kelas XI MIPA SMAN 1 Bantarbolang. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran* 14(1): 1-5.
- Kamarullah, H., Marganingsih, A., & Thoharudin, M. 2024. Pengaruh Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi di MAN 1 Sintang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)* 9(1): 2657-1528.
- Kamilasari, N. W., Astutik, S., & Nuraini, I. 2019. Model Pembelajaran Collaborative Creativity (CC) Berbasis SETS Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Fisika. *Digital Repository Unej* 4(1).
- Lasaiba, M. A. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger Terhadap Keterampilan Proses dan Hasil Belajar Geografi Peserta didik MAN 2 Ambon. *Geoforum* 1(1): 20-30.
- Lubis, H., Suyanti, R. D., & Lubis, W. 2022. Analisis Pengaruh Model Project Based Learning dan Sikap Ilmiah Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedogogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 9(4): 743-753.
- Mokambu, F. 2021. Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas V SDN 4 Talaga Jaya. *Prosiding. Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Gorontalo*: 56-62.
- Nawang Sari, N. S., Pujiastuti, P., & Gularso, D. 2022. The Effect of Project-Based Learning Model on PGSD Students' Critical Thinking Skill. *Jurnal Prima Edukasia* 10(1): 19- 27.
- Nury, N., Munawaroh, F., Hadi, W. P., & Rosidi, I. 2019. Pengaruh Model Project Based Learning dengan Menggunakan Strategi Poster Session Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Natural Science Education Research* 2(1).
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- Sa'diyah, I., Safitri, E. M., Ahmadi, A., Arta, S., Irawan, P. N., & Wulandari, F. 2022. *Metode Pembelajaran Project Based*



Learning (PBL) Ruang Literasi.
Thalibul Ilmi Publishing &
Education. Gresik.

Sumartini, T. S. 2019. Kemampuan Berpikir Kreatif MahaPeserta didik Melalui Pembelajaran Mood, Understanding, Recall, Detect, Elaborate and Review. Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika* 8(1): 13-24.

Tatsar, M. Z., Rohman, D. C., & Salamah, U. 2023. Analisis Kemampuan Kreativitas Siswa Berbasis Proyek Energi Terbarukan Berbantuan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pembelajaran IPA dan Aplikasinya* (QUANTUM 3(1): 23-35.

Vioreza, N., Marhamah, Nugroho, B. T., Solihat, E., Hasanah, N., Oktaviana, E., ...Ginting, M. 2020. Call for Book Tema 4 (*Model dan Metode Pembelajaran*). CV Jakad Media Publishing. Surabaya.

Widaningsih. 2022. *Dasar-dasar Pemasaran untuk SMK/MAK Kelas X* Volume 2. Erlangga. Jakarta.

