

PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK DI SMK AD-DIMYATI KOPO BANDUNG

Risa Khotimatun Nisa¹ ; Mohamad Gatah Adiansah²; Abdul Holik³

Universitas Islam Nusantara¹²³

Email: risakhotimatunnisa@gmail.com; gatah250@gmail.com; abdulholik@uninus.ac.id

Article History:

Received : 20-01-2023

Revised : 09-03-2023

Accepted : 27-03-2023

Keyword :

PJBL, Thingking Ability,

Creative

Abstract: *Learning in the industrial era 4.0 refers to developing the potential of students and growing and developing 4C skills. So far, students' creative thinking skills development has yet to be fully considered. The existence of a Project Based Learning learning model encourages students to think creatively. This research aims to deepen the study of the effect of the Project Based Learning learning model on increasing students' creative thinking skills. This study used a quantitative approach design with a quasi-experimental method. The research population is all class X students of SMK Ad-Dimyati Kopo Bandung in the 2022/2023 academic year, while the X-5 class sample is for the experimental class and the X-1 class is for the control class. The collected data were analyzed using the Man-Whitney U test. The Project-Based Learning Learning Model significantly affects students' creative thinking abilities with a significance value of $0.000 < 0.05$. Thus, this study concluded that the Project Based Learning learning model could be used as one of the learning innovations to develop 4C skills.*

Kata Kunci :

Pembelajaran berbasis

Proyek, Kemampuan Berpikir

Kreatif

Abstrak: *Pembelajaran pada era industri 4.0 mengacu pada pengembangan potensi peserta didik serta menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan 4C. Selama ini, pengembangan keterampilan berpikir kreatif pada peserta didik belum sepenuhnya diperhatikan. Adanya model pembelajaran Project Based Learning mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif. Tujuan Penelitian ini adalah untuk memperdalam kajian mengenai pengaruh model pembelajaran Project Based Learning terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian ini menggunakan rancangan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Populasi penelitian seluruh siswa kelas X SMK Ad-Dimyati Kopo Bandung tahun ajaran 2022/2023; sedangkan sampel kelas X-5 untuk kelas eksperimen dan kelas X-1 untuk kelas kontrol. Data yang terkumpul dianalisa dengan uji man whitney u test. Model Pembelajaran Project Based Learning berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan nilai signifikasi yaitu $0,000 < 0,05$. Dengan demikian penelitian ini berhasil menyimpulkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning dapat dijadikan salah satu inovasi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan 4C.*

Pendahuluan

Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikannya. Indonesia menjadi salah satu bangsa dengan kualitas pendidikan yang dapat dikatakan masih rendah. Menurut hasil survei pada tahun 2018 tentang sistem pendidikan menengah di dunia yang dikeluarkan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2019 lalu, Indonesia menempati pada posisi ke-74 dari 79 negara lainnya dalam survei. Dengan kata lain, dapat dikatakan Indonesia berada pada posisi ke-6 terendah dibandingkan dengan negara-negara lainnya¹. Disamping itu, ketika Indonesia dibandingkan dengan negara-negara berkembang lainnya, ada tujuh faktor Indonesia memiliki kualitas pendidikan yang rendah yaitu: 1) Pembelajaran hanya pada buku paket; 2) mengajar satu arah (ceramah satu arah); 3) kurangnya sarana belajar terutama di daerah; 4) aturan yang cenderung mengikat; 5) budaya mencontek setiap tahun; 6) metode pertanyaan terbuka yang tak dipakai; 7) guru tidak menumbuhkan diskusi dua arah.²

Dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia yang mengacu pada tujuh faktor tersebut, maka pemerintah melakukan berbagai perkembangan sistem pendidikan dengan mengedepankan pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta memfokuskan untuk mengembangkan capaian pembelajaran peserta didik yang berfungsi membentuk, mengembangkan kemampuan dan mencerdaskan kehidupan bangsa yang sesuai zaman. Hal ini selaras dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Pasal 3 yang berbunyi: "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."³

Student centre yang menjadi acuan keberhasilan pembelajaran pada era revolusi Industri 4.0 yang sejalan dengan tujuan pendidikan nasional untuk mengembangkan potensi peserta didik memberikan tantangan dan peluang kepada tenaga pendidik untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan 4C.⁴ Dalam 4C tersebut meliputi 1) *creative thinking* (Berpikir Kreatif); 2) *Critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah); 3) *communication* (berkomunikasi) dan 4) *collaboration* (berkolaborasi).

¹ Fitria Nur Auliah Kurniawati, 'Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi', *Academy of Education Journal*, 13 (2022), 1–13.

² Ahmad Sabandi, 'Supervisi Pendidikan Untuk Pengembangan Profesionalitas Guru Berkelanjutan', *Ilmiah, Jurnal Pendidikan*, XIII.2 (2013), 1–9.

³ Kemendikbudristek, 'Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Pasal 3', 2003.

⁴ Resti Septikasari and Rendy Nugraha Frasandy, 'Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pendidikan Dasar', *Tarbiyah Al-Awlad*, 2018, 107–17.

Berpikir Kreatif (*Creative thinking*) menjadi salah satu keterampilan dari 4C terkhusus untuk sekolah menengah kejuruan. Berpikir kreatif menurut Lutfi dalam⁵ merupakan proses yang digunakan ketika seseorang memunculkan suatu ide baru, mensintesis ide-ide tersebut serta mengimplementasikannya. Dengan kemampuan berpikir kreatif, siswa dapat memandang dunia dari berbagai sudut pandang sehingga menimbulkan solusi-solusi baru untuk menyelesaikan suatu masalah dalam kehidupan nyata.

Namun kenyataannya, berpikir kreatif belum terwujud dalam capaian pembelajaran. Hal ini terlihat saat observasi awal peneliti di SMK Ad-Dimyati Kopo Bandung saat proses pembelajaran mata pelajaran PAI berlangsung antara lain: 1) peserta didik tidak terlihat mampu berpikir kreatifnya; 2) peserta didik tidak terlihat berpartisipasi aktif ketika belajar; 3) tidak terlihat mampu memunculkan suatu ide, keunikan, skill setiap peserta didik; 4) tidak dapat menuangkan idenya dalam bentuk karya, gagasan atau memecahkan suatu persoalan. Kondisi tersebut ditengarai bahwa faktor penyebabnya adalah guru terkhusus guru PAI di SMK Ad-Dimyati yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab. Kurangnya berinovatif guru dalam menggunakan model-model pembelajaran, berakibat pada sikap siswa yang kurang motivasi dalam mencari dan menemukan informasi sendiri, lebih mengandalkan informasi pada guru atau *teacher centered*.

Untuk memunculkan kemampuan berpikir kreatif tersebut, maka perlunya keinovatifan model pembelajaran. Pembelajaran inovatif menurut Happyanto dari⁶ mengandung arti pembelajaran yang dikemas oleh guru atau instruktur lainnya yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru agar mampu memfasilitasi siswa untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar. Pembelajaran inovatif dapat dilakukan dengan mengadaptasi dari model pembelajaran yang menyenangkan. "*Learning is fun*" merupakan kunci yang dapat diterapkan dalam pembelajaran inovatif. Guru berinovasi dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan bahan materi ajar serta kondisi peserta didik. Guru hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran namun yang terlibat langsung selama aktivitas belajar adalah peserta didik itu sendiri.

Project Based Learning (PjBL) dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang inovatif dalam memunculkan ide, gagasan dan pemecahan suatu persoalan. Model *Project Based Learning* merupakan konsep pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Sulaeman dalam⁷ bahwa *Project Based Learning* (PjBL) adalah suatu pembelajaran berbasis proyek, dimana peserta didik diberi tugas dengan mengembangkan tema/topik dalam pembelajaran dengan melakukan kegiatan

⁵ Neni Maryani, Nani Marlina, and Risma Amelia, 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pendekatam Open Ended Materi Trigonometri', *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3.1 (2019), 21-27.

⁶ Ahmad Sauqy, *Inovasi Belajar & Pembelajaran PAI (Teori Dan Aplikatif)* (Surabaya, 2019).

⁷ Shinta Puspita Sari, Uus Manzilatusifa, and Sungging Handoko, 'Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 5.2 (2019), 119-31
<<http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/jp2ea/article/view/329>>.

proyek yang realistik. Disamping itu penerapan pembelajaran berbasis proyek ini dapat mendorong tumbuhnya kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri serta berpikir kritis dan analitis pada peserta didik.

Penelitian ini merujuk pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anis Fitriyah dan Shefa Dwijayanti tahun 2021 bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di MA Miftahul Ulum Bettet Pamekasan, namun pada penelitian ini variabel yang ingin di perdalam kajian nya hanya berpikir kreatif saja yang berfokus pada mata pelajaran PAI, sedangkan pada penelitian sebelumnya memperdalam mengenai berpikir kreatif dan berpikir kritis. Akan tetapi terdapat persamaan dalam pengambilan model pembelajaran yaitu mengenai model pembelajaran *Project Based Learning*

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti bermaksud memperdalam kajian tentang: 1) mengetahui pengetahuan awal peserta didik mengenai kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol; 2)mengetahui kemampuan akhir berpikir kreatif melalui post test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol; 3) mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peseta didik mata pelajaran PAI. Sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi pendidik, dan alternatif solusi terkait permasalahan di atas.

Penelitian dilakukan di SMK Ad-Dimyati Kopo Bandung pada tahun ajaran 2022/2023 mulai bulan Agustus 2022 sd Februari 2023 Menggunakan rancangan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperiment*. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Ad-Dimyati, dengan sampel berupa dua kelas terpilih yang diacak secara random(*random sampling*). Sampel terdiri dari 14 peserta didik kelas eksperiment dan 29 peserta didik kelas kontrol dengan jumlah total 43 siswa.

Tabel 1. Sampel Penelitian

| Kelas | Laki-Laki | Perempuan | Jumlah |
|-------------|-----------|-----------|--------|
| Eksperiment | - | 14 | 14 |
| Kontrol | 29 | - | 29 |
| Total | | | 43 |

Instrumen penelitian yang digunakan berupa 10 soal tes uraian mengenai mata pelajaran PAI yang telah di uji validitas dan realibitasnya. "*The non equivalent pretest-postest Control Group Design*" merupakan desain yang digunakan pada penelitian ini.

Tabel 2. Desain Penelitian

| Kelas | Pretest | Perlakuan | posttest |
|------------|----------------|----------------|----------------|
| Eksperimen | O ₁ | X ₁ | O ₂ |
| Kontrol | O ₃ | X ₂ | O ₄ |

Sumber: ⁸

Keterangan :

O₁ : Skor kemampuan awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen

O₂ : Skor hasil (posttest) setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen

X₁ : Perlakuan dengan menggunakan model Pjbl

X₂ : Perlakuan dengan tidak menggunakan model Pjbl

O₃ : Skor kemampuan awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan pada kelas kontrol

O₄ : Skor hasil (posttest) yang tidak diberikan perlakuan model Pjbl, tetapi dengan model konvensional.

Tabel 3. Kriteria Berpikir Kreatif

| Kriteria Berpikir Kreatif | Pretest |
|---------------------------|---------|
| Tidak Kreatif | 10-20 |
| Kurang Kreatif | 21-40 |
| Cukup Kreatif | 41-60 |
| Kreatif | 61-80 |
| Sangat Kreatif | 81-100 |

Sumber : ⁹

Teknik analisis data uji prasyarat dengan uji normalitas serta uji homogenitas, kemudian uji hipotesis dengan uji t independent jika uji prasyarat terpenuhi dan uji man whitney jika uji prasyarat tidak terpenuhi. Uji prasyarat dan uji hipotesis menggunakan bantuan program SPSS versi 25.

Diskusi dan Pembahasan

Deskripsi Jawaban Responden

Gambaran untuk mengetahui perolehan tingkat berpikir kreatif pada peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dapat diperoleh dari peningkatan skor pretest terhadap skor posttest baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Untuk

⁸ Dewi Insyasiska, Siti Zubaidah, and Herawati Susilo, 'Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar , Kreativitas , Kemampuan Berpikir Kritis , Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi', *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7.1 (2015), 9–21.

⁹ Anis Fitriyah, Shefa Dwijayanti Ramadani, and Universitas Islam Madura, 'Pengaruh Pembelajaran Steam Berbasis Pjbl (Project-Based Learning) Terhadap Keterampilan', X.2019 (2021), 209–26.

lebih jelasnya perolehan skor pretest dan posttest yang di dapat peserta didik dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Skor pretest, posttest, dan N-gain tingkat berpikir Kreatif peserta didik kelas eksperimen

| Kelas | Tingkat Berpikir Kreatif | | |
|------------------|--------------------------|----------|--------|
| | Pretest | Posttest | N-gain |
| E-01 | 35 | 88 | 0.81 |
| E-02 | 30 | 90 | 0.86 |
| E-03 | 28 | 85 | 0.79 |
| E-04 | 13 | 93 | 0.91 |
| E-05 | 33 | 100 | 1 |
| E-06 | 25 | 75 | 0.67 |
| E-07 | 23 | 73 | 0.65 |
| E-08 | 25 | 90 | 0.87 |
| E-09 | 13 | 80 | 0.77 |
| E-10 | 25 | 78 | 0.70 |
| E-11 | 20 | 83 | 0.78 |
| E-12 | 33 | 88 | 0.81 |
| E-13 | 25 | 78 | 0.70 |
| E-14 | 28 | 88 | 0.83 |
| Rata-Rata N-Gain | | | 0.80 |

Pada tabel 4 diatas sebagai kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan signifikan berpikir kreatif peserta didik dengan rata-rata N-gain sebesar 0.80, hal ini menunjukkan kategori tinggi adanya pengaruh model pembelajaran dengan materi ajar Pai terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik

Tabel 5. Skor pretest, posttest, dan N-gain tingkat berpikir Kreatif peserta didik kelas kontrol

| Kelas | Tingkat Berpikir Kreatif | | |
|-------|--------------------------|----------|--------|
| | Pretest | Posttest | N-gain |
| K-01 | 35 | 53 | 0.27 |
| K-02 | 15 | 35 | 0.24 |
| K-03 | 23 | 43 | 0.26 |
| K-04 | 33 | 48 | 0.22 |
| K-05 | 33 | 25 | 0.09 |
| K-06 | 18 | 23 | 0.06 |
| K-07 | 20 | 58 | 0.47 |
| K-08 | 33 | 60 | 0.41 |
| K-09 | 30 | 38 | 0.11 |

| | | | |
|------------------|----|----|-------|
| K-10 | 20 | 30 | 0.13 |
| K-11 | 20 | 43 | 0.28 |
| K-12 | 25 | 30 | 0.07 |
| K-13 | 18 | 33 | 0.18 |
| K-14 | 18 | 30 | 0.15 |
| K-15 | 20 | 45 | 0.31 |
| K-16 | 28 | 25 | -0.03 |
| K-17 | 33 | 30 | -0.04 |
| K-18 | 23 | 50 | 0.35 |
| K-19 | 38 | 38 | 0 |
| K-20 | 20 | 25 | 0.06 |
| K-21 | 23 | 20 | -0.03 |
| K-22 | 18 | 40 | 0.27 |
| K-23 | 20 | 58 | 0.47 |
| K-24 | 25 | 50 | 0.33 |
| K-25 | 23 | 58 | 0.45 |
| K-26 | 18 | 23 | 0.06 |
| K-27 | 23 | 23 | 0 |
| K-28 | 20 | 30 | 0.13 |
| K-29 | 13 | 43 | 0.34 |
| Rata-Rata N-Gain | | | 0.19 |

Pada tabel 5 di atas sebagai kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan berpikir kreatif peserta didik meskipun tidak signifikan dengan rata-rata N-gain 0.19, hal ini secara umum menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran konvensional pada materi ajar Pai terhadap kemampuan berpikir kreatif.

Analisis data

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas menurut Umar dalam¹⁰ digunakan untuk mengetahui apakah variabel dependen, independen, atau keduanya berdistribusi normal. Berdasarkan jumlah total responden yakni berjumlah 43 responden, maka jumlah responden penelitian ini kurang dari 50 responden, dengan demikian uji normalitas yang peneliti gunakan dengan Shapiro Wilk.

Tabel 6. Uji Normalitas Data

| | Kelas | Shapiro-Wilk | | |
|--------|------------|--------------|----|------|
| | | Statistic | Df | Sig. |
| N_Gain | Eksperimen | .970 | 14 | .872 |
| | Kontrol | .946 | 29 | .147 |

¹⁰ Gusti Pratiwi and Tukimin Lubis, 'Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan Ud Adli Di Desa Sukajadi Kecamatan Perbaungan', 2021, 121-34.

Dari hasil uji normalitas data dengan menggunakan program spss veris 25, maka dihasilkan $0,872 > 0,05$ untuk N-gain kelas eksperimen dan $0,14 > 0,05$ untuk N-gain dari kelas kontrol, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa data ini berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menurut ¹¹ digunakan untuk mengetahui apakah kedua data yang diperoleh dari kedua kelompok tersebut memiliki varians yang sama atau sebaliknya. Pengujian Homogenitas data pada penelitian ini menggunakan program spss versi 25. Jika nilai signifikansi (*p-value*) lebih kecil dari 0,05 maka tidak homogen, sedangkan jika nilai signifikansi (*p-value*) lebih besar dari 0,05 maka data tidak berbeda atau homogen.

Tabel 7. Uji Homogenitas Data

| | | Levene | | | |
|-------------|--------------------------------------|-----------|-----|-------|------|
| | | Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Ngain_Score | Based on Mean | 7.059 | 1 | 41 | .011 |
| | Based on Median | 6.741 | 1 | 41 | .013 |
| | Based on Median and with adjusted df | 6.741 | 1 | 39.35 | .013 |
| | Based on trimmed mean | 7.006 | 1 | 41 | .011 |

Berdasarkan hasil pengujian di atas, diketahui nilai signifikansi (*sig*) Based on Mean sebesar $0,011 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data ini tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Berdasarkan data pengujian sebelumnya mengenai uji normalitas dan homogenitas, data yang diperoleh yaitu berdistribusi normal, namun tidak homogen. Dengan demikian, jika salah satu syarat dari uji Independent sample t-test tidak terpenuhi, maka selanjutnya menurut¹² jika salah satu uji prasyarat tidak terpenuhi maka cara alternatif dengan menggunakan uji non parametrik Man Whitney U test. Untuk mengetahui H_0 di terima atau tidakna maka dengan melihat output Man Whitney U test pada program spss versi 25.

Tabel 8. Uji Hipotesis Man Whitney U test

| | Ngain_Score |
|----------------|-------------|
| Mann-Whitney U | .000 |
| Wilcoxon W | 435.000 |
| Z | -5.262 |

¹¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018).

| | | | |
|-------------------|------|-----|------|
| Asymp. tailed) | Sig. | (2- | .000 |
|-------------------|------|-----|------|

Berdasarkan hasil pengujian di atas, maka diketahui nilai Asymp sig (2-tailed) dengan nilai signifikansi yaitu 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05 sehingga $0,000 < 0,05$ maka H_1 di terima (H_0 di tolak) dengan begitu artinya terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan tingkat berpikir kreatif antara kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Kemampuan Berfikir Kreatif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kondisi kemampuan awal berpikir kreatif peserta didik di SMK Ad-Dimyati kelas X pada kelas Eksperimen yang berjumlah 14 orang siswa, yakni menunjukkan pada indikator 1) berpikir lancar dengan presentase 39% 2) berpikir luwes dengan persentase 21% 3) Berpikir Elaboratif 24% atau dan 4) berpikir Original yaitu 11% siswa dengan nilai rata-rata 24% yang menunjukkan Kurang Kreatif nya siswa. Pada Kelas Kontrol yang berjumlah 29 siswa yaitu yaitu indikator 1) berpikir lancar dengan presentase 30%, 2) berpikir luwes dengan persentase 22% , 3) Berpikir Elaboratif 25% dan 4) berpikir Original yaitu 11% dengan nilai rata-rata 22% yang menunjukkan kurang kreatif pada siswa. Hal ini di sebabkan pada kurang kreatif nya siswa pada saat mengisi soal tes yang hanya terpaku pada materi pembelajaran yang ada pada guru.

Tabel 9. Kemampuan Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| Indikator Berpikir Kreatif | Presentase kelas Eksperimen | Presentase Kelas kontrol |
|----------------------------|-----------------------------|--------------------------|
| berpikir Lancar | 39% | 30% |
| Berpikir luwes | 21% | 22% |
| Berpikir Elaboratif | 24% | 25% |
| Berpikir Original | 11% | 11% |
| Rata-Rata | 24% | 22% |

Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada kelas Eksperimen dan model Pembelajaran konvensional metode ceramah pada kelas Kontrol dilakukan peneliti dalam 2 pertemuan. Ketika kegiatan penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen yaitu di kelas X.5, Langkah yang dilakukan peneliti yaitu memulai proses pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan terkait dengan materi yang akan di ajarkan serta hubungannya dengan pengenalan terhadap rencana proyek yang akan dilaksanakan. Pada tahap kedua peneliti memberikan tugas proyek pada setiap kelompok, setiap kelompok mendapatkan tugas proyek yang berbeda namun berkaitan dengan materi pembelajaran. Selanjutnya, siswa menjadwalkan dan menyusun rancangan proyek yang telah di bagikan yang kemudian sekaligus membuat proyek yang telah di susun selama 1 minggu penuh.

Pada pertemuan selanjutnya pada tahap ini siswa mempresentasikan hasil proyek nya di depan kelas. Pada tahap terakhir setelah siswa mempresentasikannya, peneliti melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pelaksanaan tahapan ini sesuai dengan serangkaian tahapan model *project based learning* dalam ¹³ meliputi 1) Introduction, peserta didik melakukan pengenalan terhadap rencana pelaksanaan proyek yang disampaikan oleh guru; 2) Essential Question, guru memberikan pertanyaan mendasar tentang materi yang akan dijadikan tema atau bahan ajar; 3) Research and Write, peserta didik mencari studi literatur dan menulis rancangan proyek, sehingga dalam tahap ini guru hanya berperan sebagai mentor; 4) Product Creation, peserta didik melakukan proses pembuatan proyek; 5) Presentation, peserta didik mempresentasikan hasil proyek atau karya; 6) Evaluation and Reflection, evaluasi kegiatan yang telah dilakukan setelah proses pembelajaran berbasis proyek dan kesan pesan selama pembelajaran berbasis proyek dari peserta didik.

Pada saat penelitian berlangsung di kelas eksperimen, penggunaan model pembelajaran *project based learning* terlihat mampu meningkatkan keterampilan berpikir Kreatif dikarenakan pada saat pembelajaran peneliti melibatkan kerja proyek, sehingga siswa dapat mengajukan pertanyaan, merancang, mencetuskan, membuat gagasan dan menghasilkan sebuah karya yang berhubungan dengan materi pembelajaran dan capaian pembelajaran. Hal ini sejalan menurut Abdullah sani adalah Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning model*) merupakan pembelajaran yang berpusat pada proses, relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, unit pembelajaran bermakna dengan memadukan konsep-konsep dari sejumlah komponen baik itu pengetahuan, disiplin ilmu atau lapangan. Karakteristik model *PJBL* Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning model*) memiliki keunggulan dari karakteristiknya yaitu membantu siswa merancang proses untuk menentukan sebuah hasil, melatih siswa bertanggung jawab dalam mengelola informasi pada sebuah proyek yang sedang dilakukan dan yang terakhir adalah siswa menghasilkan sebuah produk nyata hasil peserta didik itu sendiri yang kemudian dipresentasikan di kelas. ¹⁴

Akan Tetapi, terdapat siswa yang masih berfokus kepada teman kelompoknya pada saat kerja proyek, sehingga adanya siswa yang tidak aktif pada saat pembelajaran, Ini juga selaras dengan kelemahan pembelajaran berbasis proyek menurut Almula¹⁵ Model pembelajaran *PJBL* menambah beban tugas dan memakan waktu baik bagi guru maupun bagi siswa Kebiasaan siswa untuk bekerja sendiri dapat memungkinkan munculnya kecemasan atau kesulitan ketika harus bekerja sama dengan orang lain. Bekerja secara berkelompok secara terus menerus memungkinkan hilangnya rasa percaya diri dalam belajar mandiri karena kurangnya pengalaman individu. Setelah

¹³ M. Aditya Firdaus, *Model-Model Pembelajaran PAI* (Depok: Rajagrafindo Persada, 2022).

¹⁴ Yulita Dyah Kristanti, Subiki Subiki, and Rif'ati Dina Handayani, 'Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning Model) Pada Pembelajaran Fisika Disma 1)', *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5.2 (2017), 122–28.

¹⁵ Mia Roosmalisa Dewi, 'Kelebihan Dan Kekurangan Project-Based Learning Untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka', 2022, 250–61.

pelaksanaan penelitian berlangsung baik pada kelas eksperimen ataupun kelas kontrol, terdapat peningkatan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa. Hanya saja peningkatan kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan peningkatan. Pada kelas Ekperimen terdapat peningkatan yang signifikan pada 4 indikator berpikir kreative yaitu : indikator 1) berpikir lancar dengan presentase 82% 2) berpikir luwes dengan persentase 85% 3) Berpikir Elaboratif 88% dan 4) berpikir Original yaitu 86% siswa dengan nilai rata-rata 85% yang menunjukkan pada interval sangat kreatif siswa. Pada Kelas Kontrol yang berjumlah 29 siswa yaitu yaitu indikator 1) berpikir lancar dengan presentase 39%, 2) berpikir luwes dengan persentase 36% , 3) Berpikir Elaboratif 38% dan 4) berpikir Original yaitu 38% dengan nilai rata-rata 38% yang menunjukkan pada interval cukup Kreatif nya siswa.

Tabel 10. Kemampuan Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| Indikator Berpikir Kreatif | Presentase kelas eksperimen | Presentase Kelas kontrol |
|----------------------------|-----------------------------|--------------------------|
| berpikir Lancar | 82% | 39% |
| Berpikir luwes | 85% | 36% |
| Berpikir Elaboratif | 88% | 38% |
| Berpikir Original | 86% | 38% |
| Rata-Rata | 85% | 38% |

Berdasarkan data hasil uji hipotesis yang telah dilakukan peneliti, nilai Asymp sig (2-tailed) dengan nilai signifikasi yaitu 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,005 sehingga jika $0,000 < 0,05$ maka H_1 di terima (H_0 Di tolak) dengan bergitu artinya terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan tingkat berpikir kreatif antara kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan peserta didik kelas Kontrol dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional. Peneliti yakin dalam penelitian ini Faktor keberhasilan yang membuktikan adanya perbedaan peningkatan kemampuan berpikir Kreatif pada kelas Eksperimen dan kelas kontrol dimana Kelas Eksperimen yang mendapatkan perlakuan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* ini, siswa akan lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks, serta dapat menumbuhkan keterampilan dalam mengelola sumber sehingga dapat mengeluarkan kemampuan berpikir kreative yang mencakup 4 indikator.

Berpikir kreatif memiliki 4 indikator menurut William¹⁶ yaitu berpikir lancar (*fluency*) dengan dapat memikirkan lebih dari satu jawaban, berpikir luwes (*flexibility*) dengan dapat mencari alternatif jawaban dari sudut pandang beragam/bervariasi,

¹⁶ M Saufi and Arifin Riadi, 'Mengembangkan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Peta Konsep', *Tjybjb.Ac.Cn*, 27.2 (2019), 58-66.

berpikir elaboratif (*elaboration*) dengan dapat memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, berpikir orisinal (*originality*) dengan mampu melahirkan ungkapan, ide, gagasan yang baru dan unik. Berbeda dengan Kelas Kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan atau menggunakan model pembelajaran konvensional ini, siswa cenderung lebih fasit, mendapatkan informasi seluruhnya dari Guru serta tidak dapat menumbuhkan keterampilan dan mengelola sumber informasi.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah di paparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan berpikir kreatif dengan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* peserta didik kelas X di SMK Ad-Dimyati. Hal tersebut dapat terlihat dari output Man Whitney U test nilai Asymp sig (2-tailed) dengan nilai signifikansi yaitu 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,005 bergitu artinya terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan tingkat berpikir kreatif antara kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan peserta didik kelas Kontrol dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional.

Referensi

- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- Dewi, Mia Roosmalisa, 'Kelebihan Dan Kekurangan Project-Based Learning Untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka', 2022, 250–61
- Firdaus, M. Aditya, *Model-Model Pembelajaran PAI* (Depok: Rajagrafindo Persada, 2022)
- Fitriyah, Anis, Shefa Dwijayanti Ramadani, and Universitas Islam Madura, 'Pengaruh Pembelajaran Steam Berbasis PJB (Project-Based Learning) Terhadap Keterampilan', X.2019 (2021), 209–26
- Insyasiska, Dewi, Siti Zubaidah, and Herawati Susilo, 'Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar , Kreativitas , Kemampuan Berpikir Kritis , Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi', *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7.1 (2015), 9–21
- Kemendikbudristek, 'Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Pasal 3', 2003
- Kristanti, Yulita Dyah, Subiki Subiki, and Rif'ati Dina Handayani, 'Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning Model) Pada Pembelajaran Fisika Disma 1)', *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5.2 (2017), 122–28
- Kurniawati, Fitria Nur Auliah, 'Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi', *Academy of Education Journal*, 13 (2022), 1–13
- Maryani, Neni, Nani Marlina, and Risma Amelia, 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pendekatam Open Ended Materi Trigonometri', *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3.1 (2019), 21–27
- Pratiwi, Gusti, and Tukimin Lubis, 'Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap

- Kepuasan Pelanggan Ud Adli Di Desa Sukajadi Kecamatan Perbaungan', 2021, 121–34
- Sabandi, Ahmad, 'Supervisi Pendidikan Untuk Pengembangan Profesionalitas Guru Berkelanjutan', *Ilmiah, Jurnal Pendidikan*, XIII.2 (2013), 1–9
- Sari, Shinta Puspita, Uus Manzilatusifa, and Sungging Handoko, 'Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 5.2 (2019), 119–31 <<http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/jp2ea/article/view/329>>
- Saufi, M, and Arifin Riadi, 'Mengembangkan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Peta Konsep', *Tjyybjb.Ac.Cn*, 27.2 (2019), 58–66
- Sauqy, Ahmad, *Inovasi Belajar & Pembelajaran PAI(Teori Dan Aplikatif)* (Surabaya, 2019)
- Septikasari, Resti, and Rendy Nugraha Frasandy, 'Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pendidikan Dasar', *Tarbiyah Al-Awlad*, 2018, 107–17
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018)