

# PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBASIS *TRI KAYA PARISUDHA* TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DI SMK PARIWISATA TRIATMA JAYA SINGARAJA

Oleh

Ida Ayu Putu Ari Krisnayanti<sup>1</sup>, I Made Sedana<sup>2</sup>, Ni Nyoman Lisna Handayani<sup>3</sup>

<sup>(1)(2)(3)</sup>STAHN Mpu Kuturan Singaraja

Email: [ida.ayu.putuari@gmail.com](mailto:ida.ayu.putuari@gmail.com)<sup>1</sup>, [made\\_sedana23@yahoo.com](mailto:made_sedana23@yahoo.com)<sup>2</sup>,  
[lisnahandayani201@gmail.com](mailto:lisnahandayani201@gmail.com)<sup>3</sup>

*An experimental research was used as the method and this research also used Post-test only for the control group. The population of this research was 49 students of the twelfth grade students majoring hospitality. This research used 25 students of the twelfth grade students majoring hospitality 1 at Triatmajaya Singaraja Tourism Vocational School as the sample. The data of the students' creativity was collected using a questionnaire technique and the students' learning outcomes was collected using multiple choice tests. The results showed that; 1) there is a significant difference in creativity between students who were taught through the tri-kaya parisudha project-based learning model and students who were taught through the conventional model with a value of  $F = 5.071$  and  $P < 0.05$ ; 2) there is a significant difference of the learning outcomes when studying Hindu Religion between students who were taught through the tri-kaya parisudha project-based learning model and students who were taught through the conventional model with a value of  $F = 21.708$  and  $P < 0.05$ ; 3) Moreover, there is a simultaneously differences in creativity and learning outcomes had by the students who were taught through the tri-kaya parisudha project-based learning model and students who were taught through the conventional model in the twelfth grade students majoring hospitality at Triatmajaya Singaraja Tourism Vocational School with a value of  $F = 15.516$  and  $P < 0.05$*

**Keywords** : *project based learning, creativity, learning outcomes*

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini dihadapkan pada tuntutan untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, yaitu SDM yang mampu menyesuaikan diri dan bersaing di era globalisasi seperti sekarang ini. Sehingga pendidikan merupakan unsur yang paling menentukan dalam pengembangan sumber daya manusia. SDM yang dimaksud tersebut adalah manusia-manusia yang memiliki kompetensi yang dibutuhkan untuk memasuki kehidupan, khususnya dunia kerja yang penuh dengan persaingan dan tantangan. Melalui pendidikan manusia akan dapat mengetahui segala sesuatu yang tidak atau belum diketahui sebelumnya. Dengan demikian, dapat dilihat dengan jelas bahwa betapa pentingnya pendidikan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan mutu pendidikan formal di sekolah, tidak terlepas dari tuntutan keberhasilan dari proses kegiatan pembelajaran. Proses kegiatan pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal yang saling berkaitan satu sama lainnya, diantaranya adalah guru, siswa, model pembelajaran dan fasilitas pendukung pendidikan lainnya. Keempat komponen tersebut memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan dari proses kegiatan pembelajaran yang akan mempengaruhi kreativitas dan hasil belajar siswa. Selama proses pembelajaran, keaktifan dan kreativitas siswa menjadi hal yang sangat penting. Salah satunya adalah keaktifan dan kreativitas siswa dalam mengeksplorasi pembelajaran. Akan tetapi proses pembelajaran yang membosankan dan kurang menarik dapat membuat siswa kurang memperhatikan pembelajaran dan cenderung pasif. Hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman siswa

terhadap materi yang disampaikan pada mata pelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu.

Metode pembelajaran yang membosankan tentu akan mempengaruhi kreativitas dan hasil belajar siswa di kelas. Hal ini dapat mengakibatkan siswa menjadi pasif dan kurang memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu diperlukan suatu model pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar tersebut. Sebagai seorang pendidik, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dan kreativitas dalam proses mengajar yang baik dan benar, oleh karena itu untuk mengikuti tuntutan tersebut seorang guru harus mampu memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan pokok bahasan yang akan disampaikan, juga dengan mempertimbangkan tingkat perkembangan siswanya. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru sebaiknya selalu memperhatikan faktor siswa yang berperan sebagai subjek belajar. Kemampuan serta cara belajar siswa satu berbeda dengan siswa lainnya. Perbedaan tersebut menyebabkan adanya kebutuhan yang berbeda dari setiap individu. Namun hal ini bukan berarti bahwa pembelajaran harus diubah menjadi pembelajaran individual, melainkan diperlukan sebuah pembelajaran agar terpenuhinya kebutuhan individual siswa. Fenomena yang dihadapi sekolah sebagai lembaga pendidikan formal tidak lepas dari rendahnya mutu pendidikan khususnya dibidang akademik yang menyangkut tentang hasil belajar maupun aktivitas siswa termasuk didalamnya yang terkait tentang minat, bakat, motivasi, kreativitas, maupun yang lainnya. Rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa juga bisa dilihat dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu. Hal ini dapat dilihat dari sikap anak yang cenderung pasif, kurang aktif, dan kreatif dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya keaktifan dan kreativitas anak dalam menjawab pertanyaan, kurang berani dalam mengajukan pertanyaan, kurang berani dalam mengajukan pertanyaan, kurang aktif dalam mengemukakan pendapat, anak cenderung melihat, mendengar guru didalam pembelajaran dikelas. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru lebih sering menjelaskan, mencatat, kemudian memberi contoh dan dilanjutkan dengan latihan soal. Siswa kurang diberi kesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang dipelajari. Siswa jarang diminta untuk menyampaikan secara lisan maupun menyimpulkan materi yang dibahas, sehingga guru tidak mengetahui kemampuan siswa sebenarnya. Akibatnya keterlibatan siswa dalam interaksi pembelajaran masih rendah, baik itu interaksi atau kerjasama antar siswa maupun siswa dengan guru. Situasi ini berdampak pada rendahnya minat dan kreativitas siswa yang nantinya juga akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa dapat terlihat dari banyaknya kesalahan siswa dalam memahami konsep ajaran Agama Hindu sehingga mengakibatkan kesalahan-kesalahan dalam mengerjakan soal sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa baik dalam latihan sehari-hari, ulangan harian, maupun dalam ulangan semester. Kondisi riil dalam pelaksanaan latihan yang diberikan tidak sepenuhnya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menerapkannya. Tidak hanya hasil belajar yang rendah, penilaian sikap dari segi spiritual siswa juga masih sangat rendah, masih banyak ditemukan siswa melanggar aturan di sekolah, seperti sering membully teman dan sering ditemukan siswa mengganggu teman pada saat melaksanakan persembahyangan. Selain itu mata pelajaran Agama Hindu tidak diikutsertakan dalam ujian nasional dan tidak bisa menentukan kelulusan siswa, sehingga mata pelajaran Agama Hindu sering diabaikan dan kurang mendapatkan perhatian optimal oleh siswa. Hal tersebut mencerminkan rendahnya mutu pendidikan dibidang Agama Hindu, dan jika hal tersebut terus dibiarkan maka kemungkinan besar hasil belajar siswa pada mata pelajaran Agama Hindu tidak akan tercapai seperti yang diharapkan.

Berdasarkan hal di atas, tampak bahwa pelajaran Agama Hindu tidak menarik minat siswa. Oleh karena itu untuk menarik minat belajar siswa terhadap pelajaran Agama Hindu diharapkan guru memperluas dan memperhatikan semangat yang tinggi dengan bahan pembelajaran dalam bentuk baru. Oleh karena itu sebagai salah satu cara lain untuk membangkitkan semangat belajar dalam pelajaran Agama Hindu ialah keterlibatan anak perlu diatur seefektif mungkin. Perlu diupayakan jalan keluar untuk mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan model yang tepat. Model konvensional lainnya dalam pembelajaran Agama Hindu sudah kurang tepat diterapkan karena hanya bersifat searah yaitu dari guru ke

siswa dan siswa hanya pasif menerima materi dari guru, sehingga siswa menjadi jenuh, tidak berminat dan merasa bosan untuk belajar. Diperlukan model pembelajaran yang lebih efektif yaitu membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, sebagai seorang pendidik juga harus mampu mengembangkan perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan potensi kearifan lokal, agar materi yang diajarkan sesuai dengan potensi daerah dan konteks sosial masyarakat (Llosa & Malone, 2017).

Diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang harus dikembangkan oleh guru sebagai seorang pendidik, pembelajaran harus dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (*critical thinking*), kemampuan berkomunikasi (*communication*), kemampuan bekerja sama (*collaboration*), dan kemampuan berkreaitifitas (*creativity*) sesuai dengan keterampilan yang perlu dimiliki pada pembelajaran abad 21 (Luciana, 2020). Kemampuan ini perlu dimiliki siswa karena masa industri 4.0 yang canggih akan kemajuan teknologinya perlu secara selektif untuk menyeleksi informasi yang diperoleh sehingga diperlukan keterampilan 4 C untuk menciptakan SDM yang berkualitas.

Berpijak dari permasalahan tersebut, maka salah satu model pembelajaran yang akan coba digunakan untuk bisa menarik perhatian siswa adalah model *Project based learning* berbasis Tri Kaya Parisudha dengan upaya dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar dalam pelajaran Agama Hindu. Pembelajaran berbasis proyek sebagai pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dengan adanya pembelajaran berbasis proyek ini maka siswa akan dapat mengeksplor pengetahuannya dengan keterlibatan langsung pada pembelajaran, pembelajaran berbasis proyek juga akan efektif untuk meningkatkan kemampuan afektif siswa dengan memadukannya dengan kearifan lokal Bali yaitu Tri Kaya Parisudha . Tri Kaya Parisudha adalah tiga dasar perilaku yang harus disucikan, yaitu pikiran, perkataan dan perbuatan (Suryani et al.,2019). Landasan etika agama Hindu dipedomani oleh Tri Kaya Parisudha, yaitu tiga jenis perbuatan yang benar, antara lain berpikir benar (*Manacika*), berkata yang benar (*Wacika*), berbuat yang benar (*Kayika*) (Veronika, 2019).

Pembelajaran berbasis proyek (*Project based learning*), merupakan salah satu model pembelajaran yang inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai inti pembelajaran. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek adalah penentuan pertanyaan mendasar, menyusun perencanaan proyek, menyusun jadwal, monitoring, menguji hasil, dan evaluasi pengalaman (Permendikbud). Pembelajaran Berbasis Proyek menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata.

Berdasarkan hasil observasi, diperoleh permasalahan yang menjadi penyebab rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa kelas XII Perhotelan SMK Pariwisata Triatmajaya Singaraja, guru masih menggunakan metode yang kurang bervariasi dan siswa kurang dilibatkan secara aktif melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran menyebabkan rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu sehingga mengakibatkan siswa cenderung menjadi pasif dalam belajar, kurang memperhatikan guru sehingga kurang memahami materi yang disampaikan dan masih banyak ditemukan siswa yang melanggar peraturan disekolah, salah satunya adalah menurunnya nilai spiritual dan moral siswa. Pada observasi awal yang dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan, SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu diperoleh informasi bahwa kurangnya minat siswa kelas XII dalam belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu, kurangnya minat tersebut menimbulkan rendahnya kreativitas dan hasil belajar pada siswa kelas XII, hasil belajar siswa pada penialain pengetahuan dan sikap dinilai masih sangat rendah dapat dilihat dari hasil penilaian ulangan harian masih di bawah KKM. Rendahnya minat, kreativitas dan hasil belajar siswa disebabkan karena guru masih menggunakan model

pembelajaran yang masih bersifat konvensional, sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik pada mata pelajaran Agama Hindu. *Project Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Artinya siswa memiliki kesempatan lebih banyak untuk mempelajari dan memahami materi dan hasil belajar yang diperoleh juga akan meningkat. Berdasarkan hal itu, maka salah satu yang dipandang mampu oleh peneliti untuk memacu kreativitas siswa dalam menciptakan suatu produk dan meningkatkan pengetahuan siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang tinggi dan bermakna dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Selain itu dengan menggunakan Model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa, harus didukung oleh pembelajaran yang tepat, yaitu berbasis *Tri Kaya Parisudha*. Dalam kearifan masyarakat lokal Bali terdapat konsepsi yang disebut *Tri Kaya Parisudha*. Secara konsep *Tri Kaya Parisudha* diartikan sebagai berfikir baik, berkata baik dan berbuat baik. *Tri Kaya Parisudha* berasal dari kata *Tri* yang artinya tiga, *Kaya* yang artinya perilaku atau perbuatan dan *Parisudha* yang artinya baik atau disucikan, konsep ini salah satu cara mengembangkan pengetahuan, khususnya pengembangan pengetahuan yang dilakukan dengan cara berbuat atau berperilaku, bertutur kata dan berpikir yang baik dalam pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah sebagai alternative model pembelajaran. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbasis *Tri Kaya Parisudha* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu di SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja”.

## II. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini merupakan *Quasi-Eksperimen*, mengingat tidak semua variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi pelaksanaan eksperimen dan kondisi eksperimen dapat diukur dan dikontrol secara ketat. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Post Test Only Control Group Design*. Rancangan ini dipilih karena eksperimen dilakukan di beberapa kelas tertentu dengan Siswa yang telah ada atau sebagaimana adanya dan selama eksperimen tidak memungkinkan untuk mengubah kelas yang telah ada. Sampel penelitian yang digunakan adalah seluruh siswa kelas XII jurusan perhotelan di SMK Triatmajaya Singaraja. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling*, yang dirandom adalah kelasnya. Teknik random sampling digunakan untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk menentukan sampel yang digunakan, terlebih dahulu dilakukan penyetaraan pada seluruh kelas yang menjadi populasi penelitian. Penyetaraan menggunakan nilai UTS semester genap agar lebih representatif terhadap kemampuan siswa. Dimana kelompok eksperimen adalah kelas XII Perhotelan 1 dan kelompok kontrol adalah kelas XII Perhotelan 2. Dimana jumlah kelas XII Perhotelan 1 di SMK Triatmajaya Singaraja adalah 25 orang. Dan jumlah siswa kelas XII Perhotelan 2 di SMK Triatmajaya Singaraja sebanyak 24 orang.

## III. PEMBAHASAN

### 3.1 Perbedaan Kreativitas antara Siswa yang Dibelajarkan melalui Model *Project Based Learning* Berbasis *Tri Kaya Parisudha* dengan Siswa yang Belajar dengan Model Konvensional pada siswa kelas XII SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja.

Dari proses analisis yang dilakukan terhadap data penelitian telah diperoleh hasil nilai F Kreativitas sebesar 21,708 dengan signifikansi lebih kecil dari 0,05. Ini menunjukkan adanya perbedaan Kreativitas yang signifikan antara siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran menggunakan Model *Project Based Learning* Berbasis *Tri Kaya Parisudha* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal tersebut semakin diperkuat oleh adanya skor rata-rata Kreativitas siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *project based learning* berbasis *tri kaya parisudha* sebesar 112,69 sedangkan skor rata-rata Kreativitas siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional sebesar 101,69. Skor rata-rata Kreativitas

menunjukkan bahwa skor rata-rata kelompok eksperimen lebih bagus daripada skor rata-rata kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa pembelajaran yang menggunakan model project based learning berbasis tri kaya parisudha memberikan kontribusi positif dalam optimalisasi kreativitas siswa. Hal ini dapat terjadi karena karakteristik dari model project based learning berbasis tri kaya parisudha yang bertujuan untuk mengembangkan karakter siswa melalui pengalaman belajar yang berpusat pada siswa dan bersifat kontekstual dengan lingkungan sehari-hari siswa. Selain akibat diterapkannya model project based learning berbasis tri kaya parisudha juga membentuk karakter siswa untuk belajar memahami dirinya sendiri dan belajar memahami orang lain. Tri Kaya Parisudha melatih siswa untuk cerdas dalam menyelesaikan permasalahan sosial yang terjadi di sekitar siswa. Siswa yang terbiasa mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial di sekitarnya secara tidak langsung mulai terasah kreativitasnya. Selain menguatkan teori Fisher, hasil temuan juga sesuai dengan tujuan pembelajaran model resolusi konflik menurut Montgomery yang menyebutkan model project based learning berbasis tri kaya parisudha secara realistik dapat melatih siswa mempertimbangkan konsekuensi-konsekuensi positif dan negatifnya berdasarkan nilai-nilai luhur tri kaya parisudha. Oleh karena itu model project based learning berbasis tri kaya parisudha mampu mengoptimalkan pembentukan Kreativitas siswa dengan mengedepankan pembelajaran yang mendekati kehidupan nyata sehari-hari siswa. Hasil temuan dalam penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian yang dilakukan oleh Atmaja (2014) yang meneliti pengaruh pendekatan pembelajaran kontekstual terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa. Dalam penelitiannya ditemukan bahwa pembelajaran kontekstual memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa.

### **3.2 Perbedaan Hasil Belajar antara Siswa yang Dibelajarkan melalui Model *Project Based Learning* Berbasis Tri Kaya Parisudha dengan Siswa yang Belajar dengan Model Konvensional pada siswa kelas XII SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja.**

Dari segi hasil belajar, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model project based learning berbasis tri kaya parisudha berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar yang dicapai oleh siswa kelas XII. Hal ini dibuktikan oleh nilai F yang diperoleh sebesar 5,071 dengan signifikansi lebih kecil dari 0,05. Kemudian didukung oleh besaran skor rata-rata hasil belajar untuk kelompok eksperimen yaitu 22,88 sedangkan dari kelompok kontrol yaitu 20,75. Ini menunjukkan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model project based learning berbasis tri kaya parisudha lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Project based learning berbasis tri kaya parisudha adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, inter pretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. (Daryanto, 2014: 23). Model pembelajaran Project Based Learning ini tidak hanya fokus pada hasil akhirnya, namun lebih menekankan pada proses bagaimana siswa dapat memecahkan masalahnya dan akhirnya dapat menghasilkan sebuah produk. Pendekatan ini membuat siswa mendapatkan pengalaman yang sangat berharga dengan berpartisipasi aktif dalam pengerjakan proyeknya. Hal ini tentu saja lebih menantang daripada hanya duduk diam mendengarkan penjelasan guru atau membaca buku kemudian mengerjakan kuis atau tes. Pembelajaran agama hindu dalam penelitian ini tidak hanya mengujicobakan model project based learning, melainkan juga melibatkan tri kaya parisudha. Model project based learning merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk memperdalam pengetahuannya sekaligus mengembangkan kemampuan melalui kegiatan problem solving dan investigasi. Brandon memecahkan masalah yang menjadi dasar bagi semua pembelajaran. Model project based learning melatih siswa untuk berpikir kritis yang sangat sesuai dengan prinsip utama pembelajaran dengan project based learning yang mengedepankan aktivitas belajar siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat langkah-langkah pembelajaran model project based learning menuntun siswa belajar secara optimal. Langkah pembelajaran meliputi (1) Penentuan pertanyaan mendasar (Start With the essential question). (2) Mendesaian

perencanaan proyek (Design a plan for the Project). (3) Menyusun jadwal (Create a schedule). (4) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (Monitor the Student and the progress of the project). (5) Menguji hasil (Assess the outcome) (6) Mengevaluasi pengalaman (Evaluate the Experience). Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan keterampilan peserta didik dan Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran. Oleh karena itu model project based learning berbasis tri kaya parisudha terbukti mampu memberikan kontribusi positif bagi optimalisasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu siswa. Hasil temuan tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Siti Mega Farhatun (2019) yang berjudul keefektifan pembelajaran project based learning terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar. Penelitian ini merupakan Quasi Experimental Design dengan Nonequivalent Posttest-only control design. Proses pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling, diperoleh 2 kelas yaitu kelas XI Pemasaran sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dan kelas XI Pemasaran 2 sebagai kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari kemampuan peningkatan kreativitas, hasil belajar dan pembelajaran Project Based Learning (PjBL). Hasil analisis keefektifan pembelajaran kelas eksperimen dengan metode Project Based Learning (PjBL) menunjukkan rata-rata hasil tes akhir kelas kontrol sebesar 76,81 dan kelas eksperimen sebesar 79,94 dengan  $dk=31$ . Serta diperoleh sebesar 3,044 dan sebesar 1,684 dengan taraf signifikansi 5%. Hal tersebut menunjukkan kemampuan peningkatan kreatifitas dan hasil belajar pada materi penataan penataan barang dagangan menggunakan pembelajaran project based learning lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas XI SMK Negeri 2 Malang.

### **3.3 Terdapat perbedaan Kreativitas dan Hasil Belajar antara Siswa yang Dibelajarkan melalui Model *Project Based Learning* Berbasis Tri Kaya Parisudha dengan Siswa yang Belajar dengan Model Konvensional pada siswa kelas XII SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja.**

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa model project based learning berbasis tri kaya parisudha mampu memberikan kontribusi positif secara simultan terhadap Kreativitas siswa dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu . Hal ini dibuktikan oleh nilai F sebesar 15,516 untuk Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Didukung pula dari hasil analisis deskriptif tentang Kreativitas dan hasil belajar menunjukkan bahwa (1) rata-rata skor Kreativitas kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol, (2) rata-rata skor hasil belajar pendidikan agama hindu kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol. Berdasarkan temuan dari hasil analisis data tersebut membuktikan bahwa pembelajaran dengan model project based learning berbasis tri kaya parisudha berkontribusi positif terhadap optimalisasi Kreativitas dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu siswa kelas XII. Hal ini disebabkan oleh karakteristik dari pembelajaran dengan model project based learning berbasis tri kaya parisudha .

Model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (student centered) dan menetapkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana peserta didik diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Model project based learning merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning). Model Project Based Learning memiliki karakteristik sebagai berikut. 1) Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya. 2). Peserta didik sebagai perancang proses untuk mencapai hasil. 3). Peserta didik bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan. 4). Melakukan evaluasi secara kontinue. 5). Peserta didik secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan. f. Hasil akhir berupa produk dan evaluasi kualitasnya. 6). Kelas memiliki atmosfer yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan.

Berdasarkan hal tersebut sangatlah jelas dengan menggunakan model project based learning berbasis tri kaya parisudha dalam pembelajaran pendidikan agama hindu dapat melatih siswa terbiasa membangun pengetahuannya sendiri dengan cara yang tepat. Apabila siswa telah mampu membangun pengetahuannya sendiri maka pembelajaran agama hindu akan menjadi lebih bermakna dan bukan sekedar hafalan saja. Kebermaknaan pembelajaran pendidikan agama hindu dapat membantu siswa mengoptimalkan hasil belajar pendidikan agama hindu. Kebermaknaan pembelajaran pendidikan agama hindu juga secara langsung dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai kehidupan sosial yang terkandung dalam pembelajaran pendidikan agama hindu sehingga dapat menumbuhkembangkan kreativitas yang inovatif dalam diri siswa sendiri.

#### IV. PENUTUP

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini, dan sesuai dengan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan kreativitas antara siswa yang dibelajarkan melalui model project based learning berbasis tri kaya parisudha dengan siswa yang belajar dengan model konvensional pada siswa kelas XII SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja dengan nilai  $F = 5,071$  dan  $P < 0,05$ .
2. Terdapat perbedaan hasil belajar agama hindu antara siswa yang dibelajarkan melalui model project based learning berbasis tri kaya parisudha dengan siswa yang belajar dengan model konvensional pada siswa kelas XII SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja dengan nilai  $F = 21,708$  dan  $P < 0,05$ .
3. Terdapat perbedaan kreativitas dan hasil belajar agama hindu secara simultan antara siswa yang dibelajarkan melalui model project based learning berbasis tri kaya parisudha dengan siswa yang belajar dengan model konvensional pada siswa kelas XII SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja dengan nilai  $F = 15,516$  dan  $P < 0,05$ .

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aruman, "Implementasi Kurikulum 2013 dalam Manajemen Pembelajaran Peminatan IPA",  
Jurnal Manajemen Pendidikan 13, no. 1 (2019): 20-21. <https://ejournal.unib.ac.id>
- Ali, Muhammad. 1985. Guru dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Arief S. Sadiman, dkk, Media Pendidikan, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 1986.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. Lantanida Journal, 4(1).
- Afriana, J., Permanasari, A., & Fitriani, A. (2016). Penerapan Project Based Learning Terintegrasi STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Ditinjau dari Gender. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 2(2), 202–212.
- Annisa, R., Hsb, M. H. E., & Damris, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Menggunakan Model Project Based Learning Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts Dan Mathematic) Pada Materi Asam Dan Basa Di SMAN 11 Kota Jambi. Journal Of the Indonesian Society of Integrated Chemistry, 10(2), 11–19.

- Antika, R. N., & Nawawi, S. (2017). Pengaruh Model Project Based Learning Pada Mata Kuliah Seminar Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 3(1), 72–79
- Arisanti, W. O. L., Sopandi, W., & Widodo, A. (2017). Analisis Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sd Melalui Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 82.  
<https://doi.org/10.17509/eh.v8i1.5125>
- Astuti, I. D., Toto, & Yulisma, L. (2019). Model Project Based Learning (PjBL) Terintegrasi Stem Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Biologi*, 11.  
<https://doi.org/10.25134/quagga.v11i2.1915.Receive>
- Briggs, J. L. 1997. *Instruction Design; Principle and Application* New York: Educational Technology Publication Inc.
- Candiasa, I Made. 2003. *Statistik Multivariat Disertai Aplikasi dengan SPSS*, Singaraja: Unit Penerbitan IKIP Negeri Singaraja.
- Candiasa, I Made. 2004. *Analisis Butir Disertai Aplikasi dengan SPSS*, Singaraja: Unit Penerbitan IKIP Negeri Singaraja.
- Dale, E. 1969. *Audiovisual Method in Teaching*. Third Edition. New York : The Dryden Press, Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Dantes, Nyoman. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: ANDI
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. PT. Rineka Cipta: Jakarta. Gulo, W. 2004. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo.
- Erwin Widiasworo, 2018. *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media).
- Fajrina, R. N. A. A., Handayanto, S. K., & Hidayat, A. (2018). Peran Model Project Based Learning dalam Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas XI IPA melalui Materi Fluida Statis. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(3), 291–295.  
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10625/5202>
- Hartini, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1, 6–16.
- Heny Nirmayani., & Candra Prasetya Dewi Ni Putu., (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Sesuai Pembelajaran Abad 21 Bermuatan Tri Kaya Parisudha. *Jurnal Pendidikan : Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, Vol. 4, No. 3, 2021, pp.378-385.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IP2/index>
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika

- Hamalik, Oemar. 2011. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara
- Kurniawan, R. (2015). Rancang Bangun Sistem Pembelajaran Jarak Jauh (E-Learning) Pada SMA Negeri Karang Dapo. *JTI*, 7(1)
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267–277.  
<https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Kristiani, K. D., Mayasari, T., & Kurniadi, E. (2017). Pengaruh pembelajaran STEM-PjBL terhadap keterampilan berpikir kreatif. 21
- Triana, D., Anggraito, Y. U., & Ridlo, S. (2019). Effectiveness of Environmental Change Learning Tools Based on STEM-PjBL Towards 4C Skills of Students. 37.
- Lani Meta Indah Furi, dkk., “Eksperimen Model Pembelajaran Project Based Learning Terintegrasi STEM untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas pada Kompetensi Dasar Teknologi Pengolahan Susu”, *Jurnal Penelitian Pendidikan* 35, no. 1 (2018), <https://journal.unnes.ac.id>
- Llosa, L., & Malone, M. E. (2017). Student and instructor perceptions of writing tasks and performance on TOEFL iBT versus university writing courses. *Assessing Writing*, 34. <https://doi.org/10.1016/j.asw.2017.09.004>.
- Luciana, N. L. R. (2020). Teachers’ Readiness in Inserting the 21st Century Skills in the Lesson Plan in Teaching English. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 53(2), 168. <https://doi.org/10.23887/jpp.v53i2.26406>.
- Made Wena, Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tujuan Konseptual Operasional (Jakarta: Bumi Aksara, 2010)
- Suryani, N. K., Renda, N. T., & Wibawa, I. M. C. (2019). Pengaruh Pendekatan Saintifik Berorientasi Tri Kaya Parisudha Terhadap Penguasaan Konsep Ipa Dan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas V Sd Di Gugus Vii Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2018/2019. *Journal of Education Technology*. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i1.17962>.
- Veronika, A. (2019). Implementasi Ajaran Tri Kaya Parisudha Dalam Membangun Karakter Generasi Muda Hindu Di Era Digital. *Jurnal PASUPATI*, 6(2). <https://doi.org/10.37428/pspt.v6i1.135>.
- Wijayanti, N. P. A., Damayanthi, L. P. E., Sunarya, I. M. G., & Putrama, I. M. (2016). Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Untuk Siswa Kelas X Studi Kasus di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 184–197. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8526>.
- Wijanarko, A. G., Supardi, K. I., & Marwoto, P. (2017). Keefektifan Model Project Based Learning Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar IPA. 6(2).
- Wahyuni, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa Mata Kuliah Kapita Selekt Matematika Pendidikan Dasar FkipUmsu. *Jurnal EduTech*,