

PENGARUH STRATEGI *PROJECT BASED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN PAI TERHADAP KREATIVITAS DESAIN KALIGRAFI DI SMP TARUNA ISLAM AL-KAUTSAR KRAKSAAN

Ana Anisatul Firdaus^{1✉}, Ainol², Imam Muttaqin³

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

DOI: 10.29313/tjpi.v13i1.13686

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi *project based learning* dalam pembelajaran pai terhadap kreativitas desain kaligrafi di SMP Taruna Islam Kraksaan. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMP dengan jumlah 60 peserta didik. Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dan tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi keterlaksanaan proses belajar dan menggunakan kuesioner yang dibagikan keseluruhan peserta didik. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa ada pengaruh strategi *project based learning* dalam pembelajaran pai meningkatkan kreativitas desain kaligrafi peserta didik SMP Taruna Islam Kraksaan. Hasil analisis ini terbukti dari hasil analisis data dari rumus uji-t dengan t-hitung sebesar 9,120, kemudian t-hitung dibandingkan dengan t-tabel yaitu $9,120 > 0,2144$ (t hitung > t tabel) maka H_a diterima H_o ditolak. Menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik meningkat dengan setelah menggunakan strategi *project based learning*.

Kata Kunci: Project Based Learning; Kreativitas.

Copyright (c) 2024 Ana Anisatul Firdaus, Ainol, Imam Muttaqin.

✉ Corresponding author :

Email Address : bhrd04@gmail.com

Received 07 April 2024. Accepted 18 Mei 2024. Published 18 Mei 2024.

PENDAHULUAN

Kreativitas peserta didik merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif. Kreatif juga merupakan salah satu komponen utama pendidikan abad ke-21 (Purbarini Kawuryan & Sri Hastuti, 2018) pada abad ke-21 kreativitas memegang peranan sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan di berbagai mata pelajaran. Faktor terpenting dalam mengembangkan kreativitas adalah menciptakan kesempatan bagi siswa untuk berpikir secara berbeda. Kemampuan berpikir berbeda memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat, menganalisis dan mengevaluasi hasil yang dilakukan siswa (Safarandes Asmara et al., 2022). Kreativitas penting dalam penerapan pembelajaran kontekstual untuk sukses di era global yang kompetitif. Dalam membangun kemampuan berpikir kreatif, peningkatan sikap kepribadian kreatif. Kreativitas dapat mengarah pada pola pikir yang lebih flaksibel dan dapat ditingkatkan melalui pemecahan masalah dan memperoleh pengetahuan khusus. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif akan mendorong meningkatnya daya kreativitas peserta didik (Moma, 2017). Dengan kreativitas, peserta didik dapat mengembangkan dan meningkatkan daya berpikir kreatif untuk memperoleh wawasan baru.

Daya kreativitas peserta didik menjadi sesuatu yang penting. (Nuha et al., 2018) Hal ini menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa merupakan sebuah tanggung jawab dalam pendidikan (Fitri et al., 2021) Sebab Pengajar tidak hanya fokus pada penyelesaian materi, tetapi bagaimana mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sehingga kreativitas peserta didik meningkat (As'ari et al., 2019) dengan kemampuan berpikir kreatif tersebut seseorang akan menghasilkan kreatifitas yang mengarah pada perolehan wawasan baru, pendekatan baru, perfektif baru atau cara baru dalam memahami suatu masalah yang meliputi aspek keluwesan, kebaruan dan elaborasi (Nuryani et al., 2022)

Kemampuan berpikir dengan kreatif adalah suatu kepandaian yang ada pada seseorang dan bersifat spesifik yang berguna dalam Pendidikan hingga bergaul mengembangkan kehidupan bermasyarakat. Menurut (Aini, 2022) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu secara kreatif. Baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. (Indrawijaya & Siregar, 2022) Proses pengembangan kreativitas dapat dilihat dari beberapa aspek, antara lain (1) pribadi; Dimana keunikan terdapat pada ekspresi individu dalam interaksi yang diharapkan dapat menghasilkan sesuatu yang baru, ide dan produk. (2) Mempromosikan dengan mempertimbangkan keinginan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang dipengaruhi oleh lingkungan internal dan eksternal. (3) Proses merangsang kreativitas melalui partisipasi dalam kegiatan yang dapat menghasilkan ide dan produk kreatif. (4) Produk adalah kondisi dimana peserta didik terlibat dalam penciptaan produk kreatif dengan menyesuaikan kondisi lingkungan yang ada untuk menampung inovasi kreatif (Wardani, 2015). Kreativitas diharapkan dapat menghasilkan hal-hal baru baik berupa ide maupun produk. Dengan menggunakan keterampilan tangan, peserta didik berhasil membuat karya dan dapat mengembangkan bakat kreatifitas siswa. Siswa dapat mengembangkan dalam berbagai bentuk karya yang menarik (Lisnawita, 2020). Suatu pemikiran akan dianggap mempunyai mutu yang baik apabila didapatkan dari pola berpikir kreatif. Pola berpikir tersebut merupakan kecakapan dalam pemunculan dan pengembangan suatu pemikiran yang tidak biasa, mempunyai bobot pikir yang tinggi dan telah sesuai dengan job description yang melingkupinya.

Pendidikan sangat mementingkan menumbuhkan kreativitas dan menanamkan rasa percaya diri pada siswa. Nyatanya, realita yang terjadi di lapangan tidak seperti yang diinginkan. Masih banyak peserta didik yang memiliki kreativitas rendah. Menurut Willian and Mary dalam wibsete liputan6.com, Jakarta . Menyatakan bahwa tingkat IQ terus menurun selama tahun terakhir. Dan ini bukan hanya soal kecerdasan tetapi juga soal kreativitas. menganalisis 300 skor dan ia menemukan bahwa nilai kreativitas mulai menurun pada tahun 1990. Dia menyimpulkan bahwa kita sekarang sedang menghadapi "krisis kreativitas" (Lahitani, 2021) Pernyataan Edi triyanto dalam wibsete media indonesia organisasi siswa di sekolah (OSIS) adalah organisasi yang didirikan di suatu sekolah, Tujuan OSIS adalah untuk membimbing dan membina generasi muda. Namun untuk saat ini dengan seiring berjalannya waktu, OSIS di beberapa sekolah mengalami penurunan aktivitas dan

kreativitas. Alasan ini mungkin digunakan untuk menjelaskan fakta bahwa remaja lebih menyukai bersenang-senang dan kurang memahami cara membantu orang lain, sehingga membuat mereka tidak mengeksplorasi pilihan ini lebih jauh. (Suryan, 2021) Catur nugroho dalam wibsete CNN indonesia. Menyatakan kreativitas remaja pengguna internet di Indonesia mempunyai angka paling rendah diantara 8 komponen literasi digital lainnya. Demikian hasil survei yang dilakukan Kementerian (Nugroho, 2019) di 4 kota di Indonesia, yakni Bandung, Surabaya, Pontianak, dan Denpasar. Siberkreasi berpendapat rendahnya tingkat kreativitas komponen budaya digital disebabkan karena siswa SMA di 4 kota tersebut tidak memiliki fasilitas yang cukup untuk mengembangkan dan menyempurnakan otak kreatifnya di sekolah maupun di rumah. Dari delapan komponen tersebut, kreativitas adalah yang paling lemah. Fakta diatas menunjukkan bahwa di era globalisasi ini kreativitas peserta didik masih sangat rendah dimana komponen budaya digital tidak memiliki fasilitas yang cukup untuk mengembangkan kreatifitas peserta didik.

Fenomena ini tidak boleh terulang kembali, harus ada jalan keluar untuk mencegah persoalan di atas. Salah satunya di Smp Taruna Islam Al-Kautsar sebagai lembaga yang mempersiapkan penerapan model pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif peserata didik yang rendah. Dengan menerapkan salah satu alternatif model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Project Based Learning* yang merupakan salah satu strategi pembelajaran yang berpotensi memberdayakan berpikir kreatif peserta didik. Model pembelajaran *Project based learning* merupakan metode pembelajaran yang memberikan kemampuan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melakukan proyek (Mahtumi, 2019) Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa terbiasa bekerja secara kolaboratif, penilaian diselesaikan secara otentik, dan sumber belajar dapat diperluas secara signifikan (Aslach & Sari, 2020). Model pembelajaran berbasis proyek adalah jenis model pelajaran yang memfokuskan pada proses pembelajaran berbasis aktifitas siswa dalam menerapkan suatu kegiatan atau proyek sebagai salah satu bentuk kegiatan untuk mematangkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif (Sulaeman & Astriyani, 2016). Pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu model pelajaran yang didasarkan pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan penugasan yang bersifat nyata. Ahli lain menyebutkan model pelajaran berbasis proyek merupakan model pelajaran yang dapat membuat siswa sebagai *center* ataupun pusat dari kegiatan pembelajaran sehingga mampu memberikan manfaat langsung terhadap untuk mendapatkan solusi dari permasalahan tersebut. Melalui pembelajaran berbasis proyek ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang berharga kepada siswa, sehingga kreativitas siswa menjadi meningkat (Afriana, 2018)

Keunggulan model PjBL terletak pada penerapannya, dimana siswa secara aktif mengerjakan proyek yang berguna untuk memecahkan masalah masyarakat atau lingkungan (Nafisa, 2018) Peningkatan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran tertentu dapat dicapai melalui mengetahui tingkat kreativitas belajar siswa, yang dapat memberikan dampak positif bagi siswa, sehingga membantu guru dalam proses pembelajaran dan memberikan pengetahuan bagaimana mengenali kemampuan belajar kreatif siswa yang berkaitan dengan mata pelajaran tertentu (H, 2020) Siswa tidak dapat menciptakan sesuatu yang baru karena cenderung meniru contoh yang diberikan guru dan informasi diperoleh dari berbagai sumber, sehingga hasil pekerjaan siswa sering kali sama dengan contoh yang diberikan. Karena kemampuan setiap siswa terbatas, siswa mengalami kesulitan dalam melaksanakan proyek (Nurhadiyati et al., 2020) Melalui penerapan model PJBL, proses berpikir kreatif peserta didik dapat dikembangkan, dengan memberikan tugas proyek berupa pengelompokkan makhluk hidup di sekitar lingkungan tempat tinggal dan sekolah.

Berdasarkan temuan penelitian Solehah & Carolina (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran project based learning berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa. Menurut Usman et al. (2022) menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas eksperimen meningkat setelah diberikan model pembelajaran *project based learning*. Dilihat dari skor pada *pretest* kelas kontrol 44,95%, sedangkan pada *posttest* kelas kontrol sebesar 48,70%, pada *posttest* kelas eksperimen sebesar 54,80. Maka penilaian kerja siswa membuat karya dekoratif sebesar 75,00% dengan kategori kreatif. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata karya dekoratif sebesar 84,17% dengan kategori kreatif. Temuan (Triana et al., 2022) dilihat dari rata-rata *pretest*

kelas kontrol yaitu 76,81%, rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 84,48% sedangkan *gainscore* untuk kelas kontrol 39,98% dan kelas eksperimen *project based learning* 59,96% maka penerapan model pembelajaran berbasis proyek cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari uraian di atas,peneliti ini menguji variabel Kreativitas yang bertujuan untuk upaya meningkatkan keterampilan berfikir kreatif peserta didik. Selain itu ,peneliti ini, juga menguji model pembelajaran yang mana dengan menggukan suatu model pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan berfikir kreatif peserta didik yang rendah. Dengan menerapkan salah satu alternatif model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Project Based Learning* yang merupakan salah satu strategi pembelajaran yang berpotensi memberdayakan berfikir kreatif peserta didik. Meskipun penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa mereka mengeksplorasi kreativitas dan pembelajaran berbasis proyek, tidak ada satupun yang meneliti kreativitas desain kaligrafi. Alasan lainnya adalah peneliti ini menggunakan analisis SPSS software versi 16 yang merupakan analisis menarik yang belum pernah digunakan oleh peneliti sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Lokasi penelitian ini di SMP Taruna Islam Al-Kautsar kraksaan probolinggo. Populasi pada penelitian ini seluruh siswa SMP Taruna Islam Al-Kautsar Probolinggo. Sedangkan sampelnya menggunakan teknik *sampling total* sehingga respondennya berjumlah 60 siswa yang terbagi menjadi tiga kelas yaitu VII,VIII,IX Smp Taruna Islam Al-Kautsar. Peneliti menggunakan teknik *sampling total* karna jumlah populasi kurang dari 100 siswa sehingga disebut penelitian populasi. Dalam penelitian ini menggunakan sumber data baik primer maupun sekunder. Data primer diperoleh dari tanggapan kuesioner yang disebarakan peneliti. Sedangkan data sekunder diperoleh dari berbagai media seperti buku, penelitian terdahulu, dan berita yang berkaitan dengan topik penelitian tersebut. (Sugiyono, 2018) Skala likert digunakan sebagai instrumen pengukuran yang dipilih. Setiap tanggapan pada kuensioner diberi skor 1 sampai 4,dengan 1 sebagai skor paling tinggi dan 4 sebagai skor terendah. Mencakup ranting dari sangat positif sehingga sangat negatif. Berikut ini adalah contoh skala likert dalam bentuk tabel.

Tabel 1.Skala Likert

Level	Positif	Negatif
Sangat Setuju(ST)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Teknik analisis data yang digunaka dalam penelitian ini adalah *Statistic program for social science* (SPSS 16.0) melalui 3 tahap analisis yaitu : uji validitas dan realibilitas, uji normalitas dan linieritas, analisis deskriptif dan analisis regfesi linier sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kuantitatif

Uji Validitas

Pengujian validitas dan reliabilitas alat untuk mengukur dalam penelitian ini menggunakan SPSS software versi 16. Hasil uji validitas menggunakan taraf signifikansi 5% dan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel. R tabel = $(n-2)$ maka dalam penelitian ini digunakan sampel sebanyak 60 orang, maka r tabel ($n= 60-2 = 58$) dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka nilai r tabel yaitu 0,2144.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	Nomor	R Hitung	R Tabel	Keterangan
X	1	0,414	0,2144	Valid
	2	0,481	0,2144	Valid
	3	0,388	0,2144	Valid
	4	0,346	0,2144	Valid
	5	0,445	0,2144	Valid
	6	0,590	0,2144	Valid
	7	0,483	0,2144	Valid
	8	0,429	0,2144	Valid
	9	0,595	0,2144	Valid
	10	0,579	0,2144	Valid
	11	0,649	0,2144	Valid
	12	0,644	0,2144	Valid
	13	0,678	0,2144	Valid
	14	0,616	0,2144	Valid
	15	0,718	0,2144	Valid
	16	0,639	0,2144	Valid
	17	0,735	0,2144	Valid
	18	0,700	0,2144	Valid
	19	0,641	0,2144	Valid
Y	1	0,797	0,2144	Valid
	2	0,718	0,2144	Valid
	3	0,739	0,2144	Valid
	4	0,648	0,2144	Valid
	5	0,772	0,2144	Valid
	6	0,721	0,2144	Valid
	7	0,718	0,2144	Valid
	8	0,711	0,2144	Valid
	9	0,809	0,2144	Valid
	10	0,633	0,2144	Valid

Dari data di atas r hitung $>$ r tabel, maka r tabel dilihat dari $df = (N-2)$ $df = 60-2 = 58$ (0,2144) dengan tingkat signifikansi 5% yang terdapat 29 kuensioner yang valid item dan layak untuk pengujian realibilitas. Kemudian uji realibilitas kedua variabel tersebut menggunakan *cronbach Alpha* dari hasil tabel di atas ialah

Uji Reliabilitas

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Cronbach's Alpha	N of Items
.874	19

Menurut Putri(Dewi & Sudaryanto, 2020), jika nilai Cronbach alpha suatu varabel $>$ 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa variabel X sebesar 0,874 $>$ 0,60 maka tersebut reliabel atau konsisten ketika diukur.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

Cronbach's Alpha	N of Items
.900	10

Menurut Putri (Dewi & Sudaryanto, 2020) jika nilai Cronbach alpha suatu variabel $> 0,60$ maka dapat disimpulkan bahwa variabel Y sebesar $0,900 > 0,60$ maka tersebut reliabel atau konsisten ketika diukur.

Uji Normalitas

Jika signifikansi $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.09818456
Most Extreme Differences	Absolute	.104
	Positive	.104
	Negative	-.086
Kolmogorov-Smirnov Z		.809
Asymp. Sig. (2-tailed)		.530

Berdasarkan uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,530 > 0,05$ maka dapat disimpulkan nilai residual berdistribusi normal.

Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui kelancaran hubungan antara dua variabel. Pengujian ini dilakukan sebelum melakukan uji regresi linier. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka hubungan linier antara keduanya.

TABEL 5 : ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kreati	Between	(Combi	416.652	19	21.929	4.070	.000
vitas *	Groups	ned)					
Poject	Linearity		372.443	1	372.443	69.121	.000
Based	Deviatio		44.209	18	2.456	.456	.962
Learni	n from	Linearity					
ng							
	Within Groups		215.531	40	5.388		
	Total		632.183	59			

Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai signifikansi. Devation from linearity sebesar $0,962 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linier antara project based learning dengan kreativitas desain kaligrafi.

Analisis Deskriptif

Distribusi Frekuensi Variabel X dan Y

Hasil data yang di peroleh dari keusioner di SMP Taruna Islam sebanyak 60 responden. Kuesioner telah distribusikan sejumlah 29 pernyataan dari implementasi variabel.

Tabel 6. Hasil distribusi frekuensi variabel X dan Y
Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Project Based Learning	60	52	76	60.75	5.044
Kreativitas	60	29	40	32.38	3.273
Valid N (listwise)	60				

Perolehan data di atas menjadi distribusi frekuensi dari variabel dengan perhitungan sebagai berikut:

Perhitungan Variabel X

Min

$$= < (M - 1 \times SD)$$

$$= < (60,75 - 1 \times 5,044)$$

$$= < 55,706$$

Median

$$= (M - 1 \times SD) - (M + 1 \times SD)$$

$$= (60,75 - 1 \times 5,044) - (60,75 + 1 \times 5,044)$$

$$= 55,706 - 65,794$$

Max

$$= < (M + 1 \times SD)$$

$$= < (60,75 + 1 \times 5,044)$$

$$= < 65,794$$

Perhitungan Variabel Y

Min

$$= < (M - 1 \times SD)$$

$$= < (32,38 - 1 \times 3,273)$$

$$= < 29,107 \text{ RENDAH}$$

Median

$$= (M - 1 \times SD) - (M + 1 \times SD)$$

$$= (32,38 - 1 \times 3,273) - (32,38 + 1 \times 3,273)$$

$$= 29,107 - 35,653 \text{ SEDANG}$$

Max

$$= > (M + 1 \times SD)$$

$$= > (32,38 + 1 \times 3,273)$$

$$= > 35,653 \text{ TINGGI}$$

Distribusi Frekuensi “ Variabel Project Bsed Learning (X)“

Tabel 7. Distribusi Frekuensi “ Variabel Project Bsed Learning (X)“

No	SS	S	TS	STS	Jumlah	Skor	Ideal	TCR	Keterangan
1	26	34	0	0	60	206	300	68.667	Tinggi
2	18	40	2	0	60	196	300	65.333	Tinggi
3	16	36	8	0	60	188	300	62.667	Tinggi
4	7	47	6	0	60	181	300	60.333	Tinggi
5	7	36	17	0	60	170	300	56.667	Tinggi
6	11	48	1	0	60	190	300	63.333	Tinggi
7	14	44	2	0	60	192	300	64	Tinggi
8	10	44	6	0	60	184	300	61.333	Tinggi

9	16	44	0	0	60	196	300	65.333	Tinggi
10	14	46	0	0	60	194	300	64.667	Tinggi
11	23	47	0	0	60	233	300	77.667	Tinggi
12	11	49	0	0	60	191	300	63.667	Tinggi
13	17	40	3	0	60	194	300	64.667	Tinggi
14	12	48	0	0	60	192	300	64	Tinggi
15	23	37	0	0	60	203	300	67.667	Tinggi
16	9	50	1	0	60	188	300	62.667	Tinggi
17	13	46	1	0	60	192	300	64	Tinggi
18	10	49	1	0	60	189	300	63	Tinggi
19	17	62	1	0	60	256	300	85.333	Tinggi
Akumulasi rata-rata skor								1245	Tinggi

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi variabel project based learning (X) di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata tanggapan responden yang menjawab survei project based learning dengan jumlah 29 item pernyataan adalah sebesar 60,75 % dengan tingkat capaian responden (TCR) sebesar 1245% dengan demikian tingkat project based learning peserta didik termasuk dalam kategori baik.

Distribusi Frekuensi “ Variabel kreativitas (Y) ”

Tabel 8. Distribusi Frekuensi “ Variabel kreativitas (Y) ”

No	SS	S	TS	STS	Jumlah	Skor	Ideal	TCR	Keterangan
1	15	45	0	0	60	195	300	65	Tinggi
2	16	44	0	0	60	196	300	65.333	Tinggi
3	17	42	1	0	60	196	300	65.333	Tinggi
4	13	47	0	0	60	193	300	64.333	Tinggi
5	12	46	2	0	60	190	300	63.333	Tinggi
6	18	40	2	0	60	196	300	65.333	Tinggi
7	18	42	0	0	60	198	300	66	Tinggi
8	13	47	0	0	60	193	300	64.333	Tinggi
9	15	45	0	0	60	195	300	65	Tinggi
10	12	47	1	0	60	191	300	63.667	Tinggi
Akumulasi rata-rata skor								647.667	Tinggi

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi variabel kreativitas (Y) di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata tanggapan responden yang menjawab survei kreativitas yaitu 29 item pernyataan adalah sebesar 32,38% dengan tingkat capaian responden (TCR) sebesar 647,667%. Dengan demikian tingkat kreativitas peserta didik termasuk kategori baik.

Analisis Regresi Linier Sederhana

Tabel 9. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	2.125	3.329		.638	.526
	Project Based Learning	.498	.055	.768	9.120	.000

Berdasarkan tabel analisis regresi linier sederhana di atas, nilai constant (a) sebesar 2,125, sedangkan nilai koefisien (b) sebesar 0,498. Dari hasil regresi diperoleh persamaan sebagai berikut:

$$Y = a + Bx$$

$$Y = 2,125 + 0,498x$$

Hasil persamaan di atas dapat disimpulkan ke dalam konstanta 2,125 yang berarti nilai konsistensi variabel project based learning yaitu 2,125. Koefisien regresi X sebesar 0,498 x yang menyatakan bahwa penambahan 1% dari nilai project based learning peserta didik akan meningkatkan sebesar 0,498 x. Variabel ini dapat dilihat dengan membandingkan t hitung dengan t tabel dengan nilai $3,329 > 0,2144$. T tabel nilai df 60 ($df = n - 2$, $df = 60 - 2 = 58 = 0,2144$). Koefisien regresinya bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa pengaruh project based learning (X) terhadap kreativitas desain kaligrafi (Y) adalah positif. Dan berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh dari tabel di atas adalah $0,000 < 0,05\%$ maka dapat disimpulkan bahwa variabel project based learning (X) mempunyai pengaruh terhadap kreativitas desain kaligrafi (Y).

Uji Hipotesis

Uji t

Tabel 10. Hasil uji t

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.125	3.329		.638	.526
	Project Based Learning	.498	.055	.768	9.120	.000

a. Dependent Variable: Kreativitas

Berdasarkan data di atas sig $0,000 < 0,05$ maka terhadap pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y. Nilai uji t $9,120 >$ dari R tabel $0,2144$, maka terhadap pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y. Maka H_a diterima H_o ditolak, karena terhadap pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y.

Kofisien Determinasi

Tabel 11. Hasil uji koefisien determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.768 ^a	.589	.582	2.116

a. Predictors: (Constant), Project Based Learning

b. Dependent Variable: Kreativitas

Nilai R Square adalah atau $0,589\%$ atau $58,9\%$ yang menunjukkan bahwa terhadap pengaruh yang simultan antara variabel X dan variabel Y sebesar $58,9\%$ dan selebihnya di pengaruh oleh variabel lain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kreativitas peserta didik persentase skor yang dicapai melalui penerapan strategi *project based learning* dengan persentase sebanyak $32,38\%$ dengan tingkat capaian responden (TCR) sebesar $647,667\%$ dengan demikian tingkat kreativitas peserta didik tergolong baik. Selanjutnya strategi *project based learning* berpengaruh terhadap kreativitas desain kaligrafi peserta didik dengan persentase sebanyak $60,75\%$ dengan capaian responden (TCR) sebesar 1245% , maka demikian tingkat project based learning peserta didik tergolong baik. Hasil analisis data uji t didapatkan nilai t-hitung sebesar $9,120$ dan nilai t-tabel $0,2144$ sehingga t-hitung $>$ t-tabel. Sehingga hipotesis yang diterima adalah H_a dan H_o di

tolak yaitu strategi *project based learning* dalam pelajaran pai berpengaruh terhadap kreativitas desain kaligrafi sebesar 58,9%.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, J. (2018). Project Based Learning (Pjbl) Makalah. *Akademisi.Edu*, 1–39.
- Aini, Q. (2022). *Kreativitas Anak Dalam Membuat Karya Berbahan Dasar Alam Di Tk Al-Ikhlash Di Desa Kedai Kandang Kluet Selatan SKRIPSI*. 1–144.
- As'ari, A. R., Kurniati, D., & Subanji. (2019). Teachers expectation of students' thinking processes in written works: A survey of teachers' readiness in making thinking visible. *Journal on Mathematics Education*, 10(3), 409–424. <https://doi.org/10.22342/jme.10.3.7978.409-424>
- Aslach, Z., & Sari, Y. (2020). Pengaruh Kreativitas Siswa Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Kalisari 01. In *Pendidikan Dasar* (Issue 1).
- Dewi, & Sudaryanto. (2020). *Validitas Dan Realibitas Kosioner Pengetahuan*. Ilmiah. ums.
- Fitri, L., Yuliana, D., & Jaya, F. (2021). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 4(4), 39–482621.
- H, Siregar. (2020). Kreativitas Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA. *Evaluasi Pendidikan*, 1(1), 21–26.
- Indrawijaya, S., & Siregar, A. P. (2022). Peningkatan Kreativitas Melalui Penerapan Pembelajaran Team Based Project Pada Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 12(1), 268–273. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v12i1.301>
- Lahitani, S. (2021, November). *Studi Sekarang Makin Kurang Kreatif*.
- Lisnawita. (2020). Pelatih Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa . *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4, 231–235.
- Mahtumi, I. (2019). *Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning)*. Uwais Insprasi Indonesia.
- Moma, L. (2017). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Melalui Metode Diskusi Developing Mathematical Creative Thinking And Problem Solving Ability Through Discussion Method. *Cakrawala Pendidikan*, 36(1), 130–139.
- Nafisa, I. (2018). Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Melalui Pembuatan Awetan Bioplastik Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Vii Di Smp Negeri 12 Bandar Lampung Pada Materi Keanekaragaman Nuryani, D., Setiawan, Y., Kristen Satya Wacana Salatiga, U., & Pasekan, S. (2022). Pengembangan Media Smart Land Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Penerapan 3CM Learning Untuk Peserta didik Sekolah Dasar The Development of Smart Land Media To Improve Creative Thinking Skill In 3CM Learning Implementation for Elementary School Students. *Pendidikan Dan Kebudayaan*, 20–30.
- Makhluk Hidup. *Repositori.Radenintan*, 1–103.
- Nugroho, C. (2019, April). *Kreativitas Remaja Indonesia Berinternet Masih Rendah* .
- Nuha, M. A., Waluya, S. B., & Junaedi, I. (2018). Mathematical creative process wallas model in students problem posing with lesson study approach. *International Journal of Instruction*, 11(2), 527–538. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11236a>
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327–333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>
- Purbarini Kawuryan, S., & Sri Hastuti, W. (2018). The Influence Of Traditional Games-Based And Scientific Approach-Oriented Thematic Learning Model Toward Creative THINKING ABILITY. *Cakrawala Pendidikan*, 1–22.
- Safarandes Asmara, A., Fitri, A., Solahudin Anwar, A., Muhtarulloh, F., Buana, U., Karawang, P., Sunan, U., & Djati Bandung, G. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Konteks Budaya Lokal Karawang Menggunakan Realistic Mathematics Education Pada Masa

DOI: 10.29313/tjpi.v13i1.13686

Pandemi. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 85–92.
<https://doi.org/10.35706/sjmev6i1.5761>

Solehah, K. M., & Carolina, H. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 2 Sekampung. *Al Jabiz: Journal of Biology Education Research*, 3(2), 166–177.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Kombinasi Dan R&D*.

Sulaeman, E., & Astriyani, D. A. (2016). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Strategi Problem Based Learning Pada Kelas Viii-C Smp Muhammadiyah 29 Sawangan Depok*.

Suryan, S. (2021). *Ada Kecenderungan Penurunan Kreativitas Anak Sekolah*.

Triana, D., Harizah, D., & Bachri, S. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa SMAN 5 Pamekasan The Effect of Project Based Learning Learning Model on Geography Learning Outcomes of SMAN 5 Pamekasan Students*. 104–113.
<https://doi.org/10.18860/jpips.v8i1.13020>

Usman, H., Raihan, S., & Arisya, W. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif. *Nubin Smart Journal*, 2(3), 215–228.

Wardani, R. K. (2015). Peningkatan Kreativitas Melalui Pendekatan Brain Based LEARNING (Penelitian Tindakan di Kelompok A PAUD Izzati Baros Serang Banten Tahun 2013) Ratih Kusumawardani. *Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 1–20.

