

PENGARUH MANAJEMEN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KREATIVITAS MAHASISWA

Dina Martha Fitri¹Ema Agustina²Sheren Dwi Oktaria³

^{1,2,3}Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung,

Email: marthadina@fkip.unila.ac.id , emaagustina@fkip.unila.ac.id , sheren.dwi@fkip.unila.ac.id

Citation : Fitri, D.M, Agustina, E R & Oktaria, S.D. (2025) Pengaruh Manajemen Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Mahasiswa , *Edum Journal*, 8 (2), 1 – 12

<https://doi.org/10.31943/edumjournal.v8i2.297>

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh manajemen pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas belajar mahasiswa di Program Studi S2 Teknologi Pendidikan Universitas Lampung tahun 2024. Fokus penelitian ini adalah pada dua aspek utama dalam manajemen pembelajaran, yaitu perencanaan dan evaluasi, dengan hipotesis bahwa keduanya memiliki pengaruh terhadap kreativitas belajar mahasiswa. Data penelitian diperoleh melalui tanggapan responden menggunakan angket yang diisi oleh mahasiswa, dengan jumlah sampel sebanyak 20 orang dari Program Studi S2 Teknologi Pendidikan. Metode penelitian yang digunakan adalah survei dengan pendekatan kuantitatif, sementara analisis data dilakukan menggunakan teknik regresi linier berganda dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Perencanaan pembelajaran berbasis proyek memiliki pengaruh sebesar 23,0% terhadap kreativitas belajar mahasiswa, seperti ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar 0,230, (2) Evaluasi pembelajaran berbasis proyek berkontribusi sebesar 19,2% terhadap kreativitas belajar, dengan koefisien regresi sebesar 0,192, (3) Kombinasi perencanaan dan evaluasi memberikan pengaruh sebesar 26,0% terhadap kreativitas belajar, sebagaimana dibuktikan oleh nilai koefisien determinasi sebesar 0,260.

Kata Kunci : Manajemen Pembelajaran, proyek, kreativitas, evaluasi

ABSTRACT

This research aims to examine the influence of project-based learning management on student learning creativity in the Educational Technology Master's Study Program at the University of Lampung in 2024. The focus of this research is on two main aspects of learning management, namely planning and evaluation, with the hypothesis that both have an influence on creativity student learning. Research data was obtained through respondents' responses using a questionnaire filled out by students, with a total sample of 20 people from the Educational Technology Master's Study Program. The research method used was a survey with a quantitative approach, while data analysis was carried out using multiple linear regression techniques with the help of SPSS software. The research results show that: (1) Project-based learning planning has an influence of 23.0% on student learning creativity, as shown by the regression coefficient value of 0.230, (2) Evaluation of project-based learning contributes 19.2% to learning creativity, with a regression coefficient of 0.192, (3) The combination of planning and evaluation has an influence of 26.0% on learning creativity, as evidenced by the coefficient of determination value

of 0.260.

Keywords: Learning Management, projects, creativity, evaluation

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan baik untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, maupun negara. Sementara itu, lembaga pendidikan kejuruan lebih fokus pada persiapan peserta didik agar mampu bekerja sesuai dengan bidang keahlian masing-masing (Alimudin et al., 2018).

Pendidikan tinggi memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi mahasiswa agar mampu bersaing di era globalisasi. Salah satu aspek yang menjadi perhatian utama adalah kreativitas mahasiswa, yang merupakan keterampilan penting untuk menciptakan inovasi dan solusi dalam berbagai bidang. Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitas mereka, terutama dalam lingkungan pembelajaran yang kurang mendukung. Manajemen pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) merupakan salah satu pendekatan yang dianggap efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa. Pendekatan ini menempatkan mahasiswa sebagai pusat pembelajaran, di mana mereka diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan menghasilkan produk atau solusi atas suatu masalah nyata. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga mendorong mahasiswa untuk bekerja secara kolaboratif, mengasah keterampilan komunikasi, dan berpikir kritis.

Pendekatan ini relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka Belajar yang diterapkan di berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang lebih fleksibel dan berorientasi pada pengembangan kemampuan mahasiswa secara holistik. Namun, implementasi manajemen pembelajaran berbasis

proyek memerlukan perencanaan yang matang, keterampilan fasilitator yang memadai, serta dukungan sumber daya yang optimal. Tanpa manajemen yang baik, pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi kurang efektif dan tidak mencapai tujuan yang diharapkan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian mengenai pengaruh manajemen pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas mahasiswa menjadi sangat penting. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk memahami sejauh mana pendekatan ini dapat meningkatkan kreativitas, tetapi juga untuk memberikan rekomendasi bagi dosen dan institusi pendidikan tinggi dalam mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek. Diadaptasi dari laman Kemdikbud, kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intra kurikuler yang isinya akan lebih optimal sehingga siswa memiliki waktu untuk mendalami konsep dan memperkuat kompetensi (Kurniati et al 2022), yaitu dengan berbagai penyesuaian model pembelajaran untuk mencapai tujuan kurikulum itu sendiri.

Berdasarkan pandangan Setiyawati (2020), pembelajaran berbasis proyek adalah metode yang bersifat kolaboratif dan adaptif untuk melatih kemampuan berpikir mandiri dan kreatif pada anak. Metode ini memberikan siswa kesempatan untuk memahami dunia nyata, mulai dari merumuskan tujuan hingga menyelesaikan masalah inti. Kehidupan sehari-hari dapat menjadi sumber inspirasi dan kreativitas untuk menganalisis serta merancang visi hidup. Suryani (2020) menjelaskan bahwa berpikir kreatif memiliki empat indikator utama, yaitu: kelancaran (kemampuan menghasilkan banyak ide), fleksibilitas (kemampuan menyampaikan ide-ide yang beragam), orisinalitas (kemampuan menciptakan ide-ide baru yang belum ada sebelumnya), dan elaborasi (kemampuan mengembangkan atau memperluas ide dengan rincian yang lebih dalam).

Penelitian yang dilakukan pada pembelajaran geografi menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (PBL) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Hamdalia Herzon et al., 2021). Model pembelajaran ini dirancang dengan berfokus pada pertanyaan atau masalah yang bermakna, melibatkan pemecahan masalah, pengambilan keputusan, pencarian berbagai sumber informasi, kerja sama dalam kelompok, dan menghasilkan produk nyata melalui presentasi. Model pembelajaran berbasis proyek menekankan konsep inti dari suatu disiplin ilmu, mendorong investigasi,

pemecahan masalah, dan tugas-tugas yang relevan. Selain itu, model ini berpusat pada siswa (student-centered) dan menghasilkan karya nyata. Menurut Thomas (dalam Wena, 2008), pembelajaran berbasis proyek mengharuskan siswa untuk mengerjakan tugas berbentuk proyek sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Kreativitas sering dianggap sebagai keterampilan yang bergantung pada bakat bawaan, sehingga hanya individu berbakat yang dianggap mampu bersikap kreatif. Namun, pandangan tersebut tidak sepenuhnya tepat, meskipun dalam kenyataannya ada orang-orang tertentu yang dapat menghasilkan ide-ide baru dengan cepat dan bervariasi. Faktanya, kemampuan berpikir kreatif sebenarnya dimiliki oleh setiap orang. Menurut Satiadarma (2003), "kreativitas merupakan salah satu modal yang harus dimiliki mahasiswa untuk mencapai prestasi belajar". Kreativitas mahasiswa tidak seharusnya diartikan hanya sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, akan tetapi bisa juga mengkombinasikan ide-ide yang sudah ada kemudian diterapkan menjadi sesuatu yang berbeda dari yang ada sebelumnya. Untuk meningkatkan kreativitas dipandang perlu melaksanakan pembelajaran yang mendorong mahasiswa untuk lebih kreatif. Salah satu model pembelajaran itu adalah model pembelajaran berbasis proyek. Thomas, dkk (Wina, 2009) menyatakan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa adalah keterangan Gear (M. Hosnan, 2014). Sedangkan ciri pembelajaran berbasis proyek menurut Center for Youth Development and Education Boston (M. Hosnan, 2014) yaitu: 1) Siswa mengambil keputusan sendiri dalam kerangka kerja yang telah ditentukan bersama sebelumnya. 2) Siswa berusaha memecahkan sebuah masalah atau tantangan yang tidak memiliki satu jawaban pasti. 3) Siswa didorong untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, berkolaborasi, serta mencoba berbagai bentuk komunikasi. 4) Siswa bertanggung jawab mencari dan mengelola sendiri informasi yang mereka kumpulkan. 5) Evaluasi dilakukan secara terus-menerus selama proyek berlangsung. 6) Siswa secara reguler merefleksikan dan merenungi apa yang telah mereka lakukan, baik proses maupun hasilnya. Kerja proyek dalam pembelajaran

berbasis proyek dilihat pada proses, kreativitas dan aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran sehingga akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar mahasiswa. Menurut Sudjana (dalam Jihad dan Haris, 2013) “hasil belajar adalah kemampuankemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar”. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang menunjukkan tingkat kemampuan mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek (project-based learning) adalah suatu model yang menekankan pada mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri dengan memecahkan masalah yang dihadapi serta mahasiswa juga dapat menghasilkan suatu proyek atau karya nyata. Berdasarkan uraian di atas, meskipun pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi besar untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar mahasiswa, dalam praktiknya masih terdapat beberapa permasalahan yang muncul. Beberapa mahasiswa terkadang kesulitan dalam mengelola proyek secara mandiri, menghadapi hambatan dalam kolaborasi tim, atau kurang mampu menerapkan kreativitas mereka secara maksimal. Selain itu, dosen juga menghadapi tantangan dalam merancang proyek yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta melakukan evaluasi yang komprehensif terhadap proses dan hasil proyek mahasiswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas dan hasil belajar mahasiswa, serta menganalisis bagaimana proses kerja proyek dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memecahkan masalah secara mandiri dan berkolaborasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas model pembelajaran berbasis proyek dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya dalam mendukung pengembangan kreativitas mahasiswa. Penelitian ini penting dilakukan karena hasilnya dapat menjadi acuan bagi dosen dan institusi pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Dengan penelitian ini, diharapkan mahasiswa dapat lebih aktif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam proses belajar, serta dapat menghasilkan karya nyata yang mencerminkan pemahaman dan keterampilan yang mereka miliki. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam penerapan model pembelajaran

berbasis proyek yang berfokus pada pengembangan kreativitas dan hasil belajar mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode survei. Dalam penelitian ini, menggunakan sumber data primer, subjek penelitian yaitu mahasiswa S2 Teknologi Pendidikan dengan jumlah populasi sebanyak 20 orang. Kemudian sampel yang diambil sebanyak 20 sampel, dengan menggunakan teknik pengambilan sampel “proportional random sampling”. Teknik ini penulis gunakan karena semua populasi memiliki kesempatan atau peluang yang sama untuk menjadi sampel namun secara proporsional, yang mana hal tersebut diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian. Cara pengambilan sampel dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: pertama, seluruh populasi mahasiswa S2 Teknologi Pendidikan dijadikan daftar sampling frame, kedua, dari daftar tersebut, setiap mahasiswa diberi nomor unik, ketiga, penarikan sampel dilakukan secara acak menggunakan metode undian atau random number generator sehingga setiap mahasiswa memiliki peluang yang sama untuk terpilih. Terdapat 20 item pernyataan di dalam angket, 10 pernyataan untuk manajemen pembelajaran berbasis proyek dan 10 pernyataan untuk kreativitas belajar. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala interval, dengan skala Likert 1-4. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Selanjutnya teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda dengan pengujian hipotesis uji T, uji F dan uji determinan. Analisis data dibantu menggunakan software SPSS.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dalam hal ini dilakukan untuk melihat kevalidan atau ketepatan angket yang digunakan untuk memperoleh data dari para responden penelitian, menggunakan metode product moment pearson correlation, yaitu menggunakan prinsip mengkorelasikan antara masing-masing skor item dengan skor total yang diperoleh dari jawaban responden atas angket (Sugiyono, 2017).

Dasar pengambilan keputusan uji validitas:

- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ = Valid
- Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ = Tidak Valid

Diketahui nilai cronbach's alpha sebesar 0,760. Karena nilai $0,760 > 0,60$, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item dalam keadaan konsisten/ reliabel.

Sedangkan uji reliabilitas dalam hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi angket yang penulis gunakan, sehingga angket tersebut dapat diandalkan untuk mengukur variabel penelitian, walaupun angket ini dilakukan berulang-ulang dengan angket yang sama. Uji reliabilitas yang penulis gunakan yaitu uji reliabilitas alpha cronbach's, dengan dasar pengambilan keputusan (Ghozali, 2011):

- Jika nilai cronbach's alpha $> 0,60$ = Reliabel
- Jika nilai cronbach's alpha $< 0,60$ = Tidak Reliabel

Diketahui nilai cronbach's alpha sebesar 0,760. Karena nilai $0,760 > 0,60$, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item dalam keadaan konsisten/ reliabel. Diketahui nilai cronbach's alpha sebesar 0,640. Karena nilai $0,640 > 0,60$, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item dalam keadaan konsisten/ reliabel.

HASIL PENELITIAN

Analisis regresi linier berganda dilakukan untuk mengetahui arah dan seberapa besar pengaruh variabel independent terhadap variabel dependen (Ghozali, 2018). Berikut penulis ringkas hasil analisis regresi linier berganda sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengujian Regresi Linier Berganda

Variabel	Regresi	t hitung	Sig
Konstanta	1,340		
X1	0,21	2,240	0,021
X2	0,17	3,240	0,002

F Hitung : 26, 04

R square : 0, 372

Berdasarkan tabel 1 di atas mengenai hasil pengujian regresi linier berganda, nilai koefisien regresi menghasilkan persamaan regresi sebagai berikut: $Y_1 = 1,650 + 0,164 X_1 + 0,230 X_2$. Persamaan ini dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- **Koefisien perencanaan (X1)** memiliki nilai positif sebesar 0,160. Hal ini menunjukkan bahwa jika kualitas perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh

pendidik meningkat, maka kreativitas belajar peserta didik juga akan mengalami peningkatan. Sebaliknya, jika kualitas perencanaan pembelajaran menurun, kreativitas belajar peserta didik juga akan menurun.

- **Koefisien evaluasi (X2)** memiliki nilai positif sebesar 0,260. Ini berarti bahwa peningkatan kualitas evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik akan berkontribusi pada peningkatan kreativitas belajar peserta didik. Sebaliknya, penurunan kualitas evaluasi pembelajaran akan berdampak pada menurunnya kreativitas belajar peserta didik.

Pengujian ini dilakukan untuk membuktikan hipotesis berdasarkan penelitian sebelumnya. Pengujian mencakup uji F, uji t, dan uji koefisien determinasi. Berdasarkan hasil uji F, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai sig. $0,000 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa variabel X1 dan X2 secara simultan memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel Y.

- **Uji Parsial (Perencanaan):** Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi variabel perencanaan sebesar 0,021. Karena $0,021 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi perencanaan memiliki pengaruh signifikan terhadap kreativitas belajar.
- **Uji Parsial (Evaluasi):** Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi variabel evaluasi sebesar 0,002. Karena $0,002 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi evaluasi juga memiliki pengaruh signifikan terhadap kreativitas belajar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis regresi, diketahui bahwa perencanaan pembelajaran berbasis proyek memiliki pengaruh signifikan terhadap kreativitas belajar peserta didik. Kreativitas memegang peran penting dalam proses pembelajaran, sehingga pendidik perlu mendorong pengembangan proses kreatif pada peserta didik. Salah satu langkah yang dapat dilakukan pendidik untuk meningkatkan kreativitas peserta didik adalah melalui pelaksanaan perencanaan pembelajaran. Perencanaan ini diperlukan untuk mengatur dan mengarahkan tujuan serta langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran (Syahrena et al., 2021). Temuan ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Eva Nurhayatih (2019), yang menyimpulkan bahwa

terdapat hubungan positif, cukup kuat, dan signifikan antara manajemen pembelajaran guru dan kreativitas belajar peserta didik. Manajemen pembelajaran yang dilakukan oleh guru memiliki kontribusi sebesar 7,2 % terhadap kreativitas belajar peserta didik. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Eva Nurhayatih, manajemen pembelajaran mencakup tiga aspek utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan, di mana keduanya menunjukkan bahwa perencanaan memiliki pengaruh terhadap kreativitas belajar peserta didik. Berdasarkan temuan ini, penulis menyimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran berbasis proyek memiliki pengaruh terhadap kreativitas belajar mahasiswa S2 Teknologi Pendidikan. Hal ini disebabkan oleh kompleksitas proses pembelajaran berbasis proyek yang membutuhkan dukungan berupa perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut diperlukan untuk merancang strategi pembelajaran yang efektif guna mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya adalah meningkatkan keterampilan kreativitas belajar peserta didik.

Hasil pengujian hipotesis terhadap data penelitian menunjukkan nilai yang signifikan, yang mengindikasikan bahwa semakin baik kualitas perencanaan pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan, semakin tinggi pula tingkat kreativitas belajar peserta didik. Sebaliknya, jika kualitas perencanaan pembelajaran berbasis proyek menurun, maka kreativitas belajar peserta didik juga akan mengalami penurunan. Selain itu, analisis regresi menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis proyek juga memiliki pengaruh signifikan terhadap kreativitas belajar peserta didik. Salah satu tujuan utama dalam proses pembelajaran adalah mengembangkan kreativitas peserta didik. Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat bergantung pada kualitas pelaksanaan pembelajaran. Evaluasi sendiri merupakan serangkaian aktivitas yang bertujuan untuk menilai atau mengukur kualitas, nilai, jumlah, atau arti dari suatu objek, baik itu individu, benda, maupun program (Najwa et al., 2021).

Keberhasilan pembelajaran dalam mencapai tujuan dapat dinilai melalui hasil evaluasi. Apabila hasil evaluasi tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka diperlukan analisis terhadap faktor-faktor penyebabnya. Oleh karena itu, evaluasi pembelajaran menjadi elemen yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pendidikan dan pembelajaran (Casnan et al., 2022). Lebih lanjut, penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Eva Nurhayatih (2019), yang

menemukan adanya hubungan positif, cukup kuat, dan signifikan antara manajemen pembelajaran guru dan kreativitas belajar peserta didik. Dalam penelitian tersebut, manajemen pembelajaran mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian penulis, yang sama-sama menegaskan bahwa evaluasi memiliki pengaruh terhadap kreativitas belajar peserta didik. Dengan ini, dapat penulis simpulkan bahwa selain perencanaan, evaluasi pembelajaran berbasis proyek juga berpengaruh terhadap kreativitas belajar peserta didik di S2 Teknologi Pendidik. Mengingat proses pembelajaran berbasis proyek yang cukup kompleks, sehingga perlu adanya dukungan dalam bentuk perhitungan dan penilaian serta melakukan perbaikan dan tindak lanjut atas hasil proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, untuk mencapai tujuan pembelajaran salah satunya meningkatkan skill kreativitas belajar peserta didik. Melalui analisis regresi, dengan hasil pengujian F, diketahui bahwa nilai sig. sebesar 0,000, Artinya secara bersama-sama, perencanaan dan evaluasi pembelajaran berbasis proyek memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar. Dalam hal ini perencanaan dan evaluasi sama-sama merupakan faktor penting dalam ketercapaian pembelajaran. Dimana perencanaan dan evaluasi sebagai penopang awal dan akhir suatu pembelajaran, proses perencanaan berperan penuh pada awal atau sebelum memulai pembelajaran dan proses evaluasi berperan di akhir, sebagai bentuk penilaian dan perbaikan kualitas pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas peserta didik secara berkesinambungan.

KESIMPULAN

1. Dari hasil pengujian hipotesis penelitian terdapat pengaruh yang positif dan signifikan secara parsial antara variabel perencanaan terhadap kreativitas belajar Mahasiswa S2 Teknologi Pendidikan. Yang artinya semakin baik proses perencanaan pembelajaran maka kreativitas belajar mahasiswa juga akan semakin meningkat.
2. Dari hasil pengujian hipotesis penelitian terdapat pengaruh yang positif dan signifikan secara parsial antara variabel evaluasi terhadap kreativitas belajar Mahasiswa S2 Teknologi Pendidikan. Yang artinya semakin baik proses evaluasi pembelajaran yang dilakukan, maka kreativitas belajar mahasiswa juga akan semakin meningkat

DAFTAR PUSTAKA

Binar Azwar Anas Harfian, Etty Nurmala Fadillah. (2025). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Menilai Kemampuan Kreativitas Mahasiswa Biologi. Prosiding Senologi 1 FKIP UT.

Dina Martha, Pengaruh Model dengan PPT Interaktif Terhadap Peningkatan Berpikir Kritis pada Tematik Kelas V. Edum Journal. Vol 7. No 2. Hal 182-192. <https://edum.unwir.ac.id/index.php/edumjournal/article/view/239/144>

Fahmi, A., Hardiansyah., et al. 2018. Hubungan Kinerja Guru dengan Mutu Pendidikan di Sekolah. Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan. Vol. 2. <https://doi.org/10.33394/vis.v2i2.721>

Ghozali, I. 2018. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25. Badan Penerbit Universitas Diponogoro: Semarang.

Gunawan, C. 2020. Mahir Menguasai SPSS Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian. Sleman: Deepublish.

Kurniati, P. Kelmaskouw, A.L., et al. 2022. Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa dan Guru Abad 21. Journal Citizenship Virtues. Vol. 2. No. 2. Hal. 408-423.

Manurung, A. S., E, E., S, Z., & Yarmi, G. (2022). Penerapan Project Based Learning Dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. Jurnal Guru Kita PGSD, 7(1), 11. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i1.40458>

Nuhayatih, M. 2019. Pengaruh Manajemen Pembelajaran Guru dan Gaya Belajar terhadap Kreativitas Belajar Peserta didik di SMP Yapsensori Jakarta Utara Periode 2019. Tesis. Program Pascaserjana Institut PTIQ Jakarta

Onojah, A.A., Onojah, A.O. & Olubode, O.C.(2022).Undergraduate students' utilization of technologies for self-regulated learning in Kwara State. Journal of Educational Technology Development and Exchange, 15(2), 24-44

Putri, N., Butarbutar, M.I., et al. 2023. Pentingnya Evaluasi dalam Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya. Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora. Vol. 2. No. 1. Hal. 249-261.

Rose, A., Sumarmi, S., & Marlina, M. (2023). Efektivitas model Project Based Learning dengan pembelajaran outdoor dalam meningkatkan sikap peduli lingkungan peserta didik pada materi mitigasi bencana alam. Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S), 3(5), 452–460. <https://doi.org/10.17977/um063v3i5p452-460>

Syamsul, T (2021). Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV

Siti Khofifatus Sholikah et al. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berkolaborasi Siswa Smp Melalui Model Pjbl Dengan Pendekatan Tarl. 9(1), 47-58.
<https://doi.org/10.18592/ptk.v>

Suherman, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka: Teori dan Praktik Kurikulum Merdeka Belajar Penjas SD. Indonesia Emas Group.

Thana, P. M., & Musamus, U. (2023). Kurikulum Merdeka :Transformasi Pendidikan SD Untuk Menghadapi Tantangan Abad ke-21. 4, 281–288

Taupik, R. P., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Pencapaian Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(3), 1525–1531.

Wardani, D. A. W. (2023). Problem based learning: membuka peluang kolaborasi dan pengembangan skill siswa. Jawa Dwipa, 4(1), 1–17.Widodo, H. (2020). Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini. Alprin.

Yulia, D. C., Rahmawati, Y., & Darwis, D. (2024). Pendekatan STEAM-PjBL untuk Mengembangkan Scientific Creativity Siswa Kelas V Pada Topik Ekosistem dan Magnet. 7, 133–146.

Zhang, Q, & Wang, Y.(2024). A comparative study of teacher-student verbal interaction in primary school mathematics classroom teachers — Taking novice teachers and expert teachers as examples. Journal of Educational Technology Development and Exchange, 17(2), 296-314. <https://doi.org/10.18785/jetde.1702.14>

Zhao, J., Sukani, M. A., Yulia, A., & Shukor, R. A.(2024). Are assignments and assessments necessary? — Influence of micro-course utilization methods on blended teaching effectiveness. Journal of Educational Technology Development and Exchange, 17(2), 229-253. <https://doi.org/10.18785/jetde.1702.11>