



Era Lika Sitorus<sup>1</sup>  
 Bangun Munthe<sup>2</sup>  
 Bangun Bangun<sup>3</sup>

## IMPLEMENTATION OF THE PROBLEM BASED LEARNING MODEL IN INCREASING STUDENT CREATIVITY IN PAK LEARNING IN CLASS XI PRIVATE HIGH SCHOOL HKBP SIDORAME MEDAN

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat sejauh mana keterikatan antara Implementasi model Problem Based Learning dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran PAK di kelas XI SMA Swasta HKBP Sidorame Medan. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan populasi penelitian yaitu seluruh siswa/i kelas X dan XI SMA Swasta HKBP Sidorame Medan dimana dipilih 2 kelas sebagai sampel yaitu: kelas XI sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan model Problem Based Learning dan kelas X sebagai kelas kontrol diajarkan dengan model konvensional. Instrumen yang digunakan berupa tes dalam bentuk essay yang telah dilakukan uji instrumen oleh validator ahli dan lembar observasi. Setelah dilakukan perlakuan yang berbeda, diperoleh nilai rata-rata post-test kelas eksperimen adalah 80,25 dengan standar deviasi 8,31 dan nilai rata-rata post-test kelas kontrol adalah 59,16 dengan standar deviasi 87,25. Dari hasil uji hipotesis dengan  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $4,243 > 1,714$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan sebaliknya  $H_a$  diterima. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa ada implementasi model Problem Based Learning dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran PAK di SMA Swasta HKBP Sidorame Medan kelas X dan XI. Selama proses pembelajaran di kelas eksperimen, dilakukan observasi aktivitas belajar siswa diperoleh nilai akhir dengan kategori sangat baik.

**Kata kunci:** Model Problem Based Learning, Kreativitas Siswa

### Abstract

The purpose of this research is to see the extent of the relationship between the implementation of the Problem Based Learning model in increasing student creativity in PAK lessons in class XI of HKBP Sidorame Private High School, Medan. This type of research is an experiment with the research population, namely all students in classes X and conventional model. The instrument used is a test in the form of an essay which has been tested by an expert validator and an observation sheet. After carrying out different treatments, the average post-test score for the experimental class was 80.25 with a standard deviation of 8.31 and the average post-test score for the control class was 59.16 with a standard deviation of 87.25. From the results of the hypothesis test with  $\alpha = 0.05$ , it is obtained  $t_{count} > t_{table}$  ( $4.243 > 1.714$ ) so that  $H_0$  is rejected and conversely  $H_a$  is accepted. So it can be concluded that there is an implementation of the Problem Based Learning model in increasing student creativity in PAK lessons at HKBP Sidorame Medan Private High School for classes X and XI. During the learning process in the experimental class, students' learning activities were observed and the final score was in the very good category.

**Keywords:** Problem Based Learning Model, Creativity of Students

<sup>1,2,3</sup>Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia  
 Corresponding Author : [bangunmunthe@uhn.ac.id](mailto:bangunmunthe@uhn.ac.id)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana yang paling penting untuk mewujudkan kemajuan bangsa dan negara. Seiring dengan pendidikan yang berkualitas, terciptalah sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu masalah terbesar yang dihadapi bangsa Indonesia saat ini adalah rendahnya kualitas sumber daya manusia. Kualitas Pendidikan di Indonesia masih kalah dengan negara-negara maju. Pendidikan di Indonesia, khususnya pendidikan kabupaten hingga perdesaan, perlu melakukan perubahan mendasar dalam sistem pendidikan dari ilmu pengetahuan. Dan proses pembelajaran terkesan dinamis dan praktis, yaitu mengembangkan proses eksplorasi dan kreatifitas siswa.

Pendidikan no. 20 tahun 2003, menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif, mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Model-model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori sebagai pijakan dalam pengembangannya. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan, teori-teori psikologis, sosiologis, psikiatri, analisis sistem, atau teori-teori lain. Biasanya mempelajari model-model pembelajaran didasarkan pada teori belajar yang dikelompokkan menjadi empat model pembelajaran. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi/tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum dan pembelajaran jangka panjang, merencanakan bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau di luar kelas. Model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Masalah lain dalam penggunaan metode pembelajaran adalah penggunaan metode pengajaran yang selalu ada yang dominan adalah *teaching center* yang proses belajar mengajarnya lebih berorientasi pada guru/mengajar. Guru masih dipandang sebagai satu-satunya sumber informasi/pengetahuan bagi siswa. Di kelas, Guru melanjutkan pengajaran agar proses belajar mengajar berlangsung satu arah. Peserta siswa diam, duduk manis dan mendengarkan guru. Padahal, dalam proses belajar mengajar ini, siswa menjadi pasif (pembelajaran pasif), sehingga proses perkembangan tidak berlangsung. Masalah seperti itu sepertinya masih ada sering muncul dalam pelajaran pendidikan agama kristen, baik di gereja maupun di sekolah.

Ada juga indikasi bahwa metode ini oleh karena itu, pembelajaran yang digunakan saat ini umumnya tidak memperhitungkan konteks siswa kegiatan pendidikan menjadi tidak efektif dan tidak produktif lagi. Proses pembelajaran menjadi kaku, monoton dan dipaksakan; siswa bosan dan kegiatan pendidikan tidak memotivasi bagi siswa untuk belajar. Dan metode yang digunakan tidak terlalu berhasil dalam pengembangan siswa saja.

Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu upaya yang harus dilakukan yaitu dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* adalah penggunaan berbagai jenis kecerdasan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi semua kompleksitas baru dan yang ada, dan jenis model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam satu kegiatan. (Susanto, 2020) mengemukakan bahwa pengertian model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model *Problem Based Learning* yang ditandai dengan masalah dunia nyata sebagai konteks di mana siswa belajar kritis Mengembangkan keterampilan berpikir dan memecahkan masalah dan akuisisi pengetahuan.

(Hanif, 2019) menyatakan bahwa PBL adalah pengembangan program dan sistem pembelajaran yang mengembangkan strategi pemecahan masalah yang menantang, pengetahuan dan keterampilan mendasar, serta melibatkan siswa sebagai pemecah masalah yang aktif.

Melalui modalitas PBL, siswa tidak hanya mendengarkan, mencatat, dan mengingat materi yang diberikan guru, tetapi juga berpikir, meneliti, mengolah data, dan mengkomunikasikan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model PBL mendorong siswa untuk terbuka terhadap ide-ide

pemecahan masalah baru melalui rangkaian kegiatan yang secara aktif melibatkan siswa secara langsung dalam menemukan cara untuk memecahkan masalah yang ada. Pembelajaran berbasis masalah bertujuan agar siswa dapat berperan penting dalam pembelajaran atau belajar secara kreatif dan inovatif sebagai pembelajar mandiri melalui *Problem Based Learning* tidak mudah dipelajari.

Berbagai jenis masalah yang muncul antara lain bersumber dari guru, siswa, atau lingkungan. Biasanya, masalah yang dihadapi guru terkait dengan kurangnya penguasaan mata pelajaran, penggunaan strategi dan metode pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Sedangkan masalah yang dihadapi siswa pada umumnya berkaitan dengan kemalasan, kesulitan dalam memahami atau kurang minat dalam memahami, atau kurang minat terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan seperti permainan edukatif, dan menghargai siswa dalam bentuk hadiah. Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai model pembelajaran yang efektif baik di dalam maupun di luar kelas. Kegiatan pendidikan dilakukan sebagai bagian dari proses ini agar siswa termotivasi untuk melakukan aktivitas mental untuk memahami dan memperdalam konsep guna mencapai tujuan pembelajaran (Al-Fikry et al., 2018). Siswa yang berorientasi pada masalah akan mendorong mereka untuk menemukan solusi yang tepat, dan siswa berlatih menemukan solusi sendiri tanpa bantuan guru (Al-Fikry et al., 2018). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) agar siswa lebih kreatif dalam proses pembelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas adalah kemampuan mencipta. (Rajagukguk, 2023) menjelaskan dalam bukunya bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide/produk baru/asli yang memiliki nilai guna, hasil dari ide/produk diperoleh melalui proses. Presentasi aktivitas atau sintesa pemikiran, yang hasilnya tidak hanya ringkasan, tetapi juga pembentukan pola baru dan kombinasi informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya. Kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk melakukan suatu tindakan, tidak hanya memiliki kreativitas untuk menciptakan suatu karya baru, tetapi juga mampu menghasilkan berbagai gagasan (*ideas to* memecahkan masalah) dalam menghadapi masalah. Kreativitas dapat digambarkan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru melalui berbagai proses yang bermanfaat dalam kehidupan. Dengan demikian, kreativitas sangat dibutuhkan bagi siswa dalam kehidupannya.

Di sekolah, sebagai animator, guru harus mampu menggiring siswa pada kreativitas. Beberapa model dapat digunakan untuk membimbing kreativitas siswa, salah satunya adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model ini tidak asing bagi dunia pendidikan. Namun masih ada guru yang belum mengetahui model ini. (Santoso, 2017) model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam perancangan tujuan pembelajaran untuk menghasilkan produk yang konkrit. Yang dibuat oleh siswa mengembangkan berbagai keterampilan, tidak hanya pengetahuan teknis atau pemecahan masalah, tetapi juga keterampilan praktis seperti menangani informasi yang tidak lengkap atau tidak akurat. menetapkan tujuan pribadi dan bekerja dalam tim pembelajaran yang membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikirnya, berinteraksi dengan lingkungan untuk memecahkan masalah, dan melatih kemampuan psikomotoriknya. Ilmu ini juga menggunakan masalah sebagai titik tolak berpikir dan pemecahan masalah.

Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa diharapkan dapat menciptakan produk sebagai wujud nyata dari hasil belajarnya. (Fadilah nikmatul, Roshayanti Fenny, 2023) adalah suatu bentuk pembelajaran kolaboratif dimana siswa terlibat langsung dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang spesifik untuk memecahkan masalahnya sendiri.

Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) diterapkan oleh guru Pendidikan Agama Kristen di kelas XI SMA SWASTA HKBP SIDORAME sebagai inovasi dalam setiap murid mempelajari pelajaran agama kristen berperan aktif secara individu dan kelompok. Dan minat baca siswa sangat rendah. Para peneliti menyatakan bahwa model PBL ini sangat cocok bagi kelas XI karena siswa Kelas XI sudah sangat jenuh melihat model pembelajaran cerama, mendengarkan, dan lain-lain. sehingga peliti ingin menerapkan pelajaran agama kristen hanya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Mereka juga akan lebih tertarik untuk belajar, yang lebih sulit dan

membutuhkan pemikiran kritis. Di samping itu, ajaran pendidikan agama kristen Kelas XI SMA SWASTA HKBP SIDORAME melalui model *Problem Based Learning* menggunakan pendekatan dalam memecahkan masalah perilaku, kognitif, konstruktivis, relevan dengan karakteristik siswa dan visi misi SMA SWASTA HKBP SIDORAME.

(Tafonao, 2018) mengemukakan Pendidikan Agama Kristen adalah Pendidikan dengan melibatkan semua warga gereja agar semakin sadar akan dosa dan hidup di dalam Firman Yesus Kristus sehingga bisa melayani dan bertanggungjawab dalam persekutuan, yaitu gereja.

(Marthen Sahertian, 2019) mengemukakan Pendidikan Agama Kristen adalah pendidikan yang melibatkan semua putra-putri gereja dalam penelaahan Alkitab yang dibimbing oleh Roh Kudus. Diajarkan dan diperlukan untuk bertanggung jawab di bawah kedaulatan Allah demi kemuliaNya sebagai lambang ucapan syukur mereka yang dipilih dalam Yesus Kristus.

Ada tiga aspek yang membedakan siswa satu dengan lainnya, yaitu aspek intelektual, psikologis dan biologis. Ketiga aspek tersebut diyakini sebagai akar permasalahan yang menyebabkan keragaman sikap dan perilaku di kalangan siswa di sekolah. Ini juga tugas yang cukup sulit bagi guru untuk memimpin kelas dengan baik. Seringkali, keluhan guru dibuat hanya karena kesulitan dalam mengajar. Karena ketidakmampuan guru untuk memimpin kelas.

Tujuan pembelajaran sulit dicapai. Salah satu cara untuk mengembangkan variasi didaktis yang dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan alat bantu pendamping yang berbeda, baik itu variasi media simak, media simak maupun variasi media lainnya. Hal ini tentu saja tidak sembarangan dalam pengembangan bahan ajar, namun ada tujuan yang perlu dicapai yaitu meningkatkan dan mempertahankan fokus siswa terhadap pentingnya proses belajar mengajar, memastikan motivasi dapat bekerja, sikap untuk mengembangkan guru, sekolah untuk memastikan pilihan individu, dan kemudahan belajar dan mendorong siswa untuk belajar. Peran metode pengajaran adalah untuk menciptakan proses belajar mengajar yang mendukung.

Metode tersebut hendaknya mengembangkan berbagai kegiatan belajar bagi siswa yang berkaitan dengan pendidikan guru. Dengan kata lain, terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa. Dalam interaksi ini, guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau pemandu. Proses interaksi ini berjalan dengan baik ketika siswa lebih aktif daripada guru. Oleh karena itu, metode pengajaran yang baik adalah yang dapat mendukung kegiatan pendidikan siswa dan sesuai dengan kondisi pembelajaran.

Guru memegang peranan yang sangat sentral, baik sebagai perencana, pelaksana maupun evaluator dari proses pembelajaran. Dalam kehidupan sehari-hari sering dijumpai beberapa guru yang menggunakan metode ini tidak sesuai dengan isi dan tujuan pelajaran. Hasil tersebut jelas tidak mencukupi bahkan dapat merugikan semua pihak pada khususnya siswa, bahkan jika sebagian besar dari mereka tidak menyadarinya. Tidak ada perkembangan yang buruk faktor proses belajar atau kegiatan mengajar, yaitu guru, siswa, materi dan metode pembelajaran jelas mempengaruhi proses pembelajaran di buat di kelas. Kondisi ini juga mempengaruhi hasil pembelajaran terutama terlihat pada hasil belajar siswa.

## **METODE**

### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian kuantitatif dengan metode true eksperimen. Metode penelitian eksperimen kuantitatif adalah metode eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu yang lain dalam kondisi yang terkendali (Setia, 2014). Penelitian ini berusaha menjawab pengaruh penerapan dan perlakuan yang diberikan penggunaan model pembelajaran PBL dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar PAK kelas XI SMA Swata HKBP Sidorame. Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini disajikan sebagai berikut :

**Tabel 1. Rancangan Penelitian**

Kelompok	Perlakuan	Tes
Eksperimen	Pembelajaran dilakukan dengan menerapkan Model PBL dalam meningkatkan Kreativitas siswa menggunakan metode eksperimen.	Tes
Kontrol	Pembelajaran dilakukan dengan metode pembelajaran konvensional.	Tes

**B. Desain Penelitian.**

Eksperimen ini dirancang yang menggunakan desain Posttest-only Control Design. Adapun desain penelitian ini secara bagan sebagai berikut :

E	X	O
K		O

Keterangan :

E = Kelas Esperimen

K = Kelas Kontrol

X = Perlakuan yang diberikan

O1 = Tes akhir dari kelas eksperimen dengan perlakuan

O2 = Tes akhir dari kelas kontrol tanpa perlakuan

Dalam Penelitian ini akan dilakukan 3 kali pertemuan tatap muka, dan 2 kali pertemuan lagi digunakan untuk tes, guna melihat implementasi dalam meningkatkan kreativitas siswa yang menerapkan model PBL dengan hasil belajar siswa yang tidak menerapkan model PBL. Dalam satu kali pertemuan memiliki waktu 2 jam pelajaran.

**C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di kelas XI SMA Swasta Sidorame Medan tahun ajaran T/A 2023-2024.

**D. Populasi dan Sampel**

**1. Populasi**

Menurut (Harys, 2020) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Adapun yang akan menjadi populasi dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas MIPA & IPS XI SMA Swasta HKBP Sidorame Medan.

**2. Sampel Penelitian**

Sampel (Harys, 2020) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. sedangkan ukuran sampel merupakan suatu langkah untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dalam melaksanakan suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel itu harus representatif dalam arti segala karakteristik populasi hendaknya tercerminkan pula dalam sampel yang ambil. Mengatakan apabila subjek dari penelitian kurang dari 100 orang lebih baik diambil seluruhnya, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Berdasarkan pendapat di atas, karena jumlah siswa kelas XI MIPA & IPS SMA Swasta HKBP Sidorame Medan keseluruhnya adalah 25 orang, maka populasi langsung menjadi sampel sebanyak 25 orang.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

**1) Deskripsi Penelitian**

Penelitian yang dilakukan di ini menggunakan model pembelajaran yang berbeda, dimana satu kelas sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan memberikan instrumen berupa tes sebanyak 10 item dalam bentuk essay. Soal tes yang diberikan terlebih dahulu dilakukan uji validitas isi oleh validator ahli yaitu bapak dan tergolong valid

**2) Data Hasil Penelitian**

Kedua sampel diterapkan perlakuan yang berbeda, di kelas eksperimen diterapkan model *Problem Based Learning* sedangkan pada kelas kontrol diterapkan model pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan selesai dilaksanakan, selanjutnya diberikan post-test. Perhitungan data post-test kelas eksperimen dapat dilihat pada lampiran 12 dan 14 dan perhitungan data kelas kontrol. Data hasil post-test kedua kelas dapat dilihat pada tabel 2 dan tabel 3 berikut ini:

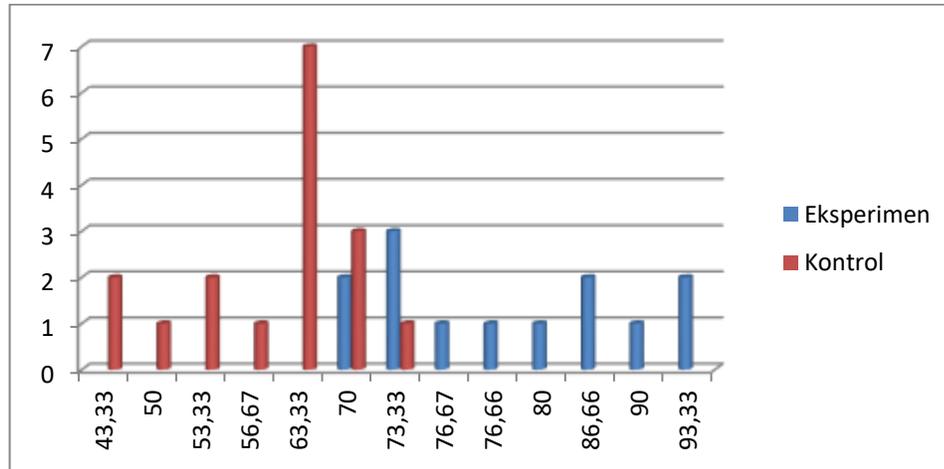
**Table 2. Data Post-tes Kelas Eksperimen**

No	Nilai	Frekuensi (Fi)	Rata-rata ( $\bar{X}$ )	Standar Deviasi (SD)	Varians (S)
1.	70	2	80,25	8,31	65,24
2.	73,33	3			
3.	76,66	1			
4.	76,67	1			
5.	80	1			
6.	86,66	2			
7.	90	1			
8.	93,33	2			

**Table 3. Data Post-tes Kelas Kontrol**

No	Nilai	Frekuensi (Fi)	Rata-rata ( $\bar{X}$ )	Standar Deviasi (SD)	Varians (S)
1.	43,33	2	59,16	7,25	32,22
2.	50	1			
3.	53,33	2			
4.	56,67	1			
5.	63,33	1			
6.	70	3			
7.	73,33	1			

Berikut ini penjelasan data post-tes kelas eksperimen dan kontrol dapat dinyatakan dalam diagram batang sebagai berikut ini :



Gambar 1. data post-tes kelas eksperimen dan kontrol

### 3) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Berdistribusi normal artinya sampel yang diambil dapat mewakili populasi yang ada, apabila sampel yang sudah ada diuji kembali maka diperoleh nilai yang mendekati nilai sampel sebelumnya. Uji normalitas dilakukan melalui uji Liliefors dengan  $\alpha = 0,05$ , diperoleh harga  $L_{hitung}$  dan  $L_{tabel}$  data post-test masing-masing sampel.

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji Liliefors diperoleh hasil uji normalitas data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol seperti pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Data Post-Test		Kesimpulan
	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	
Eksperimen	1,0204	0,234	Normal
Kontrol	0,8844	0,2012	Normal

Dari tabel 4 diketahui bahwa data post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

### 4. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data ini bertujuan untuk mengetahui apakah data mempunyai varians yang homogen atau tidak homogen. Pengujian homogenitas data dilakukan dengan uji F dengan ketentuan data dinyatakan homogeny apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$ .

Setelah dilakukan perhitungan ( lampiran 17) diperoleh hasil uji homogenitas data post-tes seperti pada table berikut ini :

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$
Data post-test kelas eksperimen	2,02	2,61
Data post-test kelas kontrol		

Dari table 5 atas diketahui bahwa data post-test untuk kreativitas siswa memiliki  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $2,02 < 2,61$ ) sehingga kedua sampel yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan homogeny, dengan demikian bahwa post-test kelas eksperimen dan kelas control berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau homogen.

### 5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis dapat diterima kebenarannya atau ditolak. Berdasarkan perhitungan uji normalitas di atas dan uji homogenitas di atas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Hal ini berarti bahwa persyaratan analisis data telah terpenuhi sehingga dapat dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t.

Pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan hipotesis yang diajukan yaitu :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  : Tidak ada pengaruh signifikan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran PAK di kelas XI SMA Swasta HKBP Sidorame Medan.

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$  : Ada pengaruh signifikan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran PAK di kelas XI SMA Swasta HKBP Sidorame Medan.

Dari hasil pengujian hipotesis (Lampiran 18) diperoleh hasil uji hipotesis data post-test seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 6. Hasil Data Uji T Post-Test**

Kelas	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$
Kelas eksperimen	4,243	1,714
Kelas Kontrol		

Berdasarkan tabel di 6. di atas, dapat disimpulkan bahwa  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $4,243 > 1,714$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas XI.

### 6. Observasi

Observasi bertujuan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama pembelajaran dengan model *Problem Based Learning*. Yang menjadi observer dalam penelitian ini adalah Bapak Junifer Parsaoran Manurung S.Pd. selaku Guru Pendidikan Agama Kristen SMA Swasta HKBP Sidorame Medan. Pada pelaksanaan observasi, observer diberi lembar observasi siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terhadap siswa, dapat dianalisa bahwa hasil aktivitas belajar siswa pada materi Tuhan Pedoman Bagi Kehidupan Keluarga menunjukkan skor rata-rata yang diperoleh siswa adalah 83 hingga ini termasuk dalam kategori sangat baik.

### 7. Analisis Regresi

Analisis regresi sederhana bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel X dan variabel Y, dimana variabel X adalah nilai observasi aktivitas siswa menggunakan model *problem based learning* di kelas eksperimen dan variabel Y yaitu nilai post-test dari kelas eksperimen.

Dari perhatikan di atas maka regresi linier Y atas X dapat dituliskan dengan  $Y = 14,58 + 0,81 X$ . Dari permasalahan tersebut koefisien arah regresi sebesar  $(b) = 0,81$ . Bertanda positif artinya terdapat hubungan antara aktivitas belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa. Jika besar pengaruh aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa sebesar 0,81.

### B. Pembahasan

Penelitian eksperimen di SMA Swasta HKBP Sidorame Medan bertujuan untuk mengetahui implementasi model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran

PAK SMA Swasta HKBP Sidorame Medan Kelas XI. Sampel yang diambil dalam penelitian dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang pada dasarnya sama-sama memperoleh materi pembelajaran yang sama yaitu “Tuhan Pedoman Bagi Kehidupan Keluarga”. Namun dalam penelitian ini kelas eksperimen diberikan perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning* sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian, hasil kreativitas belajar siswa kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol dengan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen 80,25 sedangkan rata-rata post-test kelas kontrol 59,16. Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh  $T_{hitung} > T_{tabel}$  yakni  $4,243 > 1,714$ . Maka disimpulkan ada implementasi model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran PAK di kelas XI SMA Swasta HKBP Sidorame Medan.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan observer diperoleh aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen tergolong dalam kategori baik dengan rata-rata aktivitas belajar siswa yaitu 83. Adapun persamaan regresi yang digunakan untuk melihat hubungan aktivitas siswa dengan hasil belajar adalah  $\hat{Y} = 31,24 + 0,81 X$ . Dari persamaan tersebut koefisien arah regresi linier ( $b$ ) = 0,81 bertanda positif, artinya terdapat hubungan yang linear antara aktivitas belajar siswa dengan kreativitas belajar siswa. Besar implementasi aktivitas belajar siswa dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa sebesar 0,81. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* agar membuat siswa semakin kreatif dalam belajar melalui mengidentifikasi masalah, mengorganisasi masalah, menyelidiki permasalahan masalah, mempresentasikan hasil kelompok.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut. Hasil kreativitas belajar siswa menggunakan model *Problem Based Learning* di SMA Swasta HKBP Sidorame Medan diperoleh nilai rata-rata untuk kelas eksperimen sebesar 80,25 dan untuk kelas kontrol 59,16 ini berarti bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t diperoleh  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $4,243 > 1,714$ ), sehingga disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas XI

## DAFTAR PUSTAKA

Alkitab. Lembaga Alkitab Indonesia

Al-Fikry, I., Yusrizal, Y., & Syukri, M. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Kalor. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 6(1), 17–23. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v6i1.10776>

Alan, U. F., & Afriansyah, E. A. (2017). Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition Dan Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1). <https://doi.org/10.22342/jpm.11.1.3890>.

Fadilah nikmatul, Roshayanti Fenny, R. F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran ips Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD N Peterongan Semarang. 09, 4412–4421.

H Kara, O. A. M. A. (2014). Keterlibatan Siswa dalam Belajar (student engagement). *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.

Hamdani, D. A. (2018). Penerapan Metode Discussion Group (DG) – Group Project (GP) Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Pada Pembelajaran IPS : Studi Deskriptif Kelas Di Kelas VIII I SMP Negeri 3 Lembang. 8–34.

Hanif, M. (2019). Efektivitas Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Menulis Teks Eksplanasi Pada Kelas Viii Di Mts Bustanul Faizin. *Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 53–60. <http://jurnal.ut.ac.id/index.php/jp/search/authors/view?givenName=MeryNoviyanti&familyName=&affiliation=Universitas Terbuka&country=ID&authorName=MeryNoviyanti>

Harys. (2020). *Penelitian Kuantitatif*. 34–46. <https://www.jopglass.com/penelitian-kuantitatif/>

- Hidayati, M. (2010). Meningkatkan Keterlibatan Berproses dan Prestasi belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Melalui Teknik Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 2(2), 193–213.
- Ii, B. A. B., Teori, A. K., & Pembelajaran, E. (2017). *Test, Measurement Dan Assement* ). 12–56.
- Jannah, M. (2018). *HUBUNGAN RASA INGIN TAHU BIOLOGI ( CURIOSITY ) DENGAN KEMAMPUAN LITERASI SAINS SISWA SKRIPSI Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Tadris Biologi Oleh : MIFTAHUL JANNAH*.
- Kusumaningsih, D., & Riauwanto, S. (2021). Analisis Motivasi, Disiplin Dan Beban Kerja Yang Mempengaruhi Kinerja Pegawai Negeri Sipil Pada Dinas Perindustrian Dan Perdagangan Kabupaten Kebumen. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis Indonesia*, 1(2), 439–456. <https://doi.org/10.32477/jrabi.v1i2.382>
- Marthen Sahertian. (2019). Pendidikan Agama Kristen dalam Sudut Pandang John Dewey. *Jurnal Teruna Bhakti*, 1(2), 108.
- Pertiwi, D. C. (2019). Profil Kepribadian Elite Athlete Team Basket CLS KNIGHTS INDONESIA. *Prosiding FRIMA (Festival Riset Ilmiah Manajemen Dan Akuntansi)*, 2, 423–427. <https://doi.org/10.55916/frima.v0i2.64>
- Poernomo, R. L. D. (2016). *Keefektifan Pembelajaran Problem Based Learning Strategi MEA Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik SMP*.
- Prianto, E. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar (Studi Pada Pelajaran Kimia Siswa Kelas XII IPA di SMA Negeri 3 Pagaram). *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 121–134. <https://doi.org/10.33369/diadik.v11i1.18376>
- Rahmadi Islam. (2018a). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Siswa KelaS VIII SMP NEGERI 15 Padang: (Issue 3, pp. 1–13)*. <http://dx.doi.org/10.1186/s13662-017-1121-6><https://doi.org/10.1007/s41980-018-0101-2><https://doi.org/10.1016/j.cnsns.2018.04.019><https://doi.org/10.1016/j.cam.2017.10.014><http://dx.doi.org/10.1016/j.apm.2011.07.041><http://arxiv.org/abs/1502.020>
- Rahmadi Islam. (2018b). *Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Introduction (Pbi) Terhadap Hasil Belajar Ips Murid Kelas IV SD Inpres Kampung Parang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa: (Issue 3)*. <http://dx.doi.org/10.1186/s13662-017-1121-6><https://doi.org/10.1007/s41980-018-0101-2><https://doi.org/10.1016/j.cnsns.2018.04.019><https://doi.org/10.1016/j.cam.2017.10.014><http://dx.doi.org/10.1016/j.apm.2011.07.041><http://arxiv.org/abs/1502.020>
- Sitorus, E., Estimarlina, E., Munthe, B., Sirait, T., Butar Butar, I., & Siregar, N. (2022). Pengaruh Pembelajaran Outdoor Learning Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 15(3), 13–30. <https://doi.org/10.51212/jdp.v15i3.162>
- Rajagukguk, S. (2023). Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sd. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.51878/elementary.v3i1.1945>
- Rohmah, F. N. (2016). Pembelajaran Research Cycle (Siklus Penelitian) melalui Pendekatan Scientific. *Seminar Nasional Pendidikan 2016 “Peran Pendidikan, Sains, Dan Teknologi Dalam Membangun Intelektual Bangsa Dan Menjaga Budaya Nasional Di Era MEA,”* 1, 673–681. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/3714>
- Rosa Indica Purba, Romauli Lumban Toruan, & Damayanti Nababan. (2023). Penerapan Strategi Problem Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(2), 102–113. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.1301>
- Santoso, P. (2017). Penggunaan model pembelajaran project based learning (pbl) sebagai upaya

- peningkatan hasil belajar ekonomi. *Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis UNS*, 3(1), 1–7.
- Septiani, N. T. (2019). *Pengaruh Ketekunan Belajar dan Kondisi Sosial Ekonomi Keluarga Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Se-Gugus Martopuro Kecamatan Tegal Timur Kota Tegal*. 1–156.
- Setia, R. A. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Kearsipan. *Perpustakaan.Upi.Edu*, 46–70.
- Sitorus, E., Estimarlina, E., Munthe, B., Sirait, T., Butar Butar, I., & Siregar, N. (2022). Pengaruh Pembelajaran Outdoor Learning Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 15(3), 13–30. <https://doi.org/10.51212/jdp.v15i3.162>
- Susanto, S. (2020). Efektifitas Small Group Discussion Dengan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 55–60. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i1.125>
- Tafonao, T. (2018). Peran Pendidikan Agama Kristen Dalam Keluarga Terhadap Perilaku Anak. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 125.
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Wood, D. F. (2003). Problem based learning. *Bmj*, 326(7384), 328. <https://doi.org/10.1136/bmj.326.7384.328>
- Zaini, A. (2015). Upaya konselor dalam membimbing belajar siswa di sekolah dasar/madrasah ibtdaiyah. *Elementary Islamic Teacher Journal*, 3(2), 236–253.