UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI KELAS X DI SMK PGRI 2 GIANYAR

Oleh
Ni Wayan Saras Sijayanti[1], I Nyoman Temon Astawa[2],
Ni Wayan Sri Prabawati Kusuma Dewi[3]
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Bali, Indonesia
sarassijayanti@gmail.com[1], temonastawa@gmail.com[2], sriprabawati@uhnsugriwa.ac.id[3]

Abstract

This study is motivated by the learning process of Hindu Religious Education and Character Education, which is still dominated by one way material delivery. Students have not been given many opportunities to develop creative ideas that can produce relevant projects. Therefore, the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model was chosen to develop students creative thinking skills through project assignments. The objectives of this study are to determine: (1) the process of implementing the Project Based Learning model, (2) the supporting and inhibiting factors in the implementation of the PjBL model, and (3) the implications of implementing the PjBL model on improving students creative thinking skills. The theories used in this study include the Constructivism Theory by Jean Piaget and Lev Vygotsky, the Divergent Thinking Theory by Joy Paul Guilford and E. Paul Torrance, and the Humanistic Theory by Carl Rogers as the analytical foundation. The research subjects consisted of the principal, teachers, and tenth grade students at SMK PGRI 2 Gianyar. The data collection methods included observation, interviews, documentation, and literature study. The data were analyzed using the interactive analysis model by Miles and Huberman and then presented descriptively and qualitatively through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. The results of the study indicate that: (1) the learning process was carried out through the stages of planning, implementation, and evaluation activities by utilizing clipping projects that involved students in becoming more creative; (2) the supporting factors included students creativity, facilities, and support from teachers and the school, while the inhibiting factors included limited time, inadequate facilities, and differences in students abilities; and (3) the implementation of the model had positive implications for improving students creative thinking skills, as shown by students ability to generate new ideas, solve problems creatively, and actively participate in the learning process.

Keywords: *Project Based Learning, Creative Thinking, Hindu Religious and Character Education.*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti yang masih didominasi oleh penyampaian materi secara satu arah. Siswa belum diberi banyak kesempatan untuk megembangkan ide kreatif yang dapat menghasilkan proyek yang relevan. Oleh karena itu penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dipilih agar

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui tugas proyek. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui: (1) Proses penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*, (2) Faktor yang mendukung dan faktor yang menghambat penerapan model pembelajaran PjBL, serta (3) Implikasi penerapan model PjBL terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Teori yang digunakan pada penelitian ini, yaitu teori Konstruktivisme dari dari Jean Piaget dan Lev Vygotsky, teori Bepikir Devergen dari Joy Paul Guilford dan E. Paul Torrance, serta teori Humanistik dari Carl Rogers sebagai landasan analisis. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru dan siswa kelas X di SMK PGRI 2 Gianyar. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif oleh Miles dan Huberman, kemudian disajikan secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan (1) Pembelajaran dilaksanakan melalui tahap Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi dengan memanfaatkan proyek berupa kliping yang melibat siswa agar lebih kreatif, (2) Faktor yang mendukung meliputi kreativitas siswa, sarana, serta dukungan guru dan sekolah, sedangkan faktor yang menghambat meliputi keterbatasan waktu, fasilitas, serta perbedaan kemampuan siswa, (3) Penerapan model memberikan implikasi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang ditunjukkan melalui siswa mampu menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah secara kreatif, dan keterlibatan siswa secara langsung.

Kata kunci: *Project Based Learning*, Berpikir Kreatif, Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang disengaja dan direncanakan untuk mengembangkan kemampuan siswa secara utuh, meliputi aspek pengetahuan, sikap, nilai-nilai, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sosial. Lebih dari itu, pendidikan berperan sebagai alat untuk membentuk karakter dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, sehingga mereka bisa menyesuaikan diri dengan perubahan sosial dan kemajuan zaman. Melalui pendidikan yang bermakna, siswa diarahkan untuk tumbuh menjadi individu yang kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab saat menghadapi berbagai tantangan hidup (Sanjaya, 2017). Menurut Judijanto, dkk. (2025), karakter harus dibangun dan dikembangkan melalui berbagai upaya pembelajaran yang efektif.

Perubahan paradigma dalam pendidikan modern menuntut proses pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Di tengah arus globalisasi yang semakin dinamis dan kompleks, kreativitas menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Ketentuan tersebut menegaskan bahwa kreativitas merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari tujuan pendidikan nasional dan perlu diwujudkan melalui strategi

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

pembelajaran yang sesuai. Pendidikan yang baik yaitu yang dapat mengintegrasikan nilai kearifan lokal (Herawan, 2024).

Selaras dengan perkembangan tersebut, Kurikulum Merdeka hadir sebagai respons terhadap kebutuhan kompetensi abad ke-21 yang menitikberatkan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) serta penguatan kemampuan berpikir kreatif sebagaimana tercermin dalam Profil Pelajar Pancasila. Kurikulum ini memberikan ruang yang lebih luas kepada guru untuk menentukan model pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa, kerja sama, inovasi, serta menghasilkan produk atau karya yang bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk menggali ide, melakukan eksplorasi dan penyelidikan, serta menghasilkan karya yang orisinal menjadi sangat penting dalam konteks pembelajaran masa kini.

Pada dasarnya, pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang secara sistematis untuk mendorong terjadinya perubahan perilaku, peningkatan pengetahuan, serta pengembangan keterampilan peserta didik secara optimal. Hasanah (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah serangkaian peristiwa yang disusun secara terencana guna memengaruhi dan mendukung proses belajar yang berlangsung secara internal pada diri peserta didik. Dalam lingkungan sekolah, peran guru tidak sebatas mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai, melainkan juga menciptakan suasana belajar yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi, mengembangkan potensi, serta berpikir secara mandiri. Dengan demikian, mutu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang tepat dan tingkat keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap tahap proses pembelajaran.

Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti memiliki posisi yang penting dalam upaya mengembangkan kreativitas peserta didik, mengingat ajaran Hindu tidak hanya dipahami pada ranah kognitif, tetapi juga melalui proses perenungan serta pengamalan nilai-nilai dharma dalam kehidupan sehari-hari. Idealnya, pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menafsirkan ajaran agama secara kontekstual, merefleksikan pengalaman pribadi, dan menghasilkan karya yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Hindu dan menyadari keutamaan ilmu pengetahuan yang dipelajari (Herawan, 2022). Namun demikian, dalam praktiknya, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di beberapa sekolah, termasuk pada jenjang SMK, masih cenderung didominasi oleh metode ceramah dan kegiatan menghafal. Pola pembelajaran yang bersifat satu arah tersebut belum sepenuhnya mampu mendorong berkembangnya kreativitas maupun kemampuan berpikir kritis dan mendalam pada diri peserta didik.

Hasil observasi awal di SMK PGRI 2 Gianyar menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti masih didominasi oleh penyampaian materi secara satu arah. Siswa belum diberi banyak kesempatan untuk mengembangkan gagasan orisinal, menyusun interpretasi kreatif terhadap ajaran Hindu, atau menghasilkan proyek yang relevan dengan kehidupan mereka. Situasi ini berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa, yang terlihat dari minimnya variasi ide, kurangnya keberanian menyampaikan pendapat, serta kecenderungan menghafal materi tanpa proses pemaknaan yang mendalam.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dan guru sebagai fasilitator serta motivator. PjBL memungkinkan peserta didik bekerja secara kolaboratif dalam menyelesaikan sebuah proyek yang menantang,

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

memecahkan masalah, mencari informasi, menganalisis data, serta menghasilkan produk nyata sebagai bentuk pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Penelitian oleh Hartanti & Yolanda (2024) mengungkapkan bahwa penerapan PjBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dari kategori cukup kreatif menjadi kreatif, dengan peningkatan signifikan pada indikator kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi.

Penelitian oleh Rizkasari dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa PjBL membuat siswa lebih aktif, percaya diri, dan mampu menyelesaikan proyek secara lebih kreatif dibandingkan pembelajaran konvensional. Lebih lanjut, berbagai penelitian pada jenjang pendidikan dasar maupun menengah menunjukkan bahwa PjBL efektif meningkatkan motivasi, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah. Melalui proyek yang kontekstual, peserta didik dapat menemukan sendiri hubungan antara konsep dan realitas, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih bermakna. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, PjBL memiliki potensi besar untuk membantu siswa menafsirkan nilai agama melalui aktivitas kreatif, seperti membuat kliping, video nilai dharma, perancangan poster etika Hindu, pembuatan model budaya, maupun penyusunan portofolio keagamaan. Aktivitas tersebut tidak hanya menumbuhkan kreativitas tetapi juga mengembangkan sikap disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama yang sejalan dengan ajaran Hindu Dharma.

Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam penerapannya melalui PjBL, memiliki potensi besar untuk membantu siswa menafsirkan nilai agama melalui aktivitas kreatif. Proyek seperti membuat kliping mengenai nilai dharma, perancangan poster etika Hindu, pembuatan model budaya, atau portofolio keagamaan memungkinkan siswa menghubungkan ajaran kitab suci dengan dinamika kehidupan sehari-hari. Selain itu, model ini dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab, kedisiplinan, dan kerja sama terkait dengan nilai-nilai yang sejalan dengan ajaran Hindu Dharma.

Berdasarkan berbagai uraian tersebut, dapat dipahami bahwa pengembangan kreativitas siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, khususnya di SMK PGRI 2 Gianyar. Model ini tidak hanya memberi ruang bagi pengembangan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga membantu siswa membangun pemahaman bermakna mengenai nilai-nilai Hindu melalui kegiatan proyek yang relevan.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan model *Project Based Learning* menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti khususnya di SMK PGRI 2 Gianyar. Model ini tidak hanya memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga membantu mereka membangun pemahaman bermakna mengenai ajaran Hindu melalui kegiatan proyek yang relevan. Oleh karena itu, penelitian berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas X di SMK PGRI 2 Gianyar" penting untuk dilaksanakan guna mendukung inovasi pembelajaran dan meningkatkan kualitas proses belajar siswa dalam konteks Kurikulum Merdeka.

II. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas X di SMK PGRI 2

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Gianyar. Penelitian dilaksanakan di SMK PGRI 2 Gianyar pada semester genap tahun ajaran 2026 selama kurang lebih tiga bulan. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada relevansi sekolah dengan fokus penelitian, terutama karena sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka namun proses pembelajaran masih memerlukan inovasi untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa. Penelitian ini menggunakan data kualitatif yang diperoleh dari sumber data primer dan sekunder untuk menggambarkan secara komprehensif proses pembelajaran yang berlangsung.

Subjek penelitian meliputi guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, kepala sekolah, serta siswa kelas X SMK PGRI 2 Gianyar yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap penerapan PjBL. Objek penelitian difokuskan pada proses penerapan *Project Based Learning*, faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya, serta implikasinya terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi terstruktur, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Keempat teknik tersebut digunakan secara terpadu untuk memperoleh data yang mendalam, akurat, dan sesuai dengan fokus penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif, tabel, maupun bagan sehingga memudahkan peneliti dalam memahami pola dan hubungan antar temuan. Tahap akhir dilakukan dengan menarik serta memverifikasi kesimpulan melalui proses triangulasi antar sumber dan teknik pengumpulan data untuk memastikan keabsahan data. Melalui tahapan tersebut, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang akurat mengenai efektivitas penerapan *Project Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

III. PEMBAHASAN

3.1 Proses Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas X SMK PGRI 2 Gianyar

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMK PGRI 2 Gianyar dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Model ini diterapkan pada materi Kerajaan Bercorak Hindu Buddha di Nusantara dengan memanfaatkan proyek kliping sebagai media pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, siswa diberikan kesempatan untuk mencari, mengolah, dan menyajikan informasi secara mandiri maupun kelompok sehingga mampu mengembangkan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, serta pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran. Penerapan model *Project Based Learning* dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

1. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran merupakan tahap awal yang dilakukan guru sebelum melaksanakan pembelajaran berbasis proyek. Guru menyusun modul ajar berdasarkan Kurikulum Merdeka yang memuat tujuan pembelajaran, materi, langkah-langkah

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

pembelajaran, media pembelajaran, serta rancangan proyek kliping yang akan dikerjakan siswa. Perencanaan juga mencakup penyiapan media pembelajaran berupa PowerPoint, sumber belajar dari internet, panduan pengerjaan proyek, kriteria penilaian, serta pembagian waktu pembelajaran. Proyek kliping dirancang sebagai sarana bagi siswa untuk mengeksplorasi informasi, mengembangkan ide, dan menyusun hasil temuan secara sistematis sehingga dapat mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, perencanaan dilakukan secara sistematis agar kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Perencanaan yang matang tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* telah dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung. Kondisi ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui aktivitas dan pengalaman belajar yang dialami siswa secara langsung.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan tahap implementasi dari perencanaan yang telah disusun. Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa salam, doa, presensi, dan apersepsi. Selanjutnya pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi Kerajaan Bercorak Hindu Buddha di Nusantara menggunakan media PowerPoint sebagai dasar pemahaman siswa sebelum mengerjakan proyek kliping. Setelah memperoleh penjelasan materi, siswa dibagi menjadi lima kelompok yang masing-masing terdiri atas lima orang untuk menyusun proyek kliping berdasarkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, koran, majalah, dan internet.

Selama proses pengerjaan proyek, siswa berdiskusi, memilih informasi yang relevan, menyusun isi kliping, serta mendesain hasil proyek secara kreatif. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk bekerja sama, bertukar ide, mengembangkan kreativitas, dan membangun pemahaman secara mandiri melalui pengalaman belajar yang nyata. Keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan proyek menunjukkan penerapan prinsip konstruktivisme dan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) yang menekankan pentingnya pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Setelah proyek selesai disusun, setiap kelompok mempresentasikan hasil kliping di depan kelas. Kegiatan presentasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan ide, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam diskusi kelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, pendampingan, dan penguatan terhadap hasil kerja siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga mendukung peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

3. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan tahap akhir dalam penerapan *Project Based Learning* yang bertujuan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran dan perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Evaluasi dilakukan melalui penilaian proses dan penilaian hasil. Penilaian proses meliputi keaktifan siswa dalam diskusi, kemampuan bekerja sama, kemampuan menyampaikan ide, tanggung jawab, serta partisipasi selama kegiatan proyek berlangsung. Sementara itu, penilaian hasil dilakukan terhadap produk kliping yang dihasilkan siswa berdasarkan kesesuaian isi, kelengkapan informasi, kreativitas penyajian, dan kemampuan presentasi.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Selain penilaian proyek, guru juga melaksanakan kegiatan refleksi pada akhir pembelajaran untuk mengetahui pengalaman belajar siswa, kendala yang dihadapi, serta manfaat yang diperoleh selama mengerjakan proyek. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi, lebih aktif, dan lebih kreatif karena diberikan kesempatan untuk mengembangkan ide serta menyusun karya sesuai kreativitas masing-masing. Berdasarkan hasil evaluasi, penerapan model *Project Based Learning* melalui proyek kliping terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan, kemampuan bekerja sama, kemampuan mengemukakan pendapat, dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan potensi dan kreativitas siswa secara berkelanjutan.

3.2 Faktor yang Mendukung dan Faktor yang Menghambat dalam Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas X di SMK PGRI 2 Gianyar

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) di SMK PGRI 2 Gianyar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mendukung maupun menghambat pelaksanaannya. Faktor-faktor tersebut berpengaruh terhadap kelancaran proses pembelajaran dan perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa selama kegiatan proyek berlangsung.

1. Faktor yang Mendukung

Faktor pendukung penerapan *Project Based Learning* meliputi kreativitas siswa, ketersediaan sarana pembelajaran, serta dukungan guru dan sekolah. Kreativitas siswa terlihat dari kemampuan mereka dalam mengembangkan ide dan menyusun proyek kliping secara beragam dan menarik. Ketersediaan fasilitas seperti internet, buku pelajaran, dan media pembelajaran membantu siswa memperoleh informasi yang dibutuhkan. Selain itu, guru dan sekolah memberikan dukungan melalui bimbingan, motivasi, serta penyediaan lingkungan belajar yang kondusif sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

2. Faktor yang Menghambat

Faktor penghambat penerapan *Project Based Learning* meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, keterbatasan fasilitas pendukung, dan perbedaan kemampuan siswa. Waktu yang terbatas menyebabkan siswa kurang leluasa dalam mengembangkan proyek secara maksimal. Keterbatasan fasilitas, terutama akses internet dan perangkat pendukung, juga memengaruhi proses pencarian informasi. Selain itu, perbedaan kemampuan siswa dalam memahami materi dan mengembangkan ide menyebabkan tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan proyek tidak sama. Meskipun demikian, hambatan tersebut dapat diatasi melalui bimbingan guru dan pengelolaan pembelajaran yang baik sehingga tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai.

3.3 Implikasi Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas X di SMK PGRI 2 Gianyar

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) memberikan implikasi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas X di SMK PGRI 2 Gianyar. Melalui kegiatan proyek kliping, siswa terlibat secara aktif dalam mencari informasi, berdiskusi, menyelesaikan tugas, dan mempresentasikan hasil kerja sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Implikasi tersebut terlihat pada kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide baru, memecahkan

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

masalah secara kreatif, serta meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

1. Kemampuan Siswa dalam Menghasilkan Ide-Ide Baru

Penerapan *Project Based Learning* mendorong siswa untuk menghasilkan ide-ide baru melalui kebebasan dalam menyusun dan mendesain proyek kliping. Siswa mampu mengembangkan kreativitas melalui pemilihan informasi, penggunaan gambar, tata letak, dan penyajian proyek yang berbeda antar kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan gagasan, meningkatkan rasa percaya diri, serta mengembangkan kreativitas secara optimal sesuai dengan prinsip teori humanistik.

2. Kemampuan Siswa dalam Memecahkan Masalah Secara Kreatif

Pembelajaran berbasis proyek juga memberikan dampak terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah secara kreatif. Selama pengerjaan proyek, siswa belajar mencari solusi terhadap berbagai kendala, seperti menentukan informasi yang relevan, membagi tugas kelompok, dan menyusun desain kliping. Melalui diskusi dan kerja sama kelompok, siswa menjadi lebih mandiri, terbiasa mengambil keputusan, serta mampu menemukan solusi secara kreatif terhadap permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran.

3. Keterlibatan Siswa Secara Langsung

Penerapan *Project Based Learning* meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi aktif mencari informasi, berdiskusi, menyusun proyek, dan mempresentasikan hasil kerja. Keterlibatan tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan kemampuan bekerja sama. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa sehingga mendukung perkembangan kreativitas dan potensi siswa secara optimal.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas X di SMK PGRI 2 Gianyar mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui proses pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa. Penerapan model ini dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan mencari informasi, berdiskusi, menyusun proyek kliping, serta mempresentasikan hasil kerja.

Keberhasilan penerapan PjBL didukung oleh kreativitas siswa, ketersediaan sarana pembelajaran, serta dukungan guru dan sekolah, meskipun masih ditemukan hambatan berupa keterbatasan waktu, keterbatasan fasilitas pendukung, dan perbedaan kemampuan siswa. Penerapan model ini juga memberikan implikasi positif terhadap kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah secara kreatif, meningkatkan kepercayaan diri, memperkuat kerja sama kelompok, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *Project Based Learning* dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

DAFTAR PUSTAKA

Adnyani, N. W. (2020). Implementasi Pendidikan Agama Hindu dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Hindu*, 3(2), 55–64. ejournal.sthd-jateng.ac.id

Anwar, M. N., Aness, M., Khizar, A., Naseer, M., & Muhammad, G. (2020). Relationship of creative thinking with the academic achievements of secondary school students. *International Journal of Instruction*, 13(3), 343–356.

Astawa, I. N. (2016). Teori-teori dalam dunia pendidikan modern. *Jurnal Penjaminan Mutu,* 1(1), 60-61

Beard, C., & Wilson, J. P. (2018). *Experiential Learning: A Practical Guide for Training, Coaching, and Education*. Kogan Page.

Boss, S., & Larmer, J. (2018). *Project Based Teaching: How to Create Rigorous and Engaging Learning Experiences*. ASCD.

BSNP. (2010). *Paradigma pendidikan abad ke-21*. Badan Standar Nasional Pendidikan.

Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.).* Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Guo, P. (2020). "The Impact of Project-Based Learning on Students' Critical Thinking and Creativity: A Meta-Analysis." *International Journal of Instruction*, 13(4), 623–640.

Fitriyah, N., & Ramadani, S. D. (2021). Implementasi penilaian autentik pada model Project Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 2*(3), 145–153.

Hardani, H., dkk. (2020). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif.* Yogyakarta: Pustaka Ilmu.

Hartanti, L., & Yolanda, A. (2024). Penerapan Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.

Hasanah, U. (2021). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Herawan, K. D. (2022). Keutamaan ilmu pengetahuan dalam Kakawin Puja Saraswati. Vidya Samhita: Jurnal Penelitian Agama, 8(2), 105–114. https://doi.org/10.25078/vs.v8i2.1990

Herawan, K. D. (2024). The role of an understanding of educational philosophy in developing a local content curriculum (Case study at PGRI 6 Denpasar Vocational School). Jurnal Eduscience, 11(1). https://doi.org/10.36987/jes.v11i1.5579

Hong, S. C., Radloff, L., & Gay, J. (2017). "The Effects of Project-Based Learning on Students' Motivation and Creativity." *Journal of Education and Learning*, 6(4), 98–112.

Illeris, K. (2018). *Contemporary Theories of Learning: Learning Theorists... In Their Own Words (2nd ed.).* Routledge.

Judijanto, L., Arifin, M. M., & Herawan, K. D. (2025). The effectiveness of character education in improving student discipline in elementary schools. Indonesian Journal of Education (INJOE), 4(3), 362–373. https://felifa.net/index.php/INJOE/article/view/289Judijanto, L., Arifin, M. M., & Herawan, K. D. (2025). The effectiveness of character education in improving student discipline in elementary schools. Indonesian Journal of Education (INJOE), 4(3), 362–373. https://felifa.net/index.php/INJOE/article/view/289

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Pendidikan agama Hindu dan budi pekerti*. Jakarta: Kemendikbud.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Pearson Education.

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2017). *The Experiential Educator: Principles and Practices of Experiential Learning*. EBLS Press.

Mergendoller, J. R., & Larmer, J. (2018). *Project based learning handbook: A guide to standards-focused project based learning for middle and high school teachers* (3rd ed.). Novato, CA: Buck Institute for Education.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.

Moleong, L. J (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Munandar, U. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nasution, S. (2023). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Prasetyo, A., & Hidayati, N. (2022). Hambatan penerapan Project Based Learning dalam pembelajaran di sekolah menengah. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 6(1), 55–63.

Rahayu, S., & Firmansyah, D. (2020). "Berpikir Divergen dalam Pengembangan Kreativitas Siswa." *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(1), 45–55.

Rahman, R., Zaki, A., & Pratama, Y. A. (2025). *The effect of project-based learning on 21st century skills in middle school students in Indonesia*. Lingeduca: Journal of Language and Education Studies, 4(1). https://doi.org/10.70177/lingeduca.v4i1.2125

Rahmawati, D., & Lestari, S. (2021). Kendala penerapan pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa. Jurnal Inovasi Pendidikan, 4(2), 88–97.

Rahmawati, E., & Suyanto. (2021). Hambatan pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 134–145.

Rizkasari, D., Sari, N., & Putra, A. (2022). Pengaruh Project Based Learning terhadap kreativitas dan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 33–41.

Rogers, C. R. (1961). *On becoming a person: A therapist's view of psychotherapy.* Boston, MA: Houghton Mifflin.

Sani, R. A. (2020). *Pembelajaran berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sanjaya, W. (2017). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill.

Sari, D., & Nugroho, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran, 4*(2), 115–123.

Sarnoto, A.Z. (2017). Aspek kemanusiaan dalam pembelajaran humanistik pada anak usia dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Keguruan,* 6(1), 11-16

Satria, T. G., Sapriya, S., & Sa'ud, U. S. (2025). *Project based learning terintegrasi profil pelajar Pancasila: Implementasi nilai karakter bernalar kritis*. Jurnal Moral Kemasyarakatan, 10(1).

Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research methods for business: A skill-building approach* (7th ed.). Chichester, England: John Wiley & Sons.

Smith, M. K. (2020). *Learning Theory: Experiential Learning*. The Encyclopedia of Pedagogy and Informal Education.

Srihartini, Y., Maryam, S., & Rihma, W. A. (2025). *Model pembelajaran project based learning (PjBL) dan peningkatan keterampilan abad 21 peserta didik*. At-Tadris: Journal of Islamic Education, 4(2), 297–306.

Santrock, J. W. (2018). Educational Psychology (6th ed.). New York: McGraw-Hill Education.

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 20-06-2026
Revised : 25-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sulaiman, N., & Ismail, Z. (2021). Active learning strategies to enhance students' creative thinking skills. *Journal of Education and Learning,* 10(4), 56–65.

Suparno, P. (2017). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.

Suyanto, & Jihad, A. (2020). *Pendidikan karakter: Teori dan implementasi di sekolah*. Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Flick, U. (2018). *An introduction to qualitative research* (6th ed.). Sage Publications.

Widodo, A., & Nursaptini. (2022). Peran guru dalam mengembangkan kreativitas peserta didik melalui pembelajaran inovatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 23–34.

Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(2), 263–278.

Winarta, I. W. (2018). *Filsafat Pendidikan Hindu*. Denpasar: Widya Dharma.

Wulandari, R., & Sudrajat, A. (2022). Pengaruh Project Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 5*(2), 98–106.

Zed, Mestika. 2018. Metode penelitian kepustakaan. *Jakarta: Yayasan*