

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada siswa dan guru mendapatkan hasil kreativitas siswa di SMK Al-Khoiriyah rendah, serta ketuntasan belajar siswa yang mencapai nilai kkm 70 hanya 41% siswa dari 58 siswa dengan rata-rata nilai 66,72%. Penelitian ini bertujuan untuk: 1). Untuk mengetahui pengaruh strategi *Creative Learning* berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa. 2). Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi *Creative learning* berbasis proyek. 3). Untuk mengetahui respon siswa terhadap strategi *Creative learning* berbasis proyek. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain *Quasi Experimental* dengan jenis pengambilan data *Non Equivalent Control Group Desain*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMK Al-Khoiriyah dengan menggunakan kelas X-TKJ sebagai kelas eksperimen dan kelas X-RPL sebagai kelas kontrol. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *Non Probability Sampling* jenis sampling jenuh dan menggunakan keseluruhan populasi 43 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar psikomotorik pretest-posttest, lembar aktivitas guru dan siswa, serta angket respon siswa. Hasil dari penelitian ini: 1) pada uji hipotesis didapatkan data bahwa sampel kelas eksperimen tidak homogen, sehingga digunakan uji wilcoxon, berikut hasil uji wilcoxon diperoleh $W_{hitung} = 231 \geq W_{tabel} 59$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima menunjukkan perbedaan yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi *creative learning* berbasis proyek berpengaruh pada mata materi fungsi dan unsur warna, 2) hasil keterlaksanaan pembelajaran aktivitas guru memperoleh 90,7% dengan kategori sangat baik, aktivitas siswa memperoleh 82% dengan kategori sangat baik, 3) Respon yang diberikan siswa terhadap strategi *creative learning* berbasis proyek memperoleh nilai rata-rata 81,18% dengan kategori sangat baik.

Kata kunci: strategi *Creative Learning*, berbasis proyek, hasil belajar psikomotorik.

ABSTRACT

This research was conducted based on the results of observations and interviews with students and teachers to get the results of student creativity at the Al-Khoiriyah Vocational School low, as well as student learning completeness which reached a kkm 70 value of only 41% of 58 students of students with an average value of 66.72%. This research aims to: 1). To determine the effect of project-based Creative Learning strategies on student learning outcomes. 2). To determine the feasibility of learning by using project-based Creative learning strategies. 3). To find out students' responses to project-based Creative learning strategies. In this study, researchers used a Quasi Experimental design with the type of data collection Non Equivalent Control Group Design. The population in this study were all students of Al-Khoiriyah Vocational School using X-TKJ class as an experimental class and X-RPL class as a control class. The sampling technique used in this study is the Non Probability Sampling technique of saturated sampling and uses an overall population of 43 students. The instrument used was a pre-posttest psychomotor learning achievement test, teacher and student activity sheets, and student response questionnaire. The results of this study: 1) the hypothesis test obtained data that the experimental class sample is not homogeneous, so the Wilcoxon test is used, the following wilcoxon test results obtained $Whitung$ of $231 \geq W_{tabel}$ 59 then H_0 is rejected and H_a is accepted showing a significant difference. So it can be concluded that the project-based creative learning strategy has an effect on the subject matter of function and color elements, 2) the results of the implementation of the learning activities of the teacher get 90.7% with a very good category, student activities get 82% with a very good category, 3) The response given students on project-based creative learning strategies obtain an average score of 81.18% with a very good category.

Keywords: *Creative Learning strategies, project based, psychomotor learning outcomes.*