

## Hubungan Model *Project Based Learning* dengan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Purba

Hier Inthersan Manullang<sup>1</sup>, Ridsen Anakampun<sup>2</sup>, Sandy Ariawan<sup>3</sup>,  
Oloria Malau<sup>4</sup>, Tiur Imeldawati<sup>5</sup>

Prodi Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen,

<sup>1-5</sup> Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung, Indonesia

Email: [tersanmanullang8@gmail.com](mailto:tersanmanullang8@gmail.com)

**Abstract:** The purpose of this research is to determine the relationship between the Project Based Learning learning model in increasing the learning creativity of Christian Religious Education for class VIII students at SMP Negeri 1 Purba. The method used in this research is an inferential descriptive quantitative method. The population was all class VIII students from class VIII-1 to VIII-6 who were Protestant Christians, totaling 155 people and a sample of 39 people was determined using purposive sampling technique. Data was collected using a positive closed questionnaire with 34 items, namely 16 items for variable proven by data analysis as follows: 1) positive relationship test obtained value  $r_{xy} = 0.488 > r_{table}(\alpha=0.05, n=39) = 0.316$  thus it is known that there is a positive relationship between variable X and variable Y, and the value  $r_{xy}$  0.488 if classified into the correlation coefficient is in the medium category. 2) Testing a significant relationship obtained a value of  $t_{count} = 3.397 > t_{table}(\alpha=0.05, dk=n-2=37) = 2.021$ , thus there is a significant relationship between variable X and variable Y. So  $H_a$  says there is a positive relationship and the significance of the Project Based Learning model in increasing the Learning Creativity of Christian Religious Education for Class VIII Students of SMP Negeri 1 Purba was accepted and  $H_0$  which said there was no relationship was rejected.

**Keywords:** Project Based Learning Model, Student Learning Creativity

**Abstrak :** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Purba. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif inferensial. Populasi adalah seluruh siswa kelas VIII mulai dari kelas VIII-1 sampai VIII-6 yang beragama Kristen Protestan yang berjumlah 155 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 39 orang menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan dengan angket tertutup positif sebanyak 34 item yaitu 16 item untuk variabel X dan 18 item untuk variabel Y. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Purba dibuktikan dengan analisa data sebagai berikut: 1) uji hubungan yang positif diperoleh nilai  $r_{xy} = 0,488 > r_{tabel(a=0,05, n=39)} = 0,316$  dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, dan nilai  $r_{xy}$  0,488 jika diklasifikasikan ke dalam koefisien korelasi berada pada kategori sedang. 2) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai  $t_{hitung} = 3,397 > t_{tabel(a=0,05, dk=n-2=37)} = 2,021$  dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Sehingga  $H_a$  yang mengatakan terdapat hubungan positif dan signifikan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Purba diterima dan  $H_0$  yang mengatakan tidak terdapat hubungan ditolak.

**Kata kunci:** Model *Project Based Learning*, Kreativitas Belajar Siswa

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia mengalami beberapa kali perubahan sistem kurikulum dengan tujuan penyempurnaan. Usaha yang dilakukan oleh pemerintah dalam penyempurnaan yaitu mengubah dan memberi inovasi kurikulum, di antaranya kurikulum KTSP/2006 menjadi Kurikulum 2013 hingga menjadi Kurikulum Merdeka Belajar. Merdeka belajar merupakan kebijakan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Merdeka belajar menjadi sebuah suatu terobosan baru Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

untuk menjadikan proses pembelajaran di setiap sekolah menjadi lebih efektif dan efisien. Dampak positif merdeka belajar ditujukan kepada guru, peserta didik, dan bahkan wali murid. Pembelajaran merdeka belajar memutamakan minat dan bakat peserta didik yang dapat memupuk sikap kreatif dan menyenangkan pada peserta didik.

Kreativitas belajar siswa sangat penting dan harus dimiliki dalam mengikuti proses pembelajaran. Kamus Besar Bahasa Indonesia memberikan definisi kata kreativitas sebagai kemampuan untuk mencipta atau daya cipta. Mencipta disini bukan berarti mencipta dari suatu yang belum ada menjadi ada. Mencipta yang dimaksud adalah menciptakan suatu gagasan baru untuk mengolah materi yang sudah ada menjadi lebih bermanfaat. Dengan kata lain, kreativitas adalah kemampuan menciptakan dan mewujudkan gagasan baru untuk meningkatkan nilai tambah atau manfaat dari bahan-bahan yang sudah tersedia.

Potensi kreativitas anak telah ada sejak anak itu dilahirkan, namun potensi tersebut akan berkembang dengan baik apabila dikembangkan melalui pendidikan dan pelatihan. Setiap individu memiliki potensi kreatif, yang dapat membedakan antara individu yang satu dengan yang lain. Ada individu yang sangat kreatif karena memiliki potensi kreativitas yang besar, sedangkan ada individu yang kreativitasnya terbatas atau kurang kreatif. Kemampuan kreativitas serta menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa merupakan sebuah tanggung jawab utama dalam pendidikan.

Selama ini proses kegiatan belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional, yaitu metode yang hanya menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar, namun tidak memberikan pembinaan bakat kreatif siswa dalam berkreasi selama kegiatan pembelajaran. Untuk itu, kreativitas belajar perlu ditingkatkan karena merupakan salah satu faktor utama penentu keberhasilan proses belajar mengajar, bahkan kreativitas belajar dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil kreativitas siswa. Rendahnya kreativitas belajar dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan kondisi proses belajar mengajar tidak kondusif dan tidak efektif sehingga menghambat siswa dalam memahami materi belajar secara aktif.

Berdasarkan observasi prapenelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Purba dijumpai bahwa kreativitas belajar masih tergolong rendah dalam mengikuti pembelajaran khususnya di pelajaran Pendidikan Agama Kristen, pada hasil observasi yang dilakukan, ditemukan bahwasanya siswa dalam pembelajaran masih kurang dalam mengemukakan pendapat, kurang berani mengajukan pertanyaan, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun ada beberapa peserta didik yang sudah aktif mengemukakan pendapat mereka, namun ada beberapa yang masih pasif. Hal ini dapat disebabkan oleh siswa tersebut masih malu atau tidak percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya. Mereka cenderung mengikuti

apa yang dilakukan oleh peserta didik lain. Beberapa peserta didik kelas VIII terlihat memiliki banyak ide kreatif tetapi mereka belum mampu menuangkan kreativitas mereka dalam kegiatan pembelajaran. Ada pula peserta didik yang merasa kesulitan dalam menyampaikan ide pada karya mereka. Dorongan, tantangan, dan motivasi sangat diperlukan agar mereka mampu menunjukkan kreativitasnya.

Untuk itu strategi, model, metode yang bervariasi perlu digunakan guna menciptakan dorongan, tantangan, dan motivasi yang sangat diperlukan agar mereka mampu menunjukkan kreativitas belajar. Salah satu model yang dapat menumbuhkan kreativitas belajar siswa adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), model ini dapat diterapkan di mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen. Sebab menurut Zhou dalam Halim mengatakan bahwa model pembelajaran ini bertujuan meningkatkan kualitas dalam imajinasi dan kreativitas; memperoleh nilai-nilai kemanusiaan, mengembangkan potensi seseorang, mengembangkan pemikiran kritis, dan mengembangkan pribadi yang berkomitmen dan bertanggung jawab.

Selain itu *Project based learning* mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan kreativitas peserta didik, motivasi dan minat internal, tanggung jawab, keterampilan komunikasi dengan orang lain, keterampilan sosial, kerja sama, dan kemampuan pemecahan masalah

Dalam hal ini penulis akan mengkaji tentang metode demonstrasi, menurut Darmadi metode demonstrasi merupakan metode mengajar yang sangat efektif, sebab membantu peserta didik untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta yang benar. Demonstrasi berupa suatu metode mengajar yang memperlihatkan bagaimana proses terjadinya sesuatu. Adapun tujuan penggunaan metode demonstrasi dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk memperlihatkan proses terjadinya suatu peristiwa sesuai materi ajar. Dengan penerapan model *Project Based Learning* ini, siswa mampu meningkatkan kreativitas belajar sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan aman dan kondusif serta semangat dalam pembelajaran dan kegiatan belajar tidak membosankan. Sehingga diharapkan model ini dapat menjadi sarana untuk mendorong dan memotivasi munculnya kreativitas belajar siswa.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### Kerangka Teoritis

- **Kreativitas Belajar**

Kreativitas merupakan sesuatu yang sangat penting untuk dilakukan khususnya dalam proses pembelajaran. Setiap siswa memiliki kreativitas yang beragam sesuai dengan daya pikir masing-masing dan harus dikembangkan melalui penemuan-penemuan baru dalam aktivitas

pembelajaran. Menurut Ellis Paul yang dikutip oleh Peng Kheng Sun kreativitas adalah “*ability to create ideas*” atau kemampuan untuk menciptakan ide-ide. Menurut Ellis bahwasanya kreativitas ini dapat dikatakan seperti gagasan atau pendapat yang dikemukakan oleh seseorang.

Selanjutnya menurut Linda mengatakan dari segi kognitifnya, kreativitas merupakan kemampuan berpikir yang memiliki kelancaran, keluwesan, keaslian, dan perincian sedangkan dari segi afektifnya, kreativitas ditandai dengan motivasi yang kuat, rasa ingin tahu, tertarik dengan tugas majemuk, berani menghadapi resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, memiliki rasa humor, selalu ingin mencari pengalaman baru, menghargai diri sendiri dan orang lain, dan sebagainya.

Selanjutnya menurut Munandar kreativitas merupakan suatu konstruk yang multidimensional yang terdiri dari berbagai dimensi, yaitu dimensi kognitif (berpikir kreatif), dimensi afektif (sikap dan kepribadian), dan dimensi psikomotor (keterampilan kreatif). Masing masing dimensi ini meliputi berbagai kategori, misalnya dimensi kognitif dari kreativitas mencakup antara lain, kelancaran, kelenturan dan orisinalitas dalam berpikir, kemampuan untuk merinci (elaborasi) dan lain-lain.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasanya kreativitas adalah sebuah kemampuan seseorang untuk berpikir, mencipta maupun menyampaikan gagasan atau ide sesuai dengan tiga dimensi diatas, baik itu kognitif, afektif dan psikomotor. Kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai karakteristik orang yang kreatif. Kreativitas belajar merupakan kemampuan menemukan cara untuk memecahkan masalah yang di hadapi siswa dalam situasi belajar berdasarkan perilaku siswa dalam rangka menghadapi perubahan yang tidak dapat dihindarkan dalam perkembangan proses belajar siswa.

Sejalan dengan itu menurut Sund yang dikutip oleh Slameto menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Hasrat keingintahuan yang cukup besar;
- b. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru;
- c. Panjang akal;
- d. Keinginan untuk menemukan dan meneliti;
- e. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit;
- f. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan;
- g. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas;
- h. Berpikir fleksibel;
- i. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak;

- j. Kemampuan membuat analisis dan sintesis;
- k. Memiliki semangat bertanya serta meneliti;
- l. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik;
- m. Memiliki latar belakang membaca yang cukup jelas

Setelah dilakukan penelitian mengenai kreativitas, Guilford dalam Nashori dan Mucharam yang dikutip oleh Linda dan Ika menemukan bahwa faktor penting yang merupakan ciri dari kemampuan berpikir kreatif adalah

- a) Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang;
- b) Keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu menggunakan bermacam-macam cara pemikiran;
- c) Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan memperinci detil-detil dari suatu objek sehingga menjadi lebih menarik;
- d) Keaslian (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik (*unusual*); dan

Evaluasi, yaitu kemampuan untuk menentukan aspek penilaian dan menganalisis masalah dengan selalu bertanya.

- **Metode Demonstrasi**

*Project based learning* atau sering disebut sebagai pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah pembelajaran yang pusat pembelajarannya ada pada siswa atau yang sering disebut student center learning. Jadi pada pembelajaran ini mengharuskan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Menurut Ramos dan Paz yang dikutip oleh Halimah dan Leli mengatakan bahwa *project based learning* adalah metode pembelajaran berbasis konstruktivisme, artinya *project based learning* dirancang untuk melibatkan peserta didik dalam pengalaman belajar yang aktif, kreatif, kolaboratif, reflektif, dan berbagi.

Lalu Moeslichatoer dalam Istarani mengatakan bahwa model *project based learning* merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok. Jadi dalam pembelajaran ini memberi kesempatan peserta didik dalam belajar secara otonom dan bebas untuk berpikir secara kritis dan kreatif untuk memecahkan persoalan tersebut. Kemudian Widyastuti berpendapat bahwa *project based learning* merupakan pemberian tugas kepada siswa yang harus diselesaikan dalam periode dan waktu tertentu, mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan, dan penyerahan produk, menggunakan atau

memanfaatkan proyek atau kegiatan sebagai media. Model pembelajaran ini berpusat pada siswa untuk melakukan investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Sehingga ada pemahaman baru yang akan didapat oleh siswa lewat model pembelajaran ini.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *project based learning* adalah suatu pembelajaran yang dapat menunjang keaktifan dan kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka yaitu, mengharuskan keaktifan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Jadi model pembelajaran ini dapat menjadi salah satu model yang berguna bagi guru bahkan kepada siswa juga.

Menurut Widyastuti model produk *project based learning* dapat dikelompokkan dalam tiga model yaitu sebagai berikut:

1. Produk karya teknologi, yang salah satu bentuknya membuat animasi atau video
2. Produk karya tulis, seperti membuat laporan hasil pengamatan.
3. Produk prakarya, sebagai contoh, membuat miniatur dari bahan bekas

Dalam mengimplementasikan model pembelajaran *project based learning*, tentu perlu langkah langkah yang dapat dijadikan pedoman. Menurut Widyastuti mengatakan bahwa *project based learning* memiliki langkah langkah (sintaks) yang menjadi pembeda dari model pembelajaran lainnya. Berikut penjelasannya:

- a) *Start with the big question/essential question*. Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Model pembelajaran ini selalu dimulai dengan menemukan apa sebenarnya yang akan menjadi pertanyaan mendasar, yang selanjutnya akan dijadikan dasar atau awal mula untuk memberikan tugas proyek bagi siswa dalam melakukan kegiatan.
- b) *Design a plan for the project*. Merencanakan proyek atau membuat design project. Perencanaan meliputi aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial dengan mengintegrasikan berbagai subjek yang mendukung, serta menginformasikan alat dan bahan yang dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan proyek. Perencanaan ini dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peserta didik.
- c) *Create a schedule*. Menyusun jadwal adalah langkah nyata dari sebuah proyek. Penjadwalan sangat penting agar proyek yang dikerjakan sesuai dengan waktu yang tersedia dan sesuai dengan target. Guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: a)

Membuat timeline (alokasi waktu) untuk menyelesaikan proyek, membuat deadline (batas waktu akhir) penyelesaian proyek. b) Membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru. c) Membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek. d) Meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tantang pemilihan.

- d) *Monitor the students and the progress of the project.* Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek, dan peserta didik mengevaluasi proyek yang sedang dikerjakan. Meskipun siswa diberi kebebasan untuk melakukan strategi dan cara mengerjakan proyeknya, guru tetap bertanggung jawab untuk memantau siswa selama menyelesaikan proyek.
- e) Penilaian terhadap produkyang dihasilkan (*assess the outcome*). Pada tahap ini, setelah siswa melaksanakan aktivitas proyek, siswa akan melaporkan hasil proyek yang mereka lakukan, dan guru akan menilai pencapaian yang siswa peroleh, baik dari segi pengetahuan (*knowledge*) terkait konsep yang relevan dengan topik, hingga keterampilan serta sikap yang ditunjukkan siswa. Karena pembelajaran ini dapat memberikan hasil belajar dalam bentuk pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill* dan psikomotor), dan sikap (*attitude* atau afektif), maka penilaiannya pun dilakukan untuk ketiga ranah ini.
- f) Evaluasi pengalaman (*evaluate the experience*). Tahap paling akhir dalam proses pembelajaran adalah, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Guru kemudian memberikan kesempatan siswa untuk merefleksikan semua pembelajaran yang sudah mereka lakukan agar di lain kesempatan pembelajaran dalam menyelesaikan proyek dapat lebih baik lagi.

- **Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih perlu adanya pembuktian, pengujian kebenarannya yang diteliti. Sugiyono mengatakan bahwa hipotesis adalah sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.

Berdasarkan pendapat di atas, maka penulis mengajukan hipotesis atau jawaban sementara dalam penelitian ini adalah “Terdapat Hubungan positif dan signifikan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Purba.”



### 3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif inferensial. Menurut Sugiyono mengemukakan bahwa metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat Positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Adapun jenis pendekatan yang penulis gunakan adalah deskriptif Inferensial. Sugiyono mengemukakan bahwa statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebelumnya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Statistika inferensial adalah tehnik statistika yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.

### 4. HASIL PENELITIAN

- **Uji Coba Instrumen**

Dengan kriteria uji: jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (untuk 30 responden yaitu 0,361) dengan  $\alpha = 0,05$  berarti angket dapat dinyatakan valid atau sah. Sebaliknya, jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$ , maka angket dinyatakan tidak valid atau tidak sah. Dari uji validitas diperoleh  $r_{xy}$  untuk angket variabel X yaitu item nomor 1 sampai dengan item nomor 16 diketahui 16 item valid karena  $r_{hitung}$  yaitu (antara 0,416 sampai dengan 0,756)  $> r_{tabel} = 0,361$ . Sementara uji validitas diperoleh  $r_{xy}$  untuk angket variabel Y yaitu item nomor 17 sampai dengan item nomor 34 diketahui 18 item valid karena  $r_{hitung}$  yaitu (antara 0,379 sampai dengan 0,712)  $> r_{tabel} = 0,361$ . Sehingga dengan demikian 34 item angket valid dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

Dari hasil uji reabilitas angket variabel X diperoleh  $r_{11} = 0,856$  berada pada interpretasi sangat kuat yaitu antara 0,800-1,000. Hasil uji reabilitas angket variabel Y diperoleh  $r_{11} = 0,837$  berada pada interpretasi sangat kuat yaitu 0,800-1,000 sehingga dengan demikian angket reliabel dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

- **Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada Kelas VIII SMP Negeri 1 Purba, maka diperoleh distribusi pilihan jawaban tentang Model *Project Based Learning* sebagai variabel X dan Kreativitas Belajar Siswa sebagai variabel Y. Setelah diketahui distribusi jawaban siswa tentang Model *Project Based Learning* dan Kreativitas Belajar Siswa



berdasarkan alternatif pilihan jawaban. Lalu pilihan jawaban a, b, c, dan d masing-masing responden akan dibobotkan sesuai dengan jenis pernyataan yang digunakan dalam angket variabel X dan Y adalah bersifat positif, maka pilihan jawaban a diberi bobot 4, b diberi bobot 3, c diberi bobot 2, dan d diberi bobot 1. Maka didapatkan nilai bobot item tertinggi dan terendah dari variabel X dan Y.

Pengujian persyaratan analisis data variabel X dan Y dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Purba, dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

- **Uji Korelasi Variabel X dengan variabel Y**

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang positif antara variabel X (*Model Project Based Learning*) dengan variabel Y (Kreativitas Belajar Siswa), maka digunakan rumus Korelasi *Product Moment Pearson* dengan nilai simpangan Arikunto (2013:213) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Dengan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y

$\sum x$  = Jumlah Skor Variabel X

$\sum y$  = Jumlah Skor Variabel Y

$\sum xy$  = Jumlah skor perkalian XY

N = Jumlah responden

**Tabel.1** Penolong Untuk Perhitungan Korelasi Variabel X dan Y

No.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	52	68	2704	4624	3536
2	52	60	2704	3600	3120
3	47	51	2209	2601	2397
4	47	59	2209	3481	2773
5	45	61	2025	3721	2745
6	43	60	1849	3600	2580
7	50	62	2500	3844	3100
8	55	66	3025	4356	3630
9	45	50	2025	2500	2250
10	59	72	3481	5184	4248
11	37	50	1369	2500	1850

12	49	51	2401	2601	2499
13	53	71	2809	5041	3763
14	51	57	2601	3249	2907
15	51	72	2601	5184	3672
16	35	55	1225	3025	1925
17	37	60	1369	3600	2220
18	49	72	2401	5184	3528
19	59	72	3481	5184	4248
20	43	41	1849	1681	1763
21	57	50	3249	2500	2850
22	46	56	2116	3136	2576
23	44	51	1936	2601	2244
24	50	47	2500	2209	2350
25	45	50	2025	2500	2250
26	55	58	3025	3364	3190
27	54	58	2916	3364	3132
28	44	60	1936	3600	2640
29	41	57	1681	3249	2337
30	54	63	2916	3969	3402
31	53	61	2809	3721	3233
32	57	61	3249	3721	3477
33	47	54	2209	2916	2538
34	42	55	1764	3025	2310
35	49	55	2401	3025	2695
36	47	51	2209	2601	2397
37	54	65	2916	4225	3510
38	48	59	2304	3481	2832
39	44	57	1936	3249	2508
Jumlah	1890	2278	92934	135216	111225

Sehingga dapat dicari nilai  $r_{xy}$  yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{39.111225 - (1890)(2278)}{\sqrt{(39.92934 - (1890)^2)(39.135216 - (2278)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{4337775 - 4305420}{\sqrt{(3624426 - 3572100)(5273424 - 5189284)}}$$

$$r_{xy} = \frac{32355}{\sqrt{(52326)(84140)}} = \frac{32355}{\sqrt{4402709640}}$$

$$r_{xy} = \frac{32355}{66352,92}$$

$$r_{xy} = 0,488$$

Berdasarkan hasil perhitungan  $r_{xy}$  dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment pearson* tersebut diperoleh nilai  $r_{xy} = 0,488$ . Nilai  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}(\alpha=0,05; IK=95\%; n=39)$  yaitu 0,316 diperoleh nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan demikian terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu hubungan yang positif antara Model *Project Based Learning* Dengan Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Purba.

Kemudian nilai  $r_{hitung}$  tersebut akan dikonsultasikan dengan indeks koefisien korelasi yang dikemukakan oleh Arikunto sebagai berikut:

**Tabel.2**

Besarnya Nilai r	Interpretasi
0,800 - 1,000	Sangat Kuat
0,600 - 0,799	Kuat
0,400 - 0,599	Sedang
0,200 - 0,399	Rendah
0,00 - 0,199	Sangat Rendah (Tak Berkorelasi)

- **Uji Signifikan Hubungan (uji t)**

Menurut Sugiyono Sugiyono : "Untuk menguji signifikansi hubungan, yaitu apakah hubungan yang ditemukan itu berlaku untuk seluruh populasi, maka perlu diuji signifikansinya." Rumus signifikansi Korelasi *Product Moment* ditunjukkan dengan rumus yang dikemukakan Sugiyono :

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
 &= \frac{0.488 \times \sqrt{39-2}}{\sqrt{1-(0.488)^2}} \\
 &= \frac{0.488 \times \sqrt{37}}{\sqrt{1-0.238}} \\
 &= \frac{0.488 \times 6,083}{\sqrt{1-0.238}} \\
 &= \frac{2,966}{\sqrt{0.762}} \\
 &= \frac{2,966}{0.873} \\
 &= 3,397
 \end{aligned}$$

Diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,397. Harga  $t_{hitung}$  tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  untuk kesalahan 5% uji dua pihak dan  $dk = n - 2 = 39 - 2 = 37$ , maka diperoleh  $t_{tabel} = 2,021$ . Diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,397 > 2,021$  dengan demikian

dapat diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu hubungan yang signifikan antara Model *Project Based Learning* Dengan Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Purba.

- **Uji Hipotesa**

Sebagaimana dinyatakan dalam hipotesa:

1.  $H_0 : \beta = 0$  (tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Model *Project Based Learning* Dengan Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Purba)
2.  $H_a : \beta \neq 0$  (terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Model *Project Based Learning* Dengan Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Purba)

$$H_a = t_{hitung} > t_{tabel}$$

$$H_o = t_{hitung} < t_{tabel}$$

Maka berdasarkan pembahasan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima yaitu terdapat hubungan yang positif dan signifikan Model *Project Based Learning* Dengan Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Purba dan  $H_0$  ditolak. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,397 > 2,021$ .

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada Kelas VIII SMP Negeri 1 Purba, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Dari pendistribusian hasil jawaban siswa tentang Model *Project Based Learning* diketahui bahwa banyak siswa yang puas akan layanan yang diberikan oleh guru. Langkah-langkah Model *Project Based Learning* yang dapat menumbuhkan kreativitas belajar siswa, yaitu: 1) Memulai pembelajaran dengan pertanyaan esensial (*Start with the big question/essential question*), 2) Merencanakan proyek (*design a plan for the project*). 3) Menyusun jadwal proyek (*Create a schedule*). 4) Guru bertanggung jawab mengawasi dan memonitor siswa dalam mengerjakan proyek (*Monitor the students and the progress of the project*). 5) Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*assess the outcome*), dan 6) Evaluasi pengalaman (*evaluate the experience*). Dengan Model *Project Based Learning* maka diharapkan Kreativitas Belajar Siswa dilingkungan sekolah yang ada dalam diri siswa akan meningkat secara positif dan signifikan, hal tersebut ditunjukkan dengan sikapnya sebagai berikut: 1) kelancaran berpikir (*fluency of thinking*); 2) keluwesan berpikir (*flexibility*); 3) elaborasi (*elaboration*); 4) keaslian (*originality*); dan 5) evaluasi.

Dari uji persyaratan analisis diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu hubungan yang positif antara Model *Project Based*

*Learning* Dengan Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Purba. Dari uji persyaratan analisis diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu hubungan yang signifikan antara Model *Project Based Learning* Dengan Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Purba.

## 5. KESIMPULAN

- **Kesimpulan Berdasarkan Teori**

Berdasarkan teori model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki hubungan dalam meningkatkan Kreativitas Belajar siswa, karena model pembelajaran ini bertujuan meningkatkan kualitas dalam imajinasi dan kreativitas; memperoleh nilai-nilai kemanusiaan, mengembangkan potensi seseorang, mengembangkan pemikiran kritis, dan mengembangkan pribadi yang berkomitmen dan bertanggung jawab.

- **Kesimpulan Berdasarkan Hasil Penelitian**

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,397 > 2,021$  maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Model *Project Based Learning* dengan Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Purba.

- **Kesimpulan Akhir**

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Model *Project Based Learning* berhubungan dengan Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Purba

### Saran

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memberi saran kepada:

1. Guru PAK

Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, guru PAK hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan indikator Model *Project Based Learning* yaitu indikator *Start with the big question/essential question* yakni memulai pembelajaran dengan pertanyaan mendasar. Sementara sesuai dengan nilai indikator terendah, guru PAK hendaknya memaksimalkan indikator *Assess the outcome* yakni guru menilai pencapaian yang diperoleh siswa. Dalam hal ini, guru PAK seharusnya dapat menilai hasil pencapaian siswa dengan objektif. Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi penerapan model *project based learning* salah satunya adalah sarana dan prasarana yang kurang memadai. Oleh karena itu, perlu bagi guru PAK untuk mempersiapkan sarana dan prasarana yang cocok untuk memaksimalkan penerapan model ini.

2. Siswa

Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, siswa hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan indikator Kreativitas Belajar Siswa yaitu indikator Keaslian (*originality*) yakni mampu mencetuskan gagasan yang sesuai dengan pemahamannya sendiri. Sementara sesuai dengan nilai indikator terendah, siswa hendaknya meningkatkan indikator Keluwesan berpikir (*flexibility*) yakni mampu melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda dan mampu memberikan gagasan yang berbeda. Perlu bagi siswa untuk lebih memperluas wawasannya melalui memperbanyak membaca buku atau literasi, sehingga dapat memberi gagasan yang berbeda.

3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang Kreativitas Belajar Siswa disarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa. Dan juga yang ingin meneliti pengaruh lain dari Model *Project Based Learning* ini supaya menghubungkannya dengan variabel lain karena tidak menutup kemungkinan berhubungan dengan siswa seperti halnya memenuhi kebutuhan siswa dan memberikan motivasi kepada siswa.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Abidin, Z. (2013). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013*. Refika Aditama.
- Ahmad, F. (2010). *Pengaruh implementasi project based learning* (R. Anggria, Ed.). PT Elex Media Komputindo.
- Asep, S. (2013). *Menjadi guru profesional: Strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global* (R. Rusyda, Ed., 19th ed.). Penerbit Erlangga.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan dan praktik* (14th ed.). Rineka Cipta.
- Boehlke, R. R. (2011). *Sejarah perkembangan pikiran dan praktik pendidikan agama Kristen* (8th ed.). BPK Gunung Mulia.
- Christin Febryana Pakpahan, C., Maringan Sinambela, M., Sabar Rudi Sitompul, S., Rida Gultom, R., & Masniar Sitorus, M. (2023). Pengaruh model project based learning (PjBL) terhadap kreativitas belajar pendidikan agama Kristen dan budi pekerti siswa kelas XI SMK Negeri 1 Laguboti Kabupaten Toba tahun pembelajaran 2023/2024. *Lumen: Jurnal Pendidikan Agama Katekese Dan Pastoral*, 2(2), 98–113. <https://doi.org/10.55606/lumen.v2i2.219>

- Fitri, L., Yuliana, D., & Jaya, F. (2021). Pengaruh project based learning terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 4, 39–48.
- GP, H. (2012). *Pendidikan agama Kristen dalam Alkitab dan dunia pendidikan masa kini* (1st ed.). ANDI.
- Halimah, L., & Iis, N. (2022). *Project based learning untuk pembelajaran abad 21* (1st ed.). PT Refika Aditama.
- Helmiati. *Model pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Istarani, I. (2023). *58 model pembelajaran inovatif* (A. Abdusalam & S. Siddik, Ed.). Media Persada.
- Khoirurrijal, K., et al. *Pengembangan kurikulum merdeka* (Z. Rachma Bahar, Ed., 1st ed.). CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Linda, I. L. (2019). *Kreativitas dalam konteks pembelajaran* (E. Erminawati, Ed.). ERZATAMA KARYA ABADI.
- Munandar, U. (1992). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah*. Gramedia Rasindo.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat* (3rd ed.). Rineka Cipta.
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran project based learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Nuryati, D. W., Masitoh, S., & Arianto, F. (2020). Pengaruh project based learning terhadap kreativitas peserta didik di masa pandemi. *Educate: Jurnal Pendidikan*, 5\*(2). <https://doi.org/10.32832/educate.v5i2.3375>
- Pardede, P. (2016). Berpikir kritis dan kreatif dalam pendidikan Kristen. *Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 14. <http://christianeducation.id/e-journal/index.php/regulafidei/article/view/1>
- Pembelajaran, B., & Belajar, D. A. N. (2019). Peranan motivasi, kreativitas dalam proses. *Jurnal Pendidikan*, 07\*(02). <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Purnomo, H., & Ilyas, Y. (2019). *Tutorial pembelajaran berbasis proyek* (N. Huda A, Ed., 1st ed.). K-Media.
- Rizkasari, E., Hanifa Rahman, I., Trisna Aji, P., Universitas Slamet, & Universitas Muhammadiyah Purwokerto. (2022). Penerapan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 6\*(20), 14514–14520.
- Sidiq, et al. (2021). *Model-model pembelajaran abad 21* (1st ed.). CV. AA. RIZKY.
- Simeru, et al. (2023). *Model-model pembelajaran* (S. Sutomo, Ed., 1st ed.). Lakeisha.
- Slameto. (2023). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi* (5th ed.). PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sun, P. K. (2010). *The power of creativity* (D. Widiyanto, Ed., 1st ed.). ANDI.
- Widiyaningrum, W., & Harnanik, H. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa kelas XII pemasaran pada pembelajaran produktif pemasaran di SMK Negeri 1 Purbalingga. *Economic Education Analysis Journal*, 5(3), 729–735.



Widyastuti, A. (2022). *Implementasi project based learning pada kurikulum 2022 prototipe merdeka belajar* (1st ed.). PT Elex Media Komputindo.

**Jurnal:**

Based, Problem, Learning Pada, & Siswa Kelas. (2010). Peningkatan kreativitas belajar IPA menggunakan model problem based learning pada siswa kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan*, 159–171.

Christin Febryana Pakpahan, C., Maringan Sinambela, M., Sabar Rudi Sitompul, S., Rida Gultom, R., & Masniar Sitorus, M. (2023). Pengaruh model project based learning (PjBL) terhadap kreativitas belajar pendidikan agama Kristen dan budi pekerti siswa kelas XI SMK Negeri 1 Laguboti Kabupaten Toba tahun pembelajaran 2023/2024. *Lumen: Jurnal Pendidikan Agama Katekese Dan Pastoral*, 2(2), 98–113. <https://doi.org/10.55606/lumen.v2i2.219>

Fitri, L., Yuliana, D., & Jaya, F. (2021). Pengaruh project based learning terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 4, 39–48.

Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran project based learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>

Nuryati, D. W., Masitoh, S., & Arianto, F. (2020). Pengaruh project based learning terhadap kreativitas peserta didik di masa pandemi. *Educate: Jurnal Pendidikan*, 5\*(2). <https://doi.org/10.32832/educate.v5i2.3375>

Pardede, P. (2016). Berpikir kritis dan kreatif dalam pendidikan Kristen. *Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 14. <http://christianeducation.id/e-journal/index.php/regulafidei/article/view/1>

Pembelajaran, B., & Belajar, D. A. N. (2019). Peranan motivasi, kreativitas dalam proses. *Jurnal Pendidikan*, 07\*(02). <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>

Rizkasari, E., Hanifa Rahman, I., Trisna Aji, P., Universitas Slamet, & Universitas Muhammadiyah Purwokerto. (2022). Penerapan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 6\*(20), 14514–14520.

Widiyaningrum, W., & Harnanik, H. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa kelas XII pemasaran pada pembelajaran produktif pemasaran di SMK Negeri 1 Purbalingga. *Economic Education Analysis Journal*, 5(3), 729–735.