

PENGARUH MODEL *PROJECT-BASED LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 2 MI HAYYA ALAL FALAH

Jerry Septiansyah,¹ Binti Rosyidah²

^{1,2} STAI Miftahul ‘Ula Nganjuk

jerryseptiansyah95@gmail.com¹, bintirosyidah@staimnglawak.ac.id²

Abstrak

Strategi dalam mengembangkan kemampuan kreativitas serta menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa merupakan sebuah tanggung jawab utama dalam pendidikan. Disinilah peran guru sangat penting untuk menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan melalui model pembelajaran, supaya pembelajaran tidak monoton dan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut ditemukan bahwa pentingnya model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas siswa, salah satunya model pembelajaran yang digunakan yaitu *Project Based Learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah pelaksanaan model *Project Based Learning* pada mata pelajaran Tematik, dan pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa kelas 2 pada mata pelajaran Tematik di MI Hayya Alal Falah. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data numerik yang dapat diolah dengan menggunakan metode statistik. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah *ex-post facto*. Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan meliputi angket *Project Based Learning* dan angket kreativitas siswa. Pengujian validitas instrumen menggunakan koefisien korelasi dan pengujian reliabilitas menggunakan *alpha cronbach*. Sedangkan uji analisis data menggunakan uji signifikansi korelasi. Hasil pengolahan data yang telah dilakukan dengan menggunakan statistik uji-t, didapat $t_{hitung} = 6,522$. Kemudian dicari t_{tabel} dengan $dk = n-k-1$, $dk = 19-1-1 = 17$ pada taraf signifikan 5% (0,05) maka dari table distribusi t di peroleh nilai $t_{tabel} = 2,110$. Maka hasilnya $6,522 > 2,110$ dengan demikian diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa.

Kata Kunci: Kreativitas, Penelitian Kuantitatif, *Project Based Learning*.

PENDAHULUAN

Pendidikan abad 21 menuntut seorang guru harus mampu melakukan inovasi pembelajaran, memiliki keterampilan mengajar yang mampu menyeimbangkan dengan kondisi saat ini, mampu mendesain pembelajaran yang menari, menyenangkan serta bermakna dan lain-lain. Pembelajaran abad-21 berbeda dengan abad sebelumnya yang masih konvensional, tradisional dan klasikal. Proses pembelajaran pada abad ini menekankan pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik belajar aktif dan mandiri dengan penguasaan teknologi sebagai sarana dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan di MI Hayya Alal Falah, guru yang mengajar di kelas 2 dapat diketahui bahwa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran di karenakan tidak adanya model pembelajaran yang memadai untuk menjelaskan suatu konsep dan pembelajaran masih terpusat pada guru. Hal ini menyebabkan kurangnya komunikasi

antara guru dan siswa dan antara siswa dengan siswa lain sehingga proses pembelajaran cenderung pasif.

Diketahui latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan yaitu adakah pengaruh Model *Project-Based Learning* terhadap Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 MI Hayya Alal Falah. Dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Model *Project-Based Learning* terhadap Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 MI Hayya Alal Falah.

Model pembelajaran *project based learning* adalah suatu model yang pembelajarannya berpusat pada peserta didik, (*Student Center Learning*), dimana peserta didik bebas untuk mengutarakan gagasan yang dapat dituangkan ke dalam proyek mereka, agar peserta didik dapat lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas. *Project based learning* mendukung pelaksanaan untuk mencapai tujuan pembelajaran simulasi digital karena model *project based learning* merupakan pembelajaran yang komprehensif mengikut sertakan siswa dalam investigasi secara kolaboratif. *Project based learning* membantu siswa dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan yang kokoh, dimulai dengan menentukan suatu pertanyaan dasar, membuat desain proyek, menyusun penjadwalan, memonitor kemajuan proyek, kemudian evaluasi hasil dan evaluasi hasil proyek. Dengan demikian akan mendorong siswa untuk lebih terampil dan kreatif dalam merancang lalu membuat sebuah proyek.¹

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan suatu upaya untuk mendorong peserta didik terlibat langsung melakukan karyanya sekaligus memecahkan masalah dalam pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan model *Project Based Learning*. Melalui model *Project based learning* diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif, berkomunikasi, menyelesaikan masalah, dan dapat menumbuhkan kemampuan kreativitas belajar siswa terhadap materi yang sedang dipelajari sehingga menghasilkan produk atau karya yang dibuat oleh siswa sendiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah *ex-post facto*. Penelitian *ex post facto* merupakan penelitian dimana variabel-variabel bebas telah terjadi ketika peneliti mulai dengan pengamatan variabel-variabel terikat dalam suatu penelitian. Nama *ex post facto* sendiri dalam bahasa latinartinya “dari sesudah fakta”. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian itu dilakukan sesudah perbedaan-perbedaan dalam variabel bebas itu terjadi karena perkembangan kejadian itu secara alami.²

Penelitian ini terdapat dua jenis variable yang digunakan, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Project Based Learning (X). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa kelas 2 dalam pembelajaran Tematik mata pelajaran Matematika (Y). Tempat penelitian dilakukan di MI Hayya Alal Falah Baron Nganjuk.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *purposive sampling* yaitupengambilan sampel dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas tujuan tertentu tanpa

¹ Latifatus Fitri, Dyan Yuliana, dan Firman Jaya, *Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital*, dalam Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI), Vol.4, No.2, 2021

² Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2011), 223

melakukan *simple random sampling*. *Purposive sampling* yaitu teknik sampling yang digunakan oleh peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilansampelnya. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan yaitu kelas 2 yang terdiri dari 19 siswa.

Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, dan angket. Sedangkan Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket.

Teknik analisis data merupakan tahap yang paling penting dalam suatu penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Analisis ini berguna untuk mengetahui perkembangan siswa, data yang di analisis yaitu:

1. Tahap pertama (pengolahan data)

a. *Editing*

Editing adalah pengecekan atau pengoreksian data yang telah dikumpulkan karena kemungkinan data yang masuk (*raw* data) atau data yang terkumpul tidak logis dan meragukan.

b. *Coding*

Yaitu pemberian kode-kode pada tiap-tiap data yang termasuk dalam kategori yang sama. Maksud dari pemberian kode dalam penelitian ini adalah angket yang telah diperiksa, diberi identitas sehingga dapat diketahui kelanjutan proses pengolahan data. Hasil dari *coding* dalam penelitian ini sebagai berikut :

1) Untuk variabel independen (X) yaitu : model *Project Based Learning*.

2) Untuk variabel dependen (Y), yaitu kreativitas siswa.

c. Tabulasi

Tabulasi adalah memuat tabel-tabel yang berisikan data yang telah diberi kode sesuai dengan analisis yang dibutuhkan.

d. Penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian

Maksud rumusan yang dikemukakan dalam bagian bab ini adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau desain yang diambil.

2. Tahap Kedua (analisis data)

a. Tahap deskripsi data

Langkah-langkah yang ditempuh adalah menyiapkan data, yaitu data tentang pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa di MI Hayya Alal Falah Baron Nganjuk.

b. Tahap Pengujian Persyaratan

Sebelum dilakukan analisis data pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan analisis persyaratan meliputi:

1) Uji Validitas

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi variabel x dan y

- N = Banyak subyek uji coba
X = Skor tiap item
Y = Skor total
XY = Perkalian skor item dengan skor total

Hasil dari penelitian uji validitas akan dibandingkan dengan nilai r tabel dengan kriteria sebagai berikut:

- a) $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir soal angket tidak valid
b) $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal angket valid.

2) Uji Reliabilitas

$$r_i = \frac{(k)}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan:

- r_i = realibilitas instrumen
 k = mean kuadrat antara subyek
 $\sum S_i^2$ = mean kuadrat kesalahan
 S_t^2 = varians total³

3) Koefisien Korelasi

Hasil penelitian dengan menggunakan rumus diatas kemudian diinterpretasikan dengan tingkat keterandalan koefisien, sebagai berikut⁴:

Tabel 1 Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
$0,000 \leq x < 0,200$	Sangat rendah
$0,200 \leq x < 0,400$	Rendah
$0,400 \leq x < 0,600$	Sedang
$0,600 \leq x < 0,800$	Kuat

4) Uji hipotesis (Uji t)

$$t = \frac{r\sqrt{n} - 2}{\sqrt{1 - r^2}}$$

Keterangan:

- n = jumlah responden
t = t_{hitung}
r = koefisien korelasi

³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Survei Pendekatan Praktek*, (Jakarta : Rinieka Cipta, 2006), 178

⁴ D. Yuliana and F. Al Jufri, "Pengaruh E-Learning Berbasis Schoology Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas X Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan SMK Sumber Bunga," vol. 6, no. 1, pp. 44–74, 2019.

Setelah didapat nilai thitung, selanjutnya lakukan perbandingan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} . Jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_a diterima dan H_o ditolak artinya terdapat hubungan antara variabel x dan variabel y, sedangkan jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , maka H_a ditolak dan H_o diterima.⁵

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari angket yang bersifat kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di MI Hayya Alal Falah, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen angket yang bersifat kuantitatif. Dalam hal ini peneliti membuat pedoman sebagai berikut:

- | | |
|------------------|--------|
| a. Sangat sering | Skor 4 |
| b. Sering | Skor 3 |
| c. Kadang-kadang | Skor 2 |
| d. Tidak pernah | Skor 1 |

Berikut nilai skor angket model *project based learning* dan kreativitas siswa Kelas 2 MI Hayya Alal Falah.

Tabel 2 Data Angket model *project based learning* dan kreativitas siswa

No	Model Project Based Learning	Kreativitas
1	34	33
2	40	40
3	29	30
4	38	40
5	33	31
6	34	37
7	28	29
8	38	40
9	30	31
10	19	25
11	30	36
12	35	30
13	35	40
14	34	38
15	33	36
16	30	30
17	21	30
18	22	24
19	38	40

Berdasarkan nilai skor angket model *project based learning* dan kreativitas yang berjumlah 19 siswa, maka skor tersebut dapat dijadikan acuan untuk menghitung atau mengukur

⁵ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, cetakan 9, (Bandung: Alfabeta, 1992), 145

besarnya pengaruh model project based learning terhadap kreativitas siswa dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, koefisien korelasi, dan uji hipotesis (uji t).

a. Uji Validitas

Mengenai validitas item angket model *project based learning* dan kreativitas siswa, setelah dilakukan pengujian dengan bantuan *SPSS 25 for Windows*, hasil *output* uji instrumen ditunjukkan pada tabel 4.2 dan 4.3 :

Tabel 3 Validitas Angket Model Project Based Learning

No.	r hitung	r table	Ket
1	0.729	0.456	Valid
2	0.736	0.456	Valid
3	0.861	0.456	Valid
4	0.713	0.456	Valid
5	0.688	0.456	Valid
6	0.523	0.456	Valid
7	0.675	0.456	Valid
8	0.645	0.456	Valid
9	0.694	0.456	Valid
10	0.581	0.456	Valid

Tabel 4 Validitas Angket Kreativitas Siswa

No.	r hitung	r tabel	Ket
1	0.531	0.456	Valid
2	0.743	0.456	Valid
3	0.814	0.456	Valid
4	0.703	0.456	Valid
5	0.619	0.456	Valid
6	0.626	0.456	Valid
7	0.721	0.456	Valid
8	0.582	0.456	Valid
9	0.859	0.456	Valid
10	0.639	0.456	Valid

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item tersebut dinyatakan valid. Dari hasil *output* di atas dapat diketahui bahwa nilai r_{hitung} item 1 sampai 10 lebih besar dari r_{tabel} , sehingga semua item dengan kemampuan numerik dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Suatu nilai alpha jika lebih besar dari rtabel maka alat tersebut bisa dikatakan reliabel, terdapat pada uji signifikansi yang dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Dengan menggunakan SPSS 25 maka dapat diketahui hasil uji reliabilitas yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 5 Reliabilitas Model Pembelajaran dan Kreativitas

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.931	20

Dari hasil perhitungan SPSS 25 diatas terlihat bahwa *Alpha* adalah 0,931, kemudian kita bandingkan nilai tersebut dengan nilai rtabel N=20, dicari distribusi nilai rtabel signifikan 5%, dan didapatkan nilai rtabel sebesar 0,456. Kesimpulan *Alpha* $0,931 > \text{rtabel} = 0,456$ menunjukkan bahwa partisipasi siswa pada item angket yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* dan item angket tentang kreativitas dianggap terpercaya atau reliabel sebagai alat pengumpulan data .dalam penelitian.

c. Koefisien Korelasi

Sejauh mana pengaruh model *project based learning* terhadap kreativitas siswa Kelas 2 di MI Hayya Alal Falah dapat dihitung dengan menggunakan rumus SPSS 25 sebagai berikut :

Tabel 6 Signifikan Korelasi

Correlations

				Model Project Based Learning	Kreativitas
Model Project Based Learning			Pearson Correlation	1	.845**
			Sig. (2-tailed)		.000
			N	19	19
Kreativitas			Pearson Correlation	.845**	1
			Sig. (2-tailed)	.000	
			N	19	19

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai rhitung sebesar 0,845. Dari hasil perbandingan dengan rhitung dengan taraf signifikansi 5% dengan jumlah responden 19 orang diperoleh rtabel = 0,456 sedangkan hipotesa rhitung sebesar 0,845. Setelah dikonsultasikan dengan hasil tabel interpretasi di atas, maka nilai 0,845 terletak direntang + 0,600 s/d + 0,800 yang berarti pengaruh penggunaan model *project based learning* terhadap kreativitas siswa adalah kuat.

d. Uji Hipotesis (Uji t)

Dengan derajat kesamaan (dk) = $n-k-1 = 19-1-1 = 17$ dan kemudian didapat hasil dari tabel 5% dari 17 = 2,110.

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,845\sqrt{19-2}}{\sqrt{1-0,845^2}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,845 \times 4,123}{\sqrt{1-0,714}}$$

$$t_{hitung} = \frac{3,483}{\sqrt{0,286}}$$

$$t_{hitung} = \frac{3,483}{0,534}$$

$$t_{hitung} = 6,522$$

Berdasarkan hasil kaidah hipotesis yang didapat yaitu $t_{hitung} = 6,522$ dan $t_{tabel} = 2,110$, yang artinya $t_{hitung} (6,522) > t_{tabel} (2,110)$, dengan demikian kriteria pengujian yang dapat diterima ialah $t_{hitung} > t_{tabel}$, Maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil seluruh perhitungan mencari besar pengaruh dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7 Pengujian Hipotesis

Hipotesis	r_{hitung}	r_{tabel}	Keputusan
H_a	0,845	0,456	Signifikan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yaitu H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh model *project based learning* terhadap kreativitas siswa kelas 2 pada mata pelajaran tematik matematika, dimana nilai $r_{hitung} < r_{tabel} = 0,845 < 0,456$ dengan keputusan signifikan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan dapat membuktikan bahwa model *Project Based Learnig* berpengaruh pada kreativitas siswa pada mata pelajaran matematika. Hal ini dimungkinkan karena model *Project Based Learnig* lebih menekankan pada pembelajaran siswa terhadap kreativitas belajar mereka. Tugas guru tidak lagi menekankan siswa mendengar, melainkan membimbing mereka untuk dapat terlibat kedalam kreativitas dengan model pembelajaran *Project Based Learnig*.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan dengan menggunakan statistik uji-t, didapat $t_{hitung} = 6,522$. Kemudian dicari t_{tabel} dengan $dk = n-k-1$, $dk = 19-1-1 = 17$ pada taraf signifikan 5% (0,05) maka dari table distribusi t di peroleh nilai $t_{tabel} = 2,110$.

Maka hasilnya $6,522 > 2,110$ dengan demikian diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model *Project Based Learnig* terhadap kreativitas siswa kelas 2 pada mata pelajaran Tematik Matematika di MI Hayya Alal Falah Garu Baron Nganjuk.

Penelitian dengan menggunakan model *Project Based Learnig* berpengaruh terhadap Kreativitas siswa, hasil ini juga relevan dengan hasil penelitian sebelumnya. Penelitian M.

Nasrul Musta'in menyatakan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.⁶

Peneliti memilih model *project based learning* untuk melihat pengaruhnya terhadap Kreativitas siswa pada materi pecahan. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan model *project based learning* menghasilkan pengaruh signifikan terhadap Kreativitas siswa, dibandingkan tanpa penggunaan model *Project Based Learning*. Hal ini dikarenakan guru belum pernah menggunakan model *Project Based Learning* dalam proses pembelajaran Matematika. Peneliti mendorong siswa untuk mengembangkan hasil dari sebuah proyek, melakukan percobaan sesuai dengan proyek para siswa dan menjelaskan hasil dari percobaan yang sesuai dengan lembar kerja.

SIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian dapat disimpulkan dari analisis data dan pembahasan hasil penelitian tentang pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa kelas 2 pada mata pelajaran Tematik Matematika di MI Hayya Alal Falah Garu Baron Nganjuk, dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,522 > 2,110$ sehingga H_a diterima. Adapun hasil pengujian hipotesis yaitu H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh model *project based learning* terhadap kreativitas siswa kelas 2 pada mata pelajaran Tematik Matematika, dimana nilai $r_{hitung} < r_{tabel} = 0,845 < 0,456$ dengan keputusan signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Survei Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rinieka Cipta. 178
- D. Yuliana and F. Al Jufri. (2019). "Pengaruh E-Learning Berbasis Schoology Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas X Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan SMK Sumber Bunga," vol. 6, no. 1, pp. 44–74
- Darmadi Hamid. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung; Alfabeta. 223
- Fitri Latifatus, Yuliana Dyan, dan Jaya Firman. (2021). *Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital, dalam Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, Vol.4, No.2
- Nasrul Musta'in M. (2017). "Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Membuat Produk Daur Ulang Limbah Pada Kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Palembang", (Skripsi: Program Sarjana Niversitas Islam Negeri (Uin) Raden Fatah Palembang.
- Sugiyono, (1992). *Statistika Untuk Penelitian*, cetakan 9, Bandung: Alfabeta. 145

⁶ M. Nasrul Musta'in, "Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Membuat Produk Daur Ulang Limbah Pada Kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Palembang", (Skripsi: Program Sarjana Niversitas Islam Negeri (Uin) Raden Fatah Palembang, 2017).