

## PERBANDINGAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK MELALUI PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DAN MODEL PEMBELAJARAN KONVENSIONAL MIN SEPABATU KABUPATEN POLEWALI MANDAR

Amita Sagena<sup>1\*</sup>, Muhammad Shabir U.<sup>2</sup>, Usman<sup>3</sup>, Munawir Anas<sup>4</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,  
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

\*Korespondensi. E-Mail : [amitasgn29@gmail.com](mailto:amitasgn29@gmail.com)

### Abstrak

Kata  
kunci:  
Model  
pembelaja  
ran  
berbasis  
proyek,  
Kreativitas  
peserta  
didik.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan 1) Kreativitas peserta didik MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar sebelum penerapan model pembelajaran berbasis proyek dan model pembelajaran konvensional 2) Kreativitas peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran berbasis proyek dan model pembelajaran konvensional 3) Perbedaan hasil kreativitas peserta didik melalui penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan model pembelajaran konvensional pada MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis *quasi experiment design* dan desain penelitian *non-equivalent control grup design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar yang berjumlah 36 peserta didik. Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes kreativitas dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai nilai hasil kreativitas peserta didik untuk kelas eksperimen sebelum diajar model pembelajaran berbasis proyek sebesar 1,46. nilai rata-rata setelah diajar model pembelajaran berbasis proyek sebesar 3,25. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan statistik inferensial, diperoleh hasil perhitungan spss 23 sig. <  $\alpha$  (0.000 < 0.05) Artinya H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> terima, dikatakan bahwa rata-rata nilai kreativitas peserta didik dengan menggunakan model konvensional tidak sama dengan rata-rata nilai kreativitas dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas peserta didik.

### Abstract

Keywords:  
Project-  
based  
learning  
model,  
student  
creativity.

*The purpose of this study is to describe 1) the creativity of students of MIN Sepabatu, Polewali Mandar Regency before the application of the project-based learning model and the conventional learning model 2) The creativity results of students who are taught by project-based learning models and conventional learning models 3) Differences in the creativity results of participants students using project-based learning models and conventional learning models in class V MIN Sepabatu, Polewali Mandar Regency. This study used a quantitative type of quasi experiment design and a non-equivalent control group design. The population in this study were all students of class V MIN Sepabatu, Polewali Mandar Regency, totaling 36 students. The instruments used in this study were creativity tests and documentation The results of this study indicate that the average score of students' creativity for the control class before being taught by conventional learning models is 1.44 and the average value after being taught by project-based learning model is 3.25. Based on the results of data analysis using inferential statistics, the results of the calculation of spss 23 sig. <  $\alpha$  (0.000 < 0.05) means that H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>1</sub> is accepted, it is said that the average value of students' creativity using conventional models is not the same as the average. -the average value of creativity using a project-based learning model. The results showed that there was a significant effect of the application of project-based learning models on the creativity of students.*

## **PENDAHULUAN**

Kesadaran akan kebutuhan pendidikan kini cenderung meningkat. Pendidikan secara universal dapat dipahami sebagai upaya pengembangan potensi kemanusiaan secara utuh dan penanaman nilai-nilai sosial budaya yang diyakini oleh kelompok masyarakat agar dapat mempertahankan hidup dan kehidupan secara layak. Secara lebih sederhana, pendidikan dapat dipahami sebagai suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam mengembangkan manusia.

Pendidikan merupakan investasi sumber daya manusia yang memberikan banyak manfaat, seperti diperolehnya kondisi kerja yang lebih baik, efisiensi produksi, peningkatan kesejahteraan, dan tambahan pendapatan. Pendidikan merupakan investasi penting dalam menghadapi masa depan dunia secara global. Untuk ini, pendidikan harus dapat menyiapkan generasi muda abad ke-21 yang unggul, berdaya saing tinggi, dan mampu bekerjasama guna mencapai kemakmuran bagi setiap negara dan dunia.

Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 1 berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pendidikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Republik Indonesia, “Undang-undang R.I. Nomor 20 Tahun 2003, Bab II, Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional: 6)

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berkreasi. Proses pembelajaran di kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika peserta didik kita lulus dari sekolah mereka pintar secara teoretis tetapi mereka miskin aplikasi. Kenyataan ini berlaku untuk semua mata pelajaran. Mata pelajaran *science* tidak dapat mengembangkan kemampuan anak untuk berpikir kritis dan sistematis, karena strategi pembelajaran berpikir tidak digunakan secara baik dalam setiap proses pembelajaran di dalam kelas.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pada umumnya peserta didik kurang memberi respons yang positif terhadap pembelajaran sehingga pada akhirnya akan menimbulkan kesulitan dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi pada MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar, bahwa kemampuan peserta didik dalam hal kreativitas dalam pembelajaran belum memuaskan. Hal ini diakibatkan oleh kurangnya perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, kurangnya komunikasi peserta didik dengan guru, serta kurangnya motivasi peserta didik untuk belajar.

Peneliti merasakan dan melihat kesulitan peserta didik dalam hal penguasaan materi pada pembelajaran sehingga merasa perlu untuk segera menangani masalah tersebut. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran para pendidik di samping harus menguasai bahan atau materi ajar, tentu perlu mengetahui bagaimana cara materi ajar itu disampaikan dan bagaimana pula karakteristik peserta didik yang menerima materi ajar tersebut.

Pendidik juga perlu mengadakan variasi dalam mengajar, dalam hal ini pendidik mampu menerapkan model-model pembelajaran yang memungkinkan dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik.

Guru dituntut dapat memilih model pembelajaran yang dapat memacu semangat setiap peserta didik untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya. Namun pada kenyataannya, yang terjadi di MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar pada kelas V masih cenderung menggunakan model konvensional dengan pendidik menjadi pusat sumber pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan penerapan model pembelajaran yang memungkinkan dikembangkannya kreativitas peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam suatu proyek pada proses pembelajaran. Proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik dapat berupa proyek perseorangan atau berkelompok dan dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaboratif, menghasilkan sebuah produk, yang hasilnya kemudian akan ditampilkan atau dipresentasikan. Pelaksanaan proyek ini dilakukan secara kolaboratif dan inovatif, unik, yang berfokus pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan peserta didik.

Menurut Rusman (2017: 396) pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, elaborasi, penelitian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Sejalan dengan ditemukan dan dikembangkannya berbagai model pembelajaran inovatif, guru dituntut untuk mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas peserta didik dan mampu memberi motivasi peserta didik untuk

belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat mewujudkan harapan itu salah satunya dapat menerapkan model pembelajaran berbasis proyek sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Mengingat bahwa tiap-tiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Pembelajaran berbasis proyek merupakan investasi mendalam tentang suatu topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi usaha peserta didik.

Trianto (2011: 41), berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang peserta didik bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai dan realistik.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran sistematis yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat teoritis dan praktik yang kompleks, melalui pertanyaan autentik, perencanaan produk dan penugasan. Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang dibangun atas kegiatan belajar yang melibatkan interest dan motivasi peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk menjawab pertanyaan atau memecahkan permasalahan dan umumnya menggambarkan kegiatan belajar yang mengintegrasikan proses bekerja atau berbuat pada situasi kelas.

Menurut Wena (2014: 145) pembelajaran berbasis proyek memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja.
- b. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik.
- c. Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.
- d. Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan.
- e. Proses evaluasi dijalankan secara kontinu.
- f. Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan.
- g. Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif.
- h. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan

Langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, sebagai berikut:

- a. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With The Essential Question*)
- b. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)
- c. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)
- d. Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)
- e. Menguji Hasil (*Asses the Outcome*)
- f. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Menurut Jahja (2011: 8) kreativitas dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Kreativitas juga berhubungan dengan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur, data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

Untuk memahami istilah "kreativitas" seperti yang digunakan oleh para psikolog, pengkajian pengertian istilah ini yang populer dan umum akan membantu memperlihatkan apa yang tidak benar atau hanya benar sebagian dalam berbagai

bentuk yang berbeda ini dan mengapa para psikolog telah memilih definisi istilah seperti yang sekarang lazim dikalangan mereka.

Salah satu arti kreativitas yang paling populer menekankan pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda. Kebanyakan orang menganggap bahwa kreativitas dapat dinilai melalui hasil atau apa saja yang diciptakan seseorang. Akan tetapi, kreativitas tidak selalu membuahkan hasil yang dapat diamati dan dinilai. Sebagai contoh, pada saat melamun, seseorang merancang sesuatu yang baru dan berbeda, tetapi hanya pelamun itu sendiri yang mengetahuinya.

Menurut Hurlock (1978: 3) Kreativitas memandang sebagai kreasi sesuatu yang baru dan orisinal secara kebetulan, sebagai mana seorang anak yang bermain dengan balok-balok kayu membangun tumpukan yang menyerupai rumah dan kemudian menyebutnya rumah. Demikian juga halnya, jika seorang seniman sedang mencampur warna dan secara kebetulan menemukan warna merah atau hijau yang lain dari warna yang biasa digunakan, maka seniman itu dinilai sebagai "orisinal"

Dengan demikian, kreativitas harus dianggap sebagai suatu proses adanya sesuatu yang baru, apakah itu gagasan atau benda dalam bentuk atau rangkaian yang baru dihasilkan. Penekanan pada tingkatan menghasilkan ketimbang pada hasil akhir tindakan tersebut sekarang diterima sebagai inti konsep kreativitas.

Berpijak dari uraian-uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Perbandingan Kreativitas Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Model Pembelajaran Konvensional pada Kelas V MIN Sepatu Kabupaten Polewali Mandar".

Penelitian terdahulu Dini Rahmawati (2011) dalam skripsinya "Pengaruh Teknik Pembelajaran Reading Quiz Berbasis

Handbook terhadap Kreativitas dan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Kelas XI IPA<sub>1</sub> MAN Pinrang Kabupaten Pinrang tahun ajaran 2015/2016”, mahasiswa FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik”. Hasil penelitian diperoleh bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar fisika peserta didik, yaitu peningkatan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Andi Nurannisa Syam (2016) dalam skripsinya “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta Didik di Kelas VIII MTS Madani Alauddin Pao-pao”, mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta Didik di Kelas VIII MTS Madani Alauddin Pao-pao”. Hasil penelitian ini berdasarkan hasil perhitungan data menggunakan SPSS 18 diperoleh uji t yaitu  $t_{hitung} 6,03 > t_{tabel} 2,002$  dan signifikansi ( $0,000 < 0,05$ ), hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII Mts Madani Alauddin Pao-pao.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan kreativitas peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan model pembelajaran konvensional.

## METODE

Menurut Sugiyono (2016: 79) penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment design*). Penggunaan jenis penelitian ini dimaksudkan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol di samping kelompok eksperimental. Desain penelitian yang digunakan adalah non-equivalent control grup design yaitu desain eksperimen yang menggunakan desain yaitu pretest sebelum diberikan perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan.

Lokasi penelitian ini bertempat di MIN Sepabatu kabupaten Polewali Mandar. MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar merupakan salah satu madrasah yang pertama kali berstatus negeri di Kabupaten Polewali Mandar yang beralamat Jl. Daeng Rioso No. 17 Sepabatu Kecamatan Tinambung, Kabupaten Polewali Mandar.

Adapun yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V MIN Sepabatu kabupaten Polewali Mandar. Sampel pada penelitian ini adalah 2 kelas, yakni kelas V A dan V B MIN Sepabatu kabupaten Polewali Mandar masing-masing 18 orang, dengan rincian satu kelas diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan satu kelas yang lainnya menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu ceramah.

Dalam penelitian ini metode pengumpulan yang digunakan yaitu dokumentasi dan tes. Adapun tes yang dimaksud dalam penelitian ini berbentuk tes kreativitas peserta didik. Tes kreativitas yang dimaksud yaitu dalam bentuk esai pada materi organ pernafasan manusia, yang terdiri dari 6 butir soal.

Pengolahan data hasil penelitian yang digunakan ada dua teknik statistik, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Menurut

Sudijono (2015: 4) hasil analisis deskriptif berfungsi mendapatkan gambaran yang lebih jelas untuk menjawab permasalahan yang ada dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik inferensial adalah statistik yang menyediakan aturan atau cara yang dapat dipergunakan sebagai alat dalam rangka mencoba menarik kesimpulan yang bersifat umum, dari sekumpulan data yang telah disusun dan diolah.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar dengan jumlah sampel sebanyak 36 peserta didik dilaksanakan pada tanggal 27 Januari – 3 Februari 2019 melalui instrumen tes peneliti dapat mengumpulkan data nilai kreativitas peserta didik kelas V MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar. Berikut kreativitas belajar peserta didik kelas V MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar.

**Tabel 1.** Statistik Deskriptif nilai kreativitas peserta didik kelas V MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar Sebelum Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek.

	Pretest Kontrol	Pretest Eksperimen
Mean	1.4450	1.4639
Median	1.4150	1.5000
Mode	1.33	1.67
Standar Deviasi	.22897	.23291
Variansi	.052	.054
Range	.83	.83

Minimum	1.17	1.17
Maksimum	2.00	2.00

Tingkat nilai kreativitas peserta didik dapat diketahui dengan melakukan kategorisasi yang kemudian dinyatakan sebagai acuan atau norma dalam pengelompokan nilai individu, yang terlebih dahulu ditetapkan batasannya berdasarkan satuan standar deviasi (SD) dan rata-rata (mean) teoritisnya ( $\bar{X}$ ). Berdasarkan hasil analisis deskriptif kategori tingkat nilai kreativitas peserta didik dikelompokkan dalam tiga kategori dengan menggunakan kategorisasi yaitu; kategori tinggi, sedang, dan rendah. Kategori tingkat hasil kreativitas peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Kategorisasi kreativitas peserta didik untuk pretest kelas kontrol

Kategori	Batas Kategori	Frek.	Persentase
Rendah	$1.17 < 1.22$	4	22.22
Sedang	$1,22 \leq x 1.66$	9	50.00
Tinggi	$1.66 \leq 2.00$	6	27.78

Berdasarkan gambaran tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil kreativitas peserta didik kelas V MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar untuk pretest kelas kontrol, pada kategori rendah terdapat 4 orang peserta didik dengan persentase 22.22 %, pada kategori sedang terdapat 9 orang peserta didik dengan persentase 50.00%, dan 5 orang peserta didik pada kategori tinggi dengan presentase 27.78%. jika dilihat dari tabel pengkategorian di atas maka dapat dikatakan sebagian besar jumlah peserta didik

dengan hasil kreativitasnya berada pada kategori sedang.

**Tabel 3.** Kategorisasi nilai hasil kreativitas peserta didik untuk pretest kelas eksperimen

Kategori	Batas Kategori	Frekuensi	Persentase
Rendah	$1.177 < 1.23$	4	22.22
Sedang	$1,23 \leq x < 1.69$	13	72.22
Tinggi	$1.69 \leq 2.00$	1	5.56

Berdasarkan gambaran tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil kreativitas peserta didik kelas V MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar untuk *pretest* kelas eksperimen pada kategori rendah terdapat 4 orang peserta didik dengan persentase 22.22%, pada kategori sedang terdapat 13 orang peserta didik dengan persentase 72.22%, dan 1 orang peserta didik pada kategori tinggi dengan persentase 5.56%. Jika dilihat dari tabel pengkategorian di atas maka dapat dikatakan sebagian besar jumlah peserta didik dengan hasil kreativitasnya berada pada kategori sedang.

**Tabel 4.** Statistik Deskriptif kreativitas peserta didik kelas V MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar Setelah Penerapan Model pembelajaran konvensional dan Pembelajaran Berbasis Proyek.

	Posttest Kontrol	Posttest Eksperimen
Mean	1.6206	3.2583
Median	1.5850	3.3300
Modus	2.00	3.50
Standar Deviasi	.33222	.28743
Variansi	.110	.083

Range	1.00	1.00
Minimum	1.17	2.83
Maksimum	2.17	3.83

Tingkat nilai kreativitas peserta didik dapat diketahui dengan melakukan kategorisasi yang kemudian dinyatakan sebagai acuan atau norma dalam pengelompokan nilai individu, yang terlebih dahulu ditetapkan batasannya berdasarkan satuan standar deviasi (SD) dan rata-rata (*mean*) teoretisnya ( $\bar{X}$ ). Berdasarkan hasil analisis deskriptif kategori tingkat nilai kreativitas peserta didik dikelompokkan dalam tiga kategori dengan menggunakan kategorisasi yaitu; kategori tinggi, sedang, dan rendah. Kategori tingkat hasil kreativitas peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5.** Kategorisasi nilai kreativitas peserta didik untuk *posttest* kelas kontrol

Kategori	Batas Kategori	Frekuensi	Persentase
Rendah	$1.17 < 1.29$	3	16.67
Sedang	$1,29 \leq x < 1.95$	10	55.56
Tinggi	$1.95 \leq 2.17$	5	27.78

Berdasarkan gambaran tabel di atas dapat diketahui bahwa kreativitas peserta didik kelas V MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar untuk *posttest* kelas kontrol pada kategori rendah terdapat 3 orang peserta didik dengan persentase 16.67%, pada kategori sedang 10 orang peserta didik dengan persentase 55.56%, dan 5 orang peserta didik pada kategori tinggi dengan persentase 27.78%. Jika dilihat dari tabel pengkategorian di atas maka dapat disimpulkan

sebagian besar jumlah peserta didik dengan hasil kreativitasnya berada pada kategori sedang.

**Tabel 6.** Kategorisasi nilai kreativitas peserta didik untuk *posttest* kelas eksperimen

Kategori	Batas Kategori	Frekuensi	Persentase
Rendah	2.83 < 2.97	4	22.22
Sedang	2.97 ≤ x 3.53	13	72.22
Tinggi	3.53 ≤ 3.83	1	5.56

Berdasarkan gambaran tabel di atas dapat diketahui bahwa kreativitas peserta didik kelas V MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar untuk *posttest* kelas eksperimen pada kategori rendah terdapat 4 orang peserta didik dengan persentase 22.22%, pada kategori sedang 13 orang peserta didik dengan persentase 72.22%, dan 1 orang peserta didik pada kategori tinggi dengan persentase 5.56%. Jika dilihat dari tabel pengkategorisasian di atas maka dapat disimpulkan sebagian besar jumlah peserta didik dengan hasil kreativitasnya berada pada kategori sedang.

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji T, Menggunakan bantuan *statistic packages for social sciences* (SPSS) Versi 23 berikut ini hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya:

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat perbedaan kreativitas peserta didik yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan model pembelajaran konvensional pada kelas V MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar.

H<sub>1</sub>: Terdapat perbedaan kreativitas peserta didik yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan model pembelajaran konvensional pada kelas V MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar.

**Tabel 7.** Hasil Output SPSS

Pair 1	Eksperimen Control	Paired Differences		T	Df	Sig. (2- tail)		
		Mean	Std. Deviation				95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
		-1,63778	0,37961	-	18	,000		
				18,306				

Uji t terhadap data nilai nilai peserta didik kelas V MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar diperoleh nilai sig. Sebesar 0,000 < 0,05. Sementara kriteria pengujian hipotesis yang digunakan sebagai berikut:

Jika taraf signifikan < α (nilai sign < 0,05 ) maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima.

Jika taraf signifikan > α (nilai sign > 0,05 ) maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>1</sub> ditolak.

Berdasarkan tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima dengan taraf signifikan < α (0,000 < 0,05). Dengan taraf kepercayaan 95% dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil kreativitas peserta didik yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan model pembelajaran konvensional pada kelas V MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar.

### KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

Kreativitas peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran berbasis proyek dan model pembelajaran konvensional pada kelas V MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar menunjukkan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik sebesar 1,46 dan 1,44. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas peserta didik berada pada kategori rendah.

Kreativitas peserta didik setelah penerapan penerapan model pembelajaran berbasis proyek dan model pembelajaran konvensional pada kelas V MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar



menunjukkan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik sebesar 3,25 dan 1,62. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas peserta didik berada pada kategori sedang.

Terdapat perbedaan yang signifikan kreativitas peserta didik yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan model pembelajaran konvensional pada kelas V MIN Sepabatu Kabupaten Polewali Mandar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Hurlock, B. E. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Ibnu, T. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prenadamedia.
- Jahja, Y. (2011.). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rahmawati, D. (2011). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta didik, *Skripsi* Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Cet. Ke-26. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cet Ke-XXVII. Bandung: Alfabeta.
- Syam, A. N. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta didik Di Kelas VIII MTS Madani Alauddin Pao-Pao, *Skripsi*. Makassar: Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.
- Wena, M. (2014). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.