

PENGARUH MODEL
PEMBELAJARAN BERBASIS
PROYEK (PROJECT BASED
LEARNING) TERHADAP
KREATIVITAS PESERTA DIDIK
KELAS XI PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA KRISTEN DAN BUDI

Submission date: 21-Sep-2024 06:55PM (UTC+0700)

Submission ID: 2406874720

File name: desi_1.pdf (941.79K)

Word count: 5703

Character count: 33958

PEKERTI DI SMK NEGERI 1
PAHAE JUL

by Desi Putriany Br. Sihombing

¹PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECT BASED LEARNING) TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS XI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DAN BUDI PEKERTI DI SMK NEGERI 1 PAHAE JULU KABUPATEN TAPANULI UTARA TAHUN PEMBELAJARAN 2023/2024

Desi Putriany Br. Sihombing,¹ Andar Gunawan Pasaribu,² Hasudungan Simatupang,³ Ridsen Anakampun,⁴ Raikhapoor⁵

²Prodi Pendidikan Agama Kristen,

Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen,

Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung

Email: desiputrisihombing44@gmail.com

Abstract: *The purpose of this study is to determine the positive and significant influence of the Project-Based Learning Model on the creativity of grade XI students in the subject of Christian Religious Education and Ethics at SMK Negeri 1 Pahae Julu, North Tapanuli Regency for the 2023/2024 Academic Year. The method used in this study is a quantitative research method with descriptive statistics. The population is all students in class XI of SMK Negeri 1 Pahae Julu which totals 80 people and a sample of 40 people or 50% is determined by the Saturated Sampling technique or in other terms the saturated sample is the census, where all members of the population are sampled. Data was collected with a positive closed questionnaire consisting of four options, namely: a was given a weight of 4, b was given a weight of 3, c was given a weight of 2, d was given a weight of 1 as many as 34 items. Results of data analysis 1) Test of analysis requirements: obtained the value of $r_{xy} = 0,315 > r_{tabel(a=0,05,n=40)} = 0,312$ thus it is known that there is a positive influence between variable X and variable Y. Test of significant relationship obtained a value of $t_{hitung} = 2,046 > t_{tabel(a=0,05,dk=n-2=38)} = 2,021$ thus there is a significant relationship between variable X and variable Y. 2) Influence test: obtained the regression equation $\hat{Y} = 59.337 + 0.147X$. Regression determination coefficient test (r^2) = 9.9%. 3) The hypothesis test using the F test obtained $F_{cal} > F_{table}$, which is $4.18 > 4.09$. Thus H_a is accepted and H_0 is rejected. It can be seen that the research hypothesis proposed by the author was accepted, namely There is a positive and significant influence between the Project-Based Learning model on the creativity of class XI*

students in the subject of Christian Religious Education and Ethics at SMK Negeri 1 Pahae Julu, North Tapanuli Regency for the 2023/2024 .

Keywords: *Project-Based Learning Model, Student Creativity*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan antara Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) terhadap kreativitas peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMK Negeri 1 Pahae Julu Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan statistika deskriptif. Populasi adalah seluruh peserta didik kelas XI SMK Negeri 1 Pahae Julu yang berjumlah 80 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 40 orang atau 50 % dengan teknik *Sampling Jenuh* atau istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Data dikumpulkan dengan angket tertutup positif yang terdiri dari empat opsi yaitu: a diberi bobot 4, b diberi bobot 3, c diberi bobot 2, d diberi bobot 1 sebanyak 34 item. Hasil analisis data: 1) Uji persyaratan analisis: diperoleh nilai $r_{xy} = 0,315 > r_{tabel(a=0,05,n=40)} = 0,312$ dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y. Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,046 > t_{tabel(a=0,05,dk=n-2=38)} = 2,021$ dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. 2) Uji pengaruh: diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 59,337 + 0,147X$. Uji koefisien determinasi regresi (r^2) = 9,9%. 3) Uji hipotesis dengan menggunakan uji F diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $4,18 > 4,09$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) terhadap kreativitas peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMK Negeri 1 Pahae Julu Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), Kreativitas Peserta didik

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pembinaan yang dilakukan secara sadar oleh guru terhadap peserta didik sehingga dapat mengembangkan potensi peserta didik tersebut secara aktif dan dapat bermanfaat bagi kehidupannya baik sebagai seorang individu dan juga sebagai warga negara. Pendidikan⁹ adalah usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, ilmu hidup, pengetahuan umum serta keterampilan yang diperlukan dirinya untuk masyarakat berlandaskan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.¹ Dan pendidikan menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang yang telah berkembang secara fisik dan mental, dan sadar kepada Tuhan.

Sedangkan sekolah merupakan salah satu pelaksana proses pembelajaran, di dalamnya terdapat serangkaian perbuatan guru dan peserta didik dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Guru memiliki peran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Guru adalah sebagai pembimbing, yang membimbing peserta didik agar dapat mencapai dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan mereka sehingga peserta didik dapat tumbuh dan berkembang, serta untuk membawa peserta didik kearah kedewasaan. Guru yang profesional⁷ dituntut dengan sejumlah persyaratan minimal, antara lain: memiliki kompetensi keilmuan sesuai dengan bidang yang ditekuninya, memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik dengan peserta didik, mempunyai jiwa kreatif dan produktif, mempunyai etos kerja dan komitmen tinggi terhadap profesinya, dan selalu melakukan pengembangan diri secara terus menerus melalui organisasi profesi, internet, buku, dan lain sebagainya.²

⁶ Guru menyadari bahwa kreativitas merupakan yang universal dan oleh karenanya semua kegiatannya ditopang, dibimbing dan di bangkitkan oleh kesadaran itu. Seorang guru adalah kreator dan motivator, yang berada 1 proses pendidikan. Akibat dari fungsi ini, guru senantiasa berusaha untuk menemukan ng lebih baik dalam melayani peserta didik, sehingga peserta didik akan menilainya bahwa ia memang kreatif dan tidak melakukan sesuatu secara rutin saja. Kreativitas menunjukkan bahwa apa yang akan dikerjakan oleh guru sekarang

¹ Cucu Sutianah, *Landasan Pendidikan*, (Jawa Timur: Qiara Media, 2022), hlm. 188-21

² Dorlan Naibaho, *Kode Etik Dan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Kristen*, (Purwokerto: CV. Pena Persada, 2021), hlm. 22

lebih baik dari yang telah dikerjakan sebelumnya dan apa yang dikerjakan di masa mendatang lebih baik dari sekarang.³

Dari hasil pengamatan peneliti di SMK Negeri 1 Pahae Julu Kelas XI, bahwa selama pembelajaran peserta didik kurang menunjukkan kreativitas belajar dalam model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Ini nampak dari peserta didik yang seringkali kurang fokus, kurang memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugasnya, tidak mau bertanya pada saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya kepada peserta didik sehingga tidak ada masukan yang baik dalam proses pembelajaran.

Pada materi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti peserta didik cenderung merasa bosan karena kegiatan belajar cenderung memberi teori serta berceramah atau membaca dan media yang selalu digunakan fokus pada sumber serta pembelajaran masih berpusat pada guru. Akibatnya peserta didik kurang mengembangkan kemampuan dan keterampilannya. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka guru Pendidikan Agama Kristen harus melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Guru Pendidikan Agama Kristen harus memilih dan memahami model pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan harapan.

Upaya dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik, salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, agar peserta didik dapat memahami pembelajaran yang diterima dalam meningkatkan kreativitas belajar. Pendidikan yang semakin maju menuntut peserta didik untuk belajar dengan giat dan fokus dalam proses pembelajaran, diharapkan peserta didik menjadi aktif dan mengembangkan kreativitasnya. Dengan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek ini yang mengarahkan peserta didik untuk berkreaitivitas, kritis dan mencari informasi baru dalam melakukan investigasi, membuat kesimpulan serta dalam menghasilkan produk.

Penelitian terkait telah dikaji oleh beberapa peneliti yaitu, oleh Muhammad Rafik mengkaji ¹² Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran abad 21,⁴ dan Agnes mengkaji Pengaruh Penerapan Model

³ Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA, 2016), hlm. 51

⁴ Muhammad Rafik, Vini Putri, and Afifah Nurhasanah, "¹² Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21, "*Jurnal Pembelajaran Inovatif* 5, no. 1 (2022): 80-85

Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen.⁵ Namun masih terdapat keterbatasan penelitian yang mengkaji pengaruh model pembelajaran berbasis *project based learning* terhadap kreativitas peserta didik mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti sehingga hal ini menjadi celah peneliti untuk mengisi gap penelitian.

KAJIAN PUSTAKA

Kreativitas Peserta Didik

Sumiyatiningsih mengutip dalam James dan Hammer bahwa kreativitas adalah berpikir yang menghadirkan cara-cara baru, konsep baru, pengertian baru dan karya seni baru.⁶ Slameto juga berpendapat bahwa kreativitas adalah penemuan sesuatu mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada.⁷ Belajar merupakan kebutuhan pokok bagi semua individu dan belajar adalah proses perubahan diri kearah yang positif. Kita tidak dapat belajar, jika kita belum siap sedia untuk belajar. Kalau hati dan akal kita tidak tertarik oleh pokok-pokok yang diajarkan kepada kita, tentu saja kita kurang menunjukkan perhatian terhadap pelajaran tersebut. Annurahman mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁸

Lif Khoiru mengutip dalam Supriadi mengemukakan bahwa ciri-ciri kreativitas belajar peserta didik antara lain:

1. Memiliki gagasan yang orisinal.
2. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan.
3. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar.
4. Senang mengajukan pertanyaan yang baik.
5. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah.
6. Memiliki kesadaran etik-moral dan estetik yang tinggi
7. Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas.⁹

⁵ Agnes tri, Fransiskus Janu, and Agnes Angi, " Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen, " *Jurnal Pastoral Kateketik* 9, no. 2 (2023): 115-128

⁶ Sumiyatiningsih, Op. cit, hal 135.

⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 145

⁸ Annurahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 35

⁹ Lif Khoiru Ahmadi, *Paikem Gembrot Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbot*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2011), hlm 4

8. Menurut Slameto yang mengutip dalam Davis mengatakan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas peserta didik adalah sikap individu yang merupakan kepercayaan diri meningkatkan keyakinan peserta didik bahwa ia mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, dan juga merupakan sumber perasaan aman bagi peserta didik dan rasa keingintahuan peserta didik perlu dibangkitkan untuk menemukan masalah-masalah teknis serta usaha untuk memecahkannya. Teknik-teknik yang dapat digunakan yaitu: a) Pendekatan inkuiri, untuk memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk berpikir, membantu peserta didik untuk belajar melakukan penelitian, meningkatkan daya ingat. b) Menggunakan teknik sumbang saran, yaitu peninjauan kembali oleh peserta didik tentang gagasan-gagasan guna menemukan gagasan yang paling tepat digunakan dalam pemecahan masalah. c) Memberikan penghargaan bagi prestasi kreativitas agar mereka memiliki nilai yang patut dihargai. d) Meningkatkan pemikiran kreativitas melalui banyak media, untuk merangsang sensitivitas peserta didik terhadap objek-objek dan gagasan sistematis.¹⁰

Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) ini mirip dengan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) yang awalnya berakar pada pendidikan medis (kedokteran). Pendidikan medis menaruh perhatian besar terhadap fenomena praktisi medis muda yang memiliki pengetahuan faktual cukup tetapi gagal menggunakan pengetahuannya saat menangani pasien sungguhan. Proses ini kemudian dikenal sebagai model atau pembelajaran *Problem Based Learning*. Kini, *Problem Based Learning* diterapkan secara luas pada pendidikan medis di negara-negara maju. Oleh karena itu, model pembelajaran proyek merupakan salah satu cara pemecahan masalah yang diterapkan secara luas dalam setiap pemecahan masalah yang dialami dalam kehidupan sehari-hari.¹¹

Lucas Educational Foundation Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut:

1. Dimulai dengan pertanyaan esensial pada awal pembelajaran (*start with the essential question*) yaitu pertanyaan yang berkaitan dengan proyek yang akan dilaksanakan dapat

¹⁰ Slameto, Op. cit, hal 155.

¹¹ Ibid, hal. 158

mengeksplorasi pengetahuan awal peserta didik serta memberi sebuah topik atau materi penugasan kepada peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas.

2. Mendesain rencana proyek (*design a plan for the project*) pada tahap ini guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merancang kegiatan penyelesaian proyek dari awal sampai akhir serta syarat-syarat dan catatan kepada peserta didik.
3. Membuat jadwal (*create a schedule*) yaitu guru memberi batasan waktu kepada peserta didik secara kolaboratif untuk menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek.
4. Monitoring atau pengawasan proyek berjalan kepada peserta didik untuk memantau perkembangan proyek.
5. Menilai hasil (*asseass the outcome*). Penilaian dilakukan untuk membantu guru mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik untuk mengukur ketercapaian standar dan tujuan belajar.
6. Mengevaluasi pengalaman (*evaluasi the experince*). Guru dan peserta didik melakukan evaluasi pengalaman dalam pelaksanaan pembelajaran dan berdiskusi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan.¹²

Menurut Donni Priansa pembelajaran berbasis proyek memiliki sejumlah manfaat yang penting bagi peserta didik, yaitu sebagai berikut:

1. Merangsang keaktifan peserta didik.
 2. Mendorong pembelajaran interaktif.
 3. Berfokus pada peserta didik.
 4. Guru merupakan fasilitator.
 5. Mendorong peserta didik berpikir lebih kritis.
 6. Pengetahuan lebih mendalam.¹³
- a. Kelebihan *Project Based Learning*
1. Mempersiapkan peserta didik menghadapi kehidupan nyata yang terus berkembang.
 2. Meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting.
 3. Menghubungkan pembelajaran di sekolah dengan dunia nyata.

¹² Donni Priansa, Op. cit, hal 216-217.

¹³ Ibid, hal. 209

Dengan melaksanakan pembelajaran proyek, peserta didik tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga menghubungkan dan berpikir untuk mengaplikasikan ilmu yang dimiliki ke dalam dunia nyata.

4. Membentuk sikap kerja peserta didik. Dalam mengerjakan proyek, peserta didik diajak untuk saling mendengarkan pendapat dan bernegosiasi untuk mencari solusi.
 5. Meningkatkan kemampuan komunikasi dan sosial peserta didik.
 6. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan berbagai masalah yang dihadapi.
 7. Meningkatkan keterampilan peserta didik untuk menggunakan informasi dengan beberapa disiplin ilmu yang dimiliki.
 8. Meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.
 9. Meningkatkan kemampuan peserta didik menggunakan teknologi dalam belajar.
- b. Kelemahan *Project Based Learning*
1. Memerlukan waktu yang banyak untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk.
 2. Membutuhkan biaya yang cukup.
 3. Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar.
 4. Tidak sesuai untuk peserta didik yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan.
 5. Memerlukan desain khusus untuk kelas dan sekolah.
 6. Memerlukan bahan dan peralatan yang cukup memadai.
 7. Kesulitan melibatkan peserta didik dalam kerja kelompok.

Annisa mengutip dalam Brookings bahwa kreativitas salah satu kompetensi yang diperlukan oleh pelajar di abad 21. Kreativitas sebagai salah satu dari empat komponen lainnya yaitu kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, serta kolaborasi. Kreativitas menggunakan berbagai teknik untuk penciptaan ide (misalnya *brainstorming*) menghasilkan ide-ide baru yang bermanfaat, menguraikan, menyempurnakan, menganalisis, mengevaluasi ide-ide sendiri untuk meningkatkan upaya kreativitas. Peserta didik melihat suatu konsep dari sudut pandang yang berbeda, yang mengarah pada inovasi. Kreativitas peserta didik mampu menghasilkan atau memodifikasi gagasan/ide, tindakan, dan karya nyata yang orisinal.

Hasil kreativitas adalah sesuatu yang bermakna, bermanfaat, serta berdampak baik bagi diri sendiri, orang lain, dan lingkungan.¹⁴

Menurut Hasudungan Simatupang dkk, mengutip dalam R. Boehkle Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti adalah usaha sengaja untuk menolong orang dari semua golongan umur yang dipercayakan kepada pemelihara untuk menjawab pernyataan Allah dalam Yesus Kristus, Alkitab dan kehidupan gereja supaya mereka di bawah pimpinan Roh Kudus dapat diperlengkapi guna melayani Tuhan di tengah keluarga, gereja, masyarakat, dan dunia alam.¹⁵

Menurut Hasudungan Simatupang dkk, Dalam pengembangan Kompetensi Inti dalam Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti ada 3 ranah yakni sikap, pengetahuan dan keterampilan. Ketiga kompetensi tersebut memiliki proses pemerolehan yang berbeda. Sikap dibentuk melalui aktivitas-aktivitas: menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Pengetahuan dimiliki melalui aktivitas-aktivitas: mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Sedangkan keterampilan diperoleh melalui aktivitas-aktivitas: mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Maka tujuan Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yaitu: Membentuk peserta didik yang dapat memahami kasih Allah Tritunggal di dalam Yesus Kristus dan mengasihi Allah dan sesama, serta membangun toleransi mengacu pada teladan Yesus, menjadi manusia dewasa dalam iman yang mampu menghayati imannya secara bertanggung jawab serta berakhlak mulia dalam masyarakat majemuk.¹⁶

Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara dari suatu penelitian yang nantinya kebenarannya diuji melalui riset. Sugiyono menyatakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.¹⁷

Dengan demikian hipotesis penelitian adalah jawaban sementara yang diberikan oleh peneliti, yang kebenarannya masih harus dibuktikan melalui penelitian. Maka yang menjadi hipotesis penelitian ini adalah : “Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) terhadap kreativitas peserta didik kelas

¹⁴ Annisa, Op. cit, hal 34.

¹⁵ Hasudungan Simatupang, dkk *Pengantar Pendidikan Agama Kristen*, (Yogyakarta: Andi, 2020), hlm.4

¹⁶ Hasudungan Simatupang, dkk *Praktek Perencanaan Pembelajaran Agama Kristen Dan Budi Pekerti Tingkat Dasar dan Menengah*, (Medan: PT. Penerbit Mitra Grup, 2022), hal 14-15

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal 64

XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMK Negeri 1 Pahae Julu Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024.”

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Sugiyono mengemukakan bahwa: “metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk hipotesis yang telah ditetapkan.¹⁸

HASIL PENELITIAN

Uji Coba Instrumen

Dengan kriteria uji jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha=0.05$ berarti angket dapat dinyatakan valid atau sah. Sebaliknya jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ dengan $\alpha=0.05$, maka angket dinyatakan tidak valid atau tidak sah. Dari uji validitas diperoleh r_{xy} untuk variabel X yaitu nomor item 1 sampai nomor item 16 diketahui seluruh item valid karena r_{hitung} yaitu (antara 0,323 sampai dengan 0,606) $> r_{tabel} = 0,312$. Sementara dari uji validitas diperoleh r_{xy} untuk variabel Y yaitu nomor item 17 sampai nomor item 34 diketahui seluruh item valid karena r_{hitung} yaitu (antara 0,44 sampai dengan 0,829) $> r_{tabel} = 0,312$. Sehingga dengan demikian angket variabel X yang berjumlah 16 item dan angket variabel Y yang berjumlah 18 item angket yang valid dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.¹⁹

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada peserta didik SMK Negeri 1 Pahae Julu Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024, diperoleh distribusi pilihan jawaban tentang Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Kreativitas berdasarkan alternatif pilihan jawaban. Pada tabel berikut pilihan jawaban a, b, c dan d masing-masing responden akan dibobotkan sesuai dengan jenis pernyataan yang digunakan dalam angket variabel Y adalah bersifat positif, maka pilihan jawaban a diberi bobot 4, b diberi bobot 3, c diberi bobot 2 dan d diberi bobot 1.

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal 7

¹⁹ Lampiran uji coba

Uji Korelasi Variabel X dengan variabel Y

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel X Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dengan variabel Y Kreativitas peserta didik, maka digunakan rumus Korelasi *Product Moment Pearson* dengan nilai simpangan oleh Arikunto sebagai berikut:

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

Dimana:

N = Jumlah Responden

$\sum X$ = Jumlah skor Variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor Variabel Y

$\sum XY$ = Jumlah skor perkalian x dan y

r_{xy} = Koefisien korelasi antara x dan y²⁰

Tabel 4.5. Tabel Penolong Untuk Perhitungan Korelasi X dengan Y

No.Resp	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	62	72	3844	5184	4464
2	53	68	2809	4624	3604
3	45	62	2025	3844	2790
4	51	72	2601	5184	3672
5	59	62	3481	3844	3658
6	58	69	3364	4761	4002
7	53	69	2809	4761	3657
8	47	70	2209	4900	3290
9	56	68	3136	4624	3808
10	59	66	3481	4356	3894
11	57	66	3249	4356	3762
12	44	70	1936	4900	3080
13	48	67	2304	4489	3216
14	53	69	2809	4761	3657

²⁰ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta:Renika Cipta, 2017), hlm 213.

15	54	69	2916	4761	3726
16	54	69	2916	4761	3726
17	61	69	3721	4761	4209
18	55	67	3025	4489	3685
19	53	69	2809	4761	3657
20	51	69	2601	4761	3519
21	62	67	3844	4489	4154
22	55	66	3025	4356	3630
23	42	66	1764	4356	2772
24	55	63	3025	3969	3465
25	54	64	2916	4096	3456
26	57	68	3249	4624	3876
27	49	63	2401	3969	3087
28	45	62	2025	3844	2790
29	50	63	2500	3969	3150
30	58	68	3364	4624	3944
31	61	68	3721	4624	4148
32	64	67	4096	4489	4288
33	64	70	4096	4900	4480
34	64	70	4096	4900	4480
35	60	71	3600	5041	4260
36	58	70	3364	4900	4060
37	50	67	2500	4489	3350
38	59	67	3481	4489	3953
39	56	66	3136	4356	3696
40	60	69	3600	4761	4140
Jumlah	2196	2697	121848	182127	148255

Dengan demikian maka dapat dihitung nilai r_{xy} sebagai berikut:

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

$$r_{xy} = \frac{(40)(148255) - (2196)(2697)}{\sqrt{(40 \cdot (121848) - (2196)^2)(40 \cdot (182127) - (2697)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{5930200 - 5922}{\sqrt{(4873920 - 4822416)(7285080 - 727)}})$$

$$r_{xy} = \frac{7588}{\sqrt{(51504)(11271)}}$$

$$r_{xy} = \frac{7588}{\sqrt{580501,584}}$$

$$r_{xy} = \frac{7588}{24093,60048}$$

$$r_{xy} = 0,315$$

Berdasarkan hasil perhitungan r_{xy} dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment Pearson* tersebut diperoleh nilai $r_{xy} = 0,315$. Nilai r_{hitung} dibandingkan dengan nilai $r_{tabel}(\alpha=0,05, IK=95\%, n=40)$ yaitu $0,312$ Diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,315 > r_{tabel} = 0,312$ dengan demikian terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu hubungan yang positif antara Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Terhadap Kreativitas Peserta didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMK Negeri 1 Pahae Julu Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Uji Signifikan Hubungan (uji t)

Menurut Sugiyono "Untuk menguji signifikansi hubungan, yaitu apakah hubungan yang ditemukan itu berlaku untuk seluruh populasi, maka perlu diuji signifikansinya." Rumus signifikansi *Korelasi Product Moment* ditunjukkan dengan rumus yang dikemukakan Sudjana²¹:

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

$$= \frac{0,315\sqrt{40-2}}{\sqrt{1-(0,315)^2}}$$

$$= \frac{0,315\sqrt{38}}{\sqrt{1-0,099225}}$$

$$= \frac{0,315 \times 6,164}{\sqrt{0,900775}}$$

$$= \frac{1,94179}{\sqrt{0,900775}}$$

$$= \frac{1,94179}{0,94909}$$

²¹ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung:Tarsito Bandung, 2016), hlm 380.

= 2,046

Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,582 selanjutnya dibandingkan dengan harga t_{tabel} untuk kesalahan $\alpha=5\%=0,05$ uji dua pihak dan $dk=n-2=40-2=38$, maka diperoleh $t_{tabel}=2,021$. Diketahui bahwa $t_{hitung}=2,046 > t_{tabel}=2,021$, dengan demikian dapat diketahui bahwa Terdapat Pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Terhadap Kreativitas Peserta didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMK Negeri 1 Pahae Julu Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Uji Regresi

Menurut Sugiyono: “Analisis dapat dilanjutkan dengan menghitung persamaan regresinya. Persamaan regresi dapat digunakan untuk melakukan prediksi seberapa tinggi nilai variabel independen bila nilai variabel independen dirubah-rubah.” Analisis regresi dapat dilakukan dengan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dimana:

\hat{Y} = Nilai yang diprediksikan

a = konstanta

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel X²²

Untuk mengetahui konstanta regresi (a) dan koefisien arah (b) digunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana :

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2} \quad b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

Tabel 4.6. Tabel Penolong Untuk Perhitungan Nilai a dan b

No. Resp	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	62	72	3844	5184	4464
2	53	68	2809	4624	3604

²² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2016), hlm 315

3	45	62	2025	3844	2790
4	51	72	2601	5184	3672
5	59	62	3481	3844	3658
6	58	69	3364	4761	4002
7	53	69	2809	4761	3657
8	47	70	2209	4900	3290
9	56	68	3136	4624	3808
10	59	66	3481	4356	3894
11	57	66	3249	4356	3762
12	44	70	1936	4900	3080
13	48	67	2304	4489	3216
14	53	69	2809	4761	3657
15	54	69	2916	4761	3726
16	54	69	2916	4761	3726
17	61	69	3721	4761	4209
18	55	67	3025	4489	3685
19	53	69	2809	4761	3657
20	51	69	2601	4761	3519
21	62	67	3844	4489	4154
22	55	66	3025	4356	3630
23	42	66	1764	4356	2772
24	55	63	3025	3969	3465
25	54	64	2916	4096	3456
26	57	68	3249	4624	3876
27	49	63	2401	3969	3087
28	45	62	2025	3844	2790
29	50	63	2500	3969	3150
30	58	68	3364	4624	3944
31	61	68	3721	4624	4148
32	64	67	4096	4489	4288

33	64	70	4096	4900	4480
34	64	70	4096	4900	4480
35	60	71	3600	5041	4260
36	58	70	3364	4900	4060
37	50	67	2500	4489	3350
38	59	67	3481	4489	3953
39	56	66	3136	4356	3696
40	60	69	3600	4761	4140
Jumlah	2196	2697	121848	182127	148255

Sehingga diperoleh nilai a dan b seperti di bawah ini:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{(2697)(121848) - (2196)(148255)}{(40)(121848) - (2196)^2}$$

$$b = \frac{(40)(148255) - (2196)(2697)}{(40)(121848) - (2196)^2}$$

$$a = \frac{(328624056) - (325567980)}{(4873920) - (4822416)}$$

$$b = \frac{(5930200) - (5922612)}{(4873920) - (4822416)}$$

$$a = \frac{(3056076)}{(51504)}$$

$$b = \frac{(7588)}{(51504)}$$

$$a = 59,337$$

$$b = 0,147$$

3 Untuk mengetahui persamaan regresi Y atas X digunakan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dengan memasukkan nilai-nilai yang diperoleh dari perhitungan di atas, maka diperoleh persamaan regresi sederhana yaitu: $\hat{Y} = 59,337 + 0,147x$

Persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta = 59,337 maka untuk setiap penambahan variabel X Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

⁴ sebesar satu satuan unit maka akan terjadi penambahan variabel Y Kreativitas peserta didik sebesar 0,147 dari nilai (variabel X).

⁴ Uji Koefisien Determinasi (r^2)

Menurut Sugiyono: "Analisis korelasi dapat dilanjutkan dengan menghitung koefisien determinasi, dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditemukan." Dari pendapat tersebut maka koefisien determinasi (r^2) dapat dihitung dengan rumus yang dikemukakan Sugiyono²³ :

$$r^2 = (r_{xy})^2$$

$$r^2 = (0,315)^2$$

$$r^2 = 0,099$$

⁴ Selanjutnya menurut Sugiyono²⁴: "Dari uji koefisien determinasi dapat dihitung besarnya persentase pengaruh X atas Y diketahui dengan mengalikan nilai r^2 dengan 100% ($r^2 \times 100\%$)."

Dari hasil perhitungan diperoleh $r^2=0,099$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dengan Kreativitas Peserta didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMK Negeri 1 Pahae Julu Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024 adalah: (r^2) x 100% = 0,099 x 100% = 9,9%.

Uji Hipotesa

H_o = Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ = "Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas XI pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMK Negeri 1 Pahae Julu Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024."

H_a = Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ = "Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas XI pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi

²³ Ibid, hlm, 315

²⁴ Ibid, hlm 369

Pekerti di SMK Negeri 1 Pahae Julu Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024.”

1 Dari uji hipotesa diperoleh nilai dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai $F_{hitung}=4,18$ dan nilai ini lebih besar dari $F_{tabel}=(\alpha=0,05,dk\text{ pembilang }k=1,dk\text{ penyebut}=n-2=40-2=38)=4,09$. Dengan demikian $F_{hitung}=4,18 > F_{tabel}=4,09$ 4 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran 1 Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dengan Kreativitas Peserta didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMK Negeri 1 Pahae Julu Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Kesimpulan

Kesimpulan Berdasarkan Teori

. Kesimpulan Berdasarkan Teori

Project Based Learning adalah model pembelajaran yang inovatif, yang berfokus melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dimana model pembelajaran ini adalah kegiatan pemecahan masalah dan memberi peserta didik belajar sendiri dan fokus pembelajaran *project* ini terletak pada konsep dan prinsip-prinsip inti yang melibatkan peserta didik, dalam hal ini yang menekankan potensi pengalaman belajar peserta didik yang menggunakan masalah sebagai langkah awal serta peserta didik dapat menggali materi dengan menggunakan gaya belajarnya sendiri. Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek ini mempunyai langkah-langkah yaitu: Menentukan tema/topik proyek berdasarkan tugas proyek, perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, 11 dimulai dengan pertanyaan esensial pada awal pembelajaran (*start with the essential question*), mendesain rencana proyek (*design a plan for the project*), membuat 11 jadwal (*create a schedule*), menilai hasil (*assess the outcome*), dan mengevaluasi pengalaman (*evaluasi the experince*).

Kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti merupakan kemampuan untuk mencipta atau daya cipta dan dimana mencipta yang dimaksud adalah menciptakan suatu gagasan yang baru untuk meningkatkan nilai tambah atau manfaat dari bahan-bahan yang sudah tersedia dan beberapa orang mengungkapkan bahwa kreativitas adalah sebuah proses. Kemudian kreativitas belajar peserta didik mempunyai ciri-ciri

yaitu: Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas, ⁸ rasa ingin tahu yang luas dan dalam, sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan yang orisinal atau usul terhadap suatu masalah, bebas menyatakan pendapat, mempunyai rasa keindahan yang dalam, menonjol dalam salah satu bidang seni, mampu melihat dan mencari suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang, serta mempunyai rasa humor yang luas.

Kesimpulan Hasil Penelitian

¹ Dari uji hipotesa diperoleh nilai dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai $F_{hitung}=4,18$ dan nilai ini lebih besar dari $F_{tabel}=(\alpha=0,05,dk\text{ pembilang }k=1,dk\text{ penyebut }=n-2=40-2=38)=4,09$. Dengan demikian $F_{hitung}=4,18 > F_{tabel}=4,09$ ¹ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara positif dan signifikan antara ¹ Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dengan Kreativitas Peserta didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMK Negeri 1 Pahae Julu Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024

Kesimpulan Akhir

Dari hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran ¹ Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dengan Kreativitas Peserta didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMK Negeri 1 Pahae Julu Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Saran

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan maka penulis memberi saran kepada:

1. Kepada Peneliti Lanjutan

Agar melakukan penelitian tentang ¹ Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) terhadap kreativitas peserta didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMK dengan mengikutsertakan faktor-faktor lain yang mendukung ¹ Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) terhadap kreativitas peserta didik.

2. Kepada Guru PAK

Item tertinggi dari model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah nomor item 14 dengan skor 147 dengan nilai rata-rata 3,68. Kepada guru PAK supaya mempertahankan pencapaian yang sudah sangat baik yaitu merencanakan sumber/bahan/alat

kepada peserta didik dalam mendukung penyelesaian proyek. Peserta didik akan lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas proyek saat guru PAK merencanakan sumber/bahan/alat kepada peserta didik, dan membuat peserta didik lebih aktif lagi dalam belajar dan kreativitas mereka menjadi lebih meningkat.

Item terendah dari model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah nomor item 6 dengan skor 129 dengan nilai rata-rata 3,23. Guru PAK disarankan untuk meningkatkan pencapaian yang masih rendah yaitu dalam memberi topik kepada peserta didik yang sesuai dengan materi pembelajaran. Guru PAK harus memberi topik yang sesuai dengan materi pembelajaran agar peserta didik lebih mengerti dan memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru PAK.

3. Kepada Peserta Didik

Item tertinggi dari kreativitas peserta didik adalah nomor item 17 dengan skor 156 dengan nilai rata-rata 3,9. Kepada peserta didik disarankan untuk mempertahankan tanggung jawabnya terhadap tugas proyek yang diberikan oleh guru PAK. Peserta didik bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas proyek dan peserta didik menjadi lebih aktif sehingga semangat belajarnya menjadi lebih tinggi.

Item terendah dari kreativitas peserta didik adalah nomor item 28 dengan skor 140 dengan nilai rata-rata 3,5. Peserta didik disarankan untuk meningkatkan rasa keindahannya terhadap suatu karya, agar kreativitas belajarnya lebih meningkat dan lebih banyak berkarya serta menciptakan ide-ide baru sehingga peserta didik termotivasi serta mengembangkan bakat dan minat yang dimilikinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Achmadi dan Narbuko Cholid, 2018. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Ahmadi Lif Khoiru, 2011. *Paikem Gembrot Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Asrori dan Ali, 2011. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Annisa, 2023. *Pembelajaran Berbasis Proyek Konsep Teori, dan Implementasi dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Bandung: Yrama Widya

- Annurahman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Arikunto, 2013. *Prosedur Penelitian SPP*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fathurrohman Muhammad, 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media
- Harianto, 2012. *Pendidikan Agama Kristen dalam Alkitab Dunia Pendidikan Masa Kini*. Yogyakarta: Andi
- Istarani, 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Muhtadi, A. (2010). Strategi Untuk Mengimplementasikan Pendidikan Budi Pekerti Secara Efektif Di Sekolah. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 17(1), 6-7.
- Mulyasa, 2016. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Naibaho Dorlan, 2021. *Kode Etik Dan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Kristen*. Purwokerto: CV. Pena Persada
- Pasaribu Andar Gunawan, 2022. *Konseling Kristen dan Problematika Belajar Siswa*. Medan: CV. Alpha Omega Mulia
- Priansa Donni Juni, 2017. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Rafik, M. Vini, P., & Afifah, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 80-85.
- Rosyid Moh Zaiful, dkk. 2019. *Outdoor Learning*. Literasi Nusantara, Malang
- Sani Ridwan Abdullah, 2016. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Simatupang Hasudungan, dkk 2020. *Pengantar Pendidikan Agama Kristen*. Yogyakarta: Penerbit Andi

- _____.2022. *Praktek Perencanaan Pembelajaran Agama Kristen Dan Budi Pekerti Tingkat Dasar dan Menengah*. Medan: PT. Penerbit Mitra Grup
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, 2016. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito Bandung
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumiyatiningsih, 2006. *Mengajar dengan Kreatif dan Menarik*. Yogyakarta: Andi
- Sutianah Cucu, 2022. *Landasan Pendidikan*. Jawa Timur: Qiara Media
- Tri, A. Fransiskus, J., & Agnes, A. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Pastoral Kateketik*, 9(2), 115-128.
- Utami Munandar, 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Widiaword Erwin, 2021. *Strategi Dan Metode Mengajar Diluar Kelas*. Yogyakarta: AR- Ruzz Media

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECT BASED LEARNING) TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS XI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DAN BUDI PEKERTI DI SMK NEGERI 1 PAHAE JUL

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	123dok.com Internet Source	4%
2	journal.widyakarya.ac.id Internet Source	4%
3	journal.aripi.or.id Internet Source	2%
4	prin.or.id Internet Source	2%
5	journal.politeknik-pratama.ac.id Internet Source	2%
6	repository.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%
7	id.123dok.com Internet Source	1%
8	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%

9 Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton 1 %
Student Paper

10 journal.unimar-amni.ac.id 1 %
Internet Source

11 repository.uin-suska.ac.id 1 %
Internet Source

12 e-journal.unmuhkupang.ac.id 1 %
Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On