
PENGARUH METODE PJBL TERHADAP MINAT BELAJAR DAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN TIK DI SMPIT AL-AKHYAR KELAS VII

Fitrahudin¹, Yogi Irdes Putra², Ahmad Rido³,
udinfitrah320@gmail.com¹, yogiip28@gmail.com², ridohadriati@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Project Based Learning (PjBL) terhadap minat belajar dan kreativitas siswa pada pembelajaran TIK di kelas VII SMPIT Al-Akhyar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya minat dan kreativitas siswa akibat pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experimental design). Subjek penelitian melibatkan 48 siswa yang dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan teknik total sampling. Instrumen berupa angket minat belajar dan kreativitas yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, sedangkan analisis data dilakukan dengan uji t menggunakan SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PjBL berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar dan kreativitas siswa. Siswa pada kelas eksperimen lebih antusias, aktif, serta mampu menghasilkan karya kreatif yang mencerminkan pemahaman mendalam. PjBL juga mendorong siswa untuk bekerja sama, berpikir kritis, dan terlibat dalam pengalaman belajar yang kontekstual serta bermakna. Secara praktis, penelitian ini memberi implikasi bahwa guru dapat menjadikan PjBL sebagai alternatif strategi pembelajaran TIK yang menyenangkan dan efektif. Implikasi sosialnya, PjBL mampu menumbuhkan keterampilan abad 21, seperti kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas yang bermanfaat bagi kehidupan bermasyarakat. Nilai originalitas penelitian ini terletak pada penerapan PjBL di mata pelajaran TIK tingkat SMP, yang selama ini jarang diteliti, serta fokus ganda pada aspek minat dan kreativitas siswa.

Kata Kunci: Project Based Learning, minat belajar, kreativitas,

Abstract

This study aims to determine the effect of the Project Based Learning (PjBL) method on students' learning interest and creativity in ICT learning for seventh-grade students at SMPIT Al-Akhyar. The background of this research is the low level of student interest and creativity caused by monotonous and teacher-centered learning. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The subjects consisted of 48 students divided into an experimental class and a control class using a total sampling technique. The instruments were questionnaires on learning interest and creativity that had been tested for validity and reliability, while the data were analyzed using a t-test with the help of SPSS version 26. The results show that the implementation of PjBL had a significant effect on increasing students' learning interest and creativity. Students in the experimental class were more enthusiastic, active, and able to produce creative works that reflected deeper understanding. PjBL also encouraged students to collaborate, think critically, and engage in meaningful and contextual learning experiences. Practically, this research implies that teachers can use PjBL as an alternative strategy for enjoyable and effective ICT learning. Socially, PjBL fosters 21st-century skills such as collaboration, communication, and

creativity that are beneficial for social life. The originality of this study lies in the application of PjBL in ICT subjects at the junior high school level, which has rarely been investigated, with a dual focus on both learning interest and student creativity.

Keywords: *Project Based Learning, learning interest, creativity,*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu pendidikan menuntut orang-orang yang terlibat di dalamnya untuk bekerja sama secara maksimal, penuh rasa tanggung jawab dan loyalitas yang tinggi dalam meningkatkan mutu Pendidikan, Peran dan fungsi guru bukan lagi sekedar mentransfer ilmu dan pembuka wawasan bagi para peserta didik, tetapi guru dituntut untuk menjadi agen perubahan dan membuat masa depan pendidikan menjadi lebih baik. Oleh karena itu, pada hakikatnya setiap guru dalam menyampaikan materi harus pula mengembangkan watak dan sifat yang mendasari mata pelajaran itu sendiri.

Minat artinya sibuk, tertarik, atau terlibat dengan sesuatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu Minat penting sekali untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran (Hidayah dkk., 2017) Sementara itu menurut Soeganda Poerbakawatja dan Harahap, minat diartikan kesediaan jiwa yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (Machali & Fauzi, 2021). Minat adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku (Santrock, 2014), Minat adalah rasa lebih suka atau rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh (Amarrudin, 2020). Pada era saat ini Peserta didik yang memiliki minat terhadap mata pelajaran tertentu cenderung memperhatikan ketika pendidik menjelaskan materi di dalam kelas.

Era globalisasi membawa pengaruh pada segenap aspek kehidupan manusia. Pengaruh antara pendidikan dengan perkembangan sosial-budaya, termasuk ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi di lingkungannya. Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang didukung oleh penggunaan komputer. Teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari satu perangkat ke lainnya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020). Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) atau *Information and Communication Technology* (ICT) adalah teknologi yang digunakan untuk menyimpan, menghasilkan, mengolah, serta menyebarkan informasi (Maulana & laili, 2020). Dengan kemajuan TIK, maka terjadilah era globalisasi yang merambah pada aspek sosial budaya, politik, ekonomi,

termasuk Pendidikan. Sekolah sebagai penyelenggara pendidikan diharapkan dapat menjadi wadah pelatihan keterampilan tersebut bagi para peserta didiknya.

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan, Komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, siswa, metode, materi, alat pembelajaran (media), dan evaluasi (Rahyubi, 2012). Mutu pembelajaran perlu ditingkatkan melalaui kegiatan pelatihan skill dan metode ajar guru guna mewujudkan peserta didik yang kreatif a. Kreativitas biasanya berkaitan dengan bakat untuk menciptakan sesuatu yang imajinasi (Handayani, 2017). Pengertian kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Pengertian kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru menggunakan metode-metode baru. Berdasarkan Observasi awal bersama guru mata pelajaran TIK di SMPIT Al-Akhyar Cadika Bungo ditemui pembelajaran TIK cenderung membosankan dan moonoton sehingga konsep-konsep akademik kurang bisa/sulit dipahami.

Mencermati permasalahan tersebut, sudah saatnya diadakan pembaharuan inovasi, Salah satu Metode yang digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran TIK adalah dengan Metode pembelajaran Proyek dengan *Project Bassed Learning*. Dalam bahasa Arab, metode disebut dengan *tharîqah* yang berarti jalan atau cara (Halik, 2012). Metode pembelajaran sebagai suatu keputusan praktis yang diambil oleh pendidik dalam menyajikan program pembelajaran pada waktu tertentu (Turiyah, 2023). Metode pembelajaran *Project Basic Learning* adalah pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran, dengan menggunakan PjBL terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa. Metode PjBL merupakan metode yang sejalan dengan kurikulum yang dianjurkan oleh pemerintah saat ini (Rachmawati dkk., 2024). Dengan menggunakan PjBL diharapkan siswa mampu memicu kemampuan berfikir analistis, akif, dapat bekerja sama dan melakukan pembelajaran secara kreatif (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020).

2. METODE PEMELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan metode kuantitatif. Metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel dependen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan (Murhadi, 2025). Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian

ini adalah metode eksperimen Quasi atau eksperimen semu (*quasy experimental design*) yaitu penelitian yang melibatkan dua kelas dengan karakteristik sama, kelas pertama sebagai kelas kontrol dan kelas kedua sebagai kelas eksperimen (Arikunto, 2019).

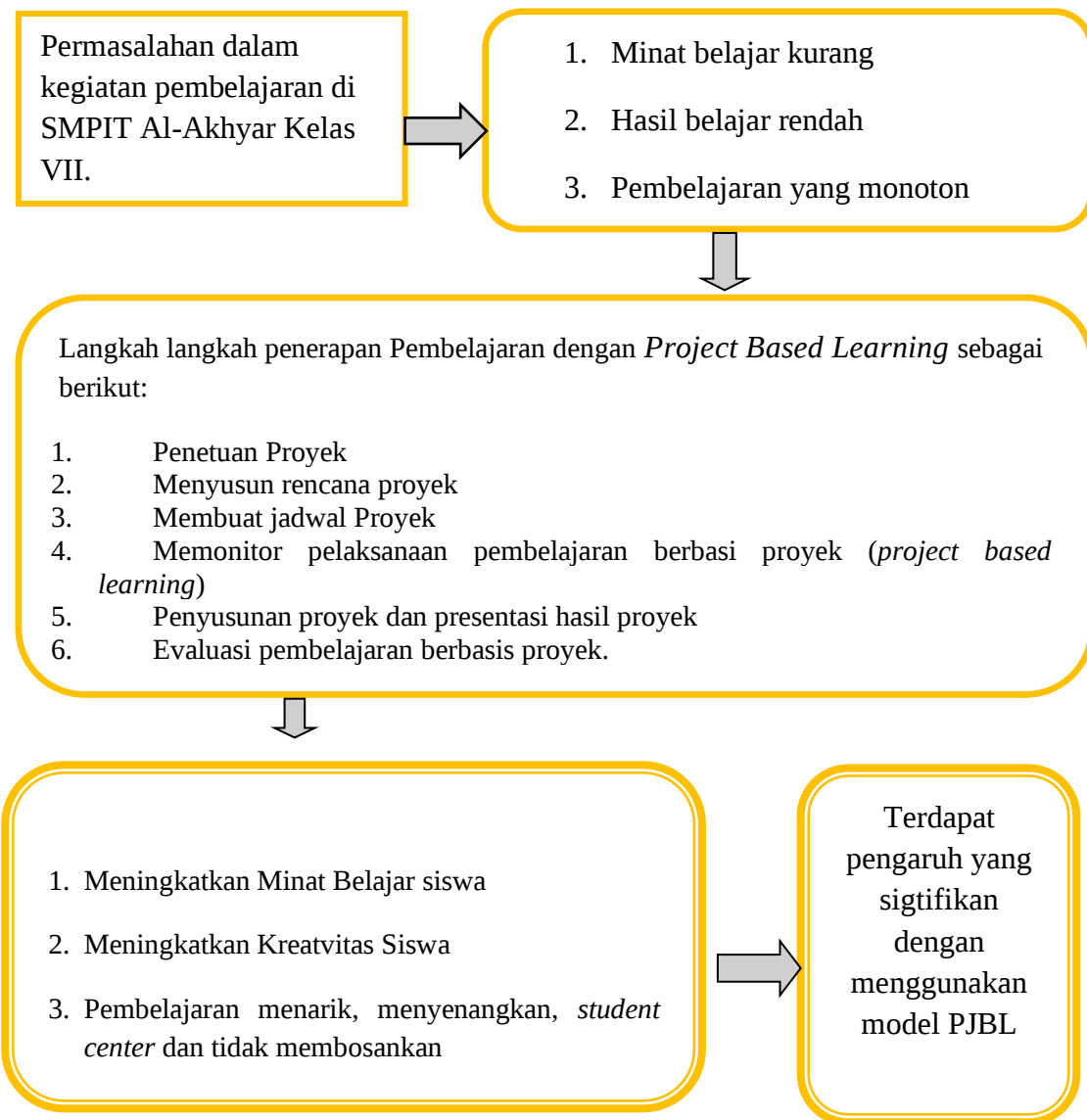
Penelitian ini dilaksanakan di SMPIT AL-AKHYAR pada tahun 2025. SMPIT AL-AKHYAR terletak di Candika Kecamatan Rimbo Tengah Kabupaten Bungo, Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, Populasi penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII A	25
2	VII B	23
Total		48

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. *Simple Random Sampling* yaitu penentuan sampel dengan cara melakukan undian terhadap populasi. *Simple Random sampling* digunakan oleh peneliti apabila populasi diasumsikan homogen (menggunakan satu ciri) sehingga sampel dapat diambil secara acak. Penentuan jumlah sampel dapat dilakukan dengan cara perhitungan statistic yaitu dengan menggunakan Rumus Slovin. Rumus tersebut digunakan untuk menentukan ukuran sampel dari populasi yang telah diketahui jumlahnya yaitu 48 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara yaitu: Observasi, Kuisioner, dan Dokumentasi. Tahapan penelitian ini dapat dilihat di gambar berikut ini.



Gambar1. Kerangka Konsepstual

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penyebaran angket kepada populasi tersebut kemudian diolah menggunakan aplikasi SPSS. Analisis dilakukan untuk mengetahui nilai rata-rata (mean) dari masing-masing variabel, serta dilengkapi dengan penyajian tabel distribusi frekuensi dan diagram batang guna memberikan gambaran visual terhadap persebaran data yang diperoleh. Deskripsi ini menjadi dasar untuk melihat bagaimana pengaruh penerapan metode PjBL terhadap peningkatan minat belajar dan kreativitas siswa pada mata pelajaran TIK.

Tabel 2. Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen Minat	21	59.00	80.00	74.1905	4.73940
Kontrol Minat	21	39.00	80.00	62.3810	9.63575
Eksperimen Kreativitas	21	54.00	72.00	65.5714	5.93777
Kontrol Kreativitas	21	36.00	72.00	52.6667	10.06148
Valid N (listwise)	21				

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa jumlah responden pada masing-masing kelompok, baik kelompok eksperimen maupun kontrol, adalah sebanyak 21 siswa. Untuk variabel Minat Belajar, kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan metode Project Based Learning (PjBL) memiliki nilai minimum 59, maksimum 80, dengan rata-rata (mean) sebesar 74,19 dan standar deviasi 6,236. Sedangkan kelompok kontrol, yang tidak mendapatkan eksperimen PjBL, memiliki nilai minimum 39, maksimum 80, dengan rata-rata 62,38 dan standar deviasi 9,636. Data ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki rata-rata minat belajar yang lebih tinggi dan penyebaran nilai yang lebih terkonsentrasi dibandingkan kelompok kontrol, yang ditandai dengan standar deviasi yang lebih rendah.

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa dalam kelompok kontrol relatif tersebar dan tidak terfokus pada skor tinggi, yang dapat menggambarkan keterbatasan pengembangan kreativitas pada pembelajaran tanpa pendekatan eksperimen seperti Project Based Learning.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Minat	0,00	Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol
Kreativitas	0,00	Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) untuk variabel *minat belajar* adalah sebesar 0,00. Nilai ini lebih kecil dari taraf signifikansi yang

ditetapkan, yaitu 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode PjBL mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran berbasis proyek cenderung lebih tertarik dan termotivasi dan kreativitas untuk mengikuti kegiatan belajar karena mereka dapat berpartisipasi secara aktif, bekerja dalam kelompok, dan menyelesaikan proyek yang berkaitan langsung dengan kehidupan nyata atau minat mereka sendiri.

Sementara itu, untuk variabel *kreativitas siswa*, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) juga menunjukkan angka sebesar 0,00, yang kembali berada di bawah batas signifikansi 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat kreativitas antara siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan kata lain, pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Project Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Melalui kegiatan proyek, siswa diberikan ruang untuk mengeksplorasi ide, berpikir kritis, menciptakan solusi, dan mengembangkan keterampilan inovatif yang tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan potensi diri secara menyeluruh. Oleh karena itu, penerapan metode PjBL dapat dijadikan strategi pembelajaran alternatif yang mampu mendorong tumbuhnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran TIK di SMPIT Al-Akhyar kelas

4. KESIMPULAN

Penerapan metode pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada mata pelajaran TIK di kelas VII SMPIT Al-Akhyar terbukti memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan minat belajar dan kreativitas siswa. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan karena siswa dilibatkan secara aktif dalam penyelesaian proyek yang kontekstual dan bermakna. Ketertarikan siswa terhadap materi semakin tinggi, mereka lebih bersemangat mengikuti pembelajaran, dan keterlibatan mereka tidak hanya terbatas pada menerima informasi, tetapi juga pada proses berpikir, berdiskusi, dan menghasilkan karya nyata.

Proses penerapan PjBL berlangsung secara sistematis dengan melibatkan perancangan pertanyaan yang relevan, penyusunan rencana proyek, pengaturan jadwal, pemantauan pelaksanaan, presentasi hasil, hingga refleksi bersama. Seluruh tahapan tersebut

menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan. Melalui pengalaman belajar yang demikian, siswa terdorong untuk berpikir kritis, bekerja sama secara kolaboratif, serta mengembangkan kreativitas dalam menghasilkan produk yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi. Dengan demikian, PjBL tidak hanya meningkatkan prestasi belajar, tetapi juga menumbuhkan sikap positif, keterampilan berpikir, dan kemampuan berinovasi yang sangat penting dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad dua puluh satu.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amarrudin, H. (2020). *Pengantar psikologi pendidikan*. Universitas Malikussaleh Press.
- Arikunto, S. (2019). *rosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Edisi revisi)*. Rineka Cipta.
- Halik, A. (2012). *METODE PEMBELAJARAN: PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM. 1*.
- Handayani, P. H. (2017). Pengembangan kreativitas anak usia dini dalam keluarga. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera. Purwokerto: UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri.*, 15(2).
- Hidayah, N., Hardika, H., Hotifah, Yulia, Susilawati, S. Y., & gunawan. (2017). *Psikologi pendidikan*. Universitas Negeri Malang press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Project-based learning: Modul pembelajaran berorientasi HOTS*. Kemendikbud. <https://repository.kemendikdasmen.go.id/21381/1/Project-Based%20Learning.pdf>
- Machali, I., & Fauzi, M. S. (2021). *Ensiklopedia tematik teori-teori pendidikan*. UIN Sunan Kalijaga Press.
- Maulana, F., & laili, nur. (2020). Analisis teori behavioristik (Edward Thorndike) dan implementasinya dalam pembelajaran SD/MI. *Jurnal Program Studi PGMI*, 1(7).
- Murhadi, W. R. (2025). *Metode penelitian: Pendekatan kuantitatif dan kualitatif*. Ekuitas Publisher.
- Rachmawati, U., Pradita, L. E., Ulyan, M., & Sotlikova, R. (2024). The Implementation of Project-Based Learning in Higher Education: A Case Study in the Indonesian Context. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(1), 475. <https://doi.org/10.33394/jollt.v12i1.8976>
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik: Deskripsi dan tinjauan kritis*. Nusamedia.
- santrock, J. W. (2014). *Psikologi pendidikan = Educational psychology (Edisi terjemahan)*. Salemba Humanika.
- Turiyah, T. (2023). Analisis Implementasi Model Project Based Learning (PjBL) dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 106. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71063>