

**PENGARUH PENERAPAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL) DALAM
PEMBELAJARAN SOSIOLOGI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN
KREATIVITAS SISWA (STUDI KASUS SISWA FASE E 1 DI SMA N 1 SUTERA)**

Yuka Fitri Yanti¹, Yanti Sri Wahyuni², Erningsih³

^{1,2,3}Universitas PGRI Sumatera Barat

[1Yukafitri27@gmail.com](mailto:Yukafitri27@gmail.com), [2yantisriwahyuni512@gmail.com](mailto:yantisriwahyuni512@gmail.com),
erningsihanit@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the fact that the project based learning model is not yet effective, student learning creativity is still low. One effort to overcome this problem is to apply the project based learning model in the sociology learning process. The aim of this research is to determine the effect of implementing project based learning in sociology learning as an effort to increase the creativity of Phase E 1 students at SMA N 1 Sutera. The theory used in this research is the behaviorist theory put forward by Gagne. The type of research used is quantitative because the data obtained is in the form of numbers. with Quasi-experimental research type. The population in this study were class X students of SMA N 1 Sutera with a sample size of 36 people. Sampling used purposive sampling technique. The instrument used for this research was an observation sheet. The data analysis technique in research is by using the T Test. Based on the results of research that has been carried out using the t test statistic, $t_{count} = 21.13$. Then t table with $dk = n-k-1$, $dk = 36-1-1 = 34$ at a significance level of 5% (0.05), then from the t distribution table the value of t table = 2.032 is obtained. So the result is $21.13 > 2.032$ so that H_a is accepted and H_o is rejected. The result of hypothesis testing is that H_a is accepted, meaning that there is an influence of the application of the project based learning model in sociology learning as an effort to increase creativity (case study of Phase E1 students at SMA N 1 Sutera).

Keywords: Project Based Learning, Sociology Learning, Creativity

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh model pembelajaran *project based learning* belum efektif, kreativitas belajar siswa masih rendah. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model *project based learning* dalam proses pembelajaran sosiologi. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan *Project based learning* dalam pembelajaran sosiologi sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa Fase E 1 di SMA N 1 Sutera. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori behavioristik yang dikemukakan oleh Gagne. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif karena data yang diperoleh bentuk angka. dengan tipe penelitian Quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA N 1 Sutera dengan jumlah sampel 36 orang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan untuk penelitian ini berupa lembar observasi. Teknik analisis data dalam penelitian yaitu dengan menggunakan Uji T. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan statistik uji t, didapat $t_{hitung} = 21,13$. Kemudian t_{tabel} dengan $dk = n-k-1$, $dk = 36-1-1 = 34$ pada

taraf signifikan 5% (0,05) maka dari tabel distribusi t diperoleh nilai $t_{\text{tabel}} = 2,032$. Maka hasilnya $21,13 > 2,032$ sehingga H_a diterima H_o ditolak, Adapun hasil pengujian hipotesis yaitu H_a diterima artinya terdapat pengaruh penerapan model *project based learning* dalam pembelajaran sosiologi sebagai upaya meningkatkan kreativitas (studi kasus siswa Fase E1 di SMA N 1 Sutera).

Kata kunci: Project Based Learning, Pembelajaran Sosiologi, Kreativitas.

A. Pendahuluan

Model pembelajaran adalah komponen mutlak dalam pembelajaran. Karena mempunyai tujuan untuk capai tujuan studi spesifik dan punya fungsi sebagai pedoman bagi guru dalam memiliki rencana suatu pembelajaran. Tujuan utama dari model pembelajaran yaitu sebagai usaha untuk menciptakan situasi studi yang kondusif sesuai bersama style studi peserta didik, agar peserta didik bukan hanya menyadari tapi dapat mengamalkan pengetahuan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari. (Perm & Ata, 2023)

Ada beberapa model pembelajaran, salah satu ya yaitu model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL). Model *project based learning* yang disebut model PjBL, Model pembelajaran yang didasarkan pada proyek memiliki potensi yang sangat besar untuk membuat pengalaman belajar siswa lebih menarik, kreatif, dan bervariasi. Selain itu, model ini memotivasi siswa untuk

berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Guru hanya berfungsi sebagai fasilitator untuk mengarahkan dan mengevaluasi produk hasil kerja siswa. Hasil kerja ini dapat ditampilkan dalam hasil proyek dan juga dapat dibuat oleh siswa sendiri, sehingga menghasilkan produk nyata yang mendorong kreativitas siswa.(Bien, 2020)

Model PJBL adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media. Dalam PJBL, siswa menjadi pusat pembelajaran untuk melakukan investigasi mendalam tentang suatu topik. Mereka juga melakukan pendalam pembelajaran secara konstruktif dengan menggunakan pendekatan berbasis riset untuk menyelesaikan masalah dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan.

Model pembelajaran PJBL menjadi karakteristik kurikulum bebas. Pendidikan berbasis proyek memungkinkan siswa menyelesaikan masalah dengan menyediakan aktivitas nyata. Dengan PJBL, siswa

dapat belajar kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas pada waktu atau tempat. Salah satu alternatif untuk model pembelajaran ini dapat digunakan untuk memaksimalkan kemampuan siswa saat menerapkan kurikulum merdeka.

Salah satu kelebihan dari tipe pembelajaran Project Based Learning (PjBL) adalah bahwa ia amat mungkin peserta didik untuk menjadi lebih kreatif selama proses pembelajaran. Peningkatan kreativitas ini khususnya terjadi saat ide-ide dimasukkan ke dalam karya produk. Salah satu kelebihan dari tipe ini adalah bahwa sebagai hasil dari proses pembelajaran peserta didik, mereka sanggup sebabkan karya atau product akhir. Penggunaan tipe ini sekaligus merupakan solusi untuk persoalan pembelajaran abad ke-21.

Pengaruh penerapan model pembelajaran project based learning (PJBL) mampu dijadikan sebagai alternatif pendekatan pembelajaran, lewat model pembelajaran PJBL diinginkan mahasiswa mampu bekerja sama bersama dengan rekan dan saling bertukar pendapat. Model pembelajaran PJBL dipilih sebab mampu mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh anak hal ini disesuaikan bersama dengan tahapan

pembelajaran yang ada terhadap model PJBL. Selain itu didalam step pembelajaran model pjbl peserta didik mampu mengembangkan materi pembelajaran sesuai bersama dengan kebolehan yang dimilikinya, dan model PJBL menuntut kreativitas siswa. (Apriany et al.,2020)

Banyak model pembelajaran digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, terutama dalam proses membuat dan membuat karya. Project based learning (PJBL) adalah salah satu model pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berfikir kreatif peserta didik saat mereka merancang dan membuat proyek. Project based learning (PJBL) memungkinkan peserta didik untuk bekerja secara mandiri dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka. (Di & Dasar,2022)

Melalui perlindungan proyek, aktifitas peserta didik dalam pembelajaran mampu melatih keterampilan kerja dan proyek yang ditunaikan secara kolaboratif mampu menumbuhkan sikap kerjasama siswa. Secara lazim materi- materi pembelajaran dalam mata pelajaran sosiologi relevan dengan memanfaatkan type pembelajaran Project Based

Learning, maka berasal dari itu dalam penelitian ini penulis mengambil alih pokok bahasan penyimpangan sosial yang dapat diajarkan dengan pembelajaran berdasarkan proyek, dengan maksud untuk mengamati kreativitas siswa.

Hal ini dapat dinilai dari banyak siswa yang merasa bosan pada saat proses pembelajaran dikelas, malas mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, kurangnya pemahaman siswa tentang materi yang diberikan guru, siswa sering mengobrol saat proses pembelajaran, tidak berani mengungkapkan pendapat dan tidak bersemangat dalam belajar. Dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat membuat siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mendorong dan meningkatkan kreativitas siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan ini adalah model pembelajaran Berbasis proyek/ *Project Based Learning* yang dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran sosiologi yang diampuh oleh penulis. Berdasarkan observasi dari guru yang dapat diperlakukan model PJBL dalam pembelajaran sosiologi sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa dapat

dilakukan di kelas E1 dikarenakan pada kelas tersebut guru belum efektif menerapkan model PJBL terhadap kreativitas siswa yang mana biasanya guru menggunakan metode ceramah sehingga kreativitas siswa tidak tampak selama proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif bentuk tipe quasi eksperimen. Penelitian ini terdapat dua jenis variabel yang digunakan, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Adapun variabel bebasnya yaitu model pembelajaran *project based learning*, sedangkan variabel terikatnya yaitu kreativitas siswa fase E1 dalam pembelajaran sosiologi.

Penentuan lokasi pada penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dari anggota populasi dilakukan dengan mempertimbangkan yang ada didalam populasi itu. Lokasi yang di tentukan dalam penelitian ini adalah SMA N 1 Sutera yang terletak di jalan baru cimpu, surantih kecamatan sutera, kabupaten pesisir selatan.

Penentuan responden pada penelitian ini menggunakan metode

secara sampel, yaitu berdasarkan jumlah responden sebanyak 36 siswa fase E1 tahun ajaran 2023/2024. Berbagai metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain lembar observasi, dan studi dokumentasi.

Pada penelitian ini untuk mengetahui keeratan hubungan antara kedua variabel dan menentukan hubungan antara kedua gejala intervalnya, digunakan beberapa rumus diantara sebagai berikut:

- a. Uji Validitas**
- b. Uji Reliabilitas**
- c. Uji koefisien korelasi**

$$r_{xy} = \frac{n(\sum Xi Yi) - (\sum Xi)(\sum Yi)}{n[(\sum Xi^2) - (\sum Xi)^2][(\sum Yi^2) - (\sum Yi)^2]}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi

X = Variabel independen

Y = Variabel dependen

Hubungan variable bebas/ predictor X dengan variabel terikat/ response Y dapat dilihat berdasarkan pada kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat hubungan
--------------------	------------------

$0,000 \leq x < 0,200$	Sangat Rendah
$0,200 \leq x < 0,400$	Rendah
$0,400 \leq x < 0,600$	Sedang
$0,600 \leq x < 0,800$	Kuat
$0,800 \leq x < 1,000$	Sangat kuat

d. Uji Hipotesis (Uji T)

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

Ke terangan:

n= jumlah responden

t= t hitung

r= koefisien korelasi

setelah didapat nilai t_{hitung} , selanjutnya lakukan perbandingan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} . Jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_a diterima dan H_o ditolak artinya terdapat hubungan antara variabel x dan variabel y, sedangkan jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , maka H_a ditolak dan H_o diterima.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data yang diperoleh berupa lembar observasi yang bersifat kuantitatif. Dalam hal ini penulis membuat pedoman sebagai berikut:

- a. Respon yang menjawab 4 mendapat skor 4
- b. Respon yang menjawab 3 mendapat skor 3
- c. Respon yang menjawab 2 mendapat skor 2

d. Respon yang menjawab 1 mendapat skor 1

Adapun pengumpulan data dari nilai/skor lembar observasi *model project based learning* dan *kreativitas siswa* fase E1 di SMA N 1 Sutera terdapat pada tabel berikut:

28	31	26
29	29	29
30	29	23
31	33	30
32	29	24
33	32	29
34	32	31
35	28	21
36	29	29
Jmlh	1077	913

Tabel 2. Data lembar observasi model *project based learning* dan kreativitas siswa

No	<i>Project Based Learning</i>	Kreativitas Siswa
1	29	22
2	30	25
3	30	26
4	31	30
5	31	24
6	33	32
7	33	31
8	29	18
9	30	27
10	29	25
11	31	17
12	27	21
13	33	31
14	33	27
15	27	22
16	32	31
17	29	21
18	28	18
19	31	27
20	30	23
21	29	28
22	27	22
23	29	24
24	30	24
25	28	26
26	28	26
27	28	23

Berdasarkan nilai/skor lembar observasi model *project based learning* dan kreativitas siswa yang berjumlah 36 siswa, maka skor tersebut dapat dijadikan acuan untuk menghitung atau mengukur besarnya pengaruh penerapan model *project based learning* dalam pembelajaran sosiologi sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, koefisien korelasi, dan uji hipotesis (uji t).

a. Uji validitas

mengenai validitas item lembar observasi model *project based learning* dan kreativitas siswa, setelah dilakukan pengujian dengan bantuan SPSS 23, hasil *output* uji instrumen ditunjukkan pada tabel 3 dan 4 sebagai berikut:

Tabel 3. Validitas lembar observasi model *project based learning*

Sumber: Data diolah dengan SPSS 23

Pernyataan	r-hitung	r-Tabel	Keterangan
P1	0,795	0,329	Valid
P2	0,881	0,329	Valid
P3	0,769	0,329	Valid
P4	0,785	0,329	Valid
P5	0,671	0,329	Valid
P6	0,589	0,329	Valid
P7	0,653	0,329	Valid
P8	0,549	0,329	Valid
P9	0,000	0,329	Tidak Valid

Tabel 4. Validitas lembar observasi Kreativitas siswa

Pernyataan	r-hitung	r-Tabel	Keterangan
P1	0,000	0,329	Tidak Valid
P2	0,591	0,329	Valid
P3	0,763	0,329	Valid
P4	0,361	0,329	Valid
P5	0,516	0,329	Valid
P6	0,641	0,329	Valid
P7	0,446	0,329	Valid
P8	0,459	0,329	Valid
P9	0,575	0,329	Valid

Sumber: Data diolah dengan SPSS 23

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Dari hasil output diatas dapat diketahui bahwa nilai

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.844	9

r_{hitung} item 1 sampai 8 lebih besar dari r_{tabel} , sehingga semua item dengan

kemampuan numerik dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

suatu nilai alpha jika lebih besar dari r_{tabel} maka alat tersebut bisa dikatakan reliabel, terdapat pada uji signifikan yang dilakukan pada taraf signifikan 0,05. Dengan menggunakan SPSS 23 maka

dapat diketahui hasil uji reliabilitas yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 5. Reliabilitas model project based learning

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.799	9

Sumber: Data diolah dengan SPSS 23

Dari hasil perhitungan SPSS 23 diatas terlihat bahwa *Alpha* model pembelajaran PJBL adalah 0,799, kemudian kita bandingkan nilai tersebut dengan nilai r_{tabel} N=9, dicari distribusi nilai r_{tabel} signifikan 5% dan didapatkan nilai r_{tabel} sebesar 0,329.

Tabel 6. Reliabilitas kreativitas siswa

Sumber: Data diolah dengan SPSS 23

Untuk *Alpha* kreativitas siswa adalah 0,844, kemudian kita bandingkan nilai

tersebut dengan nilai r_{tabel} N=9, dicari

Correlations

		Model pembelajaran PJBL	Kreativitas
Model pembelajaran PJBL	Pearson Correlation	1	.964**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	36	36
Kreativitas	Pearson Correlation	.964**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	36	36

distribusi r_{tabel} signifikan 5% dan didapatkan nilai r_{tabel} sebesar 0,329. Kesimpulan $Alpha$ $0,799 > r_{tabel} = 0,329$ dan $0,844 > r_{tabel} = 0,329$ menunjukkan bahwa partisipasi siswa pada item lembar observasi yang menggunakan model pembelajaran project based learning dan item lembar observasi tentang kreativitas dianggap terpercaya atau reliabel sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian .

c. Koefisien korelasi

Sejauh mana pengaruh model *project based learning* dalam pembelajaran sosiologi sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa kelas fase E1 di SMA N 1 Sutera dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 7. Signifikan korelasi

Sumber: Data diolah dengan SPSS 23

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai r_{hitung} sebesar 0,964. Dari hasil perbandingan dengan r_{hitung} dengan taraf signifikan 5% dengan jumlah responden 36 orang diperoleh $r_{tabel} = 0,329$ sedangkan hipotesa r_{hitung} sebesar 0,964. Setelah dikonsultasikan dengan hasil tabel interpretasi diatas, maka nilai 0,964 terletak direntang $\pm 0,800$ s/d $\pm 1,000$ yang berarti pengaruh penerapan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas adalah sangat kuat.

d. Uji Hipotesis (Uji T)

Dengan derajat kebersamaan (dk) = $n - k - 1 = 36 - 1 - 1 = 34$ dan kemudian didapat hasil dari tabel 5% dari 34 = 2,032.

$$t_{hitung} = \frac{r1 \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,964\sqrt{36-2}}{\sqrt{1-0,964^2}}$$

$$t_{hitung} = \frac{5,621}{\sqrt{0,071}}$$

$$t_{hitung} = \frac{5,621}{0,266}$$

$$t_{hitung} = 21,13$$

Berdasarkan hasil kaidah hipotesis yang didapat yaitu $t_{hitung} = 21,13$ dan $t_{tabel} = 2,032$, yang artinya $t_{hitung} (21,13) > t_{tabel} (2,032)$, dengan demikian kriteria pengujian yang dapat diterima ialah $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil seluruh perhitungan mencari pengaruh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Pengujian hipotesis

Hipotesis	r_{hitung}	r_{tabel}	Keputusan
H_a	0,964	0,329	Signifikan

Sumber: Data diolah dengan SPSS 23

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yaitu H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *project based learning* dalam pembelajaran sosiologi sebagai upaya meningkatkan kreativitas (studi kasus siswa Fase E1 di SMA N 1 Sutera), dimana nilai $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,964 > 0,329$ dengan keputusan signifikan.

e. Pembahasan

Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan pada siswa fase E1 di SMA N 1 Sutera. Pada pengamatan dalam melihat kreativitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning* berdasarkan nilai lembar observasi yang menilai 4 indikator kreativitas siswa yaitu keterampilan berfikir lancar, keterampilan berfikir luwes, keterampilan berfikir (originalitas), dan kemampuan berfikir (elaborasi).

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan pada siswa fase E1 di SMA N 1 Sutera. Hal ini dimungkinkan karena model pembelajaran *project based learning* lebih menekankan pada pembelajaran siswa terhadap kreativitas belajar mereka. Tugas guru tidak lagi menekankan siswa mendengar, melainkan membimbing mereka untuk dapat terlibat kedalam kreativitas dengan model pembelajaran *project based learning*. Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan dengan menggunakan statistik uji-t, didapat $t_{hitung} = 21,13$. Kemudian dicari t_{tabel} dengan $dk = n-k-1$, $dk = 36-1-1 = 34$ pada taraf signifikan 5% (0,05) maka dari tabel distribusi t diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,032$. Maka hasilnya $21,13 > 2,032$ dengan demikian diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa

adanya pengaruh model *project based learning* dalam pembelajaran sosiologi sebagai upaya meningkatkan kreativitas (studi kasus siswa Fase E1 di SMA N 1 Sutera).

Setelah dilakukan pengujian maka diperoleh data hasil pengujian tersebut dari 9 butir pertanyaan terdapat 8 butir pertanyaan yang valid dan 1 butir pertanyaan tidak valid serta pernyataan tersebut juga dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian, sehingga pada pemakaian pernyataan akhir maka yang dipakai hanya 8 butir pernyataan sesuai dengan perhitungan validitas pernyataan.

Penulis memilih model *project based learning* untuk melihat pengaruhnya terhadap kreativitas siswa pada materi sosiologi. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengguna model *project based learning* menghasilkan pengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa, dibandingkan tanpa penggunaan model *project based learning*. Langkah-langkah model pembelajaran *project based learning* yang diterapkan oleh guru melalui kegiatan siswa dalam melakukan kerja kelompok, demonstrasi, diskusi.

Guru mendorong siswa untuk mengembangkan hasil dari sebuah proyek, melakukan percobaan sesuai dengan proyek para siswa dan menjelaskan hasil dari percobaan yang sesuai dengan lembar kerja.

Dalam pengaruh penerapan model pembelajaran *project based learning* ini proses belajar bermakna sangat dibutuhkan oleh peserta didik agar siswa lebih muda menghubungkan dan membedakan materi yang telah dipelajari. Ketika model ini diterapkan dalam penelitian ini untuk mengukur pencapaian siswa dalam bentuk lembar observasi, dalam hal ini untuk melihat pengaruh penerapan model pembelajaran *project based learning* diukur melalui hasil lembar observasi pada siswa fase E1.

Teori yang dipakai dalam pembahasan ini adalah teori behavioristik, menurut teori behavioristik yang dicetuskan oleh Gagne tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lebih berfokus pada pembelajaran yang harus dijalankan oleh guru, karena memandu guru untuk merencanakan pembelajaran agar suasana dan gaya belajar siswa dapat dimodifikasi. Teori ini siswa itu aktif apabila siswa itu belajar bersama,

dengan adanya belajar bersama bertukar pikiran sehingga siswa aktif dalam belajar. Teori ini juga menekan bahwa perilaku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Model pembelajaran *Project Based Learning* bermakna sebagai pembelajaran berbasis proyek. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahan yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang tampak.

Berdasarkan hasil penelitian dengan teori belajar behavioristik ini menekankan pada stimulus dan respon. Teori yang berpandangan bahwa hubungan antara stimulus dan respon yang terjadi melalui interaksi dalam lingkungan yang kemudian akan menimbulkan perubahan tingkah laku. Stimulus-stimulus yang diberikan kepada siswa akan mempengaruhi respon yang diberikan penulis, pertama dilihat dari peristiwa yang menimbulkan respon belajar, dalam belajar menggunakan model pembelajaran *project based learning* memunculkan respon terhadap siswa, siswa memberikan respon yang baik terhadap materi yang disampaikan oleh penulis, sehingga hal ini membuat siswa tertarik untuk

mengikuti proses pembelajaran yang dinilai lebih efektif dan mudah untuk diikuti. Namun siswa juga menerima konsekuensi terhadap respon yang terjadi, dimana siswa harus mengerjakan tugas sesuai dengan arahan yang diberikan oleh penulis.

Jika dikaitkan dengan teori behavioristik tentang stimulus dan respon. Respon ini dipengaruhi oleh stimulus yang diberikan oleh penulis kepada siswanya. Stimulus yang diberikan guru kepada siswa menjadi siswa kreatif, respon yang timbulkan siswa ini berupa kreativitas siswa. Hubungan antara stimulus dan respon yang terjadi melalui interaksi melalui pengaruh penerapan model pembelajaran *project based learning* yang dilakukan oleh penulis, yang mana pembelajaran *project based learning* ini menimbulkan perubahan tingkah laku siswa dalam menerima materi proyek yang disampaikan penulis, sebab pada dasarnya stimulus-stimulus yang diberikan penulis dalam berinteraksi dan interaksi maka materi proyek yang diberikan oleh penulis mempengaruhi bentuk respon yang diberikan oleh siswa.

Teori behavioristik lebih menekankan bahwa belajar merupakan suatu

proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia, yang proses tersebut tidak dapat mereka amati. Proses belajar bukan hanya sekedar interaksi anatara stimulus dan respons melainkan melibatkan juga aspek psikologis lain (mental, emosi, persepsi) dalam memproses informasi yang tidak tampak, dalam memberikian respon terhadap sebuah stimulus dalam proses pembelajaran pada model pembelajaran *Project Based Learning* ini guru dapat melakukan atau mengarahkan perhatian siswa, membuat susunan materi pembelajaran serta suasana yang penuh perhatian, membangun, memancing, mendorong pengetahuan dan pengalaman dari siswa sehingga dapat mengaktifkan siswa, dan meningkatkan interaksi belajar untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran.

Menurut Gagne, cara berpikir seseorang bergantung pada keterampilan yang telah dimiliki, keterampilan dan hierarki apa yang diperlukan untuk mempelajari suatu tugas. Sehingga Gagne menyimpulkan macam-macam hasil belajar sebagai berikut: Keterampilan intelektual, Strategi kognitif, Informasi

verbal, Keterampilan motorik, dan Sikap.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *project based learning* dalam pembelajaran sosiologi sebagai upaya meningkatkan kreativitas (studi kasus siswa Fase E1 di SMA N 1 Sutera), dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $21,13 > 2,032$ sehingga H_a diterima H_o ditolak, Adapun hasil pengujian hipotesis yaitu H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh penerapan model *project based learning* dalam pembelajaran sosiologi sebagai upaya meningkatkan kreativitas (studi kasus siswa Fase E1 di SMA N 1 Sutera), dimana nilai $r_{hitung} < r_{tabel} = 0,964 < 0,329$ dengan keputusan signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel:

- Bien, S. (2020). *meningkatkan hasil belajar sosiologi melalui penerapan model project based learning pada pokok bahasan stratifikasi sosial dikelas x ips sman keberbakatan olahraga flobamorata kupang*. 5(2).
- Perm, I., & Ata. (2023). *pengaruh penerapan model pembelajaran project based learning terhadap peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa pada pelajaran ipa kelas v sd babussalam*

pekanbaru.

Sekitar, L., & Kelas, D. I. (2017). *penerapan model project based learning terhadap kreativitas siswa pada tema benda-benda di lingkungan sekitar dikelas V min 18 aceh besar.*

Jurnal :

Apriany, W. A., Winarni, E. W., & Muktadir, A. M. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(2), 88–97. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v3i2.12308>