



Surabaya, 4 Juli 2024

## SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

"Inovasi Sains, Pendidikan, dan Bioteknologi Untuk Pengembangan Masyarakat:  
Tantangan Peluang Dalam Penelitian dan Pengabdian"



# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IV SD

**Tarisa Fina Eritasari**

Program Studi PGSD, Fakultas Ilmu pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

\*Email: [tarisafinaeritasari@gmail.com](mailto:tarisafinaeritasari@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bermaksud agar mengeksplorasi dampak dari model belajar *Project Based Learning* (PjBL) Menganalisis Kemahiran pemikiran kreatif siswa di dalam kelas IV di SDN Menanggal 601 Surabaya. Penelitian ini diharapkan agar memberikan alternatif dalam memahami Proses pembelajaran dan pencapaian Prestasi akademik yang diperoleh dari penerapan model pembelajaran ini disajikan. Penelitian ini mengadopsi Metode berbasis angka dengan desain eksperimen semu memakai posttest only design. Teknik pengumpulan data tersebut dapat disampaikan sebagai meliputi penggunaan tes dan non-tes. Data yang dianalisis terdiri dari hasil post test yang diperoleh dari dua kelas, yaitu kelas IV B (kelas eksperimen) sebanyak 28 siswa serta kelas IV C (kelas kontrol) seluruh siswa yang sama di SDN Menanggal 601 Surabaya. Penelitian menghasilkan bahwa di kelas kontrol, yang menerima kegiatan belajar metode ceramah, mempunyai nilai posttest sebesar 64.30, sementara siswa di kelas percobaan dengan memakai model PjBL menunjukkan nilai posttest sebesar 78.95. Analisis statistik yang dilakukan termasuk uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk dengan signifikansi sebesar 0.319 lebih besar 0.05, mengindikasikan distribusi data yang normal. uji homogenitas juga menghaillkan signifikan 0.835 lebih besar 0.05, mengkonfirmasi homogenitas data. Uji T menggunakan SPSS 26 menghasilkan signifikan lebih kecil 0.05. mengindikasikan model belajar PjBL memiliki pengaruh positif pada kemampuan pikir kreatif siswa kelas IV.

**Kata kunci:** Model pembelajaran PjBL, kreatif

### Abstrac

The aim of this research is to determine the influence of the Project Based Learning (PjBL) learning model on the creative thinking abilities of class IV students at SDN Menanggal 601 Surabaya. The benefits of this research are expected to be able to provide alternative problems in the learning process and learning outcomes provided by this learning model. This research uses quantitative methods. The research design uses Quasi Experimental Design. This research design uses a posttest only design. Data collection techniques include tests and non-tests. This research data is in the form of post test results and analyzed using the Normality Test, Homogeneity Test and T Test. Data was taken from class IV B as the Experiment Class and IV C as the Control Class at SDN Menanggal 601 Surabaya. Based on the research results that have been obtained regarding "The influence of the Project Based Learning learning model on the creative thinking abilities of class IV students". The learning outcomes of students in the control class using the lecture method obtained a Posttest score with an average of 64.30, while the results of the experimental class using the PjBL model obtained a Posttest score with an average of 78.95. The results of the normality test

using Shapiro Wilk obtained a sig value of  $0.319 > 0.05$ , so the normality test had a normal distribution. The results of the homogeneity test can be seen that the sig value is  $0.835 > 0.05$  so the data is said to be homogeneous. The results of the T test using SPSS 26 obtained a sig value.  $0.000 > 0.05$ , which means there is an influence of the PjBL learning model on the creative thinking abilities of class IV students.

Keyword :model PjBL,creative

Copyright © (2022) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 4

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya agar merubah perilaku serta sikap individu atau kelompok melalui proses pendidikan untuk memajukan manusia. Kemampuan berpikir kreatif pada anak dapat dikembangkan melalui pendidikan formal.

Pendidikan memegang peran krusial dalam mengantisipasi perubahan pada era ke-21. Pendidikan di era ini bertujuan untuk melengkapi siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk kompetisi di era mendatang (Driscoll, 2021). Penguasaan keterampilan yang relevan di era ini paling efektif dilakukan melalui sistem pendidikan. Pendidikan pada masa ini fokus pada bagaimana siswa belajar menerapkan pengetahuan, melakukan penelitian, dan menyelesaikan masalah (Brewer, 2018).

Guru berperan sangat vital dalam pembangunan nasional, khususnya dalam sektor pendidikan. Sebagai pendidik profesional, guru diharapkan untuk terus meningkatkan kualitas profesionalisme mereka. Menyesuaikan kemajuan era teknologi, pengetahuan dan budaya serta kebutuhan orang (Kemendikbud, 2017).

Berdasarkan hasil observasi dalam proses belajar mengajar di SDN Menanggal 601 Surabaya ditemukan siswa yang hasil belajarnya masih rendah, dikatakan rendah karena dilihat dari banyaknya siswa dengan nilainya tidak tuntas di pembelajaran dengan KKM untuk kelas IV sebesar 70, secara individual dan pencapaian hasil belajar yang tidak maksimal tersebut disebabkan pula karena Kemampuan siswa dalam berpikir kreatif saat proses pembelajaran masih belum memadai.

Cara mereka menjawab pertanyaan yang diberikan hanya seadanya dan cenderung hanya beberapa murid yang mampu memberikan jawaban yang kreatif dan berbeda serta masih banyak murid kelas IV ketika diarahkan mengerjakan sebuah *project* di kelas mereka tidak mampu mengeluarkan skill yang dimiliki untuk menyelesaikan tugas ada beberapa murid yang cenderung melihat hasil kerja milik temannya supaya mereka mendapat nilai yang bagus dan ada beberapa murid yang tidak mengeluarkan pendapatnya ketika di beri pertanyaan dan hampir semua murid tidak Mempunyai keberanian untuk berbicara di depan kelas.

Para siswa ikut kegiatan belajar di kelas dengan melihat keadaan guru menjelaskan materi pembelajaran memakai model konvensional di mana guru hanya menjelaskan dan tidak memberikan kesempatan pada peserta didik dan setiap ada tugas murid di tuntun untuk menghafal dan tidak di biasakan memahami materi pembelajaran. Kekurangan pada pembelajaran IPS untuk aktivitas Pembelajaran perlu menghasilkan inovasi. Aktivitas belajar yang menghibur dan menginspirasi anak untuk mengungkapkan kreasi mereka dengan bebas.

Seiring waktu berjalan, metode dan model pembelajaran harus terus ditingkatkan dan

disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan. Dalam konteks ini, guru perlu memiliki kemampuan untuk mengimplementasikan berbagai model pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPS, dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Alternatif yang dilakukan untuk lebih meningkatkan partisipasi aktif Siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran melalui penerapan model-model tertentu yang melibatkan murid secara aktif sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar dan meningkatkan ide-ide berpikir untuk anak lebih bisa mengasah kemampuan yang dimilikinya. Salah satu pendekatan pembelajaran yang meningkatkan keaktifan murid yaitu melakukan belajar *project based learning*.

Menurut Wahyuni (2019), PjBL merupakan model belajar di mana pendidik dapat mengatur pembelajaran di kelas dengan mengintegrasikan proyek sebagai bagian utama dari pengalaman belajar yang mencakup pekerjaan yang menggabungkan pemahaman baru sesuai dengan pengalamannya dalam kegiatan yang fakta serta membimbing siswa agar melakukan Aktivitas merancang, menyelesaikan masalah, mengambil kesimpulan dan mengarahkan siswa agar belajar sendiri atau dalam kelompok.

*Project Based Learning* merupakan metode belajar inovatif dimana terfokus dengan siswa dengan tujuan akhir belajar agar siswa dapat membuat proyek dimana siswa secara aktif belajar untuk berlatih sementara guru adalah orang yang mendorong dan mendukung serta membantu jika siswa menerima jalan buntu. Penggunaan PjBL dapat diharapkan memberikan pengaruh positif serta kelebihan salah satunya meningkatkan kreatifitas, mengakibatkan siswa jadi lebih aktif dan kreatif.

## **METODE**

Penelitian Ini sebuah penelitian kuantitatif yang mengadopsi metode percobaan, menggunakan desain Quasi Eksperimen Desain eksperimen ini merupakan evolusi berasal desain True Eksperimen, dimana terdapat kelompok kontrol, meskipun tidak sepenuhnya bermanfaat agar mengendalikan Variabel-variabel eksternal yang dapat memengaruhi pelaksanaan eksperimen. (Sugiyono, 2016:2017).

Penelitian ini menerapkan *posttest-only control design*. Dengan *posttest-only control design* ada Ada dua kelompok dipenelitian ini, di mana kelompok satu dikenakan perlakuan (X) dan kelompok lainnya tidak. Kelompok penerima perlakuan disebut kelompok percobaan, sedangkan kelompok bukan penerima perlakuan yaitu kelompok kontrol. ini cocok dengan apa yang menjadi tujuan peneliti agar tau bagaimana perbedaan dari kedua kelompok yang menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan pembelajaran tradisional, efek dari perlakuan (*treatment*) dievaluasi melalui perbandingan antara hasil sebelum (O1) dan sesudah (O2) perlakuan. Analisis yang dilakukan menggunakan uji perbedaan, seperti T-test. Apabila ada beda yang signifikan dari kelompok percobaan dengan kelompok ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberi memiliki dampak yang signifikan.

**Tabel 1**  
**Posttest-Only**

R1	X	O2
R2		O4

Populasi penelitian ini yaitu total kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya ajaran 2022/2023,

Levene Statistic			df1	df2	Sig.
Nilai UTS	Based on Mean	,589	1	54	,446
	Based on Median	,467	1	54	,497
	Based on Median and with adjusted df	,467	1	53,219	,497
	Based on trimmed mean	,577	1	54	,451
Levene Statistic			df1	df2	Sig.
Nilai UTS	Based on Mean	,589	1	54	,446
	Based on Median	,467	1	54	,497
	Based on Median and with adjusted df	,467	1	53,219	,497
	Based on trimmed mean	,577	1	54	,451

sebanyak tiga kelas: kelas A, B, dan C. Sampel penelitian ini mencakup semua para siswa dari kelas IV B serta IV C di SDN Menanggal 601 Surabaya. Peneliti memilih untuk menggunakan metode pengambilan sampel bukan probabilitas dengan cara sampling jenuh agar dapat ditentukan sampel penelitian.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelumnya, peneliti memakai uji homogenitas dari dua kelas di sekolah yang akan digunakan dalam eksperimen. hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa:

Tabel 2. *Test of Homogeneity of Variances*

Data hasil yang ditunjukkan pada tabel 2 uji homogenitas sampel penelitian Hasil uji homogenitas Para peneliti menemukan bahwa nilai signifikansi (sig.) adalah 0.446, yang lebih besar 0.05. oleh sebab itu menunjukkan varian dua sampel penelitian yaitu homogen. Setelah memverifikasi homogenitas varian, Para peneliti kemudian melanjutkan dengan menguji homogenitas dan normalitas. Hasil analisis data menunjukkan hasil berikut ini:

Tabel 3. *Test of Homogeneity of Variances*

#### Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,044	1	54	,835
	Based on Median	,047	1	54	,828
	Based on Median and with adjusted df	,047	1	53,536	,828
	Based on trimmed mean	,054	1	54	,818

Berdasarkan tabel 3 uji homogenitas Berpikir Kreatif Dari hasil tersebut, nilai signifikan adalah

0.835, yang lebih besar dibandingkan 0.05. oleh sebab itu menunjukkan data tersebut homogenitas.

Tabel 4. *Tests of Normality*

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil Belajar Siswa	PostTest Kontrol	,111	28	,200*	,957	28	,301
	PostTest Eksperimen	,138	28	,185	,958	28	,319

Berdasarkan tabel 4 Uji Normalitas *posttest* Berpikir Kreatif diatas dapat diketahui nilai signifikansi (Sig) uji normalitas pada Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa di kelas kontrol, nilai signifikan (sig) adalah 0.301 lebih besar dari 0.05, mengindikasikan data memiliki distribusi normal. Begitu pula dengan kelas eksperimen, nilai signifikansi adalah  $0.319 > 0.05$ , yang menunjukkan bahwa uji normalitas juga menunjukkan distribusi normal.

Setelah memverifikasi homogenitas serta normalitas data, kemudian uji perbedaan atau uji T. dengan hasil sebagai berikut

Tabel 5. *Independent Sample Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai Siswa	Equal variances assumed	,044	,835	-5,378	54	,000	-14,643	2,723	-20,101	-9,185
	Equal variances not assumed			-5,378	53,811	,000	-14,643	2,723	-20,102	-9,184

Berdasarkan tabel 5 Uji Hipotesis dapat diketahui bahwa kedua sampel atau data dari kelas percobaan dan kelas kontrol menghasilkan nilai signifikan 2-tailed yaitu 0,000, yang lebih kecil daripada 0,05. Oleh sebab itu  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, mengindikasikan ada pengaruh yang signifikan dalam model belajar berbasis proyek pada kemahiran pikir kreatif siswa kelas IV SD pada pelajaran IPS.

Pada pembahasan ini peneliti akan menjawab rumusan masalah pada bab 1 sesuai dengan hasil enelitian yang sudah dilaksanakan. Penelitian dilaksanakan di SDN Menanggal 601 Surabaya dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Sehingga pembahasan ini agar melihat apakah model *project based learning* pada kemahiran pikir kreatif siswa. Peneliti memakai 2 kelas sebagai

objek di penelitian ini, kelas IV-B digunakan untuk kelas eksperimen, sementara IV-C untuk kelas kontrol.

Hasil perhitungan tersebut menyimpulkan pemakaian model pembelajaran Project Based Learning di SDN Menanggal 601 Surabaya sesuai dengan kompetensi agar belajar sesuai dengan yang diinginkan. Pendekatan ini diterapkan oleh para ahli, termasuk yang dikutip dari B. Barron dalam Hosnan (2014:320), yang menjelaskan Project Based Learning merupakan pendekatan yang fokus agar mendalami belajar melalui riset terhadap masalah yang relevan dan signifikan bagi kehidupan. Menurut Basmalah (2022) dalam "Pengaruh Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbasis video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pelajaran IPS murid kelas IV SD Inpres Tinggimae Kabupaten Gowa," juga Ini mengindikasikan bahwa belajar Berbasis Proyek (PjBL) terbukti baik agar menunjukkan kemahiran siswa dalam pikir kreatif dan hasil belajar mereka.

Penggunaan model belajar berbasis proyek dalam mata pelajaran IPS dapat menunjukkan kemahiran siswa keterlibatan dan antusiasme siswa. Sebelumnya, pada kelas IV, siswa cenderung tidak berani untuk tampil di kelas dan kesulitan dalam menerangkan hasil serta menyampaikan pendapat mereka. Namun, dengan penggunaan model PjBL, siswa akan terlihat aktif ketika kegiatan belajar mengajar, apalagi ketika mereka diberikan proyek yang memungkinkan mereka untuk menciptakan hal-hal baru yang memiliki makna signifikan.

Tugas posttest yang di berikan dengan penjelasan materi terkait kerajaan yang ada di Indonesia dan Pemanfaatan benda-benda sekitar sebagai elemen utama Dalam konteks pembelajaran, proyek yang diberikan memberi siswa kesempatan agar menunjukkan kemahiran pikir mereka kreatif. Saat membuat proyek, siswa hanya menggunakan biji-bijian atau manik-manik untuk membuat mozaik Dengan cara mereka menafsirkan dan mengungkapkan karya mereka secara langsung di depan kelas, model belajar berbasis proyek terbukti efektif dalam menunjukkan kemahiran pikir kreatif siswa di pelajaran IPS kelas IV, sebagaimana terlihat dari hasil evaluasi sebelum dan sesudah pelaksanaan proyek tersebut.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil diatas, agar ditarik kesimpulan adanya pengaruh dari penerapan model belajar Project Based Learning (PjBL) pada Kemahiran imajinatif siswa kelas IV di SDN Menanggal 601 Surabaya. hasilnya didukung oleh uji hipotesis dengan Uji Independent Sample T-test yang mengindikasikan nilai signifikansi atau 2-tailed sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Oleh sebab itu H0 ditolak, yang berarti adanya pengaruh signifikan terhadap model Project Based Learning (PjBL) pada kemahiran pikir kreatif siswa kelas IV.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adair, Jhon. 2007. *The Art of Creative Thinking: How to Develop Your Powers of Innovation and Creativity*. Great Britain: Creative Print and Design (Wales)
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Aufah, N., Makiyah, D. F., & Apriani, V. N. (n.d.). *Studi Literatur: Penerapan Model Project Based Learning dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif*. ERIANJONI\_228\_11.pdf. (n.d.).
- Arnyana, 2007. *Pengembangan Peta Pikiran Untuk Peningkatan Kecakapan Berpikir Kreatif Peserta Didik*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA*, No.3 hal 673
- Brewer, S. (2018). *What is STEM and STEAM? A guide for parents and educators*. STEAM Powered Family.
- Daryati. 2014. *Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMK N 1 Purabalingga*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Purwokerto: tidak diterbitkan.
- Daryanto dan Rahardjo, M. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava
- Driscoll, M. (2021). *Education in 21st Century. Think Strategic*.
- Fuzia putera. 2018. *Meningkatkan kemampuan berikir kreatif dalam pembelajaran ips*. Terbitkan. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Fitriyah, A., & Ramadani, S. D. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Steam Berbasis Pjbl (Project-Based Learning) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Berpikir Kritis*.
- Handayani, P. 2019. *Keefektifan Project Based Learning ( PjBL ) Bermuatan Etnosains Terhadap*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Sutopo (ed.))*. Penerbit Alfabeta.
- Wulandari. 2019. *Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Murid Kelas V*. 19-2