




Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen

Nunut Mardahai¹, Bangun Munthe¹, Imelda Butarbutar¹

¹ Univeristas HKBP Nommensen Medan, Indonesia

 bangunmunthe@uhn.ac.id

Abstract

This research aims to determine the extent to which the project-based learning model is used to increase the creativity of students in class VIII Christian Religious Education at SMP YP Cerdas Mandiri. The type of research that will be used in this research is classroom action research (PTK). The place of research was YP Cerdas Mandiri Smp JL. Cemara Abadi, Sampali, District. Percut Sei Tuan, Deli Serdang Regency, North Sumatra 20371 In the odd semester of the 2023/2024 academic year. The population in this research is all students in class VIII of SMP YP Cerdas Mandiri, totaling 20 students, where students will study the existence of a project to recycle used goods into flowers by researchers to see the growth of student creativity, using the classroom action research method, in the learning process in class VIII SMP. This research consisted of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. Based on the results of the research and observations made by the researcher, it can be concluded that the implementation of the project-based learning model in increasing student creativity in the class VIII Christian religious education subject at SMP YP Cerdas Mandiri is said to be successful. The research results stated that the implementation of the project-based learning model showed an increase in student creativity from the value data obtained in the first cycle, the number of students who completed it was 8 students (40%). Meanwhile, in cycle II the number of students who completed was 16 students (80%), an increase from cycles I and II of 40%.

Keywords: Project-Based Learning Model, Student Creativity, Christian Religious Education

ARTICLE INFO

Article history:

Received
August 19,
2024

Revised
October 05,
2024

Accepted
October 25,
2024

Published by
ISSN

Website

This is an open access article under the CC BY SA license

CV. Creative Tugu Pena
2774-7077

<https://attractivejournal.com/index.php/bce/>

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



PENDAHULUAN

Pada dasarnya, Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan. terkadang orang yang pendidikannya rendah memiliki tingkat kehidupan yang rendah juga tidak didukung oleh keluarga yang baik dan sejahtera. Pendidikan menurut UU RI No. 20 tahun 2003 pasal satu ayat satu adalah usaha sadar dan terancam untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran secara umum merupakan bantuan yang diberikan Guru kepada siswa agar dapat terjadi proses pembelajaran ilmu dan pengetahuan, menguasai keterampilan dan kebiasaan, serta membentuk sikap dan keyakinan Siswa (N. Siregar, 2014). Menurut (Surya et al., 2018) Suparno (2007:126) menyatakan bahwa Project Based Learning (PjBL) adalah metode pembelajaran di mana peserta didik bekerja dalam kelompok untuk membuat atau melakukan proyek bersama, dan kemudian menyajikan hasil proyek mereka kepada siswa lain. Sejalan dengan itu, Wina (2009:42) menggambarkan PjBL sebagai kegiatan pembelajaran di mana siswa diberi kesempatan untuk mengerjakan proyek yang relevan dengan materi yang telah dipelajari.

Dari dua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa PjBL adalah metode pembelajaran yang inovatif yang memfokuskan pada siswa (Student Centered), dengan guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Dalam konteks ini, siswa diberi kebebasan untuk mandiri dalam proses konstruksi pembelajaran mereka. Dengan model pembelajaran berbasis proyek ini, siswa merumuskan masalah dan mencari solusinya sendiri, meningkatkan kreativitas mereka dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga lebih mudah diingat.

Upaya dalam meningkatkan kreativitas belajar, salah satu langkah yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan memilih model pembelajaran yang tepat dengan memperhatikan sesuai dengan kebutuhan siswa peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, agar siswa memahami pembelajaran yang diterima dalam meningkatkan kreativitas belajar. Guru aktif dan kreatif pasti diinginkan oleh setiap siswa. Sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan merasa lebih nyaman disekolah (Gultom & Sirait, 2022). Menurut (Tjandra, 2020) Pembelajaran Berbasis Proyek memberi siswa kesempatan untuk mengeksplorasi materi dengan cara yang bermakna bagi mereka, serta melakukan eksperimen dalam kelompok. Langkah-langkahnya meliputi menetapkan pertanyaan proyek, merancang perencanaan, membuat jadwal, memantau kemajuan, menguji hasil, dan mengevaluasi kegiatan. Untuk mendukung model ini, siswa perlu terampil dalam pemecahan masalah, ada fasilitas yang mendukung pembelajaran, jadwal yang terstruktur, dan tugas yang jelas serta hasil yang diharapkan.

Dalam mengatasi kurangnya minat dan keterlibatan siswa dalam dalam mempelajari ajaran agama Kristen, kreativitas menjadi fokus dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Meskipun peran penting Pendidikan Agama Kristen dalam membentuk karakter dan nilai-nilai agama siswa diakui, pendekatan konvensional sering kali kurang menarik dan relevan (Sianipar, 2023). Kreativitas guru dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemajuan belajar siswa. Kreativitas ini bermanfaat untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi dan menarik, memberikan waktu bagi siswa untuk menyelesaikan proyek, melakukan eksperimen, dan mengembangkan ide-ide baru. sebagai Pendidik, diharapkan agar guru dapat memanfaatkan semua fungsi dan manfaat kreativitas dalam pembelajaran (N. Siregar et al., 2022).

Kreativitas guru tidak hanya terbatas pada memberikan bantuan dalam pembelajaran pada bagian tertentu, namun mencakup semua aspek pembelajaran secara menyeluruh, termasuk berpikir, keterampilan, dan emosi. Kreativitas juga membantu guru untuk menyelesaikan tugasnya dengan cara yang produktif. Ini melibatkan kemampuan guru untuk melihat berbagai kemungkinan yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang muncul selama proses pembelajaran (Sirait, 2021).

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) guna mengatasi masalah minat dan keterlibatan siswa dalam mempelajari ajaran agama Kristen. Berdasarkan riset pendahuluan dan penelitian sebelumnya yang terdapat pada bagian kedua, beberapa pertanyaan yang relevan dengan topik dan masalah telah diidentifikasi yaitu: Bagaimana kreativitas dalam konteks pembelajaran PAK dapat didefinisikan dan

diaplikasikan secara efektif untuk meningkatkan metode pengajaran yang inovatif?, Bagaimana pembelajaran PAK dapat didefinisikan dalam konteks penerapan kreativitas, dan apa saja elemen-elemen kunci yang perlu diperhatikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa?, Apa yang dimaksud dengan Pendidikan Agama Kristen, dan bagaimana tujuan dan tujuan dari mata pelajaran ini dapat diwujudkan melalui pendekatan kreatif dalam pembelajarannya?, Mengapa penting untuk menerapkan kreativitas dalam pembelajaran PAK, dan bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa tentang nilai-nilai agama Kristen?, Bagaimana pendekatan kreatif dapat diterapkan secara konkret dalam pembelajaran PAK?.

Berdasarkan pengamatan penulis yang dilakukan di sekolah SMP YP CERDAS MANDIRI, sarana dan prasarana sudah lengkap. Aktifitas peserta didik dikelas masih kurang, maka guru PAK perlu menerapkan pembelajaran berbasis proyek, seperti desain materi pembelajaran berbasis proyek. Desain materi pembelajaran berbasis proyek adalah suatu desain model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media dalam belajar. Dengan desain ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam eksplorasi, pemecahan masalah, dan penerapan nilai-nilai agama Kristen dalam proyek nyata.

Dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran yang praktis dan relevan, mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, pengalaman iman yang personal, dan keterampilan praktis yang diperlukan dalam menjalani kehidupan Kristen sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna dalam Pendidikan Agama Kristen, dan desain materi pembelajaran berbasis proyek muncul sebagai salah satu solusi yang menarik untuk memotivasi siswa dan meningkatkan pembelajaran agama Kristen secara holistik.

Peserta didik yang aktif hanya itu-itulah saja, sehingga motivasi belajar masih perlu ditingkatkan. Dalam pembelajaran peserta didik membutuhkan waktu lama dalam menyelesaikan permasalahan. Berdasarkan nilai ulangan harian, presentase ketuntasan peserta didik belum mencapai 70%. Jam pelajaran Pendidikan agama Kristen terjadwal di jam terakhir, sehingga semangat peserta didik sudah jauh berkurang. Berdasarkan hasil wawancara langsung terhadap peserta didik, peserta didik menginginkan pembelajaran agama Kristen yang menyenangkan misalnya dibuat permainan. Melihat kondisi pembelajaran tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang dapat memperbaiki kondisi tersebut. Menurut peneliti model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa dapat mengatasi masalah tersebut.

METODE

A. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah tersebut dengan melakukan tindakan terencana serta menganalisisnya. Menurut (Huda, 2011) dalam desain Kemmis dan McTagarrt (1998) perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), dan Refleksi (reflection).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di SMP YP CERDAS MANDIRI JL. Cemara Abadi, Sampali, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371 Pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

Alasan memilih lokasi penelitian adalah:

1. Lokasi penelitian adalah tempat penulis melaksanakan pengabdian kepada masyarakat (PKM). Sedikit banyaknya penulis telah mengetahui keadaan dari

sekolah ini khususnya dalam pelajaran Agama Kristen sehingga akan lebih mudah untuk mendapatkan data yang akurat.

2. Lokasi penelitian tidak jauh dari tempat tinggal penulis saat ini. Sehingga penelitian dapat dilakukan lebih cermat dan teliti.
3. Dari informasi yang didapat dari para guru, bahwa SMP YP CERDAS MANDIRI belum pernah melakukan implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah Siswa Kelas VIII SMP YP CERDAS MANDIRI. Dalam penelitian ini yang menjadi objek yaitu Implementasi Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas VIII SMP YP CERDAS MANDIRI.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang didalam terdapat sejumlah objek yang dapat dijadikan sumber data, yang diharapkan dapat memberikan data-data yang dibutuhkan oleh peneliti. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik siswa kelas VIII SMP YP CERDAS MANDIRI yang berjumlah 20 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dianggap dapat mewakili populasi untuk dijadikan sebagai sumber data atau informasi dalam suatu penelitian. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dimana penelitian dimaksud untuk mengetahui ada atau tidaknya akibat dari suatu yang dikenakan pada siswa. Sampel yang akan digunakan peneliti yaitu seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 20 siswa.

E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Variabel penelitian dalam pendidikan, penting bagi peneliti untuk menggunakan variabel dengan tepat. Variabel penelitian merujuk kepada objek, sifat, atribut, atau nilai dari individu atau kegiatan yang bervariasi dan ditetapkan oleh peneliti untuk tujuan studi dan analisis (Ulfa, 2019). Variabel penelitian ini terbagi atas dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Bebas

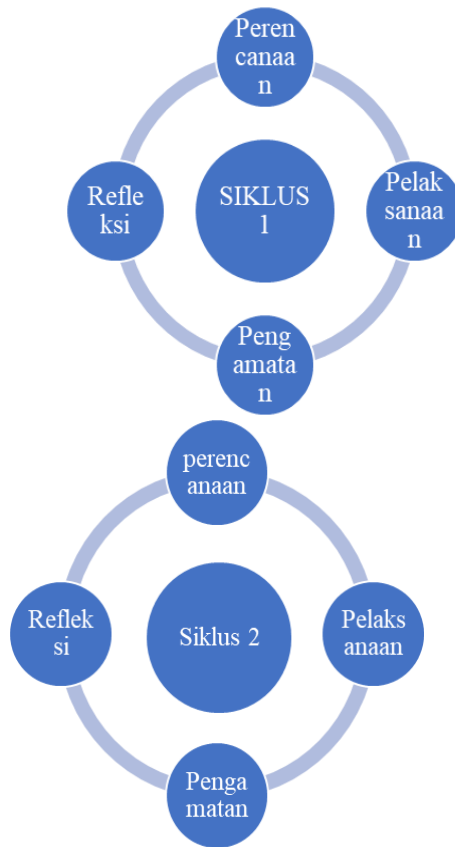
Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). dalam penelitian ini variabel bebasnya yaitu model pembelajaran berbasis proyek.

b. Variabel Terkait

Variabel terkait merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel terkaitnya adalah meningkatkan kreativitas siswa.

F. Prosedur Penelitian

Berikut ini prosedur pelaksanaan tindakan kelas berdasarkan siklusnya dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Siklus PTK menurut (Elliott, 1991)

Siklus PTK menurut (Elliott, 1991) Pada Gambar 1 dapat kita lihat bahwa terdapat 2 siklus, masing-masing siklus memiliki perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

1. Siklus 1

Adapun siklus 1 membahas tentang perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

a. Perencanaan

Perencanaan dilakukan dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran untuk pembelajaran efektif dengan adanya menyusun desain, mengumpulkan data, menganalisis data dan menyiapkan laporan tertulis proyek.

Pembelajaran berbasis proyek di SMP kelas VIII dalam melakukan pembelajaran berbasis proyek. Pelaksanaan dilakukan selama 2 jam yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan penutup. Kegiatan belajar dilakukan secara berkelompok. Pengamatan merupakan tahapan yang sangat penting pada saat pengambilan data. Dari pengamatan ini, teman sejawat mencatat hal-hal yang dirasa akan mempengaruhi nilai siswa nantinya. Selain itu juga akan memberikan gambaran untuk solusi selanjutnya ketika belum mencapai nilai ketuntasan. Membuat data cek untuk penilaian kepada siswa.

b. Pelaksanaan

Setelah perencanaan tindakan dilakukan dengan baik maka tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan. Adapun pelaksanaan tindakan yaitu melaksanakan kelancaran kreativitas siswa melewati persoalan dan menemukan lebih banyak solusi, keaslian dengan kemampuan siswa menghasilkan cara baru atau unik, keluwesan kemampuan siswa menyajikan sejumlah cara yang berbeda untuk menyelesaikan masalah, penguraian siswa

mampu menjelaskan hasil dari kreativitasnya, dan melaksanakan untuk mengetahui hasil kreatifitas siswa.

c. Pengamatan

Tujuan observasi dilakukan adalah untuk melihat kemampuan peserta didik setelah pelaksanaan, sehingga berguna sebagai perbaikan dalam siklus selanjutnya. Adapun tahapan yang ada yaitu:

1. Mengumpulkan data siswa
2. Menganalisis data hasil penelitian
3. Menarik kesimpulan

d. Refleksi

Adapun refleksi hasil dari penelitian ini dapat disajikan berbentuk angket.

2. Siklus 2

Setelah siklus 1 dilakukan masih ada yang kurang dalam setiap proses yang dilaksanakan.

a. Perencanaan

1. Menyusun RPP pembelajaran
2. Menyiapkan alat penelitian, yaitu alat pembelajaran guru dan siswa, angket guru dan siswa.
3. Menyiapkan sumber belajar berupa kardus bekas, gunting, bungkus ale-ale, isolasi dan kertas bekas.
4. Menyiapkan evaluasi pretes dan postes.
5. Membentuk kelompok dalam kelas.
6. Membuat dokumen tertulis dan sebuah video.
7. Membuat data cek penilain siswa.

b. Pelaksanaan

1. Guru melakukan apresiasi dan motivasi untuk mengarahkan siswa ke pembuatan proyek yang akan dibuat.
2. Menjelaskan tujuan pembelajaran daur ulang barang bekas menjadi bunga dengan materi karya pemeliharaan Allah dalam ciptaannya.
3. Menjelaskan materi pembelajaran, menjelaskan langkah-langkah kerjanya dan menonton video contoh daur ulang barang bekas menjadi bunga
4. Masing-masing kelompok bekerja dengan sumber belajar yang sudah disiapkan oleh guru, kardus bekas, gunting, isolasi, lidi, dan bungkus ale-ale, kertas bekas.
5. Guru memotivasi siswa untuk saling kerja sama dengan kelompoknya dan menuliskan hasil kerjanya pada kertas yang tersedia.
6. Siswa mempersentasikan hasil karyanya perkelompok
7. Guru memberi nilai, menanyakan pada semua kelompok, kelompok mana yang terbaik hasilnya dan memberi penghargaan.

c. Pengamatan

1. Observasi mengamati kegiatan guru pada saat pembelajaran dan mengamati kegiatan siswa.
2. Mengumpulkan data siswa
3. Menganalisis data
4. Menarik kesimpulan

d. Refleksi

3. Antusias siswa dalam mengikuti proses belajar sangat baik, terlihat semua aktif mempresentasikan hasil dan kelancaran mengemukakan ide pada saat proses bekerja sama, dan kelancaran mencapai apabila 70% dilakukan oleh siswa.

4. Ketelitian menyimpulkan hasil dari proyek yang dilakukan dalam setiap kelompok.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Analisis data kualitatif diperoleh melalui observasi terhadap aktivitas guru dan siswa saat proses pembelajaran. Kemudian hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa diperoleh dari hasil pada siklus I dan siklus II yang di analisis secara kuantitatif deskriptif untuk dapat mengetahui nilai rata-rata dan persentase keberhasilan belajar siswa melalui implementasi model pembelajaran berbasis proyek. Hasil kreativitas siswa dapat dikategorikan meningkat apabila 75% dari keseluruhan jumlah siswa mencapai KKM ≥ 76 dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada siklus 1 dan 2.

Skor siswa dapat di hitung menggunakan rumus:

$$a. \text{ Nilai Siswa} = \frac{\text{jumlah skor perolehan siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$b. \text{ Nilai rata – rata kelas} = \frac{\text{jumlah nilai siswa}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$c. \text{ Ketuntasan belajar} = \frac{\text{jumlah skor mencapai KKM}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang telah diperoleh oleh Implementasi Model pembelajaran Berbasis Proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas VIII di SMP YP CERDAS MANDIRI. Pada kegiatan pembelajaran tujuan untuk menghitung nilai rata-rata yang diperoleh siswa dan menghitung nilai persentase ketuntasan. Berdasarkan kriteria ketuntasan (KKM) maka dapat dikatakan tuntas apabila mencapai 75% dari KKM yang ditentukan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai Siswa siklus I} &= \frac{\text{jumlah skor perolehan siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{8}{20} \times 100\% \\ &= 40\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Siswa siklus II} &= \frac{\text{jumlah skor perolehan siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{16}{20} \times 100\% \\ &= 80\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata – rata kelas} &= \frac{\text{jumlah nilai siswa}}{\text{jumlah siswa}} \\ &= \frac{6120}{20} \\ &= \frac{306}{4} \\ &= 77,25 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan belajar} &= \frac{\text{jumlah skor mencapai KKM}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \\ &= \frac{6060}{20} \\ &= \frac{304}{4} \end{aligned}$$

= 76%

Untuk kreativitas siswa dilakukan selama penerapan model pembelajaran berbasis proyek dan observasi dilakukan setiap siklus. Berdasarkan hasil observasi kreativitas siswa pada siklus I jumlah siswa yang memiliki kreativitas siswa yang sangat tinggi ada 8 orang siswa sekitar 40% yang mencapai ketuntasan dan yang tidak tuntas 12 orang siswa sekitar 60%. Melihat ketidaktuntasan siswa yang mencapai 75% hal ini menunjukkan bahwa kategori kreativitas siswa pada siklus I masih tergolong belum berhasil karena banyak siswa yang belum memahami materi dan masih kurang serius mengikuti proses pembelajaran. Pada siklus II berdasarkan observasi kreativitas siswa memperoleh kategori sangat tinggi meningkat terdapat 16 orang siswa yang tuntas sekitar 80% dan kreativitas siswa rendah 4 orang siswa sekitar 20%. Hal ini menunjukkan bahwa siklus II sudah berhasil dimana sudah terlihat meningkatnya kreativitas siswa dari siklus I.

Dilihat dari hasil penelitian, maka diperoleh meningkatnya kreativitas siswa dari setiap siklus penelitian yang dilakukan dengan implementasi model pembelajaran berbasis proyek. Jumlah rata-rata hasil dari kreativitas siswa yang telah memenuhi standart ketuntasan minimal (KKM) pada siklus I 8 orang siswa (40%) dan pada siklus II 16 orang siswa (80%) setiap kesulitan yang dialami pada siklus I sudah diperbaiki pada pelaksanaan disiklus II terlihat dari hasil kreativitas siswa yang mencapai ketuntasan 75% siswa yang mencapai nilai KKM.

Dari observasi kegiatan pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa pada siklus I terdapat 8 orang siswa (40%) yang mencapai nilai (KKM) dan yang tidak tuntas 12 orang siswa (60%). Hal ini menunjukkan bahwa kategori kreativitas siswa pada siklus I masih tergolong belum mencapai ketuntasan 75% yang mencapai nilai (KKM) yang ditentukan. Untuk itu peneliti melanjutkan ke siklus II untuk meningkatkan kreativitas siswa sesuai yang diharapkan. Pada siklus II hasil observasi kegiatan pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa memperoleh peningkatan hasil terdapat 16 orang siswa (80%) yang mencapai nilai (KKM) dan yang tidak tuntas hanya 4 orang siswa (20%). Hal ini menunjukkan bahwa hasil siklus II kreativitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I dan dapat dikategorikan kreativitas siswa peningkatan mencapai ketuntasan 75% yang mencapai nilai (KKM). Karena adanya meningkat hasil kreativitas siswa lebih besar dari ketuntasan yang ditentukan, maka peneliti memutuskan pada pelaksanaan siklus II dikatakan berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Pendidikan agama Kristen kelas VIII SMP YP CERDAS MANDIRI dikatakan berhasil. Hasil penelitian menyatakan bahwa implementasi model pembelajaran berbasis proyek menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa dari data nilai yang diperoleh pada siklus I jumlah siswa yang tuntas sebanyak 8 orang siswa (40%). Sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 16 orang siswa (80%) peningkatan dari siklus I dan II sebanyak 40%.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Kristen dengan implementasi model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa sebagai berikut: Hasil kreativitas siswa kelas VIII SMP YP CERDAS MANDIRI mengalami peningkatan setelah menerapkan implementasi model pembelajaran berbasis proyek. Hal itu dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa. Pada siklus I terdapat 8 orang siswa (40%) yang mencapai nilai KKM dan yang tidak tuntas 12 orang siswa (60%), pada siklus II memiliki peningkatan hasil terdapat 16 orang siswa (80%) yang mencapai KKM dan yang tidak tuntas hanya 4 orang siswa (20%). Ketuntasan hasil kreativitas siswa secara keseluruhan

mengalami peningkatan, pada siklus I terdapat 8 orang siswa (40%) yang mencapai nilai (KKM) sedangkan pada siklus II memperoleh peningkatan hasil terdapat 16 orang siswa (80%) yang mencapai nilai. Sehingga peneliti berhenti di siklus II karena ketuntasan telah mencapai nilai rata-rata yang telah ditentukan.

REFERENSI

- Ansari, B. I., Junaidi, J., Maulina, S., Herman, H., Kamaruddin, I., Rahman, A., & Saputra, N. (2023). Blended-Learning Training and Evaluation: A Qualitative Study. *Journal of Intercultural Communication*, 23(4), 155–164. <https://doi.org/10.36923/jicc.v23i4.201>
- Arlina Arlina, Nova Emiliya Pane, Wildan Sitorus, Mardiah Putri Jerohmi, & Azra Munazah. (2023). Strategi Project Based Learning Sebagai Alternatif Menciptakan Siswa Kreatif. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 117–126. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i2.2191>
- Asrati, S., Karyadi, B., & Ansori, I. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Siswa Smp. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 2(1), 44–50. <https://doi.org/10.33369/diklabio.2.1.44-50>
- Aulia, Z., & Armiati, A. (2019). Pengaruh Kemandirian Belajar dan Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum di SMK Negeri 1 Padang Panjang. *Jurnal Ecogen*, 2(4), 811. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v2i4.7858>
- Candrasangkala, J., Maryuni, Y., & Ribawati, E. (2017). *Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek*. 3(2), 43–49.
- Devi, S. K., Ismanto, B., & Kristin, F. (2019). Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Tematik Melalui Project Based Learning. *Jartika: Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 55–65. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3488497&val=30510&title=Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Tematik melalui Project Based Learning>
- Dr. Bistari, M. P. (2021). *Metode Berbasis Proyek* (p. 04). https://mipa.untan.ac.id/file/penjaminan_mutu/7dc549dc530aca27acc2d32aa2167e50BUKU PEDOMAN METODE BERBASIS PROYEK.pdf
- Elliott, J. (1991). *Action Research for Educational Change. Developing teachers and teaching* (p. 163). <https://books.google.com/books?id=TX5EBgAAQBAJ&pgis=1>
- Erman S.Ar. (2018). Model Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Siswa. *Educare (Jurnal Pendidikan Dan Budaya)*, 5(2), 1–35.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Fitrianti, L. (2018). *PRINSIP KONTINUITAS*. 10(1), 89–102.
- Ganovia, P., Sherly, S., & Herman, H. (2022). Efektivitas Hybrid Learning dalam Proses Pembelajaran untuk Siswa Kelas XI SMA Kalam Kudus Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1478–1481. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3141>
- Gultom, R., & Sirait, C. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Belajar PAK Siswa. *Jurnal Christian Humaniora*, 6(2), 76–86. <https://doi.org/10.46965/jch.v6i2.1951>
- Hariyadi, S. (2014). Jurnal Biology Science & Education 2014 La rajab. *Jurnal Biology Science & Education*, 3(2), 143–158. <https://www.jurnal.iainambon.ac.id/index.php/BS/article/view/518/401>
- Herman, H., Shara, A. M., Silalahi, T. F., Sherly, S., and Julyanthry, J. (2022). Teachers' Attitude towards Minimum Competency Assessment at Sultan Agung Senior High

- School in Pematangsiantar, Indonesia. *Journal of Curriculum and Teaching*, Vol. 11, No. 2, PP. 01-14. DOI: <https://doi.org/10.5430/jct.v11n2p1>.
- Huda, Y. F. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. http://skp.unair.ac.id/repository/Guru-Indonesia/PenelitianTindakan_YONFHUDA,M.Eng_11340.pdf
- I Gusti Ketut Arya Sunu. (2021). *MENGELOLA E-LEARNING MELALUI PEMBELAJARAN*. 9(2), 318-330.
- Kadir, I. A., Machmud, T., Usman, K., & Katili, N. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Segitiga. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(2), 128-138. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i2.16388>
- Kurniawati, W. (2021). Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman Vol. 7, No. 1 Januari-Juni 2021. *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, 7(1), 1-10.
- Minsih, M., & D, A. G. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 20. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.6144>
- Murniati, E. (2021). Penerapan Metode Project Based Learning Dalam Pembelajaran. *Journal of Education*, 3(1), 1-18.
- Nababan, D. (2023). STRATEGI PROJECT BASED LEARNING (PjBL). *Nucl. Phys.*, 13(1), 104-116.
- Prili Zahara Amanda Putr. (2023). *KUALITAS PESERTA DIDIK*. 09(Desember), 33-41.
- Purba, N., Sipayung, R. W., Rahmawati, R., Siagian, B. A., Herman, H., Saragi, C. N., and Fatmawati, E. (2024). An Implementation of Project-Based Learning (PBL) Teaching Model in Improving Early Child's Critical Thinking Skill. *Library Progress International*, 44(3), 90-96.
- Rony, Z. T., Wijaya, I. M. S., Nababan, D., Julyanthry, J., Silalahi, M., Ganiem, L. M., Judijanto, L., Herman, H., and Saputra, N. (2024). Analyzing the Impact of Human Resources Competence and Work Motivation on Employee Performance: A Statistical Perspective. *Journal of Statistics Applications & Probability*, 13(2), 787-793. DOI: 10.18576/jsap/130216
- Sabaryati, J., Marzuki, M., Istiyono, E., Retnawati, H., & Suhadi, H. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Menengah Dan Perguruan Tinggi: Meta Analisis. *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 8(1), 188. <https://doi.org/10.31764/orbita.v8i1.8823>
- Setyawan, R. I., Purwanto, A., & Sari, N. K. (2019). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Dikdas Bantara*, 2(2), 81-93. <https://doi.org/10.32585/jdb.v2i2.372>
- Sianipar, G. (2023). Implementasi Mengembangkan Kreativitas Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Ilmu Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 1(2), 75-91.
- Sirait, J. E. (2021). Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran bagi Guru Agama Kristen di Indonesia. *DIDAKTIKOS: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 4(2), 88-101. <https://doi.org/10.32490/didaktik.v4i2.11>
- Ester Sitorus, Estimarlina Estimarlina, Bangun Munthe, Tumpal Sirait, Imelda Butar Butar, Nurliani Siregar. (2022). Pengaruh Pembelajaran Outdoor Learning Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 15(3), 13-30. <https://doi.org/10.51212/jdp.v15i3.162>
- Siregar, N., Siregar, H., & Hutahaean, H. (2021). Application of the Picture and Picture Type of Cooperative Learning Model in Improving Student Learning Creativity. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 23-36. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i1.20300>
- Sunita, N. W., Mahendra, E., & Lesdyantari, E. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Widyadari*, 20(1), 127-145.
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). PENERAPAN MODEL

- PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KREATIFITAS SISWA KELAS III SD NEGERI SIDOREJO LOR 01 SALATIGA. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1), 41–54. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i1.10703>
- Tjandra, D. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Abad 21. *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.52220/sikip.v1i1.33>
- Ulfa, R. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Wowor, E. C., Tumewu, W. A., & Mokalau, Y. B. (2022). REFLEKSI DALAM PEMBELAJARAN IMPLEMENTATION OF THE REPETITIVE METHOD THROUGH REFLECTION ACTIVITIES IN LEARNING. 5(2).
- Wulandari, A. S., Suardana, I. N., & Devi, N. L. P. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa Smp Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v2i1.17222>
- Yazidi, A. (2014). Memahami Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 (the Understanding of Model of Teaching in Curriculum 2013). *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 4(1), 89. <https://doi.org/10.20527/jbsp.v4i1.3792>
- Yusika, I., & Turdjai, T. (2021). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (pjbl) untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 17–25. <https://doi.org/10.33369/diadik.v11i1.18365>

Copyright Holder:

© Nunut Mardahai et al., (2024)

First Publication Right :

© Bulletin of Community Engagement

This article is under:

CC BY SA