

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK  
DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MIS AL-HASANAH  
LUBAN DOLOK KECAMATAN SIABU**

**Hasyim Asy'ari<sup>1</sup>, Asriana Harahap<sup>2</sup>**  
[asyarihasyim839@gmail.com](mailto:asyarihasyim839@gmail.com)<sup>1</sup>, [asrianaharahap@uinsyahada.ic.id](mailto:asrianaharahap@uinsyahada.ic.id)<sup>2</sup>  
Universitas Islam Negeri Syahada Padang Sidempuan

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis project terhadap peningkatan kreativitas siswa pada materi bilangan pecahan di MIS AL-HASANAH Luban Dolok Kecamatan Siabu Kelas III. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas III berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan Purposive Sampling. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 10 siswa. Pengumpulan data digunakan dengan menggunakan angket. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis project terhadap kreativitas belajar siswa pada materi bilangan pecahan. Kreativitas belajar siswa yang mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis project dapat dilihat dari rata-rata pre test 48,44 menjadi 76,04 pada nilai post test menunjukkan kenaikan kreativitas belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 59,97%.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran Berbasis Project, Kreativitas Siswa, Bilangan Pecahan.

**PENDAHULUAN**

Implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan. Pengertian implementasi yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa implementasi merupakan suatu aktivitas, aksi atau tindakan yang sudah terencana dan perlu ada aktivitasnya sesuai dengan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksanaan yang efektif. Hal ini disesuaikan dengan potensi siswa yang menyangkut minat, bakat, kebutuhan dan kemampuan.

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam kesimpulan yang dikemukakan Abdillah, belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Pendidikan adalah kegiatan yang berkaitan dengan pembinaan ,pengembangan bakat dan minat anak didik yang dilakukan secara sistematis dan berorganisasi. Pendidikan juga merupakan usaha mendidik, membimbing, membina, memengaruhi dan mengarahkan dengan seperangkat ilmu pengetahuan. Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

GBHN 1988 (BP 7 Pusat, 1990: 105) memberikan batasan tentang pendidikan nasional sebagai berikut: pendidikan nasional yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia dan berdasarkan Pancasila serta UndangUndang Dasar 1945 diarahkan untuk meningkatkan kecerdasan serta harkat dan martabat bangsa, mewujudkan manusia sertamasyarakat Indonesia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berkualitas, dan mandiri sehingga mampu membangun dirinya dan masyarakat sekelilingnya serta dapat memenuhi kebutuhan

pembangunan nasional dan bertanggung jawab atas pembangunan bangsa.

Tujuan pendidikan di dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Sebagai suatu komponen pendidikan, tujuan pendidikan menduduki posisi penting diantara komponen-komponen pendidikan lainnya. Dalam pendidikan harus meliputi tiga aspek yakni aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan, dari tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti dan sebagainya. dalam proses pembelajaran, hasil belajar dapat dilihat secara langsung. oleh sebab itu agar dapat dikontrol dan berkembang secara optimal melalui proses pembelajaran di kelas, maka program pembelajaran tersebut harus dirancang terlebih dahulu oleh guru dengan memperhatikan berbagai prinsip yang telah terbukti keunggulannya secara empirik.

Proses pembelajaran merupakan tanggung jawab guru dalam mengembangkan segala potensi yang ada pada siswa. Salah satu komponen yang menjadi sasaran peningkatan kualitas pendidikan adalah sistem pembelajaran di kelas. salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui hasil yang telah dicapai oleh pendidik dalam proses pembelajaran adalah melalui evaluasi. Evaluasi yang dilakukan oleh pendidik ini dapat berupa evaluasi hasil belajar dan evaluasi pembelajaran.

Evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran ini tidak hanya bisa dilakukan oleh kalangan peneliti akademis dan atau evaluasi saja, guru pun dalam hal ini mempunyai tanggung jawab dan hak yang sama seperti yang di jabarkan dalam UUSPN No. 20 Tahun 2003 pasal 58 ayat 1 bahwa evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan oleh pendidik untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar.

Menurut Satiadarma, "kreativitas merupakan salah satu modal yang harus dimiliki siswa untuk mencapai prestasi belajar". Kreativitas siswa tidak seharusnya diartikan hanya sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, akan tetapi bisa juga mengkombinasikan ide-ide yang sudah ada kemudian diterapkan menjadi sesuatu yang berbeda dari yang ada sebelumnya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen, eksperimen sebagai suatu penelitian yang dengan sengaja peneliti melakukan manipulasi terhadap satu atau lebih variabel dengan suatu cara tertentu sehingga berpengaruh pada satu atau lebih variabel lain yang di ukur. Lebih lanjut dijelaskan, variabel yang dimanipulasi disebut variabel bebas dan variabel yang akan dilihat pengaruhnya disebut variabel terikat. Penelitian eksperimen bertujuan untuk meneliti kemungkinan sebab akibat dengan mengenakan satu atau lebih kondisi perlakuan pada satu atau lebih kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan dengan wawancara terhadap guru yang dilaksanakan di SD Negeri 200103 Padangsidempuan, yang berkaitan dengan konsep dasar evaluasi. Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru evaluasi terdiri dari pengukuran dan penilaian. Dalam konteks pembelajaran, evaluasi memiliki kedudukan yang sangat penting dan strategis, karena termasuk dalam langkah-langkah pembelajaran.

Tujuannya untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi sistem pembelajaran. Ruang lingkungannya mencakup evaluasi dalam program pembelajaran, proses pembelajaran, dan hasil pembelajaran. Secara umum, prinsip evaluasi terdiri dari kontinuitas, komprehensif, adil, objektif, kooperatif,

dan praktis. Adapun secara khusus, prinsipnya terdiri dari keterpaduan, koherensi, pedagogis, dan akuntabilitas.

Dipandang dari jenisnya, evaluasi pembelajaran terdiri dari evaluasi perencanaan, pengembangan, monitoring, dampak, efisiensi, dan program komprehensif. Ditinjau dari objeknya, evaluasi pembelajaran meliputi input, transformasi, dan output. Adapun dari subjeknya ialah pendidik, petugas yang telah dibina, bahkan peserta didik pun bisa mengevaluasi diri sendiri. Dari segi tekniknyanya terdiri dari tes dan non-tes.

Desain penelitian yang digunakan dengan bentuk Matching Pretest – Post-test Comparison Group Design dengan satu macam perlakuan. Dalam Matching pretest dan Post-test Control Group Design terdapat dua kelas yang dipilih, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2009: 113). Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model Project Based Learning, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode ceramah. Setelah selesai perlakuan kedua kelas diberi posttest.

**Tabel 1**  
**Desain Penelitian Quasi Eksperimen**

Kelas	Tes Awal (Pre-test)	Perlakuan	Tes Akhir (Post- test)
Eksperimen	Y1	X1	Y2
Kontrol	Y1	X2	Y2

Keterangan:

Y1 : Pre-test kelas eksperimen

Y1 : Pre-test kelas kontrol

X1 : Perlakuan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran berbasis project

X2 : Perlakuan kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah

Y2 : Post-test kelas eksperimen

Y2 : Post-test kelas kontrol

Adapun variabel-variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas = Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Project Dilambangkan X
2. Variabel Terikat = Kreativitas Siswa Yang Dilambangkan Y

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini dapat terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 2**  
**Populasi**

NO	Populasi	Jumlah
1.	III a	15
2.	III b	15

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan purposive sampling karena pengambilan sampel dari populasi dilakukan dengan mempertimbangkan yang ada didalam populasi itu. Teknik purposive sampling yang digunakan oleh peneliti adalah dengan cara pengambilan sampel yang di rekomendasikan oleh guru bidang studi matematika dikarenakan 2 kelas tersebut lebih aktif dan efektif.

Angket atau kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang harus dijawab secara tertulis oleh responden. Angket diberikan kepada siswa untuk mengambil data tentang respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran Project Based Learning. Angket yang digunakan didasarkan pada skala Likert, yaitu skala sikap yang disusun untuk mencakup sikap positif dan negatif atau setuju dan tidak setuju terhadap suatu objek. Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk checklist, yaitu bentuk angket dimana pengisi angket memberi tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Alternatif jawaban tiap item ada empat pilihan, untuk item positif skor yang diberikan mulai dari 4 sampai 1, sedangkan item negatif skor yang diberikan. Berbanding terbalik dengan item positif yakni 1 sampai 4. Jawaban butir instrument ada empat pilihan. Adapun empat alternatif skala penilaian sebagai berikut: 4=Selalu, 3=Sering, 2=Jarang, 1=Tidak Pernah.

Setelah variabel instrumen terkait dengan kreativitas belajar disusun maka instrumen tersebut diuji cobakan terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya.

Lembar atau instrumen yang akan digunakan dalam penelitian hendaknya sudah divalidasi. Validasi ini berupa validitas yang diragukan oleh validator. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Uji validitas adalah syarat untuk menguji kesahihan alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian. Hasil penelitian dikatakan legitimate apabila terdapat persamaan antara informasi yang terkumpul dengan informasi yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Suatu instrumen pengumpulan informasi dikatakan legitimate apabila mampu mengungkapkan informasi dari suatu variabel yang diteliti secara tepat dan mampu memberikan pengukuran yang tepat seperti yang diharapkan dalam penelitian.

Tujuan dari validitas ini adalah untuk mengetahui apakah instrumen dapat mengukur variabel yang diteliti secara tepat Uji ini dilakukan dengan cara membandingkan  $r$  hitung dan  $r$  tabel. Jika  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel maka  $r$  hitung dikatakan legitimate dan sebaliknya jika  $r$  hitung lebih kecil dari  $r$  tabel maka  $r$  hitung dikatakan tidak substansial.  $R$  hitung dicari dengan menggunakan program SPSS.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila mampu digunakan untuk mengukur suatu variabel secara berulang kali serta dapat menghasilkan informasi yang sama atau sedikit bervariasi.

Pengujian reliabilitas instrumen angket pembelajaran litosfer dan kreativitas belajar siswa menggunakan alat bantu komputer melalui program SPSS versi 26.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas siswa pada kelas eksperimen dengan adanya pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis project terhadap kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran berbasis project.

Diperoleh bahwa nilai signifikan (2-Tailed) sebesar 0,000 yang mana lebih kecil dari nilai alpha yaitu 0,05 yang berarti  $H_a$  diterima  $H_o$  ditolak. Rata-rata kreativitas siswa berada dalam kategori sangat baik. Hal ini dilihat dari hasil rata-rata skor awal yaitu sebesar 48,44, sedangkan pada rata rata skor kreativitas siswa setelah menggunakan model pembelajaran berbasis project meningkat menjadi 76,04. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest yaitu sebesar 48,44 menjadi 76,04 pada nilai posttest. Jika dihitung persentasi yang diperoleh, maka dapat dilihat besar kenaikan dengan menggunakan rumus = selisih angka/nilai sebelumnya x 100% sehingga diperoleh besar kenaikan adalah 56.97%.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Insyasiska, Zubaidah, & Susilo. (2015). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 9-21.
- Made Wena. Op.Cit. . H. 145-147
- Mohammad Ali dan Mohammad Asrori. Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011). H. 112.
- Nurdi, Usman, Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum.: (Jakarta: PT. Mandarin Pustaka, 2002), hlm. 21.
- Riduwan Abdullah Sani. Inovasi Pembelajaran. (Jakarta: Bumi Aksara, 2014). H. 172
- Rona Taula Sari & Siska Anggreni (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. Vol. 30, Juli 2018 : 79-83 Warsono dan Hariyanto,

“Pembelajaran Aktif: Teori dan Assesmen”, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013) h. 153  
(dikutip dalam kadek, “merancang penelitian autentik”)