

Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas XI IPS Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 3 Purwokerto

Niken Rimadhona¹, Dhi Bramasta², Mustolikh³

^{1,2,3}Pendidikan Geografi, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v10i.676](https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.676)

Submitted:

30 April, 2023

Accepted:

20 Mei, 2023

Published:

24 Juli, 2023

Keywords:

21st Century Capabilities;
Project Based Learning;
Creative Thinking

ABSTRACT

21st century capabilities explain student-centered learning, teamwork, and learning related to the context of students' daily lives. One of the abilities in the 21st century is the ability to think creatively. This study aims to determine the effect of the learning model project based learning on the creative thinking skills of students in class XI IPS at SMA Negeri 3 Purwokerto. This research method namely Pretest-Posttest Control Group design. Test analysis using test paired simple t-test as a paired two-sample test. Sample test results pre-test experiment and post-test experiment has a value of Sig. 000 < 0.05 which means that there is an influence of the learning model Project Based Learning on the creative thinking skills of students in class XI IPS Indonesia at SMA Negeri 3 Purwokerto.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Niken Rimadhona

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jl. KH. Ahmad Dahlan, Dusun III, Dukuhwaluh, Kec. Kembaran, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53182

Email: nikenrima27@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tempat mengembangkan potensi peserta didik baik secara fisik, cipta, rasa, agar potensi itu menjadi nyata dan berfungsi dalam hidupnya [1]. Abad 21 dikenal dengan masa pengetahuan artinya semua pemenuhan kebutuhan hidup dalam berbagai konteks berbasis pengetahuan [2]. Kemampuan abad 21 menjelaskan bahwa pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, kerjasama tim, serta pembelajaran yang berkaitan dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik. Salah satu kemampuan di abad 21 ini yaitu kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan dalam berpikir yang dimiliki oleh peserta didik ini bisa ditingkatkan dengan melalui suatu keadaan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik misalnya dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang didalamnya diberikan suatu permasalahan yang diharapkan mampu membangun kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik, sehingga peserta didik dapat berpikir sesuai dengan kemampuannya [3]. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Purwokerto, data awal menggunakan angket *pra-penelitian*. Hasil dari angket *pra-penelitian* yang diisi oleh 69 peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 3 Purwokerto bahwa kemampuan rata-rata berpikir kreatif peserta didik masuk dalam kategori cukup kreatif sebesar 48,8%. Permasalahan yang muncul berkaitan dengan peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran. Perlu dilakukan pembelajaran geografi yang memungkinkan peserta didik dapat membangun dan mengembangkan ide-ide pemahaman geografi. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif dapat dibangun dengan proses pembelajaran yang menuntut peserta didik aktif. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan adalah model *Project Based Learning*, model ini mengajak peserta didik untuk turut serta

memecahkan permasalahan-permasalahan dan praktik dalam materi pembelajaran [4]. Model pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik, dalam pembelajaran berbasis proyek peserta didik terdorong lebih aktif dalam belajar [5]. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas XI IPS pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 3 Purwokerto.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang di gunakan yaitu metode eksperimen dengan *Pretest-Posttest Control Group design*.. Secara rinci desain *pretest posttest control group design* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian Pretest Posttest Control Group Design

R ₁	O ₁	X	O ₂
R ₂	O ₁		O ₂

[6]

Keterangan :

R₁ : Kelas eksperimen

R₂ : Kelas kontrol

O₁ : *Pre-test* dilakukan kelas eksperimen dan kelas kontrol

X : Perlakuan pada kelas eksperimen

O₂ : *Post-test* dilakukan kelas eksperimen dan kelas kontrol

Sampel penelitian dipilih dengan pertimbangan terhadap hasil angket *pra-penelitian* dengan skor rata-rata kedua sampel hampir sama. Instrumen yang digunakan yaitu angket berpikir kreatif yang berjumlah 25 pernyataan yang terbagi menjadi 4 indikator. Indikator berpikir kreatif yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir kebaruan (*originality*), berpikir memerinci (*elaboration*) [7]. Hasil *pre-test* dan *post-test* ini akan di uji normalitas, uji homogenitas dan uji *paired sampel t-test*. Analisis ini dapat mengambil kesimpulan dari data yang diolah menggunakan bantuan *SPSS* tipe 25.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

a) Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro Wilk* berbantuan dengan *SPSS*. Data dikatakan normal, apabila nilai probabilitas lebih besar 0,05 pada ($P > 0,05$).

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil Berpikir Kreatif	1	,201	30	,003	,906	30	,012
	2	,158	30	,055	,923	30	,033
	3	,148	30	,092	,932	30	,055
	4	,150	30	,084	,914	30	,019

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas SPSS

Berdasarkan tabel di atas, pada kolom *Shapiro Wilk* hasil kemampuan berpikir kreatif dengan data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol data berdistribusi normal dengan $\text{Sig} > 0,05$.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada penelitian ini yaitu uji *Levenne* berbantuan dengan *SPSS* menggunakan hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila nilai *Sig. (Based on Mean) > 0,05* maka memiliki varian yang homogen.

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Berpikir Kreatif	Based on Mean	,286	1	58	,595
	Based on Median	,167	1	58	,684
	Based on Median and with adjusted df	,167	1	54,883	,684
	Based on trimmed mean	,288	1	58	,594

Gambar 2. Hasil Uji Homogenitas SPSS

Tabel uji homogenitas di atas menunjukkan bahwa nilai Sig. (*Based on Mean*) $0,595 > 0,05$ maka data tersebut memiliki variasi yang homogen.

c) Uji Paired Simple t-test

Uji *paired simple t-test* sebagai uji dua sampel berpasangan. Taraf signifikan yang digunakan yaitu $\alpha = .005$. Nilai Signifikasi (2-tailed) $< 0,05$ maka menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara perlakuan awal dan perlakuan akhir.

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	-5,767	6,112	1,116	-8,049	-3,484	-5,168	29	,000
Pair 2	Pretest Kontrol - Posttest Kontrol	-3,733	5,477	1,000	-5,778	-1,688	-3,734	29	,001

Gambar 3. Hasil Uji Sample T-test

Berdasarkan gambar menunjukkan bahwa data sampel *pre-test* eksperimen dan *post-test* eksperimen memiliki nilai Sig. $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas XI IPS pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 3 Purwokerto.

b. Pembahasan

Berdasarkan hasil kegiatan penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan kegiatan yang dilakukan yaitu memulai proses pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan, kemudian peneliti memberikan tugas proyek kepada kelompok, setiap kelompok mendapat proyek yaitu membuat poster yang berbeda berkaitan dengan materi pembelajaran. Kemudian peserta didik mengerjakan proyek serta LKPD dan dipantau oleh guru saat pembuatan proyek, hasil proyek kemudian di presentasikan. Guru memberikan evaluasi terhadap hasil proyek peserta didik.

Project Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran dengan ciri khusus adanya kegiatan merancang dan melakukan sebuah proyek di dalamnya untuk menghasilkan sebuah produk [8]. Pada saat pembelajaran *Project Based Learning* dapat melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berpikir kreatif merupakan proses belajar yang mendorong peserta didik agar mampu menghasilkan daya pikir dan daya ciptanya dalam menghasilkan sesuatu yang tidak sama dengan pemikiran kebanyakan orang pada umumnya [9]. Berikut ini deskripsi hasil angket penelitian yang telah dilakukan:

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	30	54	87	2032	67,73	8,634
Posttest Eksperimen	30	56	93	2205	73,50	8,131
Pretest Kontrol	30	55	90	2028	67,60	8,912
Posttest Kontrol	30	62	88	2140	71,33	6,910
Valid N (listwise)	30					

Gambar 4. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil angket penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai *pre-test* yang hampir sama dengan rata-rata 67. Untuk hasil nilai *post-test* kelas eksperimen jauh lebih tinggi mencapai rata-rata 73,50 untuk kelas kontrol mencapai 71,33. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengerjakan tugas proyek dengan sungguh-sungguh dan peserta didik memperlihatkan keterampilan berpikir kreatif secara berkelompok maupun individu.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji *paired simple t-test* sebagai uji dua sampel berpasangan. Sampel *pre-test* eksperimen dan *post-test* memiliki nilai Sig. 000 < 0,05 yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas XI IPS pada pelajaran geografi di SMA Negeri 3 Purwokerto.

DAFTAR REFERENSI

- [1] M. Kristiawan, *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Valia Pustaka, 2016.
- [2] J. Penelitian, P. Studi, P. Kimia, I. Mataram, J. Pemuda, and E. Korespondensi, "Artikel Penelitian / Artikel Reviu Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21," vol. 3, no. 2, pp. 25–50, 2019.
- [3] S. Wulandari, I. Maharani, and S. Siswadi, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok (Group Investigation) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa," *OMEGA J. Keilmuan Pendidik. Mat.*, vol. 1, no. 2, pp. 09–16, 2022, doi: 10.47662/jkpm.v1i2.218.
- [4] N. M. R. Kusadi, I. P. Sriartha, and I. W. Kertih, "Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Keterampilan Sosial Dan Berpikir Kreatif," *Think. Ski. Creat. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 18–27, 2020, doi: 10.23887/tscj.v3i1.24661.
- [5] N. W. Rati, N. Kusmaryatni, and N. Rediani, "Model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan hasil belajar mahasiswa [Project-based learning model, creativity and student learning outcomes]," *JPI J. Pendidik. Indones.*, vol. 6, no. 1, pp. 60–71, 2017, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/index>
- [6] H. Ahyar *et al.*, *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, no. March. 2020.
- [7] N. Nury, F. Munawaroh, W. P. Hadi, and I. Rosidi, "Pengaruh Model Project Based Learning Dengan Menggunakan Strategi Poster Session Terhadap," *Nat. Sci. Educ. Res.*, vol. 2, no. 1, pp. 25–32, 2019.
- [8] S. D. Ardianti, I. A. Pratiwi, and M. Kanzunnudin, "IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING (PjBL) BERPENDEKATAN SCIENCE EDUTAINMENT TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK," *Refleks. Edukatika J. Ilm. Kependidikan*, vol. 7, no. 2, pp. 145–150, 2017, doi: 10.24176/re.v7i2.1225.
- [9] T. Fitriana, M. Ikhsan, and S. Munzir, "Jurnal Didaktik Matematika Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Komunikasi Matematis Siswa SMA melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Debat," *J. Didakt. Mat.*, vol. 3, no. 1, pp. 83–95, 2016.