
The Effect of Project-Based Learning Model on Creativity of Students in Class XI Religion MAN 1 Polewali Mandar

Masitha Almukarramah¹, Darwis², Okky Naomi Sahupala³

^{1,2,3} Tarbiyah dan Keguruan, STAIN Majene, Majene, Indonesia,

¹ masitapolman94@gmail.com , ² darwis@stainmajene.ac.id ,

³ okkynaomisahupala@gmail.com

*Corresponding author

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penggunaan model pembelajaran berbasis proyek peserta didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar, untuk mengetahui kreativitas peserta didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar, dan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas peserta didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Polewali Mandar dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kreativitas Peserta Didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar. Dari hasil analisis diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,406, yang artinya bahwa pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sebesar 40,6% dan sebanyak 59,4% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas

ABSTRACT

This study aims to determine the level of use of project-based learning models of students in class XI Religion MAN 1 Polewali Mandar, to determine the creativity of students in class XI Religion MAN 1 Polewali Mandar, and to determine whether there is an effect of project-based learning models on the creativity of students in class XI Religion MAN 1 Polewali Mandar. This research was conducted at MAN 1 Polewali Mandar using quantitative research. The results showed that there was an influence between the Project-Based Learning Model on the Creativity Level of Students in class XI Religion MAN 1 Polewali Mandar. From the analysis obtained the coefficient of determination (R Square) of 0.406, which means that the effect of the independent variable on the dependent variable is 40.6% and as much as 59.4% is influenced by other factors not included in this study.

Keywords: *project based learning, creativity*

1. PENDAHULUAN

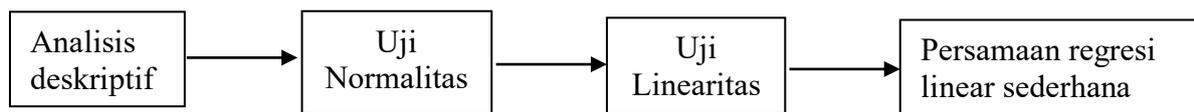
Perkembangan dunia Pendidikan saat ini sangat berkembang dengan cepat, yang mengakibatkan banyaknya pilihan model pembelajaran yang ditawarkan kepada para guru atau calon guru [1]. Sehingga pemahaman dan peningkatan kreativitas peserta didik sangat penting dalam dunia pendidikan, salah satu model yang mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis proyek atau biasa disebut dengan istilah *Project based learning* (PjBL). PjBL adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dan mandiri. Pembelajaran berbasis proyek (project based learning) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar [2]. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, terutama dalam hal berfikir kritis terhadap proyek yang mereka kerjakan, yang ditimbulkan oleh masalah-masalah yang mereka temui. Kreativitas memiliki peran yang signifikan dalam kehidupan dan evolusi atau perkembangan

manusia. Meskipun kreativitas banyak bergantung pada kapasitas intelektual seperti kecerdasan alami dan kemampuan pembelajaran, namun juga dipengaruhi oleh faktor-faktor emosional dan keterampilan fisik [3].

Penelitian ini difokuskan mencari pengaruh pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) terhadap kreativitas peserta didik khususnya dalam konteks pembelajaran Agama yakni pada mata Pelajaran Ushul Fikih yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hairunnisa, dkk menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa program studi PGSD pada mata kuliah Konsep dasar IPA [4]. Subjek penelitian ini yaitu MAN 1 Polewali Mandar, madrasah tersebut telah menerapkan pembelajaran berbasis proyek sejak tahun 2021. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu tenaga pendidik menyatakan bahwa permasalahan yang sering ditemukan pada saat pembelajaran berbasis proyek yaitu minimnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan sebagai tugas, serta kurangnya kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan proyek yang akan dibuat dengan tema yang diberikan sebagai tugas yang menyebabkan munculnya sifat mudah menyerah yang berdampak pada kekreativitasan dalam diri peserta didik yang bersangkutan, sehingga pendidik menyarankan untuk menggunakan media penunjang seperti penggunaan aplikasi capcut atau canva.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian non eksperimen yakni penelitian *ex-post facto* untuk mengamati pengaruh dan mencari penyebabnya [5]. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas peserta didik MAN 1 Polewali Mandar. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode kuesioner atau angket. Pada penelitian ini menggunakan angket yang berbentuk pilihan ganda dengan menggunakan empat alternatif jawaban mulai dari sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Statistik Deskriptif

Pengukuran statistik deskriptif pada variabel perlu dilakukan untuk melihat gambaran data secara umum, seperti nilai rata-rata (Mean), nilai Tertinggi (Max), nilai terendah (Min), dan standar deviasi dari masing-masing variabel yaitu Model Pembelajaran Berbasis Proyek (X) dan Kreativitas (Y). Mengenai hasil Uji Statistik Deskriptif penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Descriptive Statistics

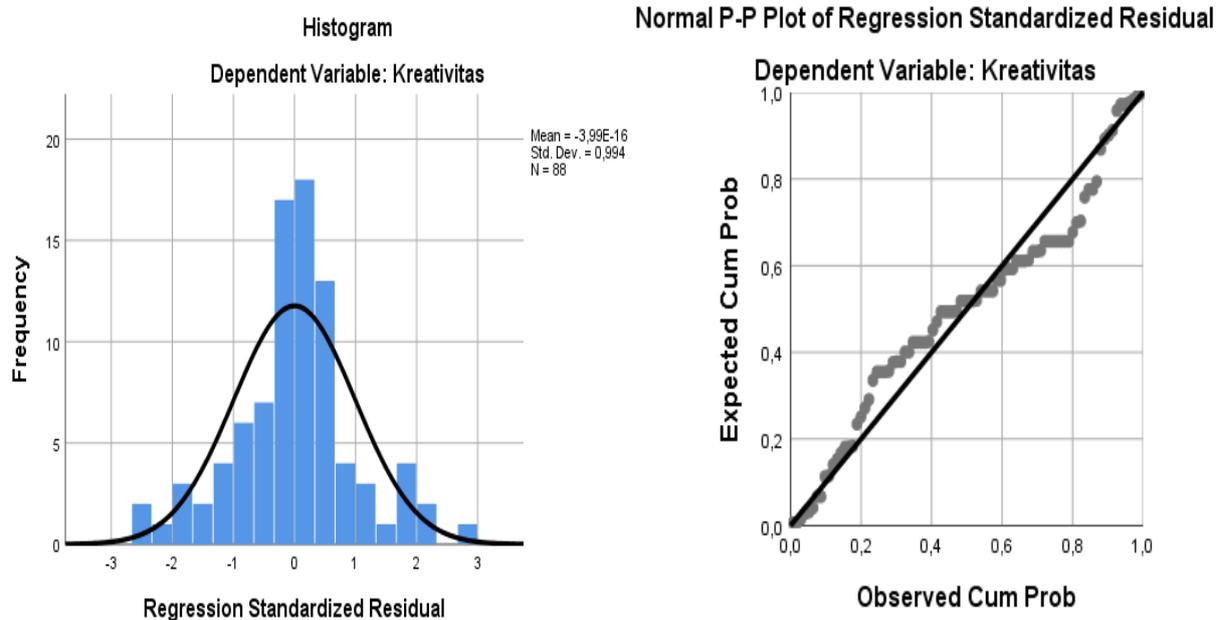
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Model Pembelajaran Berbasis Proyek	88	40,00	60,00	48,2500	4,83819
Kreativitas	88	30,00	56,00	42,5909	4,40907
Valid N (listwise)	88				

Berdasarkan tabel 1, dapat diobservasi bahwa rata-rata (Mean) responden memberikan skor 48,25 untuk model pembelajaran berbasis proyek. Nilai ini berada di antara nilai minimum 40 dan nilai maksimum 60, dengan standar deviasi 4,83819 yang menunjukkan bahwa data kurang bervariasi karena nilai standar deviasi lebih kecil dari pada mean.

Rata-rata kreativitas responden berada diangka 42,59 dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimum 56. Adapun standar deviasi sebesar 4,40907 menunjukkan variasi yang relatif kecil.

3.2 Uji Normalitas

Tabel 2. Uji Normalitas



Dari grafik histogram dan P-Plot SPSS di atas dapat disimpulkan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas, hal ini bahwa kurva pada grafik histogram membentuk pola lonceng dan sedangkan pada grafik P-Plot dikatakan tidak memenuhi syarat asumsi normal apabila item (titik-titik) menyebar jauh dari garis diagonal. Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Hal tersebut menunjukkan bahwa data telah berdistribusi normal.

3.3 Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) bersifat linear atau tidak. Pengujian linearitas persamaan regresi ditentukan berdasarkan anova table. Hasil uji linearitas data penelitian dapat dilihat pada tabel ANOVA yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 3. Anova Tabel Uji Linearitas

	Sig.
Deviation From Linearity	0,107

Pada tabel tersebut diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,107 pada Deviation from linearity yang berarti $0,107 > 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X terhadap variabel Y.

3.4 Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis ini menggambarkan hubungan antara satu variabel independen (X) dengan satu variabel dependen (Y). Adapun dasar pengambilan keputusan yaitu:

- a) Jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, artinya variabel bebas (X) mempunyai pengaruh signifikan terhadap variabel terikat (Y)
- b) Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$, artinya variabel bebas (X) tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap variabel terikat (Y)

Dan mengambil kesimpulan :

- a) Nilai Signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima H_1 ditolak
- b) Nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak H_1 diterima

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,637 ^a	,406	,399	3,290

a. Predictors: (Constant), PjBL

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,637. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,406, yang artinya bahwa pengaruh variabel bebas (Model pembelajaran berbasis proyek) terhadap variabel terikat (Tingkat Kreativitas peserta didik) adalah sebesar 40,6% sisanya dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

Tabel 5. Hasil Uji T**Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	15,486	3,536		4,380	,000
PjBL	,559	,073	,637	7,669	,000

a. Dependent Variable: Kreativitas

Berdasarkan dari pengolahan data diatas, diperoleh nilai t hitung $7,669 > t$ tabel $1,987$ dan nilai sig. $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan Nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak H_1 diterima. Hal ini dapat diartikan bahwa variabel Model Pembelajaran Berbasis Proyek berpengaruh signifikan terhadap variabel Tingkat Kreativitas Peserta Didik Kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan diketahui bahwa nilai t hitung $7,669 > t$ tabel $1,987$ dan nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak H_1 diterima. Hal tersebut menyatakan bahwa Model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap tingkat kreativitas peserta didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar.

5. REFERENSI

- [1] Siti Nurhasanah, Strategi Pembelajaran, Jakarta: Edu Pustaka, 2019.
- [2] Salamun, Model-model Pembelajaran Inovatif, Lampung: Yayasan Kita Menulis, 2023.
- [3] Nugraha, Supriadi, Firmansyah, Efektifitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa, *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, vol. 17, No. 1, 2023.
- [4] Hairunisa, dkk, Studi Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Kreativitas Mahasiswa Program Studi Pgsd Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Ipa, *Jurnal Pendidikan MIPA*, Vol. 9, No. 2, 2019.
- [5] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D, Bandung: Alfabeta, 2019.