



## PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK SDIT AL-HUSNA KEC. WALANTAKA

**Indira Maulidiarahma<sup>1</sup>, A.Syachruraji<sup>2</sup>, Encep Andriana<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

### Informasi Artikel

Riwayat Artikel:  
 Diterima: 26 November 2022  
 Revisi: 1 Desember 2022  
 Diterima: 2 Desember 2022  
 Diterbitkan: 30 April 2023

Keywords:  
 Project based learning,  
 creativity

Kata Kunci:  
 Pembelajaran berbasis proyek,  
 kreativitas

DOI :  
 10.31932/jppdp.v9i1.2029

Surel Korespondensi:  
 dyrryao00@gmail.com

### Abstract

This study aims to determine the effect of using the project based learning model on student creativity and to find out how much influence the use of project based learning models has on the creativity of SDIT Al-Husna students. The research method used is descriptive method with a quantitative approach. This research was conducted at SDIT Al-Husna with 30 respondents as the subject of research in class V students. based on the hypothesis testing that has been carried out using simple regression analysis shows that variable X (project based learning models) with variable Y (creativity) obtained an  $F_{count}$  of 2.58 with  $F_{table}$  1.86, which means  $F_{count} > F_{table}$  then there is an influence a significant difference between variable X and variable Y. In addition, the magnitude of the effect is obtained from the product moment correlation test and the determinant coefficient which produces an  $R_{xy}$  value of 0.92 and is included in the category of "very high" relationship level, namely 85.48%. As for the remaining 14.52%, the use of the project based learning model has no effect on the creativity of students. Thus it can be stated that  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model project based learning terhadap kreativitas peserta didik dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan dari penggunaan model project based learning terhadap kreativitas peserta didik SDIT Al-Husna. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SDIT Al-Husna dengan subjek penelitian peserta didik kelas V sejumlah 30 responden. berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan analisis regresi sederhana menunjukan bahwa variabel X (model project based learning) dengan variabel Y (kreativitas) diperoleh nilai  $F_{hitung}$  sebesar 2,58 dengan  $F_{tabel}$  1,86, yang berarti  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Selain itu besaran pengaruh yang ditimbulkan diperoleh dari uji korelasi product moment dan koefisien determinan yang menghasilkan nilai  $R_{xy}$  sebesar 0,92 dan termasuk dalam kategori tingkat hubungan "sangat tinggi" yaitu sebesar 85,48%. Adapun sisanya 14,52% penggunaan model project based learning tidak berpengaruh terhadap kreativitas peserta didik. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

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

Copyright © 2023 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



### Pendahuluan

Saat ini Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki banyak penduduk sehingga Indonesia berpotensi untuk menjadi suatu negara yang maju dan dapat berdaya

saing terhadap negara lainnya karena dengan adanya Sumber Daya Manusia (SDM) yang melimpah tentunya akan berdampak bagi kemajuan serta kemakmuran suatu negara. Namun faktanya negara Indonesia merupakan

salah satu negara berkembang di ASEAN, hal ini sangat disayangkan karena kuantitas penduduk tidak menjamin suatu kemakmuran bangsa itu sendiri. Kemakmuran bangsa juga ditentukan oleh kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang dimiliki, tentunya jika SDM di Indonesia berkualitas maka pengembangan serta pembangunan bangsa akan berkembang secara pesat. Hal itu merupakan faktor penting untuk mendorong negara Indonesia Kualitas SDM menjadi lebih maju, sehingga pendidikan yang dimulai dari sekolah dasar merupakan kewajiban bagi seluruh masyarakat Indonesia untuk menciptakan generasi penerus yang unggul dalam berbagai bidang. Nyatanya, mutu pendidikan di Indonesia masih sangat rendah khususnya pada tingkat sekolah dasar. dari data Statistik Pendidikan 2020 menunjukkan terdapat 4,35% populasi peserta didik pada jenjang SD/ sederajat mengulang kelas atau dapat disebut tidak naik kelas dikarenakan rendahnya pencapaian peserta didik terhadap kriteria kompetensi minimum yang ditetapkan. Dalam hal ini guru perlu mengambil tindakan untuk

menciptakan pembelajaran yang berkualitas supaya peserta didik memiliki antusiasme terhadap pembelajaran. Profesionalitas guru merupakan hal yang sangat penting dan perlu ditingkatkan demi terlaksananya pembelajaran yang optimal, jika guru tidak berkompeten maka hal ini akan memengaruhi suasana belajar yang dialami oleh peserta didik. Variasi pembelajaran yang dilakukan guru dikelas juga menciptakan pembelajaran yang menarik dan berkualitas, pembentukan pembelajaran yang berkualitas juga ditentukan dari bagaimana seorang guru memilih model pembelajaran.

Model pembelajaran perlu ditentukan oleh guru untuk mempermudah peserta didik memahami materi yang disampaikan, selain itu juga untuk mengukur keterampilan peserta didik dalam membuat karya ataupun mengutarakan pendapat. Menurut (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016) pemilihan model pembelajaran perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, bahan atau materi pembelajaran, sudut peserta didik, dan

pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan model pembelajaran sangat penting dikuasai oleh guru untuk menciptakan sikap peserta didik yang aktif, produktif, dan bekerja sama. Andriana dkk, (2020: 162) berpendapat bahwa dengan bantuan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disajikan, dimungkinkan untuk lebih meningkatkan kemampuan berpikir tinggi siswa dan menciptakan suasana belajar yang beragam dan inovatif. Ada banyak model pembelajaran dan masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Dan setiap guru harus memilih model pembelajaran dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu jenis model yang mendukung sikap aktif, produktif, dan bekerja sama yaitu model *Project Based Learning* (PjBL). menurut Andriana (2015) Pembelajaran berbasis proyek atau *project-based learning* adalah pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh peserta didik, dimana peserta didik harus melaksanakan dan merancang proyeknya sendiri. Ketika peserta didik mengerjakan pekerjaan proyek

mereka, mereka dituntut untuk bekerja secara ilmiah.

Andriana (2012) mengatakan bahwa pada prosesnya model *Project Based Learning* menuntut peserta didik untuk bekerja dan mendesain sendiri proyek yang akan dikerjakan. Dalam proses mengerjakan proyek, peserta didik juga mengalami proses belajar dan membangun pengetahuannya sendiri, sehingga dengan penggunaan *Model Project Based Learning* (PjBL) ini merupakan pembelajaran yang bermakna dan dapat mempermudah peserta didik untuk menyerap materi pokok pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut (Lesmana & Jaedun, 2015) efektivitas penggunaan PjBL yaitu peserta didik menjadi seorang yang mandiri, menghargai orang lain dari sudut pandang yang berbeda dan menjadi pemikir kritis, mengembangkan keterampilan kerja tim, serta menjadi seorang yang memiliki jiwa kreativitas. Kreativitas yang dimiliki peserta didik menjadi suatu hal yang penting untuk ditingkatkan, oleh pendapat Andriana (2012: 3) bahwa pada prosesnya model *Project Based Learning* menuntut peserta didik untuk bekerja

dan mendesain sendiri proyek yang akan dikerjakan. Dalam proses mengerjakan proyek, peserta didik juga mengalami proses belajar dan membangun pengetahuannya sendiri sehingga penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat dijadikan sebuah solusi bagi guru untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Peningkatan kreativitas peserta didik perlu didukung oleh guru sebagai pendamping proses pembelajaran di kelas. Guru memiliki peran penting untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, maka dari itu guru menjadi fasilitator peserta didik dengan menerapkan model *Project Based Learning* dalam proses pembelajaran.

**Metode**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif, yaitu penelitian yang menggambarkan suatu keadaan

atau fenomena yang sedang terjadi atau telah terjadi pada masa lampau dengan memperhatikan faktor-faktor penyebab. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDIT Al-Husna Kecamatan Walantaka yang berjumlah sebanyak 30 responden. teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dokumentasi, tes dan angket. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian tipe survei untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kreativitas peserta didik.

Sebelum instrumen tes dan angket dibagikan kepada responden, peneliti melakukan uji validitas terhadap seluruh instrumen penelitian dengan menggunakan rumus *korelasi product moment* yang kemudian diuji tingkat signifikannya dengan menggunakan uji-t, adapun hasil uji validitas yang telah dilakukan dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Uji Validitas Instrumen Tes Kreativitas**

<b>T<sub>hitung</sub></b>	<b>T<sub>tabel</sub></b>	<b>Keterangan</b>
1,89091	1,70113	Valid
2,195898	1,70113	Valid
1,284455	1,70113	Tidak Valid
1,922258	1,70113	Valid
2,128418	1,70113	Valid
2,34113	1,70113	Valid
1,628568	1,70113	Tidak Valid
1,830316	1,70113	Valid
2,433162	1,70113	Valid

<b>T<sub>hitung</sub></b>	<b>T<sub>tabel</sub></b>	<b>Keterangan</b>
1,77304	1,70113	Valid
1,839608	1,70113	Valid

Tabel 1. diatas menunjukkan mengambil data penelitian, sehingga 2 bahwa terdapat 10 butir instrumen tes butir lainnya tidak digunakan dalam valid dan dapat digunakan untuk penelitian.

**Tabel 2. Uji Validitas Instrumen Angket Penggunaan Model Project Based Learning**

<b>T<sub>hitung</sub></b>	<b>T<sub>tabel</sub></b>	<b>Keterangan</b>
1,71166	1,70113	Valid
1,81254	1,70113	Valid
1,94021	1,70113	Valid
2,19147	1,70113	Valid
2,11364	1,70113	Valid
1,3324	1,70113	Tidak Valid
1,85306	1,70113	Valid
1,47333	1,70113	Tidak Valid
1,7691	1,70113	Valid
2,08267	1,70113	Valid
1,99001	1,70113	Valid
1,85495	1,70113	Valid

Berdasarkan Tabel 2., diatas menunjukkan bahwa sebanyak 10 butir instrumen angket valid dan dapat digunakan untuk mengambil data penelitian, sehingga 2 butir lainnya tidak digunakan dalam penelitian ini.

Suatu tes dapat dikatakan memiliki taraf kepercayaan yang tinggi, jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Realibilitas dapat menunjukkan bahwa suatu tes dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data karena instrumen penilaiannya sudah tetap atau baik. Menurut (Sugiyono, 2018) instrumen penilaian yang reliabel merupakan instrumen penilaian yang jika digunakan lebih dari satu kali untuk mengukur suatu obyek yang sama akan menghasilkan daya yang tetap. Dan dalam penelitian ini untuk menguji reliabilitas suatu instrumen penelitian digunakan rumus K-R 20 sehingga diperoleh hasil reliabilitas seperti terlihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas**

<b>Instrumen</b>	<b>r<sub>11</sub></b>	<b>R<sub>tabel</sub></b>	<b>Ket.</b>
Tes	0,3813	0,3061	Reliabel
Angket	0,5144	0,3061	Reliabel

Berdasarkan Tabel 3., hasil uji reliabilitas instrumen tes dan angket dapat dikatakan bahwa kedua instrumen yang akan digunakan untuk mengumpulkan data penelitian **Reliabel**. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, peneliti melakukan pengumpulan data seperti hasil tes dan angket kemudian dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat untuk mengolah data yang diperoleh. Adapun uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus Chi-kuadrat.

Untuk mengetahui adanya pengaruh yang ditimbulkan dari penggunaan model *Project Based Learning* digunakan analisis regresi sederhana dengan rumus:  $\hat{Y} = a + bX$

Kemudian diuji signifikansinya menggunakan rumus  $F_{hitung}$ :

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{Reg[b|a]}}{RJK_{Res}}$$

Setelah  $F_{hitung}$  diketahui, dilakukan perbandingan dengan  $F_{tabel}$  dengan kaidah pengujian ; jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, namun jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima.

Setelah itu dilakukan analisis koefisien determinasi ( $R^2$ ) untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan dari penggunaan model project based learning terhadap kreativitas peserta didik di SDIT Al – Husna dengan menggunakan rumus :

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

$$KD = r_{xy}^2 \times 100\%$$

**Tabel 4. Koefisien Korelasi dan Taksirannya**

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
0,00 – 0,19	Sangat Rendah
0,20 – 0,39	Rendah
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

(Riduwan, 2019:138)

**Hasil dan Pembahasan**

Data penelitian diperoleh dari hasil penyebaran angket dan tes yang dilakukan oleh 30 responden, analisis yang digunakan untuk menjawab pengaruh dan seberapa pengaruh peneliti menggunakan analisis regresi linear sederhana dan koefisien determinan, namun data tersebut perlu diuji terlebih dahulu

menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

**1. Uji Normalitas**

Setelah data angket penggunaan model *Project Based Learning* dan tes kreativitas peserta didik diperoleh, selanjutnya dilakukan uji normalitas data menggunakan rumus Chi Kuadrat sehingga memperoleh output sebagaimana terlihat pada Tabel 5.

**Tabel 5. Output Uji Normalitas Data**

Data	Angket	Soal
Mean	26,77	30,80
Simpangan Baku	2,17	4
X <sup>2</sup> Hitung	4,95	7,25
X <sup>2</sup> Tabel	7,81	7,81
Keterangan	Normal	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas data menggunakan rumus Chi Kuadrat di atas, dapat dilihat bahwa X<sup>2</sup> hitung dari angket variabel model *Project Based Learning* adalah  $4,95 < 7,81$ . Sesuai dengan kriteria uji normalitas data di atas, sedangkan untuk nilai X<sup>2</sup> hitung dari tes kreativitas peserta didik adalah  $7,25 < 7,81$ . Sesuai dengan kriteria uji normalitas di atas, maka dapat dikatakan bahwa data tes

kreativitas peserta didik berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa semua variabel data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

**2. Uji Homogenitas Data**

Setelah dilakukan perhitungan dengan uji homogenitas varians terbesar dibagi varians terkecil dihasilkan data seperti pada Tabel 6.

**Tabel 6. Output Uji Homogenitas Data**

Data	Angket	Tes
Varians	4.59	8,06
F <sub>hitung</sub>		1,75
F <sub>tabel</sub>		1,86
Keterangan		Data Homogen

Berdasarkan output uji homogenitas data di atas, diketahui bahwa nilai varians data angket variabel model *Project Based Learning* adalah 4,58. Sedangkan nilai varians data soal variabel tes kreativitas peserta didik adalah 8,06. Sehingga dapat diperoleh nilai  $F_{hitung}$  sebesar 1,75 dan untuk  $F_{tabel}$  sebesar 1,86. Berdasarkan dengan data yang diperoleh dan kriteria yang ada, dimana didapatkan bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa

data kelompok varians pada penelitian ini dikatakan homogen dan dapat dilanjutkan untuk menguji hipotesis.

### 3. Analisis Regresi Linear Sederhana

Setelah dilakukan analisis dengan analisis regresi linear sederhana menggunakan data yang telah diperoleh sebelumnya, didapatkan output uji regresi linear sederhana seperti terlihat pada Tabel 7.

**Tabel 7. Output Analisis Regresi Linear Sederhana**

Analisis	Hasil
B	1,07
A	1,95
$\hat{Y}$	$1,95+(1,07X)$
$JK_{Reg(a)}$	2252,28
$JK_{Reg(b a)}$	28,81

Berdasarkan data pada Tabel 7., dapat diketahui bahwa nilai  $F_{hitung}$  yang diperoleh dari analisis regresi linear sederhana sebesar 2,58 dan untuk  $F_{tabel}$  diketahui nilainya sebesar 1,86. Maka berdasarkan dengan output uji korelasi dan kriteria yang ada, bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$ . Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel model PjBL dengan kreativitas peserta didik.

Hasil ini didapatkan dari analisis antara data variabel model PjBL dan data variabel kreativitas peserta didik. Pengaruh tersebut ditimbulkan dari pembelajaran yang menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dilaksanakan dengan baik, mulai dari tahap perencanaan proyek, pelaksanaan, maupun penutupnya. Sehingga semakin diterapkannya pembelajaran berbasis proyek/ PjBL maka kreativitas yang dimiliki peserta didik pun dapat meningkat.

Adapun faktor yang dapat membuat kemampuan kreativitas peserta didik meningkat yaitu dengan adanya kegiatan analisis permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar sehingga peserta didik perlu mencari solusi dari suatu masalah yang terjadi, setelah itu peserta didik diminta untuk merancang suatu proyek untuk mengatasi masalah tersebut. Hal itu memicu peserta didik untuk mencari banyak ide, banyak jawaban, dan banyak pertanyaan yang timbul. Namun dari banyaknya ide atau gagasan yang didapatkan, peserta didik diminta untuk menyaring ide ide yang ada menjadi suatu gagasan yang unik supaya nilai dari suatu hasil proyek tidak monoton dan terkesan variatif, hal itu juga perlu memerhatikan nilai orisinil atau keaslian dari suatu produk supaya ciri

khas produk memiliki nilai yang tinggi. Sehingga dari faktor – faktor tersebut mendukung kreativitas yang dimiliki peserta didik meningkat dengan baik.

#### 4. Uji Korelasi Product Moment dan Koefisien Determinan

Setelah dilakukan uji regresi linear sederhana untuk menguji pengaruh penggunaan model PjBL terhadap kreativitas peserta didik. selanjutnya dilakukan uji korelasi product moment dan uji koefisien determinan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara variabel pembelajaran jarak jauh dengan hasil belajar siswa. Setelah dilakukan analisis dengan menggunakan uji korelasi product moment dan koefisien determinan diperoleh output seperti terlihat pada Tabel 8.

**Tabel 8. Output Uji Korelasi Product Moment dan Koefisien Determinan**

Data	Hasil
$R_{x,y}$	0,92
KP	85,48%
Keterangan	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 8., dapat disimpulkan bahwa dihasilkan nilai  $R_{x,y}$  sebesar 0,92. Dengan demikian berdasarkan tabel tingkat hubungan korelasi koefisien di atas, dapat

dikatakan bahwa tingkat pengaruh antara penggunaan model *Project Based Learning* dengan kreativitas peserta didik dikategorikan sangat tinggi. Berdasarkan hasil analisis

koefisien determinanpun diperoleh nilai 85,48%.

Adapun faktor yang memengaruhi penggunaan *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas yaitu karena dari proses pembelajaran dengan model PjBL. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwi Wahyu Nuryati, dkk. (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan model PjBL memengaruhi nilai kreativitas peserta didik yang tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Faktor yang memengaruhi kreativitas peserta didik meningkat yaitu karena terdapat langkah yang membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar sehingga mendorong mereka untuk menyelesaikan tugas – tugas penting, selain itu dalam prosesnya peserta didik juga diperintahkan untuk mencari solusi atau jawaban sebanyak banyaknya untuk merancang suatu proyek, peserta didik juga diminta untuk menciptakan hasil proyek yang baru dan unik sehingga karya yang dihasilkan memiliki nilai keaslian yang tinggi, untuk menyelesaikan tugas-tugas tersebut diperlukan penggarapan secara tekun dan cermat.

Dari pantangan tersebut peserta didik diberi kesempatan belajar untuk berkembang sesuai dengan kondisi nyata. Hal-hal itu tentunya mendorong peserta didik untuk memiliki jiwa kreativitas yang mana dalam aspek kreativitas itu terdiri dari *fluency* (kelancaran berpikir), *flexibility* (keluwesan berpikir), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (elaborasi).

Kemudian dari besaran pengaruh 85,48% terdapat sisa yaitu 14,52% penggunaan model *project based learning* tidak berpengaruh terhadap kreativitas peserta didik. Hal ini dapat terjadi karena dalam aspek kreativitas terdapat *flexibility* (keluwesan berpikir) yang mana dalam aspek ini peserta didik memiliki kemampuan untuk berpikir secara luas dan mendapat jawaban yang variatif dan tidak monoton, namun masih banyak peserta didik yang belum mampu menjawab secara variatif dan hanya memikirkan kategori yang sama saja dari jawaban sebelumnya. Hal tersebut dapat terjadi karena kurangnya keaktifan guru untuk memberikan kesempatan bertanya atau pendapat dari peserta didik terhadap kelompok yang sedang

presentasi pada saat diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning*. Kemudian dalam salah satu aspek kreativitas yaitu terdapat aspek *originality* (keaslian) yang menyatakan bahwa anak yang kreatif dapat mengembangkan suatu ide atau gagasan menjadi sebuah ide yang baru dan memiliki ciri khas dari pembuatnya, namun dalam penelitian ini ditemukan bahwa nilai dari aspek *originality* (keaslian) masih tergolong rendah karena masih banyak peserta didik yang mencontek atau meniru ide untuk menghasilkan sebuah karya.

### **Simpulan**

Berdasarkan dari apa yang telah di dapatkan pada hasil analisis data, pengujian hasil penelitian dan pembahasan. Dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh yang sangat tinggi antara penggunaan model *project based learning* terhadap kreativitas peserta didik SDIT Al-Husna”. Hasil analisis korelasi sederhana antara variabel X dengan variabel Y diperoleh nilai  $F_{hitung}$  seberar 2,58 dengan  $F_{tabel}$  1,86, yang berarti  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka terdapat

pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Selain itu diperoleh pula nilai  $R_{xy}$  sebesar 0,92 dengan tingkat hubungan yang sangat tinggi, yaitu sebesar 85,48% pengaruh yang diberikan dan sisanya 14,52% tidak berpengaruh karena pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* belum sesuai secara maksimal dengan kaidah model PjBL itu sendiri. pengaruh positif yang dihasilkan juga dapat dibuktikan dari angket respon peserta didik yang menyatakan bahwa mereka menyukai pembelajaran model *project based learning* karena dinilai menyenangkan dan dapat memotivasi mereka untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa hipotesis yang diajukan peneliti diterima.

### **Daftar Pustaka**

- Andriana, E., (2012). *Peningkatan Kemampuan Kerja Ilmiah dan Penguasaan Konsep Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek*. Tersedia pada <http://repository.upi.edu/8879/>. diakses pada tanggal 13 April 2022.
- Andriana, E., (2015). *Analisis Kemampuan Kerja Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Melalui Model*

- Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Pendidikan IPA di SD*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 1:82-88.
- Andriana, E., dkk., (2020). *Penerapan Model Pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create and Share) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 13:161-168.
- Lesmana, C., & Jaedun, A. (2015). *Efektivitas model project based learning untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa STKIP PGRI Pontianak*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 5(2), 161-170.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. 2016. *Inovasi Model : Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo : Nizmania Learning Center.
- Nuryati, D.W., dkk., (2020). *Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik di Masa Pandemi*, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5:98-106.
- Statistika, B. P. 2021. *Angka Partisipasi Kasar (A P K) 2019-2021*. <https://www.bps.go.id/indicator/28/303/1/angka-partisipasi-kasar-a-p-k-.html>.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.