

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Pada Mata Kuliah Metode Pengembangan Motorik Halus

Sri Saparahayuningsih¹; Mona Ardina², Anni Suprapti³, Badeni⁴

saparahayuningsih@unib.ac.id¹

^{1,2,3,4} Universitas Bengkulu, Indonesia

Received: January 2th 2022

Accepted: January 28th 2022

Published: January 29th 2022

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam mata kuliah metodologi pengembangan motorik halus Anak Usia Dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dengan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan 2 siklus yang terdiri dari tahap perencanaan pelaksanaan observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah mahasiswa Program studi Pendidikan Guru PAUD Semester 5 tahun Akademik 2020/2021 yang mengambil mata kuliah Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini sebanyak 72 orang mahasiswa. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes kemampuan berpikir kreatif dan tes hasil belajar. Teknik analisis menggunakan uji statistik dengan rumus rata-rata, uji t dan uji r. Hasil penelitian yang diperoleh 1). terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar setelah mahasiswa mendapat perlakuan tindakan kelas dengan model pembelajaran berbasis proyek ($p < 0,05$), 2) setelah diberikan tindakan dengan model pembelajaran berbasis proyek terdapat rerata kenaikan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar mahasiswa 3) tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar mahasiswa, 4) besaran peningkatan hasil belajar mahasiswa dengan kemampuan berpikir kreatifnya memiliki hubungan negatif yang lemah. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka bagi peneliti berikutnya untuk meneliti model pembelajaran berbasis proyek dengan cara tatap muka agar peneliti dapat membimbing mahasiswa secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga hambatan-hambatan penggunaan berpikir kreatif untuk memecahkan masalah dapat diatasi

Kata Kunci: model pembelajaran berbasis proyek; kemampuan berpikir kreatif; metode pengembangan motorik halus

How to cite this article:

Saparahayuningsih, S., Ardina, M., Suprapti, A., & Badeni.(2022). Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Pada Mata Kuliah Metode Pengembangan Motorik Halus. Jurnal Ilmiah Potensia, 7(1), 75-86. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.7.1.75-86>

PENDAHULUAN

Pendidikan Tinggi mempunyai tujuan untuk mengembangkan potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha esa

dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, terampil, kompeten, dan berbudaya untuk kepentingan bangsa (Pasal 5, UU No. 12 tahun 2012). Berdasarkan tujuan tersebut jelas bahwa kemampuan

berpikir kreatif menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki dan ditingkatkan oleh lulusan Program sarjana. Kemampuan berpikir kreatif penting dimiliki setiap individu termasuk mahasiswa, terlebih pada abad 21. Abad 21 menuntut sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berdaya saing global. Ciri dari SDM yang berkualitas yaitu mampu mengelola dan menggunakan serta mengembangkan kemampuan berpikir. Ada 4 keterampilan yang telah diidentifikasi sebagai keterampilan abad ke-21 yaitu *critical thinking, communication, collaboration, and creativity* (Ariyana et al., 2018). Kemampuan berpikir kreatif siswa termasuk mahasiswa di Indonesia tergolong rendah. Riset *Global Creativity Index (GCI)* pada tahun 2015, hasilnya Indonesia berada pada urutan 115 dari 139 negara dengan indeks 0,202 sehingga siswa kurang melakukan kegiatan yang mengarah untuk berpikir kreatif. Kemudian penelitian Patmawati et al. (2019) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif mahasiswa pendidikan biologi dalam penyelesaian masalah ekologi hewan dalam kategori sedang.

Berpikir kreatif adalah suatu cara berpikir di mana seseorang mencoba menemukan hubungan-hubungan baru untuk memperoleh jawaban baru terhadap suatu masalah. John Dewey (Fisher, 2009) menyatakan bahwa berpikir sebagai “*thinking which produces new methods, new concepts, new understandings, new inventions, new work of art*”. James C. Coleman dan Coustance Hammen dalam (Suprapti, 2015) mengemukakan bahwa berpikir kritis secara esensial sebagai sebuah proses aktif, di mana seseorang berpikir segala hal secara mendalam, mengajukan berbagai pertanyaan, menemukan informasi yang relevan dari pada menunggu informasi secara pasif.

Berdasarkan pengamatan peneliti sebagai dosen pengampu pada mata kuliah metodologi pengembangan motorik halus

anak, mahasiswa masih belum mampu memecahkan masalah-masalah yang diajukan mereka masih saling mencontoh dalam mengerjakan tugas-tugas. Misalnya saat diminta berpendapat mahasiswa masih berpendapat satu atau dua kata. Masih banyak mahasiswa ketika diskusi atau tanya jawab menjawabnya kurang lancar. Ketika harus mengerjakan tugas pemecahan masalah secara kelompok, masih ada mahasiswa yang tidak mengerjakannya. Berdasarkan refleksi ini, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa pada mata kuliah metode pengembangan motorik halus.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara mahasiswa dengan dosen dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam Peraturan Rektor Unib No. 25/2020 disebutkan bahwa, sistem pembelajaran yang dianut di Universitas Bengkulu adalah *student centred learning* yaitu pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa. Pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa adalah pembelajaran yang capaian kompetensinya diraih melalui proses pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa proses pembelajaran melalui kegiatan kurikuler wajib menggunakan metode Pembelajaran yang efektif sesuai dengan mata kuliah untuk mencapai kemampuan tertentu yang ditetapkan dalam mata kuliah dalam rangkaian pemenuhan capaian pembelajaran lulusan. Permendikbud No.3 tahun 2020 menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang dapat dipilih untuk pelaksanaan pembelajaran pada mata kuliah meliputi diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, Pembelajaran berbasis

masalah, atau metode Pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian Pembelajaran lulusan.

Berdasarkan masalah dan aturan yang dijelaskan tersebut di atas maka perbaikan pembelajaran pada mata kuliah metode pengembangan motorik halus untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dapat dilakukan dengan model pembelajaran berbasis proyek.

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang mengorganisasikan pembelajaran melalui proyek. Proyek yang dikerjakan merupakan tugas yang kompleks didasarkan pada pertanyaan atau permasalahan yang menantang, melibatkan mahasiswa dalam merancang, memecahkan masalah, mengambil keputusan atau menginvestigasi suatu penyelidikan, memberikan mahasiswa kesempatan untuk mengatur pekerjaannya sendiri dan menghasilkan sebuah produk yang nyata (Ariyana et al., 2018; Mergendoller & Thomas, 2005). Model Project-based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah, dilakukan secara berkelompok/mandiri melalui tahapan ilmiah dengan batasan waktu tertentu yang dituangkan dalam sebuah produk untuk selanjutnya dipresentasikan kepada orang lain.

Sintak model pembelajaran berbasis proyek dalam penelitian ini mengikuti (Ariyana et al., 2018) yaitu; (1) *start with the essential question* (menentukan pertanyaan mendasar); (2) *design a plan for the project* (menyusun perencanaan proyek); (3) *create a schedule* (menyusun jadwal); (4) *monitor the student and the progress of project* (memonitor peserta didik dan kemajuan proyek); (5) *assess the outcome* (menilai hasil); dan (6) *evaluate the experience* (evaluasi pengalaman).

Penelitian ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Ariyana et al. (2018); Fitri et al., (2018); Imawan, (2015); Tresnawati et

al., (2021) bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat melatih kemampuan berpikir kreatif. Dengan kemampuan berpikir kreatif ini mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini. Salah satu capaian pembelajaran mata kuliah motorik halus anak adalah mahasiswa mampu mengidentifikasi kegiatan-kegiatan pengembangan motorik halus AUD dan mahasiswa mampu mempraktikkan kegiatan-kegiatan pengembangan motorik halus anak usia dini.

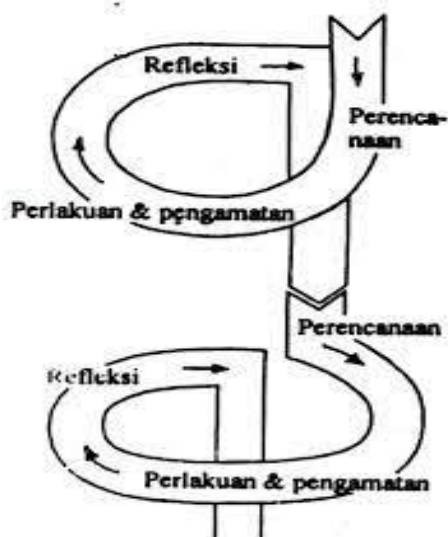
METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus sampai dengan November 2021 di program studi Pendidikan Guru PAUD FKIP UNIB. Subyek penelitian adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah Metodologi Pengembangan Motorik Halus semester ganjil tahun akademik 2020/2021 yang berjumlah 72 orang mahasiswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Karena dalam proses penelitian memberikan sebuah perlakuan pada kelas yang memiliki hambatan dalam proses pembelajaran, dan tindakan ini berupaya untuk memperbaiki kondisi proses pembelajaran tersebut.

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang penerapannya dilakukan pada suatu kelas tertentu pada regional tertentu. Sehingga penelitian ini hanya bisa diterapkan pada regional tertentu dan tidak bisa digeneralisasi (Alidawati, 2019; Aqib et al., 2011; Dewi, 2016; Febrialismanto, 2017; Hanafi & Sujarwo, 2015; Hidayat, 2017; Houtman, 2021; Ismiyati, 2015; Juita, 2019; Julaila, 2019; Kartini, 2016; Masniwati, 2018; Prasasti et al., 2019; Rahayu et al., 2016; Rerung et al., 2017; Rochmah, 2011; Suciati, 2020; Wahyudin uyu, 2013; Yasmin & Erni, 2017)

Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model (Kemmis et al., 2013) yang tercantum pada gambar 1.



Gambar 1. Model Spiral Kemmis dan Taggart (Sumber: Arikunto (2006))

Sesuai dengan metode penelitian yang digunakan maka dalam penelitian ini mengikuti prosedur sebagai berikut: 1) perencanaan (*Plan*). Dalam tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan adalah penyusunan perangkat pembelajaran dengan model proyek berbasis proyek, yang meliputi penyusunan perencanaan, media, bahan pembelajaran. Menyiapkan instrumen penelitian yang meliputi tes pengukuran kemampuan berpikir kreatif, dan tes hasil belajar. 2) pelaksanaan (*Action*) dan pengamatan. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan perkuliahan dengan model pembelajaran berbasis proyek. Pelaksanaan tindakan ini tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat memecahkan masalah, meneliti, kolaborasi dalam menyelesaikan proyek yaitu analisis dan kegiatan pengembangan motorik halus anak usia dini. Produk akhir dari pembelajaran ini adalah tersusunnya produk mahasiswa berupa modul pembelajaran anak usia dini.

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran sesuai dengan tindakan yang telah dilaksanakan. Melalui pengamatan, observer dapat mencatat berbagai kekuatan dan kelemahan dosen dalam melaksanakan tindakan sehingga hasilnya dapat dijadikan refleksi untuk penyusunan rencana ulang dalam siklus berikutnya. 3) Refleksi (*Reflection*). Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi, yaitu tindakan menganalisis, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar observasi yang diisi oleh pengamat (*observer*). Tahap refleksi adalah tahap yang menentukan tindakan apa yang harus dilakukan selanjutnya, apakah harus dilakukan penerapan pembelajaran pada siklus selanjutnya atau harus dihentikan apabila sudah mencapai target yang telah ditentukan sesuai dengan indikator keberhasilan pembelajaran. 4) Perencanaan kembali siklus II. Rencana yang dirancang oleh dosen berdasarkan hasil refleksi dari pengamat pada siklus sebelumnya untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Guru PAUD FKIP Universitas Bengkulu dengan subyek penelitian mahasiswa semester 5 yang sedang menempuh mata kuliah Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini berjumlah 72 orang mahasiswa. Hasil penelitian tentang kemampuan berpikir kreatif pada siklus 1 dan 2 dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1. Tabel Hasil Tes Berfikir kreatif

Kategori kemampuan berfikir kreatif	Sebelum Tindakan	%	Sesudah Tindakan	%
Baik Sekali	2	3%	12	16%
Baik	10	13%	21	28%
Sedang	42	56%	39	52%
Kurang	11	15%	3	4%
Sangat Kurang	9	13%	0	0

Berdasarkan tabel 1 tersebut dapat diketahui bahwa sebelum diberi perlakuan dengan model pembelajaran berbasis proyek baru 16% mahasiswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam kategori baik. Setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran model pembelajaran berbasis proyek mahasiswa yang memiliki kemampuan berpikir dalam kategori Baik sebanyak 44%. Selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek mahasiswa diberi pengalaman-pengalaman/perlakuan/ treatment untuk memecahkan permasalahan dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini. Tujuan dari proses ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kelancaran berpikir keluwesan berpikir dan elaborasi dalam memberi gagasan atau ide. Data tentang kemampuan kelancaran berpikir, keluwesan berpikir dan elaborasi dalam memberi gagasan atau ide dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Data tentang kemampuan kelancaran berfikir keluwesan berfikir dan elaborasi dalam memberi gagasan atau ide selama tindakan dengan pembelajaran PBjL

No	Kategori	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Kurang Sekali
1	Kelancaran	69.4%	30.6%			
2	Keluwesan	98.6%	1.4%			
3	Elaborasi	34.7%	27.8%	26.4%	11.1%	1%

Dari data tabel 2 tersebut dapat diketahui bahwa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek kemampuan kelancaran berpikir, keluwesan berpikir dan elaborasi terbangun dengan baik. Secara keseluruhan 87,5% mahasiswa mencapai kemampuan berpikir lancar luwes dan elaborasi dalam mengungkapkan ide-ide sudah baik. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu bagian dari kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif dapat dilihat hasil belajar mahasiswa. Mahasiswa yang memiliki hasil belajar tinggi mencerminkan kemampuan kognitifnya. Kemampuan berpikir kreatif yang baik sebagai kompetensi yang melekat pada hasil belajar. Hasil belajar yang tinggi mempunyai keterkaitan dengan kreativitas artinya mahasiswa yang memiliki hasil belajar baik biasanya memiliki kemampuan berfikir tingkat tinggi (kreatif) yang baik.

Data hasil pengolahan penelitian dapat dilihat pada tabel 3. Data ini diolah dengan cara direkapitulasi dan disajikan dengan seformatif mungkin sehingga bisa diinterpretasikan oleh semua akademisi agar diketahui kinerjanya. Pengolahan data yang dilakukan dengan metode penyajian data statistika deskriptif.

Tabel 3. Pengolahan Data Penelitian Berdasarkan Statistika Deskriptif

	Sebelum Treatment		Sesudah Treatment	
	CQ_0	HB_0	CQ_1	HB_1
Valid samples	72	72	72	72
Mean	95.694	70.083	105.278	75.882
Median	96.000	71.000	109.500	77.000
Std. Deviation	13.114	12.221	11.928	10.395
Minimum	67.000	50.000	87.000	28.000
Maximum	132.000	90.000	129.000	94.000

Dari pengolahan data yang disajikan pada tabel 3 dapat diketahui bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif mahasiswa meningkat setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Demikian juga rata-rata hasil belajar mahasiswa pada siklus pertama rata-rata hasil belajarnya

adalah 71 setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran berbasis proyek meningkat hasil belajarnya menjadi 75,882. Untuk membuktikan apakah peningkatan tersebut signifikan perlu diuji dengan t tes berpasangan, dan hasilnya dapat dilihat pada tabel 4

Tabel 4. Perbedaan CQ dan HB sebelum dan sesudah diberikan perlakuan

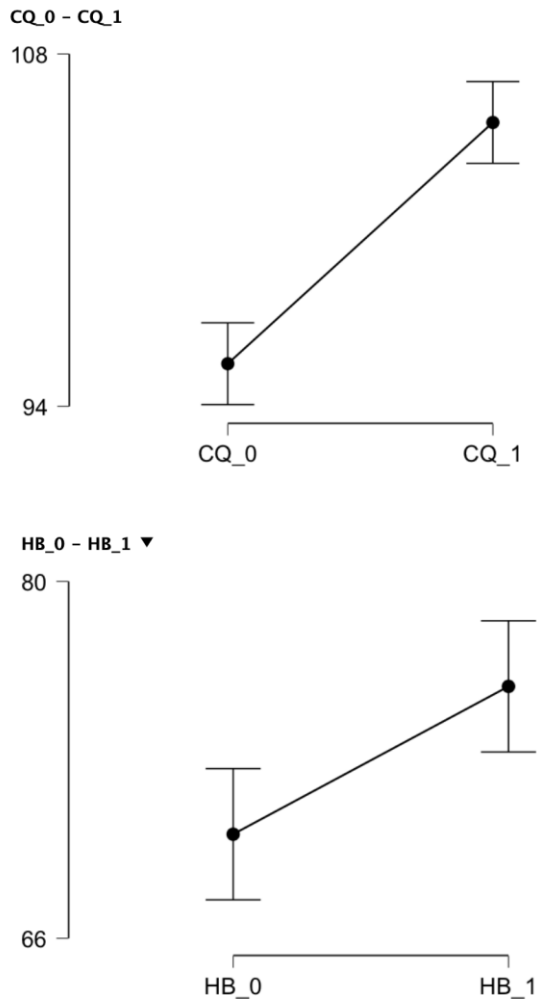
Paired Samples T-Test							
Measure 1	Measure 2	Test	Statistic	df	p	Location Parameter	SE Difference
CQ_0	CQ_1	Student	-8.317	71	< .001	-9.583	1.152
		Wilcoxon	130.500		< .001	-9.000	
HB_0	HB_1	Student	-3.177	71	0.002	-5.799	1.825
		Wilcoxon	701.500		< .001	-6.000	

Note. For the Student t-test, location parameter is given by mean difference d . For the Wilcoxon test, effect size is given by the Hodges-Lehmann estimate.

Dari tabel 4 terbukti bahwa hasil uji t-tes berpasangan menunjukkan bahwa

terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif (CQ) dan hasil

belajar (HB) setelah mahasiswa mendapat perlakuan tindakan kelas dengan model pembelajaran berbasis proyek ($p < 0,05$). Untuk mengetahui seberapa besar peningkatannya, maka dapat dilihat dalam gambar 2



Gambar 2. Besaran Peningkatan Setelah Perlakuan

Dari gambar 2 tersebut dapat diketahui setelah diberikan tindakan dilakukan dengan model pembelajaran berbasis proyek terdapat rerata kenaikan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa sebesar 9 poin, dan hasil belajar mahasiswa sebesar 6 poin. Hasil ini menunjukkan bahwa baik kemampuan berpikir kreatif maupun hasil belajar mahasiswa dapat meningkat setelah diberikan perlakuan dengan model

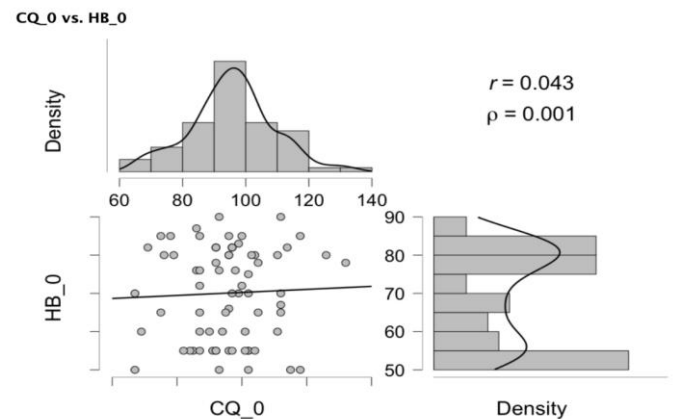
pembelajaran berbasis proyek bahkan kemampuan berpikir kreatif lebih besar peningkatannya dari pada hasil belajar mahasiswa. Jadi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar mahasiswa meningkat setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran berbasis proyek. Apakah kedua hal tersebut saling berhubungan, yaitu kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar mahasiswa. Untuk mengetahui korelasinya dapat dilihat dalam tabel 5

Tabel 5. Hubungan Antara Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Hasil Belajar Mahasiswa

Correlation Table

		Pearson		Spearman	
		r	p	rho	p
CQ_0	HB_0	0.043	0.723	7.041e - 4	0.995

Sedangkan jika disajikan dalam bentuk bagan dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Hubungan CQ dan HB

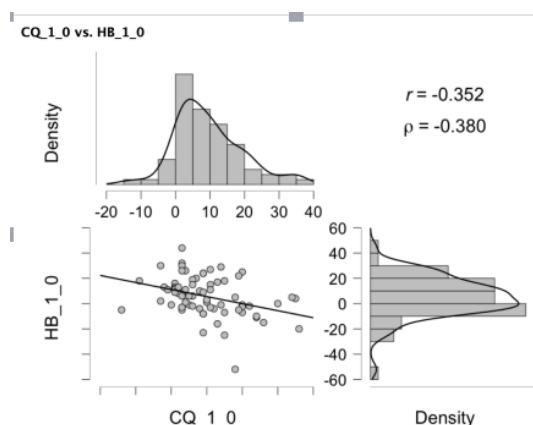
Dari pengolahan data tersebut dapat diketahui bahwa hasil uji korelasi menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar mahasiswa. Jadi walau kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar sama-sama meningkat setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran berbasis proyek namun keduanya tidak berhubungan secara

signifikan. Bagaimana dengan hubungan antara besaran peningkatan hasil belajar mahasiswa (HB) terhadap besaran peningkatan berpikir kreatif (CQ) dapat dilihat pada pengolahan data pada gambar 4 dan tabel 6

Tabel 6. hubungan antara besaran peningkatan hasil belajar mahasiswa (HB) terhadap besaran peningkatan berfikir kreatif (CQ)

Correlation Table

		Pearson		Spearman	
		r	p	rho	p
CQ_1_0	HB_1_0	-0.352	0.002	-0.380	< 0.001



Gambar 4. Sebaran Hasil Belajar Dengan Berpikir Kreatif

Dari tabel 6 dan gambar 4 tersebut terbukti hasil uji korelasi menunjukkan bahwa besaran peningkatan hasil belajar mahasiswa dengan kemampuan berpikir kreatifnya memiliki hubungan negatif yang lemah. Mahasiswa yang memiliki peningkatan tinggi pada hasil belajar cenderung mengalami peningkatan pada kemampuan berpikir kreatif yang rendah. Sebaliknya mahasiswa yang memiliki peningkatan hasil belajar yang rendah justru mempunyai peningkatan berpikir kreatif yang tinggi

Pembahasan

Hasil hipotesis 1 terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif (CQ) dan hasil belajar (HB) pada mata kuliah metode pengembangan motorik halus anak usia dini setelah mahasiswa mendapat perlakuan tindakan kelas dengan model pembelajaran berbasis proyek. Artinya bahwa hipotesis 1 menjelaskan adanya kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak saat sebelum menggunakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan setelah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

Kemampuan berpikir kreatif setelah diberikan tindakan dengan model pembelajaran berbasis proyek terbukti meningkat dengan rerata kenaikan sebesar 9 poin dibandingkan dengan sebelumnya. Demikian juga halnya dengan hasil belajar mahasiswa juga terbukti meningkat dengan rerata kenaikan sebesar 6 poin. Hal ini membuktikan bahwa antara berpikir kreatif dan hasil belajar keduanya meningkat setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran berbasis proyek bahkan kemampuan berpikir kreatif lebih besar peningkatannya dari pada hasil belajar mahasiswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Patmanthara, 2017) bahwa penerapan model pembelajaran proyek mampu meningkatkan aktivitas belajar serta hasil belajar mahasiswa.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek efektif untuk meningkatkan baik kemampuan berpikir kreatif maupun hasil

belajar mahasiswa pada mata kuliah metodologi pengembangan motorik halus anak. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang menggunakan desain, pengembangan, dan penyelesaian proyek sebagai inti pembelajaran. Model ini melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pemecahan masalah, sekaligus memberikan peluang mereka untuk mengkonstruksi belajar mereka sendiri. Mahasiswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif yang tinggi akan menghasilkan gagasan atau ide-ide yang banyak, sehingga mereka mampu memecahkan persoalan dalam perkuliahan dan membuat berbagai solusi dengan berbagai sudut pandang (Riyadi et al., 2018). Berpikir kreatif yang tinggi dapat disebabkan karena pembelajaran mahasiswa diarahkan pada persoalan yang nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mahasiswa dapat menyusun pengetahuan sendiri dalam memecahkan masalah dengan berbagai macam gagasan untuk memecahkan masalah tersebut (Purnamaningrum, 2012).

Pada hipotesis 2 terbukti bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar mahasiswa. Walaupun kedua hal tersebut baik kemampuan berpikir kreatif maupun hasil belajar peningkatannya dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran berbasis proyek namun keduanya tidak saling berhubungan. Hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan tidak adanya hubungan antara kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar mahasiswa dalam penelitian ini mengindikasikan baik tidaknya hasil belajar mahasiswa tidak berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatifnya. Berpikir kreatif merupakan sebuah proses pemecahan masalah. Seharusnya kemampuan berpikir kreatif berhubungan dengan hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini membuktikan bahwa hasil belajar mahasiswa tidak berhubungan dengan

kemampuan berpikir kreatifnya. Hal ini sangat mungkin, karena pada dasarnya setiap mahasiswa mempunyai potensi untuk dapat berpikir kreatif. Sebagaimana yang ditulis (Efendi, 2005) bahwa semua orang mempunyai kemampuan berpikir kreatif, meskipun tidak semuanya mampu menggunakan dan mengembangkannya secara penuh. Proses berpikir kreatif, jika diupayakan untuk mengembangkannya maka akan berdampak positif pada hasil belajar. Artinya kemampuan berpikir kreatif mahasiswa belum digunakan secara maksimal untuk memecahkan persoalan-persoalan dalam perkuliahan. Hal ini mungkin saja terjadi karena model pembelajaran berbasis proyek dilakukan secara daring sesuai aturan selama pandemi, sehingga untuk terjadi pelibatan mahasiswa untuk berdiskusi kelompok dan menggali informasi dari berbagai sumber untuk bisa menyelesaikan masalah menjadi terhambat. Demikian juga dalam membimbing agar mahasiswa memperoleh kesempatan untuk menentukan gagasan menjadi kurang maksimal.

Hasil tersebut terkait dengan hipotesis yang ke 3 yaitu apakah terdapat hubungan antara besaran peningkatan hasil belajar mahasiswa (HB) terhadap besaran peningkatan berpikir kreatif (CQ). Hasil uji korelasi menunjukkan bahwa besaran peningkatan hasil belajar mahasiswa dengan kemampuan berpikir kreatifnya memiliki hubungan negatif yang lemah. Hal ini menunjukkan hubungan antara kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar tidak linier. Artinya bahwa mahasiswa yang memiliki peningkatan tinggi pada hasil belajar cenderung mengalami peningkatan pada berpikir kreatif yang rendah. Sebaliknya mahasiswa yang memiliki peningkatan hasil belajar yang rendah justru mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang tinggi. Dalam proses belajar mahasiswa belum menggunakan kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya. Dalam

memecahkan persoalan dalam perkuliahan seharusnya mahasiswa menggunakan kemampuan berpikir kreatifnya. Kelancaran yaitu kemampuan mencetuskan banyak gagasan maupun jawaban yang beragam dalam memecahkan masalah dalam perkuliahan. Mahasiswa yang lancar berpikir kreatif cenderung memberikan beberapa alternatif jawaban. Fleksibel dalam berpikir kreatif yaitu kemampuan menghasilkan alternatif gagasan dari sudut pandang berbeda-beda. Fleksibel memungkinkan mahasiswa mampu mengubah pendekatan atau cara pemikiran dengan mudah (Utami Munandar, 1992). Oleh karena itu perlu diperhatikan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek ini terutama untuk melatih kelancaran berpikir, keluwesan berpikir dan kejelian mengungkapkan ide-ide untuk memecahkan masalah. Karena pembelajaran ini dilakukan dengan daring, sehingga kesulitan untuk membimbing satu persatu mahasiswa dalam mengaktualisasikan kemampuan berpikir kritisnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar setelah mahasiswa mendapat perlakuan tindakan kelas dengan model pembelajaran berbasis proyek. Setelah diberikan tindakan dengan model pembelajaran berbasis proyek terdapat rerata kenaikan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar mahasiswa. Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar mahasiswa. Besaran peningkatan hasil belajar mahasiswa dengan kemampuan berpikir kreatifnya memiliki hubungan negatif yang lemah.

Saran

Dalam penelitian ini terbukti bahwa model pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif untuk meningkatkan

kemampuan berpikir kreatif mahasiswa, namun tidak terdapat hubungan yang signifikan dengan hasil belajar maka disarankan bagi peneliti berikutnya untuk menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan cara tatap muka agar peneliti dapat membimbing mahasiswa secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga hambatan-hambatan penggunaan berpikir kreatif untuk memecahkan masalah dapat diatasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alidawati, A. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Berupa Rumah Adat Tentang Keragaman Budaya Di Indonesia Pada Pelajaran IPS Di Kelas V SD Negeri 03 Kota Mukomuko. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 78–84. <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijsse/article/view/1686/1440>
- Aqib, Z., Diniati, E., Jaiyaroh, S., & Khotimah, K. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK*. CV. Yrama Widya.
- Ariyana, Y., Bestary, R., & Mohandas, R. (2018). Buku pegangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. *Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Hak*.
- Dewi, P. S. (2016). Perspektif Guru Sebagai Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbuka dan Inkuiri Terbimbing terhadap Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 1(2), 179. <https://doi.org/10.24042/tadris.v1i2.1066>
- Febrialismanto, F. (2017). ANALISIS KOMPETENSI PROFESIONAL GURU PG PAUD KABUPATEN

- KAMPAR PROVINSI RIAU. *Jurnal Pendidikan Anak*.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v6i2.17700>
- Fisher, A. (2009). Berpikir kritis sebuah pengantar. *Jakarta: Erlangga, 4*.
- Fitri, H., Dasna, I. W., & Suharjo, S. (2018). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual, 3*(2), 201. <https://doi.org/10.28926/briliant.v3i2.187>
- Hanafi, S. H., & Sujarwo, S. (2015). Upaya meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan media barang bekas di TK Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat, 2*(2), 215. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i2.6360>
- Hidayat, A. (2017). PENINGKATAN AKTIVITAS GERAK LOKOMOTOR, NONLOKOMOTOR DAN MANIPULATIF MENGGUNAKAN MODEL PERMAINAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA*.
<https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i2.8175>
- Houtman, H. (2021). Pelatihan Penyusunan Proposal Penelitian Tindakan Kelas Di Man 1 Musi Banyuasin. *KENDURI: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat, 1*(1), 16–21.
- Imawan, O. R. (2015). Perbandingan antara Keefektifan Model Guided Discovery Learning dan Project-Based Learning pada Matakuliah Geometri. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika, 10*(2), 179. <https://doi.org/10.21831/pg.v10i2.9156>
- Ismiyati, I. (2015). PENINGKATAN PRESTASI DAN MOTIVASI BELAJAR PPKn SISWA KELAS VIII A SMP NEGERI 2 GEDANGSARI - GUNUNGKIDUL MELALUI PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 5*(1), 39. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i1.p39-56>
- Juita, R. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Eksperimen Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Kota Mukomuko. *IJIS Edu : Indonesian Journal of Integrated Science Education, 1*(1), 43–50. <https://doi.org/10.29300/ijisedu.v1i1.1404>
- Julaila. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 01 Mukomuko Menggunakan Media Torso. *IJIS Edu : Indonesian Journal of Integrated Science Education, 1*(1), 51–62. <https://doi.org/10.29300/ijisedu.v1i1.1405>
- Kartini, K. (2016). Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengarang Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI Pada Min Uteun Gathom. *Lentera: Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2013). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer Science & Business Media.
- Masniwati, H. B. (2018). Upaya Meningkatkan Aktifits dan Hasil Belajar Peserta Didik kelas IV SD Negeri 45 Mataram Semester Satu Tahun Pelajaran 2017/2018 Melalui Penerapan Pendekatan Cooperative Learning (CL) Tipe Jigsaw. *Jurnal Ilmiah Mandala Education, 4*(1), 22–30. <https://doi.org/2442-9511>

- Mergendoller, J. R., & Thomas, J. W. (2005). Managing project based learning: Principles from the field. *Retrieved June, 14, 2005.*
- Patmawati, K., Puspitasari, N., Mutmainah, S. N., & Prayitno, B. E. (2019). Profil Kemampuan Berfikir Kreatif Ditinjau Dari Kemampuan Akademik Mahasiswa. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematika*, 7(2), 11–18.
- Prasasti, D. E., Koeswanti, H. D., & Giarti, S. (2019). PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING DI KELAS IV SD. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 174–179. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.113>
- Rahayu, R., Guru, P., Dasar, S., & Abstrak, I. A. (2016). PENINGKATAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB SISWA SD MELALUI PENILAIAN PRODUK PADA PEMBELAJARAN MIND MAPPING. *JURNAL KONSELING GUSJIGANG*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/JKG.V2I1.562>
- Rerung, N., Sinon, I. L. ., & Widyaningsih, S. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA pada Materi Usaha dan Energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 47. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.597>
- Rochmah, S. (2011). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Malang / Syahrita Rochmah. In *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Malang / Syahrita Rochmah.*
- Suciati. (2020). Peningkatan Kreatifitas Dan Inisiatif Guru Melalui Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Improvement of Teacher Creativities and Initiatives Through Online Learning Models in the Covid-19 Pandemic Period. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1).
- Suherman, A. (n.d.). *Penerapan Model Pembelajaran PJBL (Project Based Learning) Pada Kompetensi Perbaikan Sistem Pengapian Elektronik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa XI TBSM Di SMKN 1 Mejayan Tahun Pelajaran 2018/2019.*
- Suprapti, W. (2015). *Bahan ajar diklat kepemimpinan tingkat III: agenda inovasi-budaya kerja dalam efektifitas kepemimpinan.*
- Tresnawati, N., Saleh, I., & Wardani, S. (2021). Science Batik Ciwaringin: The Implementation of Ethno-STEM PjBL Model in learning Biotechnology at PGSD Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1842(1), 12063.
- Wahyudin uyu, A. M. (2013). Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini. *Pesona PAUD.*
- Yasmin, F., & Erni, E. (2017). *METODE PEMBELAJARAN IMAJINATIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGARANG BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA LAGU.* 3(1), 238–245.