

PENGARUH MODEL *PROJECT-BASED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SD

Muhamad Furqon Al Hadiq¹, Gilang Mas Ramadhan², Devi Sri Rahayu³

^{1,2,3}STKIP Bina Mutiara Sukabumi, Jln. Pembangunan Selakaso, Pasir Halang Sukaraja, Kab. Sukabumi

¹ alhadiq.furqon@gmail.com, ² gemilanggarda@gmail.com, ³ devisrirahayu30@gmail.com

Abstract

The ability to think creatively for today's students is a necessity to answer the demands of the dynamics of the 21st Century. This study aims to reveal the level of creative thinking skills of students using a project-based learning model in fourth-grade elementary school students. This research is pre-experimental research with a one-group pretest-posttest design. The sample in this study was 26 elementary school fourth-grade students. The results show that the students' creative thinking ability before using the project-based learning model has an average value of 60.96, and the students' creative thinking ability after using the project-based learning model has an average value of 85.38. This research concludes that there is a significant influence on students' creative thinking abilities after the project-based learning model.

Keywords: Project-Based Learning, Creative Thinking.

Abstrak

Kemampuan berpikir kreatif bagi siswa saat ini merupakan kebutuhan demi menjawab tuntutan dinamika di abad 21. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan model *project-based learning* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian berjenis pre-experimental dengan desain one group pretest-posttest. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar berjumlah 26 orang. Hasil menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum menggunakan model *project-based learning* memiliki nilai rata-rata 60,96, kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model *project-based learning* memiliki nilai rata-rata sebesar 85,38. Penelitian ini berkesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif siswa setelah model *project-based learning*.

Kata Kunci: *Project-Based Learning*, Berpikir Kreatif.

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kreatif merupakan hal dibutuhkan di abad 21 ini. Dalam pembelajaran abad 21 kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu pokok keterampilan yang harus dimiliki siswa (Khoerunisa & Habibah, 2020). Kemampuan berpikir kreatif membantu siswa untuk menciptakan berbagai gagasan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam kehidupannya, sehingga kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu *life skill* yang perlu dikembangkan mulai di sekolah dasar. Kemampuan berpikir kreatif merupakan cara berpikir *divergent*, yaitu cara berpikir yang memberikan banyak alternatif solusi atas sebuah permasalahan maupun pertanyaan (Yusuf, 2018).

Pada nyatanya, tidak semua siswa menunjukkan diri sebagai pribadi yang kreatif. Oleh sebab itu lingkungan sekolah harus bisa memberikan rangsangan kepada para siswa agar mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Model pembelajaran menjadi tumpuan utama dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena merupakan lingkungan yang membentuk pengalaman belajar siswa. Diantara berbagai model pembelajaran yang ada, model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dapat menjadi salah satu pilihan yang dapat digunakan bagi siswa SD.

Project-based learning adalah model pembelajaran yang mengatur pembelajaran melalui proyek (Solihudin, 2019). Model pembelajaran ini menggunakan sebuah permasalahan maupun pertanyaan sebagai titik tolak untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Pada akhir pembelajaran siswa diharapkan mampu untuk menyelesaikan permasalahan maupun pertanyaan tersebut melalui aktivitas dan hasil proyek *project-based learning*. Aktivitas dalam *project-based learning* melibatkan siswa untuk turut aktif dalam mencari informasi, memberikan keputusan, serta menyelidiki sebuah permasalahan atau pertanyaan secara otonom.

Berdasarkan paparan di atas, maka penelitian ini dirumuskan untuk menjawab pengaruh model *project-based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SD. Rumusan tersebut diuraikan ke dalam beberapa fokus yaitu 1) kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum menggunakan model *project-based learning*; 2) kemampuan berpikir kreatif siswa sesudah menggunakan model *project-based learning*; 3) Efektivitas model *project-based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SD.

Model Project-Based Learning

Project-Based Learning adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek untuk memperoleh hasil belajar berupa pemahaman, keterampilan, dan sikap (Hosnan, 2014). Model pembelajaran ini mendorong agar siswa aktif dan guru menjadi fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar. *Project-based learning* menggunakan masalah maupun pertanyaan sebagai awalan kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, model pembelajaran ini menuntut partisipasi siswa dalam pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan penelitian.

Langkah *project-based learning* meliputi 6 tahapan, yaitu (1) mengidentifikasi masalah, (2) merancang desain proyek, (3) menjadwalkan pelaksanaan proyek, (4) memantau kemajuan proyek, (5) menguji hasil proyek, (6) mengevaluasi pengalaman belajar (Hartono & Aisyah, 2018).

Kemampuan Berpikir kreatif

Kreatif diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk membuat susunan, produk, maupun gagasan yang pada dasarnya baru atau belum ada sebelumnya. Kreatif merupakan kegiatan yang ada dalam pikiran seseorang atau bersifat imajinatif. Al Hadiq (2020:46) menyampaikan bahwa kemampuan berpikir kreatif dipahami dalam dua cara, yaitu bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan sebuah proses yang memiliki tahapan tertentu dan kemampuan berpikir kreatif sebagai sifat yang menempel pada orang-orang kreatif.

Berpikir kreatif adalah kemampuan aktivitas berpikir yang muncul agar seseorang mencoba dan menghasilkan hal yang baru bagi dirinya ataupun untuk sekitarnya. Kemampuan berpikir

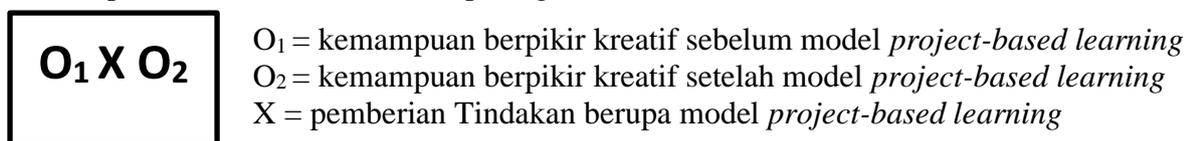
kreatif dapat membantu seseorang dalam mencari wawasan pemikiran ataupun pengetahuan yang lainnya.

Torrance (dalam Fauziah, dkk, 2021) merumuskan kriteria penilaian berpikir kreatif meliputi: (1) *Fulency*, kelancaran dalam mengeluarkan ide- ide secara cepat; (2) *Flexibility*, keluwesan berpikir atau kemampuan mempertimbangkan berbagai pendekatan terhadap sebuah permasalahan; (3) *Originality*, kecenderungan menghasilkan gagasan yang berbeda dari orang lain pada umumnya; (4) *Elaboration*, keterampilan memikirkan detail sebuah gagasan dan melaksanakannya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *pre-experimental* dengan desain *one group pretest-posttest* (Sugiyono, 2019). Pada desain ini hanya menggunakan satu kelompok untuk mengungkap pengaruh model *project-based learning* terhadap kemampuan berpikir siswa SD.

Desain penelitian ini diilustrasikan pada gambar berikut.



Subjek penelitian ini ialah siswa kelas IV SDN Sindangsari dengan jumlah 26 orang. Kemampuan piker kreatif siswa diungkap dengan menggunakan alat ukur yang dikembangkan dari test kemampuan berpikir kreatif milik Torrance yang meliputi aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* (Hondzel dan Gulliksen, 2015). Kisi- kisi pengembangan instrument berpikir kreatif siswa SD dibuat berdasarkan materi ajar bunyi di kelas IV SD. Berikut adalah table indicator soal pengembangan instrument setiap aspek berpikir kreatif.

Tabel 1. Indikator Soal Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Aspek	Indikator soal
<i>Fluency</i>	Memberikan alternatif jawaban tentang energi bunyi
<i>Flexibility</i>	Mendeskripsikan dan menghubungkan kegunaan energi bunyi
<i>Originality</i>	Mengemukakan ide atau gagasan mengenai permasalahan pada energi bunyi seperti perambatan bunyi
<i>Elaboration</i>	Menyebutkan dan mendeskripsikan langkah-langkah terjadinya perambatan energi bunyi

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Berdasarkan hasil *pretest* kemampuan berpikir kreatif siswa, nilai terendah sebesar 45, nilai tertinggi yaitu 75, dan rata- ratanya adalah 60,96. Hasil *posttest* kemampuan berpikir kreatif siswa menunjukkan nilai terendah 75, nilai tertinggi 95, dan rata-ratanya 85,38. Data hasil *pretest* dan *posttes* kemampuan berpikir kreatif siswa dituangkan ke dalam table berikut.

Tabel 2 Hasil Pretest & Postest Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

	N	Minimum	Maximum	Rata- Rata
Pretest	26	45,00	75,00	60,96
Posttest	26	75,00	95,00	85,38

Berdasarkan uji pra-syarat hasil *pretest-postest* terdistribusi normal karena penghitungan hasil *pretest* menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* mendapatkan nilai $0,021 < \alpha$ sedangkan signifikansi hasil *postest* menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* mendapatkan nilai $0,000 < \alpha$. Untuk penghitungan uji homogenitas *one way anova* didapatkan hasil bahwa *pretest-postest* dinilai tidak memiliki *variant* yang sama (tidak homogen).

Uji statistic non parametric digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Tabel 3 menunjukkan hasil uji statistic non parametrik tersebut.

Tabel 3 Uji Wilcoxon Signed Ranks

	<i>pretest-postest</i>
Z	-4,485 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Tabel 3 menunjukkan bahwa penghitungan uji *Wilcoxon Signed Ranks* lebih kecil daripada 0,05, maka diambil keputusan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model *project-based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Diskusi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 merupakan nilai lebih kecil 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka terdapat pengaruh yang signifikan model *project-based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil uji *Rank Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan *negative rank* berjumlah 0 atau tidak ada satu siswa yang memiliki nilai negatif setelah penerapan model *project-based learning*, sedangkan pada *positive ranks* berjumlah 26 atau terdapat 26 siswa yang memiliki nilai positif atau meningkat setelah penerapan model *project-based learning* dengan rata-rata peningkatan sebesar 13,5.

Model *project-based learning* mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan guru menjadi fasilitator. Sebagai fasilitator, guru lebih cenderung memberikan persiapan awal, termasuk media, alat peraga, dan kebutuhan belajar lainnya, sebelum mengajar untuk memastikan pembelajaran yang efektif dan pencapaian tujuan. Hal tersebut karena model *project-based learning* merupakan proses pembelajaran berbasis masalah, maka model pembelajaran ini dapat mendorong dan memotivasi siswa untuk secara langsung mempelajari konsep dasar dan prinsip-prinsip pengetahuan sebagai pengalaman langsung sehingga dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa.

KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan dengan mengukur sejauh mana berpikir kreatif siswa kelas IV pada saat sebelum penerapan model *project-based learning* dan sesudah sebelum model *project-based learning* mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum menggunakan model *project-based learning* menunjukkan nilai rata- rata sebesar 60,96, dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 45.

2. Kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model *project-based learning* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 85,38, dengan nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 95.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *project-based learning*

REFERENSI

- Al Hadiq, M. F. (2020). Dampak Kurikulum Full-Day Terhadap Karakter Mandiri Siswa Sekolah Dasar. <http://repository.upi.edu/id/eprint/46623>.
- Fauziah, L., dkk. (2021). Pengembangan TTCT-V (Torrance Test Of Creative Thinking Verbal) Berbasis Lingkungan Untuk Tingkat SMA.
- Hartono, D. P., & Asiyah, S. (2018). PjBL Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa : Sebuah Kajian Deskriptif Tentang Peran Model Pembelajaran PJBL Dalam Meningkatkan. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*, 2 (1):1–11. <https://jurnal.univpgri.palembang.ac.id/index.php/prosiding/index>.
- Hondzel, C. (2015). Culture and Creativity: Examining Variations in Divergent Thinking Within Norwegian and Canadian Communities. *Sage Open*,:1-13. <https://10.1177/2158244015611448>
- Hosnan,(2014), *Pendekatan Saintifik dan Kontektual dalam pembelajaran abad XXI* Ghalia Indonesia.
- Khoerunisa, E. & Hanibah, E. (2020). Profil Keterampilan Abad 21 (21st Century Soft Skills) Pada Mahasiswa. *IKTISYAF: Jurnal Ilmu Dakwah dan Tasawuf*, 2 (2):55-68, <https://doi.org/10.53401/iktsf.v2i2.20>.
- Solihudin, A., Fajar, I. N., & Septian, G. D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPS Menggunakan Model *Project Based Learning* Untuk Kelas V SD. *Creative of Learning Students Elementary Education*, 2 (5):211-220. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/3360/1233>.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Yusuf, S. (2018). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Rajawali Pers. pp.96