

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK
TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS
XI AGAMA MAN 1 POLEWALI MANDAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan
Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam
Negeri (STAIN) Majene

Oleh:

MASITHA ALMUKARRAMAH

NIM: 10156121015

**JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN
STAIN MAJENE
2025**

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas XI Agama IAN 1 Polewali Mandar” yang disusun oleh **Masitha Almukarramah NIM 10156121015**, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada 6 Maret 2025, bertepatan dengan 6 Ramadhan 1446 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Majene, 16 April 2025

17 Syawal 1446 H,

Ketua	: Hj. Zulfianah Sunusi, S.Pd., M.Pd	()
Sekretaris	: Muammar Zuhdi Arsalan, S.Pd., M.Pd	()
Munaqisy I	: Prof. Dr. H. Anwar Sewang, M.Ag	()
Munaqisy II	: Muhammad Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.I	()
Pembimbing I	: Darwis, S.Si., M.Si	()
Pembimbing II	: Okky Naomi Sahupala, S.Psi., M.A	()

Diketahui Oleh:

Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan,



Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd.

NIP. 197408151998031004

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MASITHA ALMUKARRAMAH

NIM : 10156121015

Tempat, Tanggal Lahir: Polman, 06 September 2002

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan

Alamat : Kenje, Kec. Campalagian, Kab. Polewali Mandar

Judul :Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek
Terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas XI Agama
MAN 1 Polewali Mandar

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Majene, 16 April 2025

Penyusun

Masitha Almukarramah
NIM:10156121015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara **Masitha Al Mukarramah, NIM: 10156121015**, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Tingkat Kreativitas Peserta Didik Kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar” memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

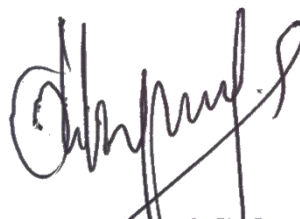
Majene, 15 Januari 2025

Pembimbing I



Darwis, S.Si., M.Si
NIP. 199101272019031017

Pembimbing II



Okky Naomi Sahupala, S.Psi., M.A
NIP. 198810152019032006

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan petunjuk-Nya sehingga skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar” yang diajukan sebagai persyaratan memperoleh gelar sarjana dapat diselesaikan. Shalawat beserta salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad saw. sebagai suri tauladan dan rahmat bagi semesta alam. Teriring kepada keluarga, sahabat serta umat beliau hingga di hari akhir nanti. *Allahumma Shalli ala sayyidina Muhammad waala ali sayyidina Muhammad.*

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari kontribusi berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih yang tidak terbatas kepada kedua orang tua tercinta, cinta pertama dan panutan yaitu bapak Yeta dan pintu surga penulis Ibunda St. Isa. Terimakasih banyak atas segala pengorbanan, dukungan, motivasi, nasehat serta doa tulus kasih yang tidak pernah putus dipanjatkan dalam setiap sujudnya memohon ridho dari Sang Maha Pencipta agar setiap langkah anak-anaknya selalu di ridhoi dalam segala hal.

Ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis juga patut berikan kepada:

1. Prof. Dr. Wasilah Sahabuddin, S.T., M.T. selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene.
2. Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan.
3. Darwis, S.Si., M.Si. selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam dan Pembimbing pertama serta Okky Naomi Sahupala, S.Psi., M.A. selaku pembimbing kedua penulis yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah

memberi bimbingan, nasihat, dan dukungan hingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

4. Prof. Dr. Anwar Sewang selaku penguji pertama dan Muhammad Idris Hasanuddin, M.Pd.I., selaku penguji kedua yang telah memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kakak-kakak tercinta penulis yang telah banyak memberikan dukungan, dorongan dan motivasi serta bantuan baik secara moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Terkhusus kepada ketua tingkat Juliani, yang selalu setia menemani penulis sampai daftar sidang dan juga teman-teman penulis dari kelas TP. 1 angkatan 2021, terima kasih atas segala dukungan, motivasi dan bantuan yang telah membuat penulis hingga bisa sampai ditahap ini. Terima kasih atas segala kenangan indah dan kekeluargaan yang telah diberikan selama perkuliahan, tanpa kalian penulis tidak bisa melakukan apa-apa.
7. Kepada teman-teman PPL/KKN penulis terima kasih telah hadir dan mewarnai kehidupan penulis, terima kasih telah menjadi teman, sahabat, dan keluarga penulis selama 2 bulan KKN, dari kalian penulis belajar banyak hal.
8. Para tenaga pendidik dan adik-adik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar yang telah menerima dan membantu peneliti dalam memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
9. Kepada sang penulis skripsi ini, diri saya sendiri. Seorang anak bungsu yang beranjak usia 22 tahun. Terimakasih telah hadir di dunia dan bertahan sejauh ini. Dari sekian banyaknya air mata yang jatuh, dari semua pikiran yang berantakan setiap malam, terimakasih sudah memutuskan untuk tetap berusaha dan tidak menyerah. Rayakan setiap prosesmu, berbahagialah selalu dimanapun dan kapanpun kamu berada. Sekali lagi, untuk semua rasa takut yang berhasil dikalahkan, untuk tantangan yang berhasil dilalui, selamat atas pencapaiannya, Masitha Almukarramah.

Penulis mengakui jika mempunyai keterbatasan dalam berbagai hal. Oleh karena itu, tidak ada hal yang dapat diselesaikan dengan sangat sempurna, begitu pula dengan penulisan karya tulis ini. Tidak semua hal dapat penulis deskripsikan

dengan sempurna. Penulis telah melakukan dengan semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis membutuhkan kritik dan saran dari pembaca sebagai batu loncatan yang dapat memperbaiki karya tulis ini di masa mendatang. Dengan menyelesaikan skripsi ini, penulis mengharapkan banyak manfaat yang dapat dipetik dan diambil dari skripsi ini.

Majene, 4 Februari 2025

Masitha Almurrahmah
NIM: 10156121015

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Hipotesis Penelitian.....	6
D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian.....	6
E. Kajian Pustaka.....	7
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN TEORETIS	12
A. Model Pembelajaran Berbasis Proyek	12
B. Kreativitas	19
C. Kerangka Berfikir.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	25
B. Pendekatan Penelitian	25
C. Populasi dan Sampel	26
D. Metode Pengumpulan Data	28
E. Instrumen Penelitian.....	28

F. Validitas dan Reliabilitas	30
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Gambaran Hasil Penelitian.....	36
B. Hasil Penelitian	37
C. Pembahasan Hasil Penelitian	66
BAB V PENUTUP.....	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	75
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	112

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jumlah Peserta didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar.....	26
Tabel 3. 2 Pemberian Skor Option Jawaban pada Angket.....	29
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Model Pembelajaran Berbasis Proyek.....	29
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Kreativitas Peserta Didik.....	30
Tabel 4. 1 Hasil Uji Statistik Deskriptif.....	38
Tabel 4. 2 Kriteria Interval Nilai.....	39
Tabel 4. 3 Tanggapan responden terhadap variabel X Item 1.....	39
Tabel 4. 4 Tanggapan responden terhadap variabel X Item 2.....	40
Tabel 4. 5 Tanggapan responden terhadap variabel X Item 3.....	41
Tabel 4. 6 Tanggapan responden terhadap variabel X Item 4.....	41
Tabel 4. 7 Tanggapan responden terhadap variabel X Item 5.....	42
Tabel 4. 8 Tanggapan responden terhadap variabel X Item 6.....	43
Tabel 4. 9 Tanggapan responden terhadap variabel X Item 7.....	43
Tabel 4. 10 Tanggapan responden terhadap variabel X Item 8.....	44
Tabel 4. 11 Tanggapan responden terhadap variabel X Item 9.....	45
Tabel 4. 12 Tanggapan responden terhadap variabel X Item 10.....	46
Tabel 4. 13 Tanggapan responden terhadap variabel X Item 11.....	46
Tabel 4. 14 Tanggapan responden terhadap variabel X Item 12.....	47
Tabel 4. 15 Tanggapan responden terhadap variabel X Item 13.....	47
Tabel 4. 16 Tanggapan responden terhadap variabel X Item 14.....	48
Tabel 4. 17 Tanggapan Responden Terhadap variabel 15	49
Tabel 4. 18 Tanggapan responden terhadap variabel Y Item 1.....	50

Tabel 4. 19 Tanggapan responden terhadap variabel Y Item 2.....	51
Tabel 4. 20 Tanggapan responden terhadap variabel Y Item 3.....	52
Tabel 4. 21 Tanggapan responden terhadap variabel Y Item 4.....	53
Tabel 4. 22 Tanggapan responden terhadap variabel Y Item 5.....	54
Tabel 4. 23 Tanggapan responden terhadap variabel Y Item 6.....	54
Tabel 4. 24 Tanggapan responden terhadap variabel Y Item 7.....	55
Tabel 4. 25 Tanggapan responden terhadap variabel Y Item 8.....	56
Tabel 4. 26 Tanggapan responden terhadap variabel Y Item 9.....	56
Tabel 4. 27 Tanggapan responden terhadap variabel Y Item 10.....	57
Tabel 4. 28 Tanggapan responden terhadap variabel Y Item 11.....	58
Tabel 4. 29 Tanggapan responden terhadap variabel Y Item 12.....	59
Tabel 4. 30 Tanggapan responden terhadap variabel Y Item 13.....	60
Tabel 4. 31 Tanggapan responden terhadap variabel Y Item 14.....	60
Tabel 4. 32 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Kreativitas.....	61
Tabel 4. 33 Histogram Uji Normalitas	62
Tabel 4. 34 P-Plot Uji Normalitas.....	63
Tabel 4. 35 Anova Tabel Uji Linearitas	64
Tabel 4. 36 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana <i>Model Summary</i>	65
Tabel 4. 37 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	65

ABSTRAK

Nama : Masitha Almurrahmah
NIM : 10156121015
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul : *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Tingkat Kreativitas Peserta Didik Kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar*

Penelitian ini bertujuan untuk: 1. Mengetahui tingkat penggunaan model pembelajaran berbasis proyek peserta didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar, 2. Mengetahui tingkat kreativitas peserta didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar, dan 3. mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas peserta didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Ex Post Facto* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian berjumlah 112 orang dengan teknik pengambilan sampel *stratified random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner/angket dan dibagikan kepada peserta didik, kemudian diolah menggunakan *software SPSS 25*. Teknik analisis data menggunakan uji statistik deskriptif, uji statistik inferensial seperti uji normalitas data, linearitas, dan uji persamaan regresi linear sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Tingkat Kreativitas Peserta Didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar. Dari hasil analisis diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,427, yang artinya bahwa pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sebesar 42,7% dan sebanyak 57,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas Peserta didik

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah investasi masa depan. Melalui pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan seluruh potensi dirinya. Peserta didik dapat maju dari ketidaktahuan menuju pengetahuan. Pendidikan bertujuan untuk mewujudkan potensi peserta didik dan mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan yang akan datang.¹

Berlandaskan pada Undang-Undang No.20 Tahun 2003 mengenai fungsi sistem pendidikan nasional, pasal 3 menegaskan bahwa:

“Pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan juga bertanggung jawab.”²

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sangat berkembang dengan cepat, yang mengakibatkan banyaknya pilihan model pembelajaran yang ditawarkan kepada para guru atau calon guru.³ Menurut Joyce & Weil dalam buku M. Sobry Sutikno mengatakan bahwa istilah model pembelajaran merujuk pada gambaran konseptual menyeluruh dari proses belajar-mengajar yang dapat diterima secara ilmiah dan dapat diimplementasikan secara praktis. Secara spesifik, istilah “model” dijelaskan sebagai suatu kerangka konseptual yang menjadi pedoman

¹ Siti Nurhasanah, dkk, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: EduPustaka, 2019), h. 104

² Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

³ Siti Nurhasanah, dkk, *Strategi Pembelajaran*, h. 2

dalam pelaksanaan suatu aktivitas.¹

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), Pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dan mandiri. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, terutama dalam hal berpikir kritis terhadap proyek yang mereka kerjakan, yang ditimbulkan oleh masalah-masalah yang mereka temui.

Kreativitas adalah kemampuan individu untuk menghasilkan inovasi atau menciptakan sesuatu yang baru, baik itu ide, cara, atau model yang memiliki manfaat bagi dirinya dan masyarakat. Ide-ide baru tersebut tidak selalu sepenuhnya baru, bisa saja terdiri dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya, tetapi individu mampu menemukan kombinasi atau konsep baru yang memiliki nilai tambah dan kualitas yang berbeda dari sebelumnya. 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.² Dalam konteks Islam, Allah Swt. telah menjelaskan dalam firmanNya yang berbunyi:

¹ M. Sobry Sutikno, *Metode dan Model-Model Pembelajaran*, (Lombok: Holistica, 2019) h. 51

² Nugraha, I.R.R., Supriadi, U., & Firmansyah, M.I. *Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa*. (Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS, Vol.17 No. 1, 2023) h. 44

وَمَا كَانَ لِنَفْسٍ أَنْ تُؤْمِنَ إِلَّا بِإِذْنِ اللَّهِ ۗ وَيَجْعَلُ الرِّجْسَ عَلَى الَّذِينَ لَا يَعْقِلُونَ

Terjemahnya:

“dan tidak ada seorangpun akan beriman kecuali dengan izin Allah swt, dan Allah swt. menimpakan kepada orang-orang yang tidak mempergunakan akalnyanya.” (Q.S. Yunus:100)³

Terjemahan bahasa Mandar :

“anna andiang diang mesa tau na matappa’ selaengna sawa’ pa’elorangna Puang Allah Ta’ala, anna Puang Allah Ta’ala mapparuai (awala’) lao di to andiang mappa’guna akkalangna.”

Berdasarkan ayat tersebut, dijelaskan bahwa sangat penting kita dalam menggunakan akal kita untuk berpikir, memahami dan mengerti sesuatu yang tidak kita ketahui, dan membedakan mana yang salah dan mana yang benar. Untuk meningkatkan kreativitas dipandang perlu melaksanakan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk lebih kreatif. Salah satu model pembelajaran itu adalah model pembelajaran berbasis proyek.

Penelitian ini difokuskan untuk 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 Hairunisa, dkk menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek (*Project based learning*) dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa Program Studi PGSD

³ Kementerian Agama, *Al-Quran Terjemahan Kementerian Agama republik Indonesia*, 2019

pada matakuliah Konsep Dasar IPA.⁴ Begitupun yang dilakukan oleh Lilis Setiawan, dkk yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar peserta didik kelas V yang diupayakan dengan pendekatan *project based learning*.⁵ Adapun penelitian yang dilakukan oleh Nani, dkk juga menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *project based learning* pada pembelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV SD Negeri 19 Pontianak Tenggara.⁶

Terdapat beberapa sekolah yang telah menerapkan pembelajaran berbasis proyek salah satunya yaitu MAN 1 Polewali Mandar. Madrasah tersebut telah menerapkan Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) sejak tahun 2021. Hasil wawancara dengan bapak Abd. Syukur Azis, S.Pd salah satu tenaga pendidik yang ada di Madrasah tersebut menjelaskan 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

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 Lilis Setiawan, dkk, *Peningkatan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project-Based Learning*, (Jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi, Vol. 8, No. 2, 2020)

⁶ Nani, dkk, *Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*, (Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, Vol. 9, No. 4, 2023)

penunjang dalam melaksanakan tugas berbasis proyek dalam hal ini seperti penggunaan aplikasi capcut.⁷

Model pembelajaran berbasis proyek berpusat pada peserta didik, dengan menyelesaikan proyek dapat membantu peserta didik mempelajari teori sekaligus mendapatkan pengalaman praktis dari proyek yang mereka kerjakan. Hal ini memungkinkan mereka untuk memahami materi pelajaran dengan lebih mendalam. Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan dapat mengembangkan kreativitas peserta didik. Kreativitas merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam menghadapi tantangan abad 21. Peserta didik didorong untuk berpikir *out of the box*, mencari solusi inovatif, dan menerapkan ide-ide baru yang secara signifikan dapat meningkatkan kreativitas mereka.

Mengacu pada uraian diatas, maka peneliti memilih untuk melakukan penelitian tersebut sebagai bahan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Tingkat Kreativitas Peserta Didik Kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penggunaan model pembelajaran berbasis proyek peserta didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar?
2. Bagaimana tingkat kreativitas peserta didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar?

⁷ Abdul Syukur Azis, Tenaga Pendidik Ushul Fikih MAN 1 Polewali Mandar, Wawancara, Mapilli, 13 Mei 2024

3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas peserta didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar?

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁸ Adapun hipotesis yang diajukan peneliti dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas peserta didik

H_1 = Terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas peserta didik

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel yang akan didefinisikan secara operasional dan akan diukur dengan menggunakan angket yakni:

1. Variabel X sebagai variabel independen yang akan diukur dengan menggunakan angket: Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Model Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah suatu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas peserta didik. Model pembelajaran berbasis proyek ini berpusat pada peserta didik dimana peserta didik dituntut untuk mengerjakan suatu proyek dan menghasilkan produk baik dilakukan secara berkelompok ataupun mandiri. Adapun langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah sebagai berikut:

- a. Memutuskan hasil proyek yang akan dibuat
- b. Merancang rencana pembuatan proyek

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2019) h. 99

- c. Membentuk jadwal pelaksanaan tugas proyek
 - d. Memonitoring dan memantau peserta didik
 - e. Penyusunan laporan atau presentasi hasil proyek
 - f. Evaluasi proses dan hasil proyek
2. Variabel Y sebagai variabel dependen yang akan diukur dengan menggunakan angket: Kreativitas Peserta didik

Kreativitas merupakan kemampuan peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru yang dapat mendorong peserta didik untuk berfikir kritis, selain itu kreativitas bukanlah menghadirkan yang tidak ada menjadi ada, akan tetapi kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dengan cara membuat perubahan dan mengaplikasikan ide-ide yang ada. Indikator kreativitas menurut teori Guilford yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. *Originality* (keaslian)
- b. *Elaboration* (elaborasi)
- c. *Flexible* (keluwesan)
- d. *Fluency* (kelancaran)
- e. *Evaluation* (Keterampilan)

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap tingkat kreativitas peserta didik di MAN 1 Polewali Mandar.

E. Kajian Pustaka

Kajian/tinjauan pustaka sebelumnya adalah motivasi bagi calon peneliti untuk menunjukkan hasil bacaannya secara ekstensif terhadap literatur-literatur yang berkaitan dengan pokok bahasan yang akan diteliti.⁹

⁹ STAIN Majene, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, (Majene, 2020), h. 10

1. Pada tahun 2020, Lilis setiawan, dkk dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan *project based learning*”. Penelitian tersebut menggunakan 3 variabel dengan menempatkan kata kreativitas dan pembelajaran tematik sebagai variabel X sedangkan *project based learning* ditempatkan sebagai variabel Y yang berbeda dengan penelitian ini. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar peserta didik kelas V yang diupayakan dengan pendekatan *project based learning*.¹⁰
2. Pada tahun 2023, Nani dkk dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.” Penelitian tersebut merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik dengan menggunakan model *project based learning* dengan fokus penelitian pada pembelajaran IPAS dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik yaitu pada siklus I persentase yang diperoleh sebesar 51% dan pada siklus II persentase yang diperoleh sebesar 77%. Berbeda dengan penelitian ini, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan fokus penelitian untuk

¹⁰ Lilis Setiawan, dkk, “Peningkatan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan *Project Based Learning*” (Jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi, Volume 8, No. 2, 2020)

mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap tingkat kreativitas peserta didik di MAN 1 Polewali Mandar.¹¹

3. Pada tahun 2023, Lucky Maulida dan dartim dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Platform Canva sebagai Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Materi Hadis tentang Sabar”. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan platform canva sebagai penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada materi hadis tentang sabar kelas XII-6 di SMA Batik 1 Surakarta serta dapat mendeskripsikan kendala yang dihadapi peserta didik dalam penggunaan platform Canva pada penerapan model pembelajaran berbasis proyek. Berbeda dengan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap tingkat kreativitas peserta didik di MAN 1 Polewali Mandar.¹²

F. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tingkat penggunaan model pembelajaran berbasis proyek peserta didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar
2. Untuk mengetahui tingkat kreativitas peserta didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar

¹¹ Nani, dkk *Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*, (Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, Vol. 09, No. 04, 2023)

¹² Lucky Maulidha & Dartim, “*Penggunaan Platform Canva Sebagai Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Materi Hadis Tentang Sabar*”, (JUKANTI: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, Vol. 6, No. 2, 2023)

3. Untuk mengetahui adakah pengaruh model model pembelajaran berbasis proyek terhadap tingkat kreativitas peserta didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi keilmuan dengan fokus penelitian yang baru dari penelitian sebelumnya, dimana dalam penelitian ini difokuskan dalam konteks pembelajaran agama yakni dalam mata pelajaran Ushul Fikih. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan wawasan kepada pembaca khususnya mengenai model pembelajaran berbasis proyek dan kreativitas peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

- 1) Peserta didik dapat mengembangkan dan mengekspresikan kreativitas mereka melalui proyek-proyek yang mereka kerjakan.
- 2) Peserta didik terlibat dalam pembelajaran aktif yang menghubungkan teori dengan praktik.
- 3) Peserta didik dapat mengembangkan keterampilan komunikasi melalui presentasi proyek.

b. Bagi Pendidik

- 1) Mengembangkan potensi pendidik dalam mengajar
- 2) Pendidik dapat mengasah kemampuan mereka dalam membimbing peserta didik secara individual atau kelompok kecil selama proses pengerjaan proyek

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan data dan wawasan yang berharga mengenai pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas peserta didik. Hasil yang diperoleh dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut, baik yang bersifat eksploratif misalnya mengkaji faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi kreativitas atau membandingkan dengan model pembelajaran lainnya maupun eksperimental seperti merancang intervensi baru untuk menguji efektivitas metode yang berbeda.

BAB II TINJAUAN TEORETIS

A. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

1. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Menurut Hanafiah dan Suhana yang dikutip oleh Ivi Yusikah, Turdjai, dkk Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menempatkan proyek sebagai fokus utama pembelajaran. Pendekatan pembelajaran ini dianggap inovatif karena melibatkan peserta didik dalam proyek-proyek yang memungkinkan mereka untuk membangun pemahaman secara mandiri dan menghasilkan produk nyata sebagai hasilnya.¹

Model pembelajaran *project based learning*, yaitu model pembelajaran yang mempunyai sifat kontekstual karena model tersebut diharapkan dapat mengubah gaya belajar peserta didik secara lebih individual dengan menaikkan motivasi belajar, serta kreativitas peserta didik dalam membuat suatu karya, memunculkan ide-ide kreatif serta melatih berpikir kritis dalam menyikapi suatu masalah yang dihadapi di dunia nyata. Model pembelajaran *Project based learning* melibatkan beberapa aspek lingkungan tempat peserta didik berada dan belajar dengan melibatkan kreativitas yang ada dalam diri peserta didik tersebut.²

Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik

¹ Yusika, I., Turdjai, T. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa*. (Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, vol 11, No. 1 tahun 2021) h. 19

² Rafik M, dkk *Telaah Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21*. (Jurnal Pembelajaran Inovatif Vol. 5, No. 1 tahun 2022) h. 82

melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata.³

Project based learning merupakan model pembelajaran berbasis pengembangan proyek-proyek dimana peserta didik dapat merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek-proyek yang memiliki aplikasi dunia nyata diluar kelas.⁴

2. Tujuan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Setiap model pembelajaran pasti memiliki tujuan dalam penerapannya. Tujuan *Project Based Learning*, antara lain:

- a. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah proyek
- b. Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran
- c. Membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata
- d. Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola bahan atau alat untuk menyelesaikan tugas atau proyek
- e. Meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada PjBL yang bersifat kelompok.⁵

³ Salamun, dkk, *Model-model Pembelajaran Inovatif* (Lampung; Yayasan Kita Menulis, 2023) h. 64

⁴ Nuraeni Dahri, *Problem and Project Based Learning (PPjBL) Model Pembelajaran Abad 21*, (Padang: Cv. Muharika Rumah Ilmiah, 2021) h. 33

⁵ Ibnu Mahtumi, dkk *Pembelajaran Berbasis Proyek (Projects Based Learning)*, (Cet. I; Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022) h. 34

3. Manfaat Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Menurut David Moursund beberapa manfaat PjBL sebagai Berikut:

- a. *Increased Motivation.* Pembelajaran berbasis proyek (*Project based learning*) dapat meningkatkan motivasi, ketekunan dan komitmen peserta didik untuk menyelesaikan proyek yang ditugaskan.
- b. *Increased problem-solving*

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dalam lingkungan pembelajaran akan memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik. Metode ini tidak hanya meningkatkan keterampilan mereka dalam menemukan solusi, tetapi juga membuat mereka lebih aktif dalam proses belajar. Selain itu, peserta didik akan menjadi lebih mampu mengatasi masalah yang lebih kompleks dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka peroleh melalui pengalaman dalam mengerjakan proyek-proyek tersebut. Hal ini juga membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas yang sangat penting dalam menghadapi tantangan abad 21.

- c. *Improved library research skills*

Dalam pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), kemampuan peserta didik untuk mencari dan mendapatkan informasi dapat meningkat dikarenakan dalam pembelajaran berbasis proyek peserta didik dituntut agar mampu dalam memperoleh informasi dengan cepat melalui berbagai sumber. Metode ini mendorong peserta didik untuk menjadi lebih mandiri dan proaktif dalam mencari informasi yang relevan

untuk menyelesaikan proyek mereka, sehingga peserta didik dapat mengembangkan pemecahan masalah yang lebih baik.

d. *Increased collaboration.*

Pentingnya kerja kelompok atau kolaborasi dalam pengerjaan proyek yang mengharuskan peserta didik untuk mengasah ataupun mengembangkan serta mempraktikkan keterampilan berkomunikasi saat menyelesaikan tugas proyek dalam kelompok.

e. *Increased resource-management skills.*

Jika diterapkan dengan baik, pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dan mempraktikkan cara dalam mengorganisasi proyek serta membuat alokasi waktu dan sumber daya lainnya seperti peralatan atau perlengkapan untuk menyelesaikan tugas proyek yang akan dibuat.⁶

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Kelebihan dari model pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* (PjBL) adalah sebagai berikut:

- a. Dalam proses pembelajaran berbasis proyek melewati berbagai proses yang mendorong peserta didik untuk lebih berfikir kreatif sehingga dapat meningkatkan motivasi bagi peserta didik dalam penyelesaian proyek yang dikerjakan.
- b. Dapat meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah, dari berbagai sumber yang menggambarkan lingkungan pembelajaran berbasis proyek dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan sukses mengatasi masalah-masalah yang rumit saat proses pengerjaan proyek

⁶ Yusika, I., & Turdjai, T *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa*, (Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, vol 11, NO. 1, 2021) h. 19-20

- c. Dapat meningkatkan kerjasama yang baik. Kerja kelompok dalam proyek mendorong peserta didik untuk dapat mengembangkan dan menggunakan keterampilan komunikasi yang baik untuk saling bertukar pikiran dalam proses pengerjaan proyek. Teori konstruktivisme menekankan bahwa belajar adalah fenomena sosial dan peserta didik akan belajar lebih efektif dalam lingkungan belajar yang dilakukan secara kolaboratif.
- d. Dapat meningkatkan keterampilan mengelola sumber daya, jika diterapkan dengan baik, peserta didik akan belajar dan berlatih mengorganisir proyek, mengalokasikan waktu, dan mengelola sumber daya lain seperti peralatan untuk penyelesaian tugas proyek yang diberikan.

Menurut Goodman, kelebihan dari PjBL yaitu:

- a. Lebih efektif daripada pembelajaran konvensional dalam meningkatkan prestasi akademik pada tes penilaian
- b. Lebih praktis daripada pembelajaran konvensional dan memberikan retensi dalam jangka panjang, pengembangan keterampilan dan memberikan kepuasan pada peserta didik serta pendidik.
- c. Dapat membekali penguasaan keterampilan peserta didik dalam rangka menyongsong abad ke-21, seperti pemikiran kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas dan inovasi.
- d. Bermanfaat untuk semua pelajaran dan untuk semua tingkatan pendidikan.⁷

Adapun Kekurangan dari model pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* (PjBL) yaitu:

- a. Setiap mata pelajaran memiliki tantangan tersendiri yang tidak selalu bisa diakomodasi dalam proyek. Misalnya dalam pembelajaran agama, karena

⁷ Atep Sujana, Wahyu Supandi, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Cet II; Depok: Rajawali Pers, 2023), h. 151

aktivitas peserta didik difokuskan pada pekerjaan yang serupa dengan situasi nyata.

- b. Sulit untuk memilih proyek yang sesuai dengan materi pembelajaran
- c. Menyiapkan tugas bukan suatu hal yang mudah
- d. Sulitnya mencari sumber-sumber referensi yang sesuai⁸

5. Tahapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Adapun tahapan dari model pembelajaran berbasis proyek menurut Himmah dan Gunansyah yaitu:

- a. Memutuskan proyek yang akan dibuat

Pembelajaran dimulai dengan guru memberikan pertanyaan esensial yaitu pertanyaan yang dapat memberikan penugasan kepada peserta didik dalam melakukan aktivitas tertentu. Pertanyaan tersebut berfungsi sebagai pemicu untuk memulai suatu eksplorasi dan diskusi, menuntun peserta didik menuju kegiatan yang harus mereka lakukan. Topik penugasan ini disesuaikan dengan situasi dunia nyata yang relevan dengan peserta didik sehingga mereka dapat mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman dan pengetahuan sehari-hari mereka. Dengan demikian, peserta didik hanya belajar secara teoritis tetapi juga mempraktikkan keterampilan yang berguna dalam kehidupan nyata.

- b. Merancang rencana pembuatan proyek

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara

⁸ Irfan Rizkiana Raja Nugraha, *Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa* (JPPI : Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS, Volume 7, No. 1, 2023) h. 43-44

mengintegrasikan subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan untuk membantu penyelesaian proyek.

c. Membentuk jadwal pelaksanaan tugas proyek

Guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek, seperti: (1) membuat *timeline* (alokasi waktu) untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat *deadline* (batas waktu akhir) penyelesaian proyek, (3) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek dan, (5) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan atau alasan tentang pemilihan suatu cara,

d. Memonitoring dan memantau peserta didik

Guru bertanggung jawab untuk memantau aktivitas peserta didik selama penyelesaian tugas proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik selama proses pengerjaan proyek, memberikan arahan, dan membantu mengatasi kendala yang mungkin dihadapi Dengan kata lain guru berperan sebagai mentor bagi aktivitas peserta didik.

e. Penilaian Hasil

Penilaian disini membantu guru untuk mengukur suatu ketercapaian standar, yang berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberikan umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai oleh peserta didik.

f. Evaluasi proses dan hasil proyek

Pada akhir pembelajaran guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dikerjakan.

Aktivitas saat pembelajaran berbasis proyek menjadikan peserta didik secara tidak langsung harus berperan aktif dalam setiap tahapan yang dilalui,

setiap menjalani proses kegiatan pembelajaran, peserta didik menjadi peran utama yang melakukan pengambilan keputusan pada proyek yang dibuatnya.⁹

B. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas adalah kemampuan menciptakan. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, dan merupakan kombinasi dari beberapa data atau informasi yang diperoleh sebelumnya dan terwujud dalam suatu gagasan atau karya nyata. Kreativitas sangat berhubungan dengan cara berpikir divergen, yaitu proses berpikir yang dapat menghasilkan berbagai jawaban yang relevan.¹⁰

Kreativitas didasarkan pada kemampuan berpikir kreatif. Kreativitas dapat dalam bentuk ide-ide yang nyata atau abstrak atau terkadang dapat bertentangan dengan logika. Namun, berpikir kreatif hendaknya didasarkan pada pengalaman dan pengetahuan yang ada. Melalui pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki, seseorang akan berusaha untuk menemukan ide-ide masukan dalam berbagai perspektif dan dimensi untuk menciptakan ide baru atau produk yang lebih baik dari sebelumnya dalam membuat keputusan dan memecahkan masalah.¹¹

Pembelajaran kreatif melibatkan peserta didik untuk menggunakan kemampuan berpikir dan kreativitas mereka untuk menciptakan hal-hal yang berbeda dari apa yang umumnya dipikirkan. Dalam pembelajaran kreatif, guru perlu mendorong peserta didik untuk mengekspresikan kreativitas mereka, baik dalam pengembangan kemampuan berpikir maupun dalam tindakan nyata.

⁹ Salamun, dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Lampung; yayasan Kita Menulis, 2023) h. 71-72

¹⁰ Hartoyo, A., & Budiana, *Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Pembelajaran Ips di Sekolah Dasar*. (Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang, vol 9, No. 4 tahun 2023) h. 2113

¹¹ Ika Lestari & Linda Zakiah, *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*, (Cet. I; Erzatama Karya Abadi, 2019) h. 4

Berpikir kreatif dimulai dari berpikir kritis, yang melibatkan proses menemukan atau memperbaiki sesuatu yang belum ada sebelumnya.¹²

Menurut Supriadi dalam buku Asrop Safi'i yang berjudul *Creative Learning Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan.¹³

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat saya simpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi inovatif, atau produk yang unik dengan menggunakan imajinasi, pemikiran kritis, dan pemecahan masalah. Kreativitas melibatkan kemampuan untuk melihat sesuatu dari perspektif yang berbeda, menghubungkan konsep-konsep yang tidak terkait sebelumnya, dan menciptakan sesuatu yang orisinal dan bernilai dalam konteks tertentu.

2. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Ada beberapa alasan mengapa kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri peserta didik, antara lain:

Pertama, dengan berkreasi peserta didik dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan manusia.

Kedua, kemampuan berpikir kreatif memungkinkan mereka untuk menemukan berbagai macam penyelesaian suatu masalah. Dengan

¹² M. Sobry Sutikno, *Metode dan Model-Model Pembelajaran*, (Lombok; Holostica, 2019) h. 141

¹³ Asrop Safi'i, *Creative Learning Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Tulungagung; Akademia Pustaka, 2019) h. 4

mengekspresikan ide-ide dengan cara yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi pada hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan.

Ketiga, bersibuk secara kreatif akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut. Hal ini penting untuk diperhatikan karena tingkat ketercapaian kepuasan seseorang akan mempengaruhi perkembangan sosial emosinya.

Keempat, dengan kreativitas memungkinkan meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan.

Jadi tujuan mengembangkan kreativitas anak adalah sebagai berikut:

- a. Menenal cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
- b. Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah
- c. Membuat peserta didik memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang sangat tinggi terhadap ketidakpastian
- d. Membuat peserta didik memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.
- e. Membuat peserta didik lebih kreatif, yaitu anak memiliki:
 - 1) Kelancaran untuk mengemukakan gagasan
 - 2) Kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah
 - 3) Orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran
 - 4) Elaborasi dalam gagasan

- 5) Keuletan dan sabar atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu.¹⁴

3. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas seseorang dipengaruhi tidak hanya oleh faktor internal, seperti keinginan yang mendalam dan hasrat kuat untuk mencipta serta beraktivitas secara kreatif, tetapi juga oleh faktor eksternal yang melibatkan berbagai elemen lingkungan sekitarnya. Kreativitas tidak muncul begitu saja dari dalam diri individu, melainkan merupakan hasil dari proses interaksi yang dinamis antara individu dan lingkungannya, termasuk aspek-aspek sosial, budaya, dan fisik yang ada di sekitarnya. Faktor eksternal ini dapat berupa dukungan dari keluarga dan teman-teman, ketersediaan sumber daya, kesempatan untuk belajar dan bereksperimen, serta berbagai rangsangan dan tantangan yang mendorong individu untuk berpikir kreatif dan inovatif. Dengan demikian, kreativitas adalah sebuah fenomena kompleks yang muncul dari sinergi antara potensi individu dan pengaruh lingkungan sekitarnya.

Kreativitas peserta didik di sekolah sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru di dalam kelas. Cara guru bersikap dan berperilaku terhadap peserta didik akan berdampak signifikan pada pengembangan kreativitas mereka. Faktor yang mempengaruhi kreativitas dapat berasal dari internal maupun eksternal. Dari segi internal, hal ini mencakup keinginan dan hasrat untuk mencipta serta beraktivitas secara kreatif. Selain itu,

¹⁴ Asrop Safi'i, *Creative Learning: Strategi Pengembangan Kreativitas Anak* (Cet. I; Tulungagung: Akademia Pustaka, 2019) h. 14

individu harus memiliki dorongan kuat dalam dirinya untuk mewujudkan potensi kreatifnya. Sedangkan dari segi eksternal, pengembangan kreativitas dipengaruhi oleh lingkungan budaya yang tidak hanya menawarkan keamanan dan kebebasan psikologis tetapi juga mampu menghargai kreativitas, termasuk kreativitas dari seorang guru. Lingkungan belajar yang kondusif, di mana guru mendukung dan menginspirasi, akan memfasilitasi peserta didik dalam mengeksplorasi dan mengembangkan ide-ide kreatif mereka. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam menciptakan atmosfer kelas yang memungkinkan kreativitas berkembang secara optimal.¹⁵

4. Indikator Kreativitas

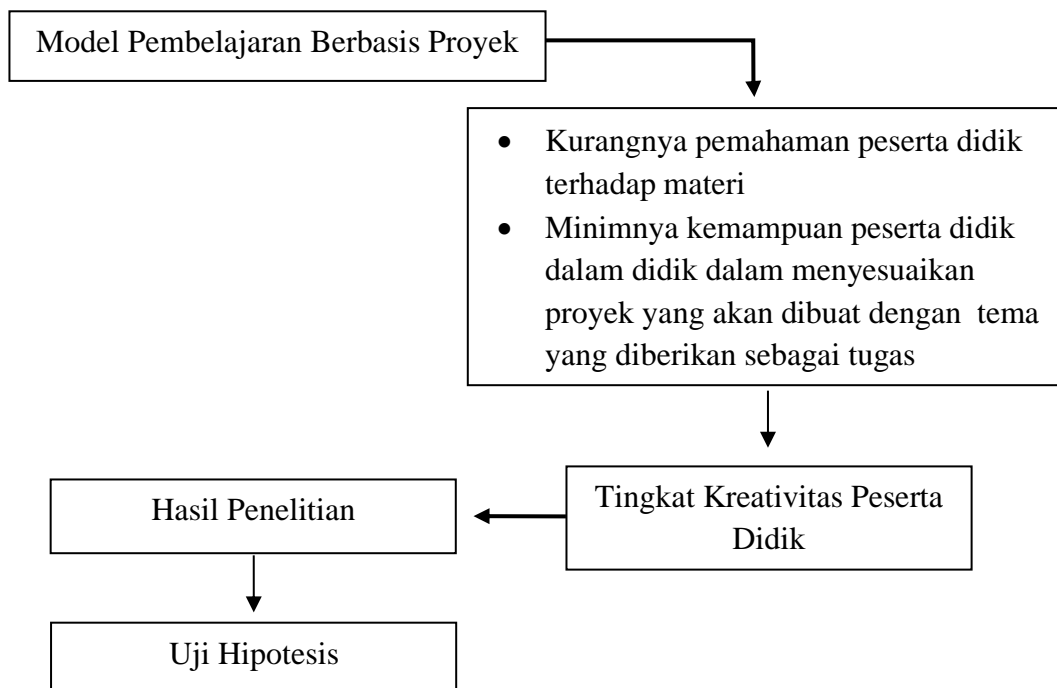
Menurut Guilford kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berfikir kreatif atau divergen yang ditandai dengan adanya beberapa keterampilan tertentu, yaitu:

- a. *Originality* (keaslian) adalah kemampuan untuk menciptakan ide-ide atau gagasan unik
- b. *Elaboration* (elaborasi) adalah kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan memerinci gagasan yang ada menjadi lebih menarik
- c. *Flexible* (keluwesan berpikir) merupakan kemampuan untuk mengubah sudut pandang dan mengajukan berbagai alternatif solusi dalam pemecahan masalah

¹⁵ Ika Lestari dan Linda Zakiah, *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*, (Cet. I; Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019) h. 12 & 14

- d. *Fluency* (kelancaran) merupakan kemampuan untuk menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat
- e. *Evaluation* (keterampilan) adalah kemampuan untuk menilai dan menganalisis ide-ide yang dihasilkan.¹⁶

C. Kerangka Berpikir



¹⁶ Ika Lestari dan Linda Zakiah, *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*, h. 10

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian non-eksperimen, yaitu penelitian yang observasinya dilakukan terhadap variabel subjek penelitian menurut keadaan apa adanya, tanpa ada manipulasi (intervensi peneliti). Sifat penelitian ini sangat ilmiah sehingga bisa dikatakan penelitian ini penelitian *ex-post facto*, yaitu mengamati pengaruh dan mencari penyebabnya.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Polewali Mandar yang berada di Kecamatan Mapilli, Kabupaten Polewali Mandar. Salah satu lembaga pendidikan formal yang berjalan dibawah naungan kementerian agama. Pemilihan MAN 1 Polewali Mandar sebagai objek penelitian karena Madrasah tersebut telah menerapkan Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) sejak tahun 2021, sehingga peneliti cocok untuk melakukan penelitian di Madrasah tersebut karena berdasarkan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap tingkat kreativitas peserta didik yang telah dilaksanakan.

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menekankan pada pengujian teori melalui pengukuran variabel penelitian dengan menerapkan penggunaan angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statistik. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang mencoba untuk memecahkan dan membatasi fenomena menjadi terukur. Metode penelitiannya menerapkan pengukuran data. Sehingga secara esensial penelitian kuantitatif adalah penelitian tentang pengumpulan data

numerik untuk menjelaskan fenomena tertentu.¹ Sehingga pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif non-eksperimen yaitu *ex-post facto*.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar Tahun Ajaran 2024/2025 dengan jumlah peserta didik secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 1 Jumlah Peserta didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
XI AGAMA 1	14	23	37
XI AGAMA 2	14	22	36
XI AGAMA 3	17	22	39
Total	45	67	112

2. Sampel

Dalam penelitian kuantitatif, sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.² Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling*. *Probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan

¹ Ratna Wijayanti Daniar Paramita, dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Lumajang; Widia Gama, 2021), h. 10

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung; Alfabeta, 2019) h. 127

peluang/kesempatan yang sama bagi setiap subyek atau anggota populasi untuk dipilih menjadi subjek.³ Penentuan pengambilan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan metode *teknik stratified random sampling*. *Stratified random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dimana populasi dibagi menjadi beberapa subkelompok atau strata yang homogen berdasarkan karakteristik tertentu. Setelah pembagian strata, sampel kemudian diambil secara acak dari setiap strata tersebut dengan proporsi yang sesuai, sehingga memastikan representasi yang tepat dari setiap subkelompok dalam populasi.⁴ Adapun penentuan jumlah sampel pada penelitian ini dengan menggunakan rumus slovin sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{1 + Na^2}$$

Keterangan :

n = besar sampel

N = besar populasi

a = *Margin of Error Maximum*, yaitu tingkat kesalahan maksimum yang masih bisa ditolerir (ditentukan sebesar 5%).

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{1 + Na^2} = \frac{112}{1 + 112 (0,05)^2} \\ &= \frac{112}{1 + 112 (0,0025)} \\ &= \frac{112}{1 + 0,28} \\ &= \frac{112}{1,28} = 87,5 \end{aligned}$$

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 129

⁴ Ratna Wijayanti Daniar, dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif, Buku Ajar Perkuliahan Metodologi Penelitian Bagi Mahasiswa Akuntansi & Manajemen*, (Edisi Ketiga; Widya Gama Press: Jawa Timur, 2021) h. 62

Berdasarkan dari keterangan diatas, jumlah sampel dari populasi yang sudah ditentukan sebelumnya yaitu sebanyak 88 peserta didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar.

Margin of error 5% sering digunakan dalam penelitian, *margin of error* 5% adalah pilihan yang sering digunakan karena memberikan tingkat keakuratan yang tinggi untuk menggeneralisasi temuan dari sampel.

D. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ilmiah, agar data yang kita kumpulkan menjadi valid maka kita harus mengetahui bagaimana cara-cara pengumpulan data yang kita peroleh dapat menjadi pendukung terhadap kebenaran suatu konsep tertentu.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode kuesioner atau angket. Kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁵

E. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan angket yang berbentuk pilihan ganda dengan menggunakan 4 (empat) alternatif jawaban. Dengan kriteria untuk pernyataan yang positif jawaban (sangat setuju) diberi skor 4, untuk jawaban (setuju) diberi skor 3, untuk jawaban (tidak setuju) diberi skor 2, dan untuk jawaban (sangat tidak setuju) diberi skor 1.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 194

Pada masing-masing item pernyataan di sediakan empat alternatif jawaban dengan memberikan skor dibawah ini:

Tabel 3. 2 Pemberian Skor Option Jawaban pada Angket

No.	Alternatif Jawaban	Skor (+)	Skor (-)
1	Sangat Setuju	4	1
2	Setuju	3	2
3	Tidak Setuju	2	3
4	Sangat Tidak Setuju	1	4

Kisi-kisi instrumen menunjukkan kaitan antara variabel (X) dan variabel (Y) yang diteliti dengan instrumen yang disusun. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dan mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, sehingga lebih mudah diteliti. Adapun kisi-kisi instrumen yang peneliti gunakan yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Variabel	Indikator	No. Item	Jumlah Item
Model Pembelajaran Berbasis Proyek (X)	Memutuskan proyek yang akan dibuat	1,2,3	3
	Merancang rencana pembuatan proyek	4,5,6	3
	Membentuk jadwal pelaksanaan tugas proyek	7*,8,9	3
	Memonitoring dan memantau peserta didik	10,11,12	3
	Penilaian	13*,14,15*	3

Variabel	Indikator	No. Item	Jumlah Item
	Evaluasi	16,17,18	3
Jumlah			18

Tabel 3.4 Kisi-kisi Kreativitas Peserta Didik

Variabel	Indikator	No. Item	Jumlah Item
Kreativitas Peserta Didik (Y)	<i>Originality</i> (Keaslian)	1,2,3	3
	<i>Elaboration</i> (Elaborasi)	4,5,6	3
	<i>Flexibel</i> (Keluwesan)	7,8,9	3
	<i>Fluency</i> (Kelancaran)	10*,11*,12	3
	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	13,14,15	3
Jumlah			15

(*) item yang gugur dapat dilihat pada lampiran 1.4

Berdasarkan uji Validitas di atas, maka item yang tidak dapat lagi digunakan sebagai instrumen dalam penelitian, kemudian disusun sebaran item yang valid digunakan sebagai instrumen dalam penelitian.

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu tes. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.⁶ Pada penelitian ini dilakukan pengujian validitas tiap butir

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung; Alfabeta, 2019) h. 175-176

pertanyaan atau pernyataan, koefisien korelasinya dihitung dengan menggunakan koefisien korelasi *product moment pearson*. Setiap butir soal dikatakan valid jika $R_{hitung} > R_{tabel}$ demikian sebaliknya.

2. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan alat ukur yang dapat dipercaya dan sesuai dengan yang diukur. Uji reliabilitas dilakukan pada penelitian ini agar dapat diketahui apakah instrumen peneliti dapat dipercaya dan konsisten pada saat memberikan hasil pengukuran atau tidak. Rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas dengan menggunakan rumus koefisien *Cronbach alpha* (α), suatu kuesioner dikatakan reliabilitas (layak) jika *Cronbach alpha* (α) $> 0,60$.⁷

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Pada bagian ini dikemukakan teknik pengolahan dan analisis data yang digunakan. Dalam penelitian kuantitatif perlu ditegaskan lebih lanjut tentang model penyajian dalam bentuk tabel atau grafik dan memastikan penggunaan analisis statistiknya.

1. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data mencakup proses, cara, dan tindakan mengolah semua informasi untuk keperluan penelitian yang bersifat sistematis dan terencana. Setelah menyebarkan kuesioner, peneliti memeriksa jawaban, memberikan skor, dan membuat tabel tabulasi jawaban responden sebelum mengolah data. Dalam teknik pengolahan data, peneliti menggunakan aplikasi SPSS untuk mempermudah peneliti dalam pengolahan data tersebut.

⁷ Fitria Dewi Puspita, dkk *Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas* (Jurnal Basic Edu, Volume 6, No. 4 tahun 2022) h. 6492

2. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana, karena variabel yang terlibat dalam penelitian ini ada dua, yaitu model pembelajaran berbasis proyek sebagai variabel bebas (*independen*) dan dilambangkan dengan X serta Tingkat kreativitas peserta didik sebagai variabel terikat (*dependen*) dan dilambangkan dengan Y serta berpangkat satu.

a. Uji Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.⁸ Analisis deskriptif yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Deskriptif data yang disajikan dari masing-masing variabel meliputi nilai rata-rata (*mean*), jangkauan (*range*), standar deviasi, nilai maksimum dan nilai minimum, dengan langkah-langkah sebagai berikut:⁹

⁸ Sugiyono *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019) h. 206

⁹ Leni Masnidar Nasution, *Statistik Deskriptif*, (Jurnal Hikmah, Vol. 14, No. 1, 2017) h. 49

1) Menentukan Jangkauan (*Range*)

$$R = \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}$$

2) Persentase

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden

3) Menghitung *Mean*

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M_x = Mean yang dicari

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor

N = Number of cases (banyaknya skor-skor itu sendiri)

4) Menghitung Standar Deviasi

$$S_D = \sqrt{\frac{\sum fi (xi - M_x)^2}{n-1}}$$

Keterangan:

S_D = Standar Deviasi

fi = Frekuensi untuk variabel

X_i = Tanda kelas interval variabel

M_x = Rata-rata

n = Jumlah populasi

b. Uji Statistik Inferensial

Statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik ini akan cocok digunakan bila sampel diambil dari populasi yang jelas dan teknik pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara random.¹⁰

1) Uji normalitas data

Uji normalitas artinya adalah data harus berdistribusi normal untuk variabel independen. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji kurva normalitas untuk mengetahui normalitas data yaitu dengan menggunakan grafik histogram dan P-Plot SPSS.¹¹

2) Uji linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Pengujian linearitas persamaan regresi ditentukan berdasarkan *anova table*.

3) Uji persamaan regresi linear

Pada uji regresi linear dilakukan dengan uji t atau uji hipotesis yang digunakan untuk menguji data yang ada serta menentukan hipotesis diterima atau ditolak, dengan menggunakan bantuan *software* aplikasi SPSS. Adapun dasar pengambilan keputusan yaitu:

¹⁰ Sugiyono *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 207

¹¹ Ratna Wijayanti Daniar Paramitha, dkk *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jawa Timur: Widya Gama Press, 2021) h. 84

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah MAN 1 Polewali Mandar

MAN 1 Polewali Mandar merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang berada di bawah naungan Kementerian Agama, yang pada awalnya disebut sebagai SP-IAIN Alauddin Ujung Pandang Filial Polewali pada tahun 1968-1970. Pada tahun 1970-1978, SP-IAIN Alauddin Ujung Pandang Filial Polewali berubah status menjadi SI-IAIN Cabang Polewali selanjutnya dengan keluarnya Surat keputusan bersama 3 (Tiga) Menteri, yaitu Menteri Agama, Menteri Pendidikan, dan Menteri dalam Negeri Nomor : 34, 35, 36 tahun 1978 tentang perubahan Struktur Pendidikan Agama pada Kementerian Agama, bahwa semua sekolah Agama seperti PGA, SP-IAIN berubah menjadi Madrasah Aliyah Negeri, dengan demikian PGA dan SP-IAIN Polewali berubah menjadi Madrasah Aliyah Negeri Polmas pada tahun 1980. Lokasi Madrasah Aliyah Negeri Polmas selanjutnya dipindahkan dari Kecamatan Wonomulyo dan sekarang berada dalam wilayah Kecamatan Mapilli sampai sekarang. Seiring berjalannya waktu, sebutan MAN Polmas secara khusus telah dikenal masyarakat Polewali Mandar kembali mengalami perubahan nama menjadi MAN Polewali Mandar. Namun pada tahun 2018 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama Nomor 208 Tahun 2018 tentang perubahan Nama Madrasah Aliyah Negeri, Madrasah Tsanawiyah Negeri dan Madrasah Ibtidaiyah Negeri dalam lingkup wilayah Provinsi Sulawesi Barat. Maka MAN 1 Polewali Mandar berubah menjadi MAN 1 Polewali Mandar.

2. Visi dan Misi MAN 1 Polewali Mandar

a. Visi

Unggul dan kompetitif dalam prestasi IPTEK dan IMTAK yang dilandasi akhlakul karimah dengan berbasis lingkungan sehat.

b. Misi

- 1) Mengintegrasikan pembelajaran umum ke dalam pembelajaran agama
- 2) Meningkatkan pembelajaran untuk pelestarian lingkungan Madrasah
- 3) Mengimplementasikan nilai-nilai Agama ke dalam kehidupan sehari-hari pada semua komponen pendidikan
- 4) Menyiapkan serta mengoptimalkan dan memberdayakan sarana prasarana yang ada
- 5) Meningkatkan kompetensi dan mutu tenaga pendidik dan tenaga kependidikan
- 6) Selalu berupaya melakukan pelestarian lingkungan Madrasah yang berkelanjutan
- 7) Selalu menciptakan lingkungan bersih dan sehat untuk mencegah kerusakan dan menghindari pencemaran lingkungan.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji 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 4. 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				

Sumber: Output SPSS 25

Berdasarkan hasil Uji Deskriptif diatas, dapat kita gambarkan distribusi data yang didapat oleh peneliti adalah:

- a. 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*.
- b. 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.

Secara keseluruhan, data menunjukkan adanya variasi, tetapi secara umum responden cenderung memberikan nilai yang tidak jauh berbeda untuk kedua variabel tersebut.

Adapun kriteria persentase rentang nilai interval tanggapan responden terhadap variabel penelitian menurut Anas Sudjono yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Kriteria Interval Nilai

Nilai	Keterangan
>24%	Kurang
25% - 49%	Cukup
50% - 74%	Baik
75% - 100%	Sangat Baik

a. Deskripsi Data Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, diperoleh distribusi data model pembelajaran berbasis proyek sebagai berikut.

Tabel 4. 3

Item 1. Saya merasa kesulitan dalam memilih proyek yang akan dibuat

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	3	3,4
	Setuju	34	38,6
	Tidak Setuju	42	47,7
	Sangat Tidak Setuju	9	10,2
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, 47,7% responden (42 peserta didik) memilih "Tidak Setuju", menunjukkan bahwa hampir setengah dari peserta didik tidak merasa kesulitan dalam memilih proyek yang akan dibuat. Ini menandakan bahwa sebagian besar peserta didik cukup yakin atau mampu menentukan proyek yang sesuai dengan kemampuan mereka atau memahami tugas yang diberikan dengan baik. 38,6% responden (34 peserta didik) memilih "Setuju," yang menunjukkan bahwa lebih dari sepertiga peserta didik merasa kesulitan dalam memilih proyek yang akan dibuat, hal tersebut menandakan adanya tantangan dalam proses pengambilan keputusan terkait proyek. 10,2% responden (9 peserta didik) memilih "Sangat Tidak Setuju," yang menunjukkan bahwa sebagian kecil peserta didik sangat yakin tidak mengalami kesulitan dalam memilih proyek, yang

mencerminkan tingkat kepercayaan diri yang tinggi dalam menentukan pilihan. 3,4% responden (3 peserta didik) memilih "Sangat Setuju," menandakan bahwa hanya sedikit siswa yang merasa sangat kesulitan dalam memilih proyek yang akan dibuat.

Tabel 4. 4

Item 2. Proses pemilihan proyek memberikan kesempatan bagi saya untuk mengembangkan kreativitas

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
2	Sangat Setuju	41	46,6
	Setuju	44	50
	Tidak Setuju	3	3,4
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, 50,0% responden (44 peserta didik) memilih "Setuju," menunjukkan bahwa setengah dari peserta didik merasa bahwa proses pemilihan proyek memang memberikan mereka kesempatan untuk mengembangkan kreativitas. 46,6% responden (41 peserta didik) memilih "Sangat Setuju," menandakan bahwa hampir setengah dari peserta didik merasa sangat yakin bahwa proses pemilihan proyek memberikan kontribusi besar dalam pengembangan kreativitas mereka. 3,4% responden (3 peserta didik) memilih "Tidak Setuju," hal tersebut menandakan bahwa hanya sedikit peserta didik yang merasa proses pemilihan proyek tidak memberikan kesempatan yang cukup untuk mengembangkan kreativitas mereka. Tidak ada responden yang memilih "Sangat Tidak Setuju,"

Tabel 4. 5

Item 3. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek membuat saya lebih aktif dibanding sebelumnya

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
3	Sangat Setuju	18	20,5
	Setuju	67	76,1
	Tidak Setuju	3	3,4
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, 76,1% responden (67 peserta didik) memilih "Setuju," menunjukkan bahwa mayoritas besar peserta didik merasa bahwa model pembelajaran berbasis proyek telah membuat mereka lebih aktif dibanding sebelumnya. 20,5% responden (18 peserta didik) memilih "Sangat Setuju," yang menandakan bahwa sebagian peserta didik sangat yakin bahwa model pembelajaran berbasis proyek telah membuat mereka lebih aktif dibanding sebelumnya. 3,4% responden (3 peserta didik) memilih "Tidak Setuju," menunjukkan bahwa hanya sedikit siswa yang merasa bahwa metode ini tidak membuat mereka lebih aktif dibanding sebelumnya. Tidak ada responden yang memilih "Sangat Tidak Setuju"

Tabel 4. 6

Item 4. Saya dapat merencanakan proyek yang akan dibuat

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
4	Sangat Setuju	19	21,6
	Setuju	58	65,9
	Tidak Setuju	11	12,5
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, 65,9% responden (58 peserta didik) memilih "Setuju," menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa mampu merencanakan proyek yang akan mereka buat. Ini mencerminkan bahwa sebagian besar peserta

didik memiliki kemampuan untuk merencanakan proyek dengan baik. 21,6% responden (19 peserta didik) memilih "Sangat Setuju," menandakan bahwa sejumlah siswa merasa sangat yakin dan percaya diri dengan kemampuan mereka dalam merencanakan proyek. 12,5% responden (11 peserta didik) memilih "Tidak Setuju," menandakan bahwa sebagian kecil peserta didik merasa kesulitan atau kurang mampu dalam merencanakan proyek yang akan mereka buat. Tidak ada responden yang memilih "Sangat Tidak Setuju"

Tabel 4. 7

Item 5. Saya didorong untuk memberikan ide-ide kreatif saat merancang rencana pembuatan proyek

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
5	Sangat Setuju	29	33
	Setuju	51	58
	Tidak Setuju	8	9,1
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, 58% responden (51 peserta didik) memilih "Setuju" menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa bahwa mereka didorong untuk memberikan ide-ide kreatif selama proses perancangan proyek. 33% responden (29 peserta didik) memilih "Sangat Setuju," menandakan bahwa sepertiga dari responden merasa sangat didorong untuk memberikan ide-ide kreatif saat merancang proyek yang akan dibuat. 9,1% responden (8 orang) memilih "Tidak Setuju," dan tidak ada peserta didik (0% responden) yang memilih "Sangat Tidak Setuju"

Tabel 4. 8

Item 6. Bimbingan dari guru sangat membantu dalam merancang rencana pembuatan proyek

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
6	Sangat Setuju	42	47,7
	Setuju	45	51,1
	Tidak Setuju	1	1,1
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, 51,1% responden (45 peserta didik) memilih "Setuju," menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa bimbingan guru membantu mereka dalam merancang rencana pembuatan proyek. Ini menunjukkan bahwa peran guru sangat penting dalam memberikan arahan dan panduan yang diperlukan oleh peserta didik. 47,7% responden (42 peserta didik) memilih "Sangat Setuju," menandakan bahwa hampir setengah dari peserta didik merasa sangat terbantu oleh bimbingan guru, hal tersebut menandakan bahwa keterlibatan guru dalam proses pembelajaran berbasis proyek memberikan pengaruh yang sangat positif. 1,1% responden (1 peserta didik) memilih "Tidak Setuju," menunjukkan bahwa hanya sedikit peserta didik yang merasa bimbingan guru tidak terlalu membantu mereka dalam merancang proyek. Tidak ada responden yang memilih "Sangat Tidak Setuju".

Tabel 4. 9

Item 7. Waktu yang ditentukan tidak cukup untuk menyelesaikan tugas yang diberikan

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
7	Sangat Setuju	11	12,5
	Setuju	48	54,5
	Tidak Setuju	28	31,8
	Sangat Tidak Setuju	1	1,1
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, 54,5% responden (48 peserta didik) memilih "Setuju," menunjukkan bahwa lebih dari setengah peserta didik merasa bahwa waktu yang diberikan untuk menyelesaikan proyek tidak cukup. Ini menandakan adanya kendala waktu yang dirasakan oleh sebagian besar peserta didik dalam menyelesaikan tugas proyek. 12,5% responden (11 peserta didik) memilih "Sangat Setuju," menandakan bahwa sebagian kecil siswa merasa sangat terbatas oleh waktu yang ditentukan, yang menunjukkan bahwa beberapa peserta didik merasa sangat kesulitan dengan alokasi waktu yang ada. 31,8% responden (28 peserta didik) memilih "Tidak Setuju," menunjukkan bahwa hampir sepertiga peserta didik merasa waktu yang diberikan sudah cukup untuk menyelesaikan proyek. Ini menunjukkan adanya perbedaan persepsi diantara peserta didik mengenai kecukupan waktu yang diberikan. 1,1% responden (1 peserta didik) memilih "Sangat Tidak Setuju," yang berarti hanya satu siswa yang merasa sangat yakin bahwa waktu yang diberikan sudah lebih dari cukup.

Secara keseluruhan, 67% responden merasa bahwa waktu yang diberikan tidak cukup untuk menyelesaikan proyek, menunjukkan bahwa mayoritas siswa menganggap waktu yang diberikan terlalu singkat. Namun, 32,9% responden merasa waktu yang diberikan sudah cukup, yang menunjukkan bahwa ada sejumlah siswa yang mampu menyelesaikan proyek dalam waktu yang ditentukan.

Tabel 4. 10

Item 8. Guru memberikan panduan yang jelas dalam membentuk jadwal pelaksanaan tugas proyek

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
8	Sangat Setuju	26	29,5
	Setuju	58	65,9
	Tidak Setuju	3	3,4
	Sangat Tidak Setuju	1	1,1
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, 65,9% responden (58 peserta didik) memilih "Setuju," menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa bahwa guru memberikan panduan yang cukup jelas dalam membentuk jadwal pelaksanaan proyek. 29,5% responden (26 peserta didik) memilih "Sangat Setuju," yang menandakan bahwa sebagian besar siswa merasa sangat terbantu oleh panduan yang diberikan guru dalam membentuk jadwal tugas proyek. 3,4% responden (3 peserta didik) memilih "Tidak Setuju" dan 1,1% responden (1 peserta didik) memilih "Sangat Tidak Setuju".

Tabel 4. 11

Item 9. Guru memberikan contoh-contoh terkait tugas yang diberikan sebelum memutuskan pembuatan proyek

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
9	Sangat Setuju	25	28,4
	Setuju	62	70,5
	Tidak Setuju	1	1,1
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, 70,5% responden (62 peserta didik) memilih "Setuju," menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa guru memberikan contoh yang memadai terkait tugas sebelum mereka memutuskan pembuatan proyek. 28,4% responden (25 peserta didik) memilih "Sangat Setuju," menandakan bahwa hampir sepertiga peserta didik merasa sangat yakin bahwa contoh yang diberikan oleh guru sangat membantu mereka dalam perencanaan proyek. 1,1% responden (1 peserta didik) memilih "Tidak Setuju," menunjukkan bahwa hanya satu peserta didik yang merasa kurang mendapatkan contoh terkait tugas yang diberikan. Tidak ada yang memilih "Sangat Tidak Setuju".

Tabel 4. 12

Item 10. Guru selalu memberikan arahan selama proses pembuatan proyek

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
10	Sangat Setuju	29	33,0
	Setuju	58	65,9
	Tidak Setuju	1	1,1
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, 65,9% responden (58 orang) memilih "Setuju," menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa bahwa guru memberikan arahan yang memadai selama proses pembuatan proyek. 33,0% responden (29 orang) memilih "Sangat Setuju," yang menunjukkan bahwa banyak peserta didik merasa sangat terbantu dengan arahan yang diberikan oleh guru. 1,1% responden (1 peserta didik) memilih "Tidak Setuju," menunjukkan bahwa hanya satu peserta didik yang merasa kurang mendapatkan arahan yang cukup dari guru selama proses pembuatan proyek.

Tabel 4. 13

Item 11. Guru memberikan penilaian yang objektif selama proses monitoring proyek

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
11	Sangat Setuju	30	34,1
	Setuju	54	61,4
	Tidak Setuju	3	3,4
	Sangat Tidak Setuju	1	1,1
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, 61,4% responden (54 peserta didik) memilih "Setuju," menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa bahwa penilaian yang diberikan oleh guru selama proses pembuatan proyek bersifat objektif. 34,1% responden (30 peserta didik) memilih "Sangat Setuju," yang menandakan bahwa sebagian besar peserta didik merasa sangat yakin bahwa penilaian yang diberikan

oleh guru selama proses pembuatan proyek bersifat objektif. 3,4% responden (3 peserta didik) memilih "Tidak Setuju," menunjukkan bahwa ada sebagian kecil peserta didik yang merasa penilaian tidak cukup objektif. 1,1% responden (1 peserta didik) yang memilih "Sangat Tidak Setuju".

Tabel 4. 14

Item 12. Nilai yang diberikan sesuai dengan hasil kreativitas dan pemahaman

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
12	Sangat Setuju	30	34,1
	Setuju	58	65,9
	Tidak Setuju	0	0
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, 65,9% responden (58 peserta didik) memilih "Setuju," menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa bahwa nilai yang mereka terima sesuai dengan hasil kreativitas dan pemahaman mereka. 34,1% responden (30 peserta didik) memilih "Sangat Setuju," menandakan bahwa sebagian peserta didik merasa sangat yakin bahwa nilai yang diberikan benar-benar sesuai dengan hasil kreativitas dan pemahaman mereka. Tidak ada responden yang memilih "Tidak Setuju" atau "Sangat Tidak Setuju," yang berarti tidak ada peserta didik yang merasa bahwa nilai yang mereka terima tidak sesuai dengan hasil kerja mereka.

Tabel 4. 15

Item 13. Refleksi proyek memberikan saya kesempatan untuk mengevaluasi dan mengembangkan ide-ide kreatif saya

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
13	Sangat Setuju	30	34,1
	Setuju	57	64,8
	Tidak Setuju	0	0
	Sangat Tidak Setuju	1	1,1
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, 64,8% responden (57 peserta didik) memilih "Setuju," menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa refleksi proyek memberikan kesempatan untuk mengevaluasi dan mengembangkan ide-ide kreatif mereka. 34,1% responden (30 peserta didik) memilih "Sangat Setuju," yang menandakan bahwa sebagian besar peserta didik merasa sangat yakin bahwa refleksi proyek sangat membantu dalam mengevaluasi dan mengembangkan kreativitas mereka. 1,1% responden (1 peserta didik) memilih "Sangat Tidak Setuju," dan 0% responden (tidak ada peserta didik) yang memilih "Sangat Tidak Setuju".

Tabel 4. 16

Item 14. Saya menggunakan refleksi untuk memikirkan cara-cara baru dan kreatif dalam menghadapi proyek berikutnya

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
14	Sangat Setuju	28	31,8
	Setuju	57	64,8
	Tidak Setuju	3	3,4
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, 64,8% responden (57 peserta didik) memilih "Setuju," menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa refleksi membantu mereka dalam memikirkan cara-cara baru dan kreatif untuk menghadapi proyek-proyek selanjutnya. 31,8% responden (28 peserta didik) memilih "Sangat Setuju," yang menunjukkan bahwa cukup banyak peserta didik merasa sangat yakin bahwa refleksi benar-benar membantu mereka dalam mengembangkan ataupun memikirkan berbagai cara baru yang kreatif untuk proyek berikutnya. 3,4% responden (3 peserta didik) memilih "Tidak Setuju," menunjukkan bahwa ada beberapa peserta didik yang merasa refleksi tidak begitu membantu mereka dalam

mengembangkan kreativitas untuk proyek selanjutnya. Tidak ada responden yang memilih “Sangat Tidak Setuju”.

Tabel 4. 17

Item 15. Evaluasi yang dilaksanakan selama proyek membantu saya memahami kekuatan dan kelemahan proyek saya

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
15	Sangat Setuju	35	39,8
	Setuju	50	56,8
	Tidak Setuju	3	3,4
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, 56,8% responden (50 peserta didik) memilih "Setuju," menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa evaluasi yang dilakukan selama proyek membantu mereka memahami kelebihan dan kekurangan proyek mereka. 39,8% responden (35 peserta didik) memilih "Sangat Setuju," yang menunjukkan sebagian besar peserta didik sangat yakin bahwa evaluasi memiliki peran penting dalam membantu mengenali kelebihan dan kekurangan proyek yang mereka kerjakan. 3,4% responden (3 peserta didik) memilih "Tidak Setuju," yang menunjukkan ada beberapa peserta didik yang merasa evaluasi kurang membantu mereka dalam memahami kelebihan dan kekurangan proyek yang mereka kerjakan.

Berdasarkan jumlah skor-jawaban responden atas item-item pernyataan pada variabel Model Pembelajaran Berbasis Proyek, maka selanjutnya dilakukan akumulasi skor jawaban responden terhadap variabel penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang pertama, maka perlu ditentukan skor ideal. Dalam hal ini penulis menggunakan teknik persentase dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Kuesioner persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individu

Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama, maka perlu ditentukan skor yang ideal. Diketahui bahwa skor ideal untuk variabel X yaitu $4 \times 15 \times 88 = 5.280$, (4 = skor tertinggi, 15 = jumlah item pernyataan, 88 = jumlah sampel). Kemudian diambil jumlah keseluruhan skor dari variabel X yaitu 4.173 .

Setelah jumlah skor dari variabel X dan skor ideal maka selanjutnya dihitung dengan analisis deskriptif persentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{4.173}{5.280} \times 100\% = 79\%$$

Berdasarkan kriteria interval nilai dapat diketahui bahwa skor ideal 79% berada pada rentang nilai 75% - 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Model pembelajaran berbasis proyek berada pada kategori sangat baik.

b. Deskripsi Data Tingkat Kreativitas Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh deskripsi data tingkat kreativitas peserta didik sebagai berikut.

Tabel 4. 18

Item 1. Saya dapat memikirkan ide dari tugas yang diberikan

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	26	29,5
	Setuju	58	65,9
	Tidak Setuju	4	4,5
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, sebagian besar responden (65,9% atau 58 orang) memilih setuju, yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa mampu memikirkan ide dari tugas yang diberikan. 29,5% responden (26 orang) memilih sangat setuju, yang menunjukkan bahwa tingkat kreativitas yang tinggi, dimana peserta didik sangat yakin dapat memikirkan ide dari tugas yang diberikan sebagai tugas proyek. 45,5% responden (4 orang) memilih tidak setuju, yang menandakan sebagian kecil peserta didik merasa kesulitan memikirkan ide dari tugas yang diberikan. Tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju, yang berarti tidak ada yang benar-benar menolak pernyataan tersebut.

Secara keseluruhan, 95,4% responden setuju atau sangat setuju dengan pernyataan ini, yang menunjukkan bahwa mayoritas besar peserta didik merasa mampu berpikir kreatif dan menemukan ide dari tugas yang diberikan sebagai proyek. Hanya 4,5% responden yang merasa sebaliknya, menunjukkan bahwa sebagian kecil peserta didik mungkin memerlukan bantuan dalam meningkatkan kreativitas dari peserta didik.

Tabel 4. 19

Item 2. Saya sering memiliki ide-ide yang berbeda dari teman-teman saya

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
2	Sangat Setuju	18	20,5
	Setuju	62	70,5
	Tidak Setuju	8	9,1
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, mayoritas responden (70,5% atau 62 peserta didik) memilih “Setuju”, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa sering memiliki ide yang berbeda dari teman-temannya. 20,5% (18 peserta didik) memilih “sangat setuju”, yang menunjukkan tingkat keyakinan yang lebih kuat. Sebanyak 9,1% responden (8 peserta didik) memilih “Tidak Setuju”, menunjukkan bahwa ada

sedikit peserta didik yang merasa ide-ide mereka tidak begitu berbeda dari teman-temannya.

Tabel 4. 20

Item 3. Saya merasa mampu menciptakan sesuatu yang unik dan orisinal

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
3	Sangat Setuju	12	13,6
	Setuju	63	71,6
	Tidak Setuju	12	13,6
	Sangat Tidak Setuju	1	1,1
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, sebagian besar responden (71,6% atau 63 peserta didik) memilih “setuju” yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa mampu menciptakan sesuatu yang unik dan orisinal. 13,6% responden (12 peserta didik) memilih “sangat setuju”, 3,6% responden (12 peserta didik) memilih “tidak setuju”, yang menunjukkan ada sebagian peserta didik yang merasa kurang mampu dalam menciptakan sesuatu yang unik atau orisinal. 1,1% responden (1 peserta didik) memilih “sangat tidak setuju”, menunjukkan adanya satu peserta didik yang merasa sangat tidak mampu dalam menciptakan sesuatu yang unik dan orisinal.

Secara keseluruhan, 85,2% responden setuju atau sangat setuju dengan pernyataan ini, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki kepercayaan diri yang tinggi dalam menciptakan sesuatu yang unik dan orisinal. Namun, 14,7% merasa tidak mampu, yang menunjukkan perlunya dukungan atau pengembangan lebih lanjut dalam kemampuan kreatif dari peserta didik itu sendiri.

Tabel 4. 21

Item 4. Menambahkan hal-hal baru merupakan hal yang biasa saya lakukan dalam mengerjakan tugas proyek

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
4	Sangat Setuju	19	21,6
	Setuju	64	72,7
	Tidak Setuju	5	5,7
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, Sebagian besar responden (72,7% atau 64 peserta didik) memilih "Setuju", menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik secara aktif menambahkan hal-hal baru ketika mengerjakan tugas proyek. Ini mencerminkan tingkat kreativitas yang tinggi dalam diri peserta didik dalam mengerjakan tugas proyek yang diberikan. 21,6% (19 peserta didik) memilih “sangat setuju”, yang menunjukkan bahwa mereka merasa sangat yakin dan terbiasa menambahkan hal-hal baru dalam mengerjakan sesuatu. 5,7% responden (5 orang) memilih "Tidak Setuju", yang menunjukkan ada sebagian kecil peserta didik yang merasa tidak terbiasa menambahkan hal-hal baru dalam pekerjaan proyek mereka. Tidak ada responden (0%) yang memilih “sangat tidak setuju”.

Secara keseluruhan, 94,3% responden setuju atau sangat setuju dengan pernyataan ini, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki kebiasaan menambahkan hal baru dalam pekerjaan tugas proyek yang mencerminkan tingkat kreativitas yang baik. Hanya 5,7% yang tidak setuju, menunjukkan bahwa sebagian kecil peserta didik memerlukan dorongan lebih untuk berinovasi.

Tabel 4. 22

Item 5. Saya dapat memikirkan ide baru pada saat mengerjakan tugas proyek yang diberikan

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
5	Sangat Setuju	21	23,9
	Setuju	62	70,5
	Tidak Setuju	5	5,7
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, sebagian besar responden (70,5% responden atau 62 peserta didik) memilih “setuju”, yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa mampu memikirkan ide baru saat mengerjakan tugas proyek. 23,9% responden (21 peserta didik) memilih “sangat setuju”, yang menunjukkan bahwa sebagian dari peserta didik memiliki keyakinan yang kuat bahwa mereka dapat menghasilkan ide-ide baru ketika mengerjakan tugas proyek. 5,7% responden (5 peserta didik) memilih “tidak setuju”, yang menunjukkan sebagian kecil peserta didik merasa kurang mampu untuk memunculkan ide baru saat mengerjakan tugas proyek. Tidak ada responden (0%) peserta didik yang memilih “sangat tidak setuju” yang menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik yang benar-benar merasa sulit untuk menghasilkan ide ketika mengerjakan tugas proyek.

Tabel 4. 23

Item 6. Saya suka mengeksplorasi dan menggali lebih dalam ide-ide saya untuk menemukan cara-cara baru dalam mengembangkannya.

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
6	Sangat Setuju	20	22,7
	Setuju	63	71,6
	Tidak Setuju	5	5,7
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, mayoritas responden (71,6% Tatau 63 peserta didik) memilih “setuju”, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa senang mengeksplorasi ide-ide dan mencari cara baru untuk mengembangkan ide tersebut. 22,7% responden (20 peserta didik) memilih “sangat setuju”. 5,7% responden (5 peserta didik) memilih “tidak setuju” yang menunjukkan bahwa ada sebagian kecil peserta didik yang tidak terlalu tertarik dalam mengeksplorasi atau mengembangkan ide-ide mereka lebih lanjut.

Tabel 4. 24

Item 7. Saya sering berpikir tentang berbagai kemungkinan solusi dalam mengerjakan tugas yang diberikan

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
7	Sangat Setuju	25	28,4
	Setuju	59	67,0
	Tidak Setuju	3	3,4
	Sangat Tidak Setuju	1	1,1
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel diatas, Mayoritas responden (67,0% atau 59 orang) memilih "Setuju", menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik sering mempertimbangkan berbagai solusi ketika mengerjakan tugas proyek. 28,4% responden (25 orang) memilih "Sangat Setuju", yang menunjukkan bahwa sebagian peserta didik sangat yakin bahwa mereka sering berpikir tentang berbagai kemungkinan solusi dalam mengerjakan tugas proyek apabila ada kendala yang dihadapi. Terdapat beberapa peserta didik yang tidak memikirkan berbagai kemungkinan solusi jika ada kendala, 3,4% responden (3 peserta didik) yang memilih “tidak setuju” dan 1,1% responden (1 peserta didik) yang memilih “sangat tidak setuju”.

Tabel 4. 25

Item 8. Saya cenderung terbuka dalam berpikir dan tidak terpaku pada satu cara saja

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
8	Sangat Setuju	17	19,3
	Setuju	64	72,7
	Tidak Setuju	6	6,8
	Sangat Tidak Setuju	1	1,1
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, mayoritas peserta didik (72,7% responden atau 64 peserta didik) memilih “setuju”, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik fleksibel dan adaptif dalam berpikir, artinya peserta didik tersebut dapat mempertimbangkan berbagai ide ataupun solusi dan juga tidak kaku serta tidak terikat pada satu cara saja. 9,3% responden (17 orang) memilih "Sangat Setuju", yang menunjukkan bahwa mereka sangat yakin dengan fleksibilitas berpikir mereka dan tidak terikat pada satu cara saja dalam mengerjakan tugas. 6,8% responden (6 orang) memilih "Tidak Setuju", menandakan bahwa ada sebagian kecil peserta didik yang lebih cenderung terpaku pada satu cara saja dalam mengerjakan tugas. Terdapat 1,1% responden (1 peserta didik) yang memilih “sangat tidak setuju”.

Tabel 4. 26

Item 9. Saya merasa mudah berpindah dari satu ide ke ide yang lain

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
9	Sangat Setuju	15	17,0
	Setuju	63	71,6
	Tidak Setuju	10	11,4
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, mayoritas peserta didik (71,6% atau 63 orang) memilih "setuju", menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa cukup mudah berpindah dari satu ide ke ide yang lain. 17,0% responden (15 orang)

memilih "sangat setuju", menunjukkan bahwa sejumlah responden merasa sangat mudah dalam berpindah dari satu ide ke ide lain, yang menunjukkan tingkat fleksibilitas berpikir yang tinggi pada diri peserta didik. 11,4% responden (10 orang) memilih "tidak setuju", yang menandakan bahwa ada sebagian kecil peserta didik tidak mudah berpindah dari satu ide ke ide yang lain. Tidak ada peserta didik yang memilih "sangat tidak setuju".

Tabel 4. 27

Item 10. Saya merasa tidak mampu berpikir cepat dan dapat menghasilkan banyak gagasan dalam waktu yang singkat

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
10	Sangat Setuju	8	8,0
	Setuju	28	36,4
	Tidak Setuju	43	46,6
	Sangat Tidak Setuju	9	9,1
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, 48,9% responden (43 peserta didik) memilih "Tidak Setuju", menunjukkan bahwa hampir setengah dari peserta didik merasa mampu mempertanggungjawabkan tugas proyek yang mereka kerjakan, yang mencerminkan tingkat tanggung jawab dan kepercayaan diri yang cukup baik. 10,2% responden (9 peserta didik) memilih "Sangat Tidak Setuju", yang menunjukkan keyakinan yang sangat kuat bahwa mereka dapat mempertanggungjawabkan proyek yang dikerjakan, yang menunjukkan tingkat rasa tanggung jawab yang tinggi. 31,8% responden (28 peserta didik) memilih "Setuju", menandakan bahwa sebagian peserta didik merasa tidak mampu mempertanggung jawabkan tugas proyek mereka. Ini mencerminkan adanya rasa kurang percaya diri atau tanggung jawab yang rendah terhadap pekerjaan mereka. 9,1% responden (8 peserta didik) memilih "Sangat Setuju", yang menunjukkan

bahwa mereka merasa sangat tidak mampu mempertanggungjawabkan tugas yang mereka kerjakan.

Tabel 4. 28

Item 11. Saya merasa tidak mampu berpikir cepat dan dapat menghasilkan banyak gagasan dalam waktu yang singkat

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
11	Sangat Setuju	12	13,6
	Setuju	36	40,9
	Tidak Setuju	37	42,0
	Sangat Tidak Setuju	3	3,4
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, 42,0% responden (37 peserta didik) memilih "Tidak Setuju", menunjukkan bahwa hampir setengah dari peserta didik merasa mampu berpikir cepat dan menghasilkan gagasan dalam waktu singkat. Ini mencerminkan tingkat kreativitas dan kepercayaan diri yang positif. 40,9% responden (36 peserta didik) memilih "Setuju", yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa kesulitan dalam berpikir cepat dan menghasilkan banyak gagasan. 13,6% responden (12 peserta didik) memilih "Sangat Setuju", menunjukkan bahwa ada sekelompok responden yang merasa sangat tidak mampu berpikir cepat dan menghasilkan gagasan dalam waktu singkat. 3,4% responden (3 peserta didik) memilih "Sangat Tidak Setuju", menunjukkan bahwa hanya sedikit peserta didik yang merasa sangat yakin dapat berpikir cepat dan menghasilkan gagasan dalam waktu singkat.

Tabel 4. 29

Item 12. Saya selalu mendiskusikan hasil ide saya dengan teman kelompok terkait tugas proyek yang diberikan

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
12	Sangat Setuju	22	25,0
	Setuju	61	69,3
	Tidak Setuju	5	5,7
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, mayoritas responden (69,3% atau 61 peserta didik) memilih "Setuju," menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik secara aktif mendiskusikan ide-ide mereka dengan teman kelompok, yang mencerminkan kolaborasi dan komunikasi yang baik dalam menyelesaikan tugas proyek. 25,0% responden (22 peserta didik) memilih "Sangat Setuju," menunjukkan bahwa mereka sangat yakin dan terbiasa mendiskusikan ide-ide mereka dengan teman kelompok, yang menandakan pentingnya kolaborasi atau kerja sama dalam pengembangan kreativitas. 5,7% responden (5 peserta didik) memilih "Tidak Setuju," menandakan bahwa ada sebagian kecil peserta didik yang jarang mendiskusikan ide-ide mereka dengan teman kelompok, yang bisa menunjukkan kurangnya keterlibatan atau komunikasi dalam kelompok. Tidak ada responden yang memilih "Sangat Tidak Setuju". Secara keseluruhan, 94,3% responden setuju atau sangat setuju bahwa mereka selalu mendiskusikan ide dengan teman kelompok, menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik menyadari pentingnya kolaborasi dalam meningkatkan kreativitas dan efektivitas dalam menyelesaikan tugas proyek. Hanya 5,7% yang merasa kurang terlibat dalam diskusi, yang menunjukkan perlunya peningkatan komunikasi dalam kelompok tersebut.

Tabel 4. 30

Item 13. Saya terbiasa mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari tugas proyek yang diberikan

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
13	Sangat Setuju	12	13,6
	Setuju	70	79,5
	Tidak Setuju	6	13,6
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel diatas, mayoritas responden (79,5% atau 70 peserta didik) memilih "Setuju," menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa terbiasa melakukan evaluasi terhadap kelebihan dan kekurangan tugas proyek yang mereka kerjakan. 13,6% responden (12 peserta didik) memilih "Sangat Setuju," menandakan bahwa sebagian peserta didik sangat yakin dan konsisten dalam melakukan evaluasi terhadap tugas proyek mereka. 6,8% responden (6 orang) memilih "Tidak Setuju," menunjukkan adanya sebagian kecil peserta didik yang tidak terbiasa mengevaluasi tugas proyek. Tidak ada responden yang memilih "Sangat Tidak Setuju".

Tabel 4. 31

Item 14. Saya sering membandingkan hasil kerja saya dengan standar yang telah ditentukan

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
14	Sangat Setuju	13	14,8
	Setuju	66	75,0
	Tidak Setuju	9	10,2
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		88	100,0

Berdasarkan tabel di atas, mayoritas responden (75,0% atau 66 peserta didik) memilih "Setuju," menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik aktif membandingkan hasil kerja mereka dengan standar yang telah ditentukan. Hal

tersebut mencerminkan kesadaran akan pentingnya penilaian diri dan pengembangan kualitas kerja. 14,8% responden (13 peserta didik) memilih "Sangat Setuju," yang menunjukkan bahwa mereka sangat percaya diri dan konsisten dalam membandingkan hasil kerja mereka dengan standar yang ada. 10,2% responden (9 orang) memilih "Tidak Setuju," menandakan adanya sebagian kecil peserta didik yang jarang membandingkan hasil kerja mereka dengan standar yang telah ditentukan. Secara keseluruhan, 89,8% responden setuju atau sangat setuju bahwa mereka sering membandingkan hasil kerja mereka dengan standar yang telah ditentukan, yang menunjukkan bahwa mayoritas dari peserta didik memiliki kesadaran tinggi terhadap kualitas dan penilaian diri.

Setelah melakukan pengolahan data, tahap selanjutnya yaitu dilakukan analisis data untuk menjawab rumusan masalah yang kedua, maka perlu ditentukan skor ideal. Dalam hal ini penulis menggunakan teknik persentase dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Kuesioner persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individu

Untuk menjawab rumusan masalah yang kedua, maka perlu ditentukan skor yang ideal. Diketahui bahwa skor ideal untuk variabel Y yaitu $4 \times 14 \times 88 = 4.928$, (4 = skor tertinggi, 14 = jumlah item pernyataan, 88 = jumlah sampel). Kemudian diambil jumlah keseluruhan skor dari variabel Y yaitu 3.732.

Setelah jumlah skor dari variabel Y dan skor ideal maka selanjutnya dihitung dengan analisis deskriptif persentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{3.732}{4.928} \times 100\% = 75\%$$

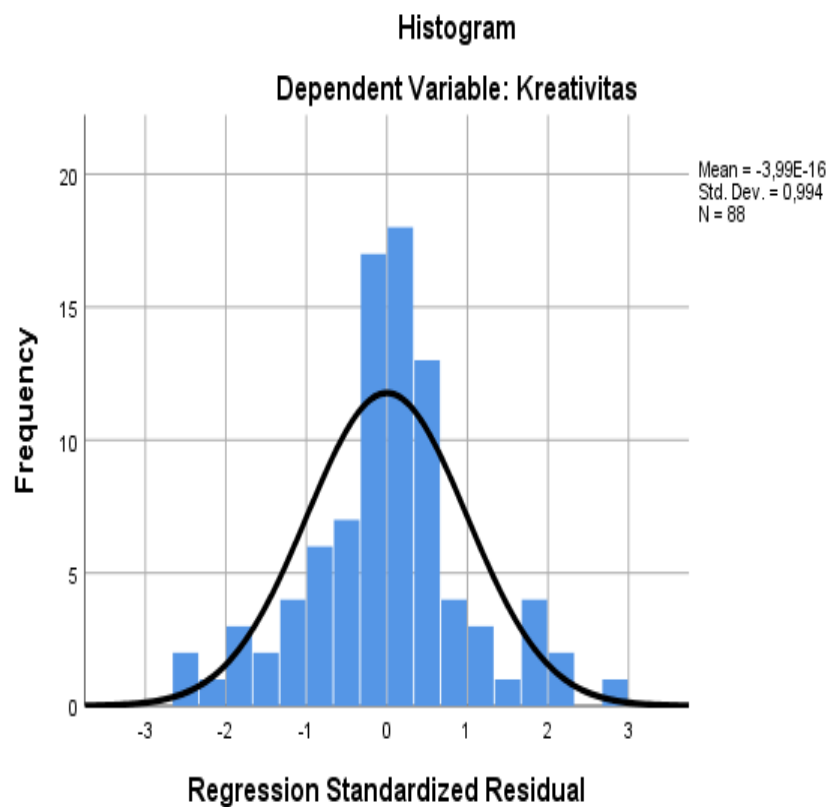
Berdasarkan kriteria interval nilai dapat diketahui bahwa skor ideal 75% berada pada rentang nilai 75% - 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Model pembelajaran berbasis proyek berada pada kategori sangat baik.

2. Uji Statistik Inferensial

a. Uji normalitas data

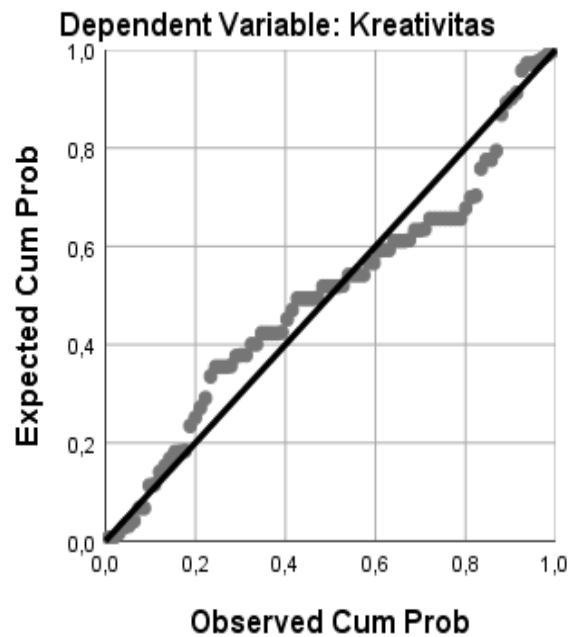
Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji kurva normalitas untuk mengetahui normalitas data. Uji kurva normalitas dengan menggunakan grafik histogram dan P-Plot SPSS adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 33 Histogram Uji Normalitas



Tabel 4. 34 P-Plot Uji Normalitas

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



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.

b. 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*. Adapun dasar pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($>0,05$) maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat dan

jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($< 0,05$), maka tidak ada hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Hasil uji linearitas data penelitian dapat dilihat pada tabel ANOVA yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4. 35 Anova Tabel Uji Linearitas

	Sig.
Deviation From Linearity	0,207

Pada tabel tersebut diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,207 pada *Deviation from linearity* yang berarti $0,207 > 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X terhadap variabel Y.

c. 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 $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya variabel bebas (X) mempunyai pengaruh signifikan terhadap variabel terikat (Y)
- b) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, 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. 36 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,654 ^a	,427	,420	2,708

a. Predictors: (Constant), PjBL

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,654. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,427, yang artinya bahwa pengaruh variabel bebas (Model pembelajaran berbasis proyek) terhadap variabel terikat (Kreativitas peserta didik) adalah sebesar 42,7% sisanya dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

Tabel 4. 37 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana**Coefficients^a**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	19,317	2,898		6,665	,000
	PjBL	,487	,061	,654	8,007	,000

a. Dependent Variable: Kreativitas

t hitung = 8,007

t tabel = ($\alpha/2$; n-k-1)

= (0,05/2 ; 88-1-1)

= (0,025 ; 86) [dapat dilihat pada distribusi nilai t_{tabel}]

= 1,987

Berdasarkan dari pengolahan data diatas, diperoleh nilai t hitung $8,007 > t$ 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.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Model Pembelajaran berbasis proyek atau biasa disebut dengan *Project based learning* diresmikan oleh John Dewey sebagai metode pendidikan yang diarahkan pada kerja proyek yang memperjuangkan prinsip-prinsip konstruktivis dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang akan menggantikan pendekatan yang lebih pasif. Menurut teori konstruktivis, kerja proyek dipandang sebagai suatu pendekatan penciptaan lingkungan belajar yang dapat mendorong peserta didik mengonstruksi pengetahuan keterampilannya secara personal. Adanya peluang untuk menyampaikan ide, mendengarkan ide orang lain, dan merefleksikan ide sendiri dengan teman sebaya dimungkinkan dapat membantu proses konstruksi pengetahuan.¹ Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel Model Pembelajaran Berbasis Proyek berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada peserta didik di MAN 1 Polewali Mandar secara keseluruhan berada pada kategori sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian dengan jumlah skor dalam variabel model pembelajaran berbasis proyek yaitu 4.173 dan skor ideal 5.280, setelah jumlah skor diketahui maka selanjutnya dihitung dengan menggunakan analisis deskriptif dengan persentase sebesar 79% berada pada rentang nilai interval 75% -

¹Atep Sujana, Wahyu Sopandi, *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Teori dan Implementasi*, (Cet II; Depok: Rajawali Pers) h. 154-155

100% yang berarti bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar secara keseluruhan berada pada klasifikasi penilaian sangat baik.

Menurut Guilford kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berfikir kreatif atau divergen ditandai dengan adanya beberapa keterampilan tertentu, seperti *originality* (keaslian), *elaboration* (elaborasi), *flexible* (keluwesan berpikir), *fluency* (kelancaran), dan *evaluation* (penilaian). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan kuesioner yang telah dibagikan pada peserta didik menunjukkan bahwa tingkat kreativitas peserta didik tergolong sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan jumlah skor dalam variabel kreativitas peserta didik yaitu 3.732 dan jumlah skor ideal 4.928, dan setelah dihitung dengan menggunakan analisis deskriptif persentase sebesar 75% yang berada pada rentang nilai 75% - 100% yang berarti bahwa tingkat kreativitas peserta didik berada pada kategori sangat baik.

Adapun proyek yang dibuat oleh peserta didik dalam penelitian ini adalah membuat video terkait contoh dari materi “Al Musyaqqatu Tajlibu Taysir” (Kesulitan Membawa Kemudahan). Proyek ini menuntut peserta didik untuk memahami konsep tersebut dan menerapkannya dalam bentuk video yang kreatif. Peserta didik harus merancang, memproduksi, dan menyajikan video yang menggambarkan bagaimana kesulitan dalam sehari-hari dapat membawa kemudahan atau solusi. Proses ini melibatkan berbagai tahapan, mulai dari perencanaan, pembuatan skrip, pengambilan gambar, editing, hingga presentasi hasil proyek.

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) dimana peserta didik dituntut untuk mengerjakan suatu proyek dan menghasilkan produk baik

dilakukan secara berkelompok ataupun mandiri dan diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Kemendikbud dalam buku Atep Sujana bahwa model pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Hal ini dianggap sebagai upaya yang inovatif untuk mengatasi permasalahan mengenai lingkungan belajar. Dengan demikian, salah satu konsep pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan abad ke-21 adalah Model Pembelajaran berbasis proyek (*Project based Learning*).²

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diketahui bahwa nilai t hitung $8,007 > t$ 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 kreativitas peserta didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nani, dkk menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.³ Penelitian lain yang dilakukan oleh Lilis setiawan, dkk menyatakan bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar peserta didik kelas V yang diupayakan dengan pendekatan *project based learning*.⁴

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dapat diterima. Penelitian ini memiliki tingkat pengaruh yang sedang yaitu sebesar 42,7% dan sebanyak 57,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan

² Atep Sujana, Paed Wahyu Sopandi, *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Teori dan Implementasi*, (Cet. 2; Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2023) h. 147

³ Nani, dkk *Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*, (Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, Vol. 09, No. 04, 2023)

⁴ Lilis Setiawan, dkk, "Peningkatan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning" (Jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi, Volume 8, No. 2, 2020)

dalam penelitian ini. Artinya Variabel bebas dalam hal ini, Model pembelajaran berbasis proyek memiliki pengaruh terhadap variabel terikat yakni kreativitas peserta didik, dimana kreativitas peserta didik dapat dilihat dengan adanya penerapan model pembelajaran berbasis proyek di Madrasah tersebut, mulai dari memutuskan proyek yang akan dibuat, merancang rencana pembuatan proyek, membentuk jadwal pelaksanaan proyek, memonitoring dan memantau peserta didik, penilaian hasil, hingga evaluasi proses dan hasil proyek.

Meskipun pengaruh model ini hanya sebesar 42,7%, hasil ini menunjukkan bahwa implementasi langkah-langkah tersebut secara langsung memberikan kontribusi terhadap peningkatan kreativitas peserta didik. Sisanya, sebesar 57,3%, mungkin dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti lingkungan belajar, motivasi, atau dukungan dari orang tua.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Tingkat Kreativitas Peserta Didik Kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar”. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Tingkat penggunaan model pembelajaran berbasis proyek di kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar tergolong sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa jumlah skor pada variabel model pembelajaran berbasis proyek yaitu 4.173 dan jumlah skor ideal 5.280, setelah jumlah skor diketahui kemudian dihitung menggunakan analisis deskriptif persentase. Hasilnya berada pada persentase 79% dan berdasarkan rentang nilai berada pada interval 75% – 100% yang artinya tingkat penggunaan model pembelajaran berbasis proyek di kelas XI Agama berada pada klasifikasi penilaian yang sangat baik.
2. Tingkat Kreativitas peserta didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar tergolong sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa jumlah skor pada variabel kreativitas peserta didik yaitu 3.732 dan jumlah skor ideal 4.928, setelah jumlah skor diketahui kemudian dihitung menggunakan analisis deskriptif persentase. Hasilnya berada pada persentase 75% dan berdasarkan rentang nilai berada pada

interval 75% – 100% yang artinya tingkat kreativitas peserta didik kelas XI Agama berada pada klasifikasi penilaian yang sangat baik.

3. Model Pembelajaran Berbasis Proyek memiliki pengaruh terhadap Tingkat Kreativitas Peserta Didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar. Berdasarkan uji regresi dari hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 8,007$ dan nilai $sig. = 0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak H_1 diterima, sehingga dapat diartikan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dapat mempengaruhi Kreativitas Peserta Didik kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar. Besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,654. Dari hasil analisis diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,427, yang artinya bahwa pengaruh variabel bebas (Model pembelajaran berbasis proyek) terhadap variabel terikat (Tingkat Kreativitas peserta didik) adalah sebesar 42,7% dan sebanyak 57,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi sekolah, mengingat model pembelajaran berbasis proyek memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa, disarankan agar sekolah lebih memperluas penerapan model PjBL tidak hanya di kelas XI Agama dan mata pelajaran ushul fiqih, tetapi juga di kelas dan mata pelajaran lainnya. Guru-guru diharapkan terus mengembangkan metode ini dengan memperkaya variasi proyek yang relevan dengan

kehidupan nyata sehingga siswa dapat lebih termotivasi dan terlibat secara aktif.

2. Bagi peneliti selanjutnya dapat menggali faktor lain yang mempengaruhi kreativitas peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian ini, sebesar 57,3% tingkat kreativitas peserta didik dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi kreativitas peserta didik, seperti motivasi intrinsik, lingkungan keluarga, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dan metode pembelajaran lainnya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat meneliti pengaruh PjBL terhadap keterampilan lain. Selain kreativitas, PjBL juga berpotensi meningkatkan keterampilan lain seperti keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Peneliti selanjutnya dapat fokus pada aspek-aspek tersebut untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap mengenai manfaat dari model pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahri, N. (2021). *Problem and Project Based Learning (PPjBL) Model Pembelajaran Abad 21*. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah.
- Daniar Ratna Wijayanti, dkk. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Buku Ajar Perkuliahan Metodologi Penelitian Bagi Mahasiswa Akuntansi & Manajemen*. Edisi Ketiga; Jawa Timur: Widya Gama Press.
- Hartoyo, A., & Budiana. (2023). *Peningkatan kreativitas peserta didik menggunakan model pembelajaran project based learning pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(4).
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Quran terjemahan*. Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Lestari, I., & Zakiah, L. (2019). *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran (Cet. I)*. Bogor: Erzatama Karya Abadi.
- Nugraha, I. R. R. (2023). Efektivitas strategi pembelajaran project based learning dalam meningkatkan kreativitas siswa. JPPI: Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS, 7(1).
- Nurhasanah, S., dkk. (2019). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: EduPustaka.
- Paramitha, R. W. D., dkk. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jawa Timur: Widya Gama Press.
- Puspita, F. D., dkk. (2022). *Pembelajaran statistika menggunakan software SPSS untuk uji validitas dan reliabilitas*. Jurnal Basic Edu, 6(4).
- Rafik, M., dkk. (2022). *Telaah literatur: Pengaruh model pembelajaran project based learning (PjBL) terhadap kreativitas siswa guna mendukung pembelajaran abad 21*. Jurnal Pembelajaran Inovatif, 5(1).
- Safi'i, A. (2019). *Creative Learning: Strategi Pengembangan Kreativitas Anak (Cet. I)*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Salamun, dkk. (2023). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Lampung: Yayasan Kita Menulis.
- Sujana, Atep & Wahyu Supandi. 2023. *Model-Model Pembelajaran Inovatif, Cet II*; Depok: Rajawali Pers.
- STAIN Majene. (2020). *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Majene.
- Sutikno, M. S. (2019). *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.

Sugiyono, D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

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

Yusika, I., & Turdjai, T. (2021). *Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa*. Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 11(1).

LAMPIRAN

Lampiran 1. 1

Instrumen Penelitian

Angket Respon Peserta Didik Terhadap Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Identitas Responden:

Nama:

Kelas:

Pernyataan:

Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda untuk setiap pernyataan di bawah ini:

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Memutuskan Proyek yang Akan Dibuat					
1	Saya merasa kesulitan dalam memilih proyek yang akan dibuat				
2	Proses pemilihan proyek memberikan kesempatan bagi saya untuk mengembangkan kreativitas				
3	Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek				

	membuat saya lebih aktif dibanding sebelumnya				
Merancang Rencana Pembuatan Proyek					
4	Saya dapat merencanakan proyek yang akan dibuat				
5	Saya didorong untuk memberikan ide-ide kreatif saat merancang rencana pembuatan proyek				
6	Bimbingan dari guru sangat membantu dalam merancang rencana pembuatan proyek.				
Membentuk jadwal pelaksanaan tugas Proyek					
7	Saya tidak dapat menyelesaikan tugas proyek yang diberikan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan				
8	Waktu yang ditentukan tidak cukup untuk menyelesaikan tugas yang diberikan				
9	Guru memberikan panduan yang jelas dalam membentuk jadwal pelaksanaan tugas proyek.				

Memonitoring dan Memantau Peserta Didik					
10	Guru memberikan contoh-contoh terkait tugas yang diberikan sebelum memutuskan pembuatan proyek				
11	Guru selalu memberikan arahan selama proses pembuatan proyek				
12	Guru memberikan penilaian yang objektif selama proses monitoring proyek.				
Penyusunan Laporan dan Presentasi Hasil Proyek (Penilaian)					
13	Saya tidak dapat merancang presentasi hasil proyek dengan cara yang kreatif dan menarik				
14	Nilai yang diberikan sesuai dengan hasil kreativitas dan pemahaman				
15	Saya merasa tidak percaya diri dalam menyajikan hasil proyek saya di depan kelas				
Evaluasi					
16	Refleksi proyek memberikan saya kesempatan untuk mengevaluasi dan mengembangkan ide-ide kreatif saya				

17	Saya menggunakan refleksi untuk memikirkan cara-cara baru dan kreatif dalam menghadapi proyek berikutnya				
18	Evaluasi yang dilakukan selama proyek membantu saya memahami kekuatan dan kelemahan proyek saya.				

Angket Respon Peserta Didik Terhadap Kreativitas

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Originality (keaslian)					
1	Saya dapat memikirkan ide dari tugas yang diberikan				
2	Saya sering memiliki ide-ide yang berbeda dari teman-teman saya.				
3	Saya merasa mampu menciptakan sesuatu yang unik dan orisinal				
Elaboration (elaborasi)					
4	Menambahkan hal-hal baru merupakan hal yang biasa saya lakukan dalam mengerjakan tugas proyek				
5	Saya dapat memikirkan ide baru pada saat mengerjakan tugas proyek yang diberikan				
6	Saya suka mengeksplorasi dan menggali lebih dalam ide-ide saya untuk menemukan cara-cara baru dalam mengembangkannya.				
Flexibel (keluwesan berpikir)					
7	Saya sering berpikir tentang berbagai kemungkinan solusi				

	dalam mengerjakan tugas yang diberikan				
8	Saya cenderung terbuka dalam berpikir dan tidak terpaku pada satu cara saja				
9	Saya merasa mudah berpindah dari satu gagasan ke gagasan lain.				
<i>Fluency (kelancaran)</i>					
10	Saya merasa sulit memberikan jawaban yang relevan terkait dengan tugas proyek yang saya kerjakan				
11	Saya tidak dapat mempertanggung jawabkan tugas proyek yang saya kerjakan				
12	Saya merasa tidak mampu berpikir cepat dan dapat menghasilkan banyak gagasan dalam waktu yang singkat.				
<i>Evaluation (Keterampilan)</i>					
13	Saya selalu mendiskusikan hasil ide saya dengan teman kelompok terkait tugas proyek yang diberikan				

14	Saya terbiasa mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari tugas proyek yang diberikan				
15	Saya sering membandingkan hasil kerja saya dengan standar yang telah ditentukan.				

Lampiran 1. 2

Tabel Skor Angket Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Variabel X)

No.	Nama	Kelas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Xtotal
1	Muhammad Rezqi	XI Agama 1	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	4	4	49
2	Suci Purnama	XI Agama 1	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	50
3	Sanra	XI Agama 1	1	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	41
4	Rahmat	XI Agama 1	1	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	54
5	Muh. Wildan	XI Agama 1	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	56
6	Muhammad Fahrudin	XI Agama 1	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	43
7	Nafilah Ihrami Fattah	XI Agama 1	2	4	4	3	4	4	2	4	4	3	3	4	4	3	4	52
8	Ghina Aisy Hasan	XI Agama 1	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	46
9	Firman	XI Agama 1	1	3	4	3	3	4	1	2	2	3	2	3	3	3	4	41
10	Mutmainnah	XI Agama 1	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	55
11	Ridha Ayu Ningsih	XI Agama 1	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	56
12	Citra	XI Agama 1	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	45
13	Freny Anhar	XI Agama 1	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	53
14	Ayu Asmita Idrus	XI Agama 1	3	4	3	4	3	3	2	4	3	3	4	4	4	4	4	52
15	Saipul Jin	XI Agama 1	3	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	4	4	3	4	48
16	Agustina	XI Agama 1	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	44
17	Miskah Maghfirah Putri	XI Agama 1	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	40
18	Nur Rahmadani	XI Agama 1	1	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	51

87	Asnawi	XI Agama 3	4	4	3	4	4	4	3	1	3	3	4	3	4	3	3	50
88	Muhammad Yusuf Aldiansyah	XI Agama 3	2	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	4	3	2	4	44
Total																		4173

20	Serli	XI Agama 1	3	3	2	3	2	4	3	3	3	2	2	3	3	3	39
21	Nurhikma	XI Agama 1	3	4	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	42
22	Edlyn Satya Widhah	XI Agama 1	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	45
23	Salman Hidayat	XI Agama 1	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	42
24	Ahmad Hasimul Fikri	XI Agama 1	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	32
25	Alif Aliansyah Achmad	XI Agama 1	4	3	3	4	4	3	4	4	3	2	2	2	4	3	45
26	Ahmad Agus Rodandi	XI Agama 1	4	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	44
27	Sahrudin	XI Agama 2	4	2	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	4	44
28	Nurhadira	XI Agama 2	4	4	4	3	3	3	4	3	3	1	3	3	3	3	44
29	Tsalsa Fitra	XI Agama 2	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	50
30	Muhammad Khoirul Anam	XI Agama 2	3	3	4	3	4	2	4	3	2	3	2	3	3	4	43
31	Nurul Anugrah	XI Agama 2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	41
32	Aisyah Salsabila	XI Agama 2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	36
33	Suci Marwah	XI Agama 2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	44
34	Nuralam	XI Agama 2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	46
35	Nihla Nurfaiah	XI Agama 2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	41
36	Winda	XI Agama 2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	37
37	Siti Rohaimah	XI Agama 2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	44
38	Elsa Andini	XI Agama 2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	45
39	Diva Rahima Rahman	XI Agama 2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	40
40	Muh. Syarif	XI Agama 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	50
41	Nurul Suhda	XI Agama 2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	44

42	Fitriani	XI Agama 2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	39
43	Rahmita Abdullah	XI Agama 2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	40
44	Nuralisa	XI Agama 2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	40
45	Muh. Zulfajrin	XI Agama 2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	36
46	Davina Nur Aima	XI Agama 2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	47
47	Ahmad Fauzan Jawahir	XI Agama 2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	40
48	Risma Ahyuni Sari	XI Agama 2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	40
49	Anisa Rafifa R	XI Agama 2	4	3	3	3	3	3	4	3	2	4	4	3	3	2	44
50	Hilmanida Hatta	XI Agama 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	4	4	4	51
51	Ramzi	XI Agama 2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	39
52	Rahman	XI Agama 2	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	1	4	2	2	40
53	Muh. Saifuldin	XI Agama 2	4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	2	4	4	3	46
54	Denis	XI Agama 2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	40
55	Ikram Aedil	XI Agama 2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	39
56	Muhammad Nasya Fikri	XI Agama 2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	45
57	Dini Amelia	XI Agama 2	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
58	Rosmawati lailah	XI Agama 3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	38
59	Nurul Aisyah	XI Agama 3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
60	Nurlinda	XI Agama 3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	39
61	Musdalifah	XI Agama 3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	41
62	Widiah	XI Agama 3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	2	1	3	4	3	45
63	Nur amini sari	XI Agama 3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	44
64	Zaskia Zilvha Nurizqi	XI Agama 3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	41

65	Musfirah	XI Agama 3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	41
66	Nur Absati	XI Agama 3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44
67	ST. Nurkhalizah	XI Agama 3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	41
68	Najwa Mutmainna	XI Agama 3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43
69	St. badriah Abdullah	XI Agama 3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	42
70	Nurul Tacwa	XI Agama 3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	3	45
71	Lutfia Aulia	XI Agama 3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	40
72	Puja Sartika Ayu	XI Agama 3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	44
73	Nurul Haskia	XI Agama 3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	41
74	Sandy	XI Agama 3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44
75	Ummy Kalsum	XI Agama 3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	41
76	M. Arif Salman	XI Agama 3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	45
77	Riswandi	XI Agama 3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	40
78	Nur Auliana	XI Agama 3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	40
79	Nurul Hadiyah	XI Agama 3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	38
80	Nasra	XI Agama 3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	40
81	M. Fauzan	XI Agama 3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
82	Ahmad Aidil	XI Agama 3	3	3	3	3	4	2	1	3	3	3	2	3	3	3	39
83	Muhammad Sahid	XI Agama 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	50
84	Wahyu Rifay	XI Agama 3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
85	Agmal	XI Agama 3	4	2	2	3	3	2	2	3	4	1	1	4	3	4	38
86	Nurkhalik	XI Agama 3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	39
87	Asnawi	XI Agama 3	3	2	3	4	3	3	4	1	2	3	2	2	4	4	40
88	Muhammad Yusuf Aldiansyah	XI Agama 3	4	4	2	2	3	4	2	4	3	3	1	4	3	3	42
Total																	3732

Variabel Y

		Correlations															
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	YTotal
Y1	Pearson Correlation	1	,391**	,109	,126	,244*	,472**	,428**	-,099	,401*	-,057	-,081	,220	,149	,260*	,152	,547**
	Sig. (2-tailed)		,001	,375	,302	,043	,000	,000	,417	,001	,641	,508	,070	,222	,031	,211	,000
	N	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69
Y2	Pearson Correlation	,391**	1	,215	,303*	,067	,408**	,067	,056	,152	-,152	,065	,051	-,061	,120	,142	,420**
	Sig. (2-tailed)	,001		,077	,011	,583	,000	,583	,650	,212	,213	,597	,680	,618	,327	,244	,000
	N	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69
Y3	Pearson Correlation	,109	,215	1	,206	,303*	,361**	,252*	,085	,030	-,196	,069	-,158	,066	,382**	-,035	,425**

	Sig. (2-tailed)	,375	,077		,090	,011	,002	,037	,488	,808	,107	,572	,195	,587	,001	,775	,000
	N	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69
Y4	Pearson Correlation	,126	,303*	,206	1	,191	,400*	,305*	,109	,009	-,222	-,060	-,222	,270*	,245*	,147	,432**
	Sig. (2-tailed)	,302	,011	,090		,116	,001	,011	,374	,939	,067	,626	,067	,025	,043	,229	,000
	N	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69
Y5	Pearson Correlation	,244*	,067	,303*	,191	1	,217	,302*	,286*	,025	-,264*	-,200	-,074	,126	,289*	,144	,402**
	Sig. (2-tailed)	,043	,583	,011	,116		,074	,012	,017	,839	,028	,099	,546	,303	,016	,236	,001
	N	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69
Y6	Pearson Correlation	,472**	,408**	,361**	,400**	,217	1	,272*	-,040	,295*	-,150	,036	-,026	,090	,392*	-,036	,564**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,002	,001	,074		,024	,743	,014	,218	,769	,830	,464	,001	,766	,000

Y1 3	Pearson Correlation	,149	-,061	,066	,270*	,126	,090	,241*	,267*	,122	-,170	-,358*	-,170	1	,277*	,033	,294*
	Sig. (2-tailed)	,222	,618	,587	,025	,303	,464	,046	,026	,316	,163	,003	,163		,021	,788	,014
	N	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69
Y1 4	Pearson Correlation	,260*	,120	,382**	,245*	,289*	,392*	,063	-,011	,201	,096	-,128	,012	,277*	1	,274*	,571**
	Sig. (2-tailed)	,031	,327	,001	,043	,016	,001	,607	,930	,097	,431	,293	,924	,021		,023	,000
	N	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69
Y1 5	Pearson Correlation	,152	,142	-,035	,147	,144	-,036	-,034	,020	,083	,086	-,117	,253*	,033	,274*	1	,385**
	Sig. (2-tailed)	,211	,244	,775	,229	,236	,766	,780	,872	,496	,484	,337	,036	,788	,023		,001
	N	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69
	Pearson Correlation	,547**	,420**	,425**	,432**	,402*	,564*	,402**	,356*	,583*	,199	,145	,385*	,294*	,571*	,385*	1

YTotal	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,001	,000	,001	,003	,000	,102	,234	,001	,014	,000	,001	
	N	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Variabel X (Model Pembelajaran Berbasis Proyek)

Item	Nilai Korelasi (r hitung)	R tabel (n=69; $\alpha = 0,05$)	Keterangan
X1	.393	0,236	Valid
X2	.387	0,236	Valid
X3	.434	0,236	Valid
X4	.445	0,236	Valid
X5	.449	0,236	Valid
X6	.302	0,236	Valid
X7	.116	0,236	Tidak Valid
X8	.255	0,236	Valid
X9	.426	0,236	Valid
X10	.637	0,236	Valid
X11	.657	0,236	Valid
X12	.660	0,236	Valid
X13	.224	0,236	Tidak Valid
X14	.434	0,236	Valid
X15	.223	0,236	Tidak Valid
X16	.651	0,236	Valid
X17	.491	0,236	Valid
X18	.452	0,236	Valid

Variabel Y (Kreativitas)

Item	Nilai Korelasi (r hitung)	R tabel (n=69; $\alpha = 0,05$)	Keterangan
Y1	.547	0,236	Valid
Y2	.420	0,236	Valid
Y3	.425	0,236	Valid
Y4	.432	0,236	Valid
Y5	.402	0,236	Valid
Y6	.564	0,236	Valid
Y7	.402	0,236	Valid
Y8	.356	0,236	Valid
Y9	.583	0,236	Valid
Y10	.199	0,236	Tidak Valid
Y11	.145	0,236	Tidak Valid
Y12	.385	0,236	Valid
Y13	.294	0,236	Valid
Y14	.571	0,236	Valid
Y15	.385	0,236	Valid

Uji Reliabilitas Angket Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,703	18

Uji Reliabilitas Angket Kreativitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,623	15

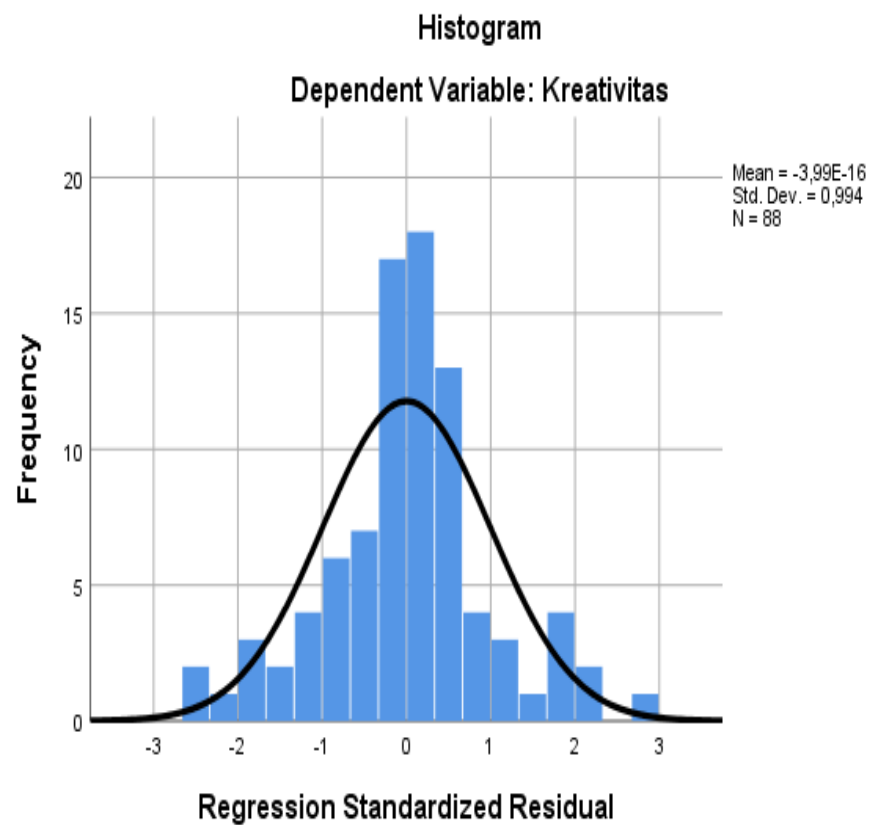
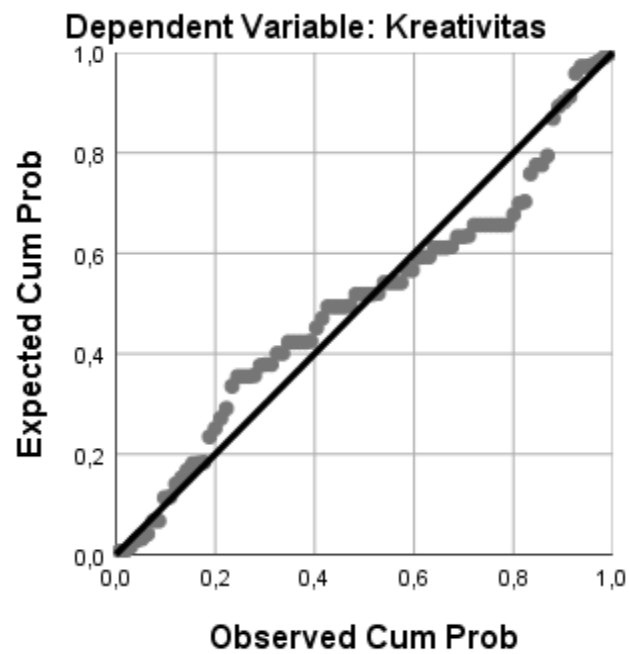
Lampiran 1.5

Analisis Deskriptif Data Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Tingkat Kreativitas Peserta Didik

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				

Hasil Uji Normalitas

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Hasil Uji Linearitas

Anova Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	Between Groups	(Combined)	664,967	18	36,943	5,395	,000
		Linearity	511,408	1	511,408	74,686	,000
		Deviation from Linearity	153,558	17	9,033	1,319	,207
	Within Groups		472,477	69	6,847		
	Total		1137,443	87			

Uji Regresi Sederhana

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,654 ^a	,427	,420	2,708

a. Predictors: (Constant), PjBL

Coefficients

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	19,317	2,898		6,665	,000
	PjBL	,487	,061	,654	8,007	,000

a. Dependent Variable: Kreativitas

T-Tabel

Titik Persentase Distribusi t (df = 81 -120)

df	Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002	
81	0.67753	1.29209	1.66388	1.98969	2.37327	2.63790	3.19392	
82	0.67749	1.29196	1.66365	1.98932	2.37269	2.63712	3.19262	
83	0.67746	1.29183	1.66342	1.98896	2.37212	2.63637	3.19135	
84	0.67742	1.29171	1.66320	1.98861	2.37156	2.63563	3.19011	
85	0.67739	1.29159	1.66298	1.98827	2.37102	2.63491	3.18890	
86	0.67735	1.29147	1.66277	1.98793	2.37049	2.63421	3.18772	
87	0.67732	1.29136	1.66256	1.98761	2.36998	2.63353	3.18657	
88	0.67729	1.29125	1.66235	1.98729	2.36947	2.63286	3.18544	
89	0.67726	1.29114	1.66216	1.98698	2.36898	2.63220	3.18434	
90	0.67723	1.29103	1.66196	1.98667	2.36850	2.63157	3.18327	
91	0.67720	1.29092	1.66177	1.98638	2.36803	2.63094	3.18222	
92	0.67717	1.29082	1.66159	1.98609	2.36757	2.63033	3.18119	
93	0.67714	1.29072	1.66140	1.98580	2.36712	2.62973	3.18019	
94	0.67711	1.29062	1.66123	1.98552	2.36667	2.62915	3.17921	
95	0.67708	1.29053	1.66105	1.98525	2.36624	2.62858	3.17825	
96	0.67705	1.29043	1.66088	1.98498	2.36582	2.62802	3.17731	
97	0.67703	1.29034	1.66071	1.98472	2.36541	2.62747	3.17639	
98	0.67700	1.29025	1.66055	1.98447	2.36500	2.62693	3.17549	
99	0.67698	1.29016	1.66039	1.98422	2.36461	2.62641	3.17460	
100	0.67695	1.29007	1.66023	1.98397	2.36422	2.62589	3.17374	
101	0.67693	1.28999	1.66008	1.98373	2.36384	2.62539	3.17289	
102	0.67690	1.28991	1.65993	1.98350	2.36346	2.62489	3.17206	
103	0.67688	1.28982	1.65978	1.98326	2.36310	2.62441	3.17125	
104	0.67686	1.28974	1.65964	1.98304	2.36274	2.62393	3.17045	
105	0.67683	1.28967	1.65950	1.98282	2.36239	2.62347	3.16967	
106	0.67681	1.28959	1.65936	1.98260	2.36204	2.62301	3.16890	
107	0.67679	1.28951	1.65922	1.98238	2.36170	2.62256	3.16815	
108	0.67677	1.28944	1.65909	1.98217	2.36137	2.62212	3.16741	
109	0.67675	1.28937	1.65895	1.98197	2.36105	2.62169	3.16669	
110	0.67673	1.28930	1.65882	1.98177	2.36073	2.62126	3.16598	
111	0.67671	1.28922	1.65870	1.98157	2.36041	2.62085	3.16528	
112	0.67669	1.28916	1.65857	1.98137	2.36010	2.62044	3.16460	
113	0.67667	1.28909	1.65845	1.98118	2.35980	2.62004	3.16392	
114	0.67665	1.28902	1.65833	1.98099	2.35950	2.61964	3.16326	
115	0.67663	1.28896	1.65821	1.98081	2.35921	2.61926	3.16262	
116	0.67661	1.28889	1.65810	1.98063	2.35892	2.61888	3.16198	
117	0.67659	1.28883	1.65798	1.98045	2.35864	2.61850	3.16135	
118	0.67657	1.28877	1.65787	1.98027	2.35837	2.61814	3.16074	
119	0.67656	1.28871	1.65776	1.98010	2.35809	2.61778	3.16013	
120	0.67654	1.28865	1.65765	1.97993	2.35782	2.61742	3.15954	

Lampiran 1.6**Dokumentasi dan Persuratan****DOKUMENTASI**

Gambar 1. Uji Validitas Instrumen di Kelas XI Jurusan IPA



Gambar 2. Mengurus surat izin penelitian di kantor Kesbang Polewali



Gambar 3. Mengurus surat izin penelitian di kantor PTSP



Gambar 4. Pengisian Instrumen Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN POLEWALI MANDAR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jalan Manunggal Nomor 11 Pekkabata Polewali, Kode Pos 91315
 Website: dpmtsp.polmankab.go.id Email: dpmtsp@polmankab.go.id

IZIN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2 /0720/IPL/DPMTSP/IX/2024

- Dasar :**
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 atas perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
 2. Peraturan Daerah Kabupaten Polewali Mandar Nomor 2 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Nomor 9 Tahun 2009 tentang Organisasi dan Tata Kerja Inspektorat Bappeda dan Lembaga Teknis Daerah Kabupaten Polewali Mandar;
 3. Memperhatikan :
 - a. Surat permohonan sdr. MASITHA ALMUKARRAMAH
 - b. Surat rekomendasi dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Nomor : B-0720/Kesbangpol/B.1/410.7/IX /2024, Tgl 05-09-2024

MEMBERIKAN IZIN

Kepada :

Nama	: MASITHA ALMUKARRAMAH
NIM/NIDN/NIP/NPn	: 10156121015
Asal Perguruan Tinggi	: STAIN MAJENE
Fakultas	: -
Jurusan	: TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat	: KENJE KEC. CAMPALAGIAN KAB. POLEWALI MANDAR

Untuk melakukan penelitian di MAN 1 Polewali Kabupaten Polewali Mandar yang dilaksanakan Pada bulan September s/d Oktober 2024 sampai selesai dengan proposal berjudul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP TINGKAT KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS XI AGAMA MAN 1 POLEWALI MANDAR"

Adapun izin penelitian ini dibuat dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Pemerintah setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) berkas copy hasil penelitian kepada Bupati Polewali Mandar up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Surat izin penelitian akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin penelitian tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.
6. Izin penelitian ini hanya berlaku 6 bulan sejak diterbitkan.

Demikian izin penelitian ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di Polewali Mandar
 Pada Tanggal, 05 September 2024
KERALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU



Y NENGAH TRI SUMADANA, AP.M.Si
 Pangkat : Pembina Utama Muda
 NIP : 19760522 199412 1 001

Tembusan :

1. Unsur forkopin di tempat



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN POLEWALI MANDAR
MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) 1 POLEWALI MANDAR

Jl. Raya Majene No. 175 Kec. Mapili Kab. PolewaliMandar
Telepon : (0428) 51450 e_mail : man_polewalimandar@yahoo.co.id
Website : www.manpolewali.com

SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : B- 569 /Ma.31.03.005/TL.00/10/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Budiman, S.Pd, M.Si
NIP : 197104211998031002
Pangkat / Golongan : Pembina Tingkat II / IV.b
Jabatan : Kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Polewali Mandar

Menerangkan bahwa :

Nama : Masitha Al Mukarramah
NIM : 10156121015
Jenis Kelamin : Perempuan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Universitas : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene

Berdasar surat permohonan izin penelitian Nomor : 500.16.7.2/0720/IPL/DPMPSTSP/IX/2024, benar yang tersebut namanya di atas melakukan Penelitian pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Polewali Mandar dengan judul Proposal "**Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Tingkat Kreativitas Peserta Didik Kelas XI Agama di MAN 1 Polewali Mandar**" terhitung mulai September sampai dengan Oktober 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Mapili, 07 Oktober 2024
Kepala Madrasah,

Budiman, S. Pd., M. Si
NIP. 197104211998031002



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Masitha Almukarramah, lahir di Polewali Mandar pada tanggal 06 September 2002. Penulis merupakan anak bungsu dari 3 bersaudara. Adapun riwayat pendidikan penulis yaitu pada tahun 2008 penulis lulus dari RA. Nahdiyat Lapeo, kemudian melanjutkan pendidikan dasar di SDN 050 Inp. Pappang dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun 2018 lulus dari MTs DDI Lapeo dan melanjutkan pendidikan tingkat menengah atas di MAN 1 Polewali Mandar dan lulus pada tahun 2021. Pada tahun yang sama penulis diterima menjadi mahasiswa Jurusan Tarbiyah dan Keguruan, program studi Pendidikan Agama Islam STAIN Majene melalui jalur SPAN-PTKIN pada bulan September 2021. Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas XI Agama MAN 1 Polewali Mandar*”.