

**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP
KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IX
DI UPT SPF SMP NEGERI 21 MAKASSAR**

Nur Maulidyah¹, Nurindah², Nasir³

¹²³Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

¹maulidyahnur02@gmail.com, ²nurindah@unismuh.ac.id, ³Nasirtp2@gmail.com

ABSTRACT

The low level of student creativity in the learning process is often caused by conventional teaching methods which are less effective in encouraging students to think creatively and solve problems independently. This problem is an important concern in the world of education. This research aims to identify the influence of using the Project Based Learning model on the learning creativity of class IX students at UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar. The research sample consisted of 136 class IX students at the school. The results of research and data analysis show that the use of Project Based Learning media significantly increases students' learning creativity, as demonstrated through descriptive statistical analysis. The results of the questionnaire showed that the category of application of learning models reached 96.46% in the very high category, while student learning creativity reached 97.10% in the very high category. Apart from that, based on inferential statistical analysis using the Pearson correlation test, a correlation coefficient of 0.558 was obtained with a significance value of 0.000, which means it is significant at the 0.05 level. Thus, the results of this research conclude that there is a significant increase in student learning creativity related to the use of the Project Based Learning model in class IX UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar. Keywords: Multimedia Interactive Media, Learning Motivation, Science.

Keywords: Influence, Project Based Learning, and Learning Creativity.

ABSTRAK

Rendahnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran sering kali disebabkan oleh metode pengajaran konvensional yang kurang efektif dalam mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan memecahkan masalah secara mandiri. Masalah ini menjadi perhatian penting dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswa kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar. Sampel penelitian terdiri dari 136 siswa kelas IX di sekolah tersebut. Hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media *Project Based Learning* secara signifikan meningkatkan kreativitas belajar siswa, yang ditunjukkan melalui analisis statistik deskriptif. Hasil angket menunjukkan bahwa kategori penerapan model pembelajaran mencapai 96,46% dalam kategori sangat tinggi, sementara kreativitas belajar siswa mencapai 97,10% dalam kategori sangat tinggi. Selain itu, berdasarkan analisis statistik inferensial dengan uji korelasi Pearson, diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,558 dengan nilai signifikansi 0,000, yang berarti signifikan pada taraf 0,05. Dengan demikian, hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa ada peningkatan kreativitas belajar siswa yang signifikan terkait

penggunaan model *Project Based Learning* di kelas IX UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar.

Kata Kunci : Pengaruh, *Project Based Learning*, dan Kreativitas Belajar.

A. Pendahuluan

Kemajuan peradaban manusia di era modern ini tidak terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat. Dalam konteks ini, pelatihan dan pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang mampu melakukan inovasi baru dan bersaing di tingkat global. Pelatihan, dalam berbagai bentuknya, dianggap sebagai modal utama untuk mengembangkan SDM agar menjadi individu yang tidak hanya berguna bagi dirinya sendiri tetapi juga mampu berkontribusi dalam memajukan negaranya.

Pendidikan merupakan interaksi kompleks yang mencakup berbagai pengalaman yang dirancang, diciptakan, dan dikembangkan untuk mendorong, membimbing, dan mengubah individu secara holistik. Mulyasa (2022) menyatakan bahwa sekolah merupakan institusi yang membentuk hubungan antar manusia dan nilai-nilai yang memiliki peran signifikan dalam proses pelatihan sepanjang kehidupan. Sekolah,

sebagai bagian dari sistem pendidikan, memiliki tujuan yang sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Republik Indonesia Tahun 2003. Tujuan pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan potensi peserta didik sehingga mereka menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.

Hasil belajar peserta didik merupakan indikator penting dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Hasil belajar yang baik tidak hanya tercermin dalam peningkatan prestasi akademik tetapi juga dalam perubahan perilaku dan sikap siswa. Hasil belajar yang optimal memungkinkan siswa untuk lebih siap menghadapi tantangan kehidupan di masa depan dan berkontribusi secara positif dalam masyarakat. Pencapaian hasil belajar yang tinggi sangat terkait dengan kreativitas belajar siswa. Kreativitas, yang melibatkan kemampuan untuk berpikir kritis, inovatif, dan mengambil

inisiatif, merupakan komponen penting dalam proses belajar. Dalam konteks pendidikan, kreativitas dapat ditingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran yang tepat.

Salah satu model pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas adalah *Project Based Learning* (PBL). Model ini menekankan pada pembelajaran yang relevan melalui latihan-latihan yang kompleks, di mana siswa diberi kesempatan untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, dan bekerja secara kolaboratif dalam kelompok. PBL juga menekankan pentingnya partisipasi dan interaksi sosial dalam proses belajar, yang membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi, kepemimpinan, dan kerjasama.

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga memainkan peran penting dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Alat penyalur pesan atau informasi adalah media (Akram, dkk. 2022). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung pengalaman pendidikan dan membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Nurindah dan Kasman (2021) menyatakan bahwa peran media dalam proses pembelajaran sangat penting karena media dapat membantu merinci, memperluas, dan memperdalam materi, sehingga memudahkan pendidik dalam menyampaikan informasi. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *Lectora Inspire*, sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk mengembangkan konten multimedia interaktif. *Lectora Inspire* memungkinkan pembuatan kursus pelatihan, penilaian, dan presentasi online, serta dapat mengubah presentasi *Microsoft PowerPoint* menjadi konten pembelajaran online yang interaktif.

Penggunaan model *Project Based Learning* yang dipadukan dengan media *Lectora Inspire* menawarkan banyak keuntungan. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya dilatih untuk berpikir secara kritis dan memecahkan masalah kompleks tetapi juga untuk bekerja dalam kelompok, mengembangkan kemampuan komunikasi, dan berkolaborasi secara efektif. Selain itu, penggunaan media interaktif seperti *Lectora Inspire* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih

menarik dan relevan bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan kreativitas mereka. Menurut Zakiah, dkk. (2020) Kreativitas digunakan untuk membuat atau menghadirkan suatu hal yang benar-benar baru, unik dibandingkan dengan yang sebelumnya atau tidak serupa dalam struktur apa pun.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar pada tanggal 19 Mei 2023, ditemukan bahwa dalam pembelajaran IPA, pendidik masih cenderung menggunakan metode ceramah yang didukung oleh media bahan bacaan, tanpa memanfaatkan model pembelajaran *Project Based Learning* yang berbantuan media *Lectora Inspire*. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik perhatian siswa dan tidak mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan inovatif. Akibatnya, kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran IPA tergolong rendah, dan banyak siswa yang merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh model

Project Based Learning yang didukung oleh media *Lectora Inspire* terhadap kreativitas belajar siswa kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam belajar, sehingga pada akhirnya dapat mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

B. Metode Penelitian

1. Jenis dan desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian kuantitatif ditandai oleh sifatnya yang sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas dari tahap awal hingga perancangan desain penelitian (Zakariah, dkk. 2020).

Desain penelitian yang diterapkan adalah *pre-eksperimental design*, dengan model *one shot case study*. Model *one shot case study* ini hanya melibatkan satu kelas eksperimen yang dijalankan tanpa adanya kelas pembanding dan tanpa melakukan tes awal.

2. Populasi dan Sampel

Sugiyono (2019: 126) menyatakan bahwa populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat diambil kesimpulan. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah siswa kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar yang totalnya berjumlah 205 siswa.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih melalui metode tertentu, memiliki karakteristik yang jelas dan spesifik, serta dianggap dapat mewakili populasi secara keseluruhan (Ramdhan, 2021). Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan metode *Cluster Random Sampling*, salah satu caranya adalah dengan menggunakan Rumus *Slovin*. Berdasarkan teknik ini, sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sebanyak 136 siswa.

3. Pengumpulan data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas belajar siswa selama

penerapan model PjBL dengan dukungan media Lectora Inspire.

Selain itu, untuk mengukur tanggapan siswa dan guru terhadap kepraktisan media, mereka diminta untuk mengisi angket. Jenis angket yang digunakan adalah angket dengan skala *Likert*, di mana jawaban diberi skor: sangat baik 5; baik 4; cukup baik 3; kurang baik 2; dan tidak baik 1. Dokumentasi juga digunakan sebagai data tambahan dalam penelitian ini.

4. Analisis data

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data yang diperoleh tanpa melakukan generalisasi atau menarik kesimpulan yang lebih luas. Teknik ini akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menghitung persentase setiap item pertanyaan.

Selain itu, analisis statistik inferensial juga diterapkan untuk menguji data sampel dan menerapkannya ke populasi, guna menilai kesamaan hasil antara sampel dan populasi (Paradina, dkk., 2019). Penelitian ini menggunakan statistik inferensial parametrik dengan distribusi normal untuk menguji hipotesis melalui uji korelasi Pearson,

yang dianalisis dengan bantuan program SPSS versi 25 for Windows.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Aktivitas belajar siswa

Hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa selama pembelajaran IPA dengan menggunakan media *Lectora Inspire* pada kelas IX A, yang terdiri dari 25 siswa, menunjukkan bahwa persentase aktivitas siswa meningkat dari pertemuan pertama hingga ketiga. Pada pertemuan pertama, persentase aktivitas siswa adalah 57%, yang masuk dalam kategori kurang baik (55-59%). Pada pertemuan kedua, meningkat menjadi 67,5% dalam kategori cukup baik (60-75%), dan pada pertemuan ketiga mencapai 77,5% dalam kategori baik (76-85%). Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran.

Hasil observasi aktivitas belajar siswa kelas IX B selama pembelajaran IPA dengan media *Lectora Inspire*, yang melibatkan 29 siswa, menunjukkan peningkatan dari pertemuan pertama hingga ketiga. Persentase aktivitas siswa pada pertemuan pertama adalah 71,11%

(kategori cukup baik), meningkat menjadi 80,6% pada pertemuan kedua (kategori baik), dan mencapai 88,78% pada pertemuan ketiga (kategori sangat baik). Ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa meningkat secara signifikan dan memenuhi indikator yang ditetapkan.

Hasil observasi aktivitas belajar siswa kelas IX C selama pembelajaran IPA dengan media *Lectora Inspire*, yang melibatkan 27 siswa, menunjukkan persentase aktivitas sebagai berikut: pertemuan pertama 72,68%, pertemuan kedua 75,92%, dan pertemuan ketiga 73,6%. Aktivitas siswa selama ketiga pertemuan ini konsisten berada dalam kategori cukup baik (60-75%), menunjukkan bahwa indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

Akumulasi hasil distribusi frekuensi aktivitas belajar siswa dari kelas IX A, IX B, dan IX C, yang melibatkan 81 siswa, menunjukkan bahwa persentase aktivitas siswa meningkat dari pertemuan pertama hingga ketiga. Pada pertemuan pertama, persentasenya adalah 67,7%, diikuti oleh 75,7% pada pertemuan kedua, dan mencapai 80,2% pada pertemuan ketiga.

Berdasarkan kriteria yang ada, akumulasi aktivitas siswa meningkat dari kategori cukup baik (60-75%) pada pertemuan pertama dan kedua menjadi kategori baik (76-85%) pada pertemuan ketiga, menunjukkan bahwa indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

b. Deskriptif Data Kuesioner

Adapun hasil akumulasi data kuesioner dari sampel penelitian dengan jumlah siswa sebanyak 136 orang selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Kuesioner PjBL.

Indikator	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
Pemahaman	Istilah pemahaman pembelajaran PjBL	134	98,52
	Ciri-ciri pembelajaran PjBL	130	95,58
	Langkah-Langkah PjBL	132	97,05
Pelaksanaan PjBL	Melakukan PjBL	130	95,58
	Memuat desain PjBL	130	95,58
Jumlah persentase media pembelajaran		482,31	
Persentase indikator siswa		96,46%	

Sumber: Data Primer 2024, diolah dari lampiran

Berdasarkan hasil angket mengenai model pembelajaran, beberapa indikator seperti pemahaman dan pelaksanaan menunjukkan bahwa persentase

keseluruhan berada pada kategori sangat tinggi, yaitu sebesar 96,46%.

Tabel 2 Hasil Kuesioner Kreativitas Belajar Siswa

Indikator	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
Fleksibilitas	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi	135	99,26
	Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda	134	98,52
	Mencari banyak alterati atau arah yang berbeda-beda	133	97,79
Orisinalitas	Mampu melahirkan ungkapan baru dan unik	130	95,58
	Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri	133	97,79
	Mempunyai kemauan keras untuk menyelesaikan tugas	132	97,05
Elaborasi	Menanggapi pertanyaan secara aktif dan bersemangat	130	95,58
	Berani menerima atau melaksanakan tugas berat	130	95,58
	Senang mencari metode atau carapraktis dalam belajar	133	97,79
	Kritis dalam memeriksa hasil pekerjaan	130	95,58
	Agresif dalam bertanya	135	99,26
	Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan	132	97,05
Kefasihan	Mandiri dalam belajar	130	95,58
Jumlah persentase kreativitas belajar siswa		1.262,4	
Persentase indikator siswa		97,10	

Sumber: Data Primer 2024, diolah dari lampiran

Berdasarkan hasil angket, indikator kreativitas belajar siswa seperti fleksibilitas, originalitas, elaborasi, dan kefasihan menunjukkan persentase keseluruhan dalam kategori sangat tinggi, yaitu 97,10%.

a. Uji Normalitas

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

a. Lilliefors Significance Correction
 Sumber: Output SPSS versi 25

Dengan data yang berjumlah besar (> 30), uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Statistik uji untuk variabel kreativitas belajar adalah 0.071 dengan nilai signifikansi 0.086, dan untuk variabel PjBL adalah 0.075 dengan nilai signifikansi 0.060. Karena nilai signifikansi kedua variabel lebih besar dari $\alpha = 0.05$, keputusan adalah gagal menolak H_0 , yang berarti data terdistribusi normal.

b. Uji Korelasi Pearson

Tabel 4 Hasil Uji Korelasi Pearson

Kreativitas Belajar	Pearson Correlation	1	.558**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	136	136
PjBL	Pearson Correlation	.558**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	136	136

Berdasarkan output, koefisien korelasi adalah 0.558 dengan nilai signifikansi 0.000. Karena korelasi

lebih besar dari 0.5, ini menunjukkan hubungan yang kuat dan positif. Artinya, penggunaan PjBL berhubungan erat dengan peningkatan kreativitas belajar. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, keputusan adalah menolak H_0 , yang menunjukkan adanya korelasi signifikan. Jadi,

Kolmogorov-Smirnov ^a				Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kreativitas Belajar	.071	136	.086	.983	136	.095
PjBL	.075	136	.060	.984	136	.105

korelasi antara kreativitas belajar dan PjBL adalah kuat, positif, dan signifikan.

2. Pembahasan

Dalam penelitian ini, hasil analisis deskriptif dan inferensial menunjukkan bahwa model PjBL meningkatkan suasana kelas, memperlerat hubungan antar siswa, dan meningkatkan rasa percaya diri serta semangat belajar siswa. Observasi menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa dari pertemuan pertama ke ketiga di kelas IX A (57% ke 77,5%), IX B (71,11% ke 88,78%), dan IX C (72,68% ke 75,92%). Rata-rata persentase aktivitas siswa telah mencapai indikator yang ditetapkan. Persentase untuk model

pembelajaran mencapai kategori sangat tinggi sebesar 88,78%, sementara kreativitas belajar mencapai 97,10%. Uji hipotesis dengan korelasi Pearson menghasilkan nilai signifikan 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, menunjukkan pengaruh positif PjBL terhadap kreativitas belajar siswa. Kelemahan penelitian ini adalah kurangnya waktu untuk pembelajaran maksimal akibat persiapan ujian, sedangkan kelebihan adalah dukungan siswa yang tinggi dan dampak positif pada kreativitas belajar IPA.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL memberikan dampak positif terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar. Angket mengenai model pembelajaran menunjukkan kategori sangat tinggi, dan angket kreativitas belajar siswa juga berada pada kategori sangat tinggi. Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa angket model pembelajaran

dan kreativitas belajar penting, dengan hasil bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Akram, Nurindah & Nasir. (2022). *Pelatihan pengembangan Bahan Ajar Multimedia dalam Meningkatkan Kompetensi Guru di desa Anrihua Kab. Bulukumba*. Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia. Vol. 2 No.1.
- Gilang P. *Memahami Tujuan dan Fungsi Pendidikan di Indonesia*, (Online), https://www.gramedia.com/literasi/tujuan-dan-fungsi-pendidikan-di-indonesia/#3_Tujuan_Pendidikan_Menurut_UU_No_20_Tahun_2003 (diakses 22 Agustus 2024).
- Mulyasa, H. E. (2022). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muthaharah, Y.A. (2018). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Bangun Ruang Sisi Datar*. E-Jurnal Mitra Pendidikan, 2(1), 63-75.
- Nurindah, Kasman. (2021). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. Akademika Jurnal Teknologi Pendidikan, 1-10
- Paradina, D., Connie, C., & Medriati, R. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X*. Jurnal Kumparan Fisika, 2(3)

Desember), 169-176.

- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara. Halimah, Leli & Marwati, Iis. (2020). *Project Based Learning untuk Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: PT.Refika Aditama.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- Zakiah, N. E., Fatimah, A. T., & Sunaryo, Y. (2020). *Implementasi Project-Based Learning Untuk Mengeksplorasi Kreativitas Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa*. Teorema: Teori Dan Riset Matematika, 5(2), 285-293.