



---

**INOVASI MODEL PEMBELAJARAN MELALUI PROJECT-BASED LEARNING:  
MENGKALI POTENSI KREATIVITAS SISWA**

**Fachri Wicaksono<sup>1</sup>, Kokom Komalasari<sup>2</sup>, Erlina Wiyanarti<sup>3</sup>**  
<sup>123</sup>*Universitas Pendidikan Indonesia, [fachriwicak@gmail.com](mailto:fachriwicak@gmail.com)*

---

**INFO ARTIKEL**

Riwayat Artikel

Received:31-12-2023

Revised:05-01-2024

Accepted:10-01-2024

Keywords :

*Project-Based Learning,  
student creativity,  
innovation*

**ABSTRACT**

*Rapid world developments and changes in society demand an innovative and relevant learning approach to improve the quality of student education. In this context, the Project Based Learning (PjBL) model offers interesting potential for increasing student creativity through project-based learning which emphasizes students' active involvement in planning and implementing projects that are relevant to the real world. Therefore, this research aims to identify students' perceptions of the Project Based Learning (PjBL) Model and the extent to which its application can influence student creativity. The research method used was a quantitative approach with data collection techniques used with instruments in the form of questionnaires, as well as data analysis through simple linear regression using SPSS Statistics 20. The results of the research showed that students had a positive perception of the Project Based Learning (PjBL) Model. They also have a supportive view of student creativity at the school. Apart from that, the use of the Project Based Learning (PjBL) model significantly influences students' creativity, which means that this learning model can increase students' creativity in the learning process in the 21st century.*

**ABSTRAK**

Kata Kunci :

*Project-Based Learning,  
kreativitas siswa, inovasi*

Perkembangan dunia yang cepat dan perubahan dalam masyarakat menuntut suatu pendekatan pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk meningkatkan kualitas pendidikan siswa. Dalam konteks ini, Model *Project Based Learning* (PjBL) menawarkan potensi yang menarik untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui pembelajaran berbasis proyek yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam merencanakan dan melaksanakan proyek-proyek yang relevan dengan dunia nyata. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan

untuk mengidentifikasi persepsi siswa terhadap Model *Project Based Learning* (PjBL) dan sejauh mana penerapannya dapat berpengaruh terhadap kreativitas siswa. Metode penelitian yang dilakukan yaitu pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan dengan instrument berupa kuisioner, serta analisis data melalui regresi linier sederhana menggunakan SPSS Statistik 20. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi yang positif terhadap Model *Project Based Learning* (PjBL). Mereka juga memiliki pandangan yang mendukung terhadap kreativitas siswa di sekolah tersebut. Selain itu, penggunaan Model *Project Based Learning* (PjBL) secara signifikan berpengaruh terhadap kreativitas siswa/i, yang berarti model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran di abad 21 ini.

---

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat 1 didefinisikan sebagai suatu usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui berbagai kegiatan seperti bimbingan, pengajaran, dan pelatihan agar mereka siap untuk memainkan peran penting di masa depan. Menurut Ibrahim Amini yang dikutip oleh Usiono, pendidikan melibatkan pemilihan tindakan dan kata-kata yang tepat, menciptakan kondisi dan faktor yang dibutuhkan, serta membantu individu yang menjadi objek pendidikan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya secara sempurna dan bergerak menuju tujuan dan kesempurnaan yang diharapkan secara perlahan-lahan (Usiono,2016).

Tujuan dari pendidikan adalah untuk mencapai kehidupan yang lebih baik bagi individu maupun bagi masyarakat. Sebagaimana tertuang di dalam Undang-Undang No.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 mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas,2003).

Pendidikan dan pembelajaran terus berkembang seiring dengan perubahan zaman. Tantangan kita saat ini adalah meningkatkan kualitas pendidikan di abad ke-21. Tanggung jawab yang besar terletak pada dunia pendidikan untuk mengatasi tantangan ini. Dalam kaitannya dengan karakteristik keterampilan masyarakat abad ke-21, yang telah diidentifikasi oleh *Partnership for 21st Century Skills*, siswa di era ini harus memiliki kemampuan kompetitif yang relevan, terutama dalam pengembangan kreativitas abad ke-21. *US-based Partnership for 21st Century Skills P21*, sebuah organisasi berbasis di Amerika Serikat yang dikenal sebagai *Partnership for 21st Century Skills*, telah mengidentifikasi "*The 4Cs*" sebagai kompetensi kunci yang diperlukan dalam era abad ke-21, yaitu kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Menurut *P21*, penting bagi siswa untuk menguasai kompetensi ini melalui pengajaran yang terintegrasi dengan

bidang studi inti dan tema-tema yang relevan dengan abad ke-21. Dengan demikian, mereka mengakui bahwa kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas merupakan keterampilan yang sangat penting yang perlu diajarkan kepada siswa agar mereka siap menghadapi tantangan dan perubahan zaman yang terjadi di abad ke-21 (Edi Prihadi, 2018).

Setiap siswa memiliki keterbatasan dalam pemahaman materi, baik karena kurangnya pengalaman, keterbatasan kognitif, kesulitan dalam memahami bahasa atau kosakata tertentu, maupun kesulitan dalam memahami konsep yang kompleks. Untuk mengatasi keterbatasan ini, kreativitas menjadi penting agar setiap siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Sebagai pendidik, tidak hanya penting untuk menguasai materi pelajaran, tetapi juga penting untuk memiliki kreativitas dalam menciptakan berbagai karya yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, diharapkan bahwa setiap siswa memiliki keterampilan kreativitas, yang seringkali dianggap sebagai kemampuan alami yang hanya dimiliki oleh beberapa orang. Namun, sebenarnya, kemampuan berpikir kreatif adalah sesuatu yang dimiliki oleh semua orang, meskipun dalam tingkat yang berbeda. (Isnainah, 2017).

Kreativitas menjadi aspek penting dalam dunia pendidikan dan kehidupan saat ini. Individu dan organisasi yang memiliki kemampuan kreatif sangatlah diperlukan dalam menghadapi perubahan lingkungan yang terus-menerus. Sebenarnya, potensi kreatif ada dalam setiap siswa, yang ditandai dengan karakteristik seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kegemaran bertanya, imajinasi yang kuat, dan keberanian dalam menghadapi risiko. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas siswa, seperti peran guru, orang tua, dan lingkungan sekitar (Richard, 2019). Siswa yang memiliki tingkat kreativitas yang tinggi mungkin telah memahami materi sebelumnya karena mampu belajar dan menguasai konsep-konsep lebih mendalam di luar lingkungan kelas, selain dari penjelasan yang diberikan oleh guru (Aninda, 2019).

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), penting untuk mengembangkan kreativitas siswa dengan pendekatan yang berpusat pada siswa, yang memungkinkan mereka untuk memiliki kemampuan dalam penelitian dan pemecahan masalah, sehingga mampu meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran. Terkadang, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan dianggap terlalu teoritis oleh sebagian siswa, hal ini dapat disebabkan oleh cara penyampaian materi yang kurang tepat oleh guru, termasuk dalam penggunaan model pembelajaran (Supardi, 2022).

Guru juga harus memahami bahwa setiap siswa memiliki tingkat kreativitas yang berbeda. Oleh karena itu, guru dan orang tua perlu menjadi fasilitator yang cermat, kreatif, dan berpengalaman dalam memberikan rangsangan kepada siswa. Dengan memberikan kebebasan, ruang, dan kesempatan kepada siswa, mereka dapat mengaktifkan kreativitas mereka secara mandiri, bereksplorasi, dan berkreasi. (Adelia, 2021). Seorang pendidik yang bertindak dan berpikir secara kreatif dan inovatif dapat berpengaruh pada perkembangan peserta didik. Dikatakan demikian, pendidik yang kreatif dan inovatif dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Keadaan yang demikian berpengaruh pada keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran (Helmiati et al., 2016).

Model pembelajaran berbasis proyek atau penemuan merupakan salah satu pendekatan yang dapat diadopsi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

dalam rangka menerapkan konsep Merdeka Belajar. Dalam model ini, siswa diberikan kebebasan untuk memilih topik atau isu yang menarik bagi mereka dan melakukan eksplorasi secara mandiri. Guru bertindak sebagai pendamping yang memberikan bimbingan dan dukungan dalam proses belajar siswa. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam mencari informasi, menganalisis data, dan menyajikan temuan mereka, model pembelajaran ini mendorong pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kerja sama antar siswa. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi juga dapat menjadi sarana untuk menyediakan sumber daya dan memperluas akses informasi. Dengan demikian, melalui penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan konsep Merdeka Belajar, siswa dapat menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), mengembangkan potensi diri mereka, dan meningkatkan kualitas pendidikan secara holistik. (Alaika, 2020).

*Project Based Learning (PjBL)* merupakan model pembelajaran yang mengatur kegiatan di dalam kelas melalui proyek atau tugas tertentu, di mana siswa harus membangun pengetahuan dan menunjukkan pemahaman baru melalui berbagai bentuk representasi. Menurut Sari (2019), salah satu tujuan dari *Project Based Learning (PjBL)* adalah mengembangkan kemandirian belajar siswa dalam menyelesaikan proyek atau tugas yang dihadapi. Namun, kemandirian belajar perlu diasah oleh guru kepada siswa agar mereka terbiasa menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dengan baik. *Project Based Learning (PjBL)* mendorong partisipasi aktif, kreativitas, pemikiran kritis, dan kerja sama antar siswa melalui proyek atau tugas yang melibatkan mereka. Melalui *Project Based Learning (PjBL)*, siswa dapat memperoleh pemahaman mendalam tentang materi pembelajaran dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kehidupan nyata (Kono, 2016)..

Siswa dapat melaksanakan proyek secara individu atau dalam kelompok, dengan kolaborasi dalam jangka waktu tertentu, yang menghasilkan produk yang kemudian akan dipresentasikan. Untuk memicu minat dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran, diterapkanlah pembelajaran berbasis proyek (Choi et al., 2019; Guo et al., 2020 dalam Rozal et al., 2021). Pengembangan kreativitas menjadi sangat penting dalam pemahaman materi pelajaran dan memberikan makna pada semua kegiatan yang dilakukan (Budiarti, 2015 dalam Gita Cemara & Sudana, 2019). Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) menitikberatkan pada kreativitas pendidik dan peserta didik, sebagaimana dikutip dari Zubaidah (2017), kreativitas dapat membantu peserta didik dalam memecahkan masalah secara logis, sehingga mereka dapat menghadapi kompleksitas dunia dengan sukses.

Model pembelajaran berbasis proyek sangat cocok digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa, sehingga minat belajar siswa meningkat dan tidak akan merasa bosan. Hal ini dikarenakan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) menekankan pada kreativitas pendidik dan peserta didik. Seperti yang dikutip dari Zubaidah dalam Wulandari 2019, kreativitas dapat membantu peserta didik dalam memecahkan masalah secara logis sehingga mereka dapat berhasil menghadapi kompleksitas dunia mereka (Rachmawati et al., 2022; Marlina, 2019). Selain itu, model ini juga dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan memotivasi siswa dalam belajar, karena siswa diharapkan bekerja sama dalam kelompok dan menghasilkan produk (Fitri, 2018).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahayu Purnamaningsih (2023) menyatakan bahwa model keterampilan *Project Based Learning (PjBL)* memberikan dampak yang

signifikan terhadap kreativitas siswa. M. Rafik (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek berpengaruh secara signifikan terhadap daya kreativitas, siswa mampu berpikir lancar, berpikir luwes, orisinal, elaborasi dan kemampuan evaluasi. Penelitian lain yang dilakukan oleh Fajri & Wahyuni (2016) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan model pembelajaran berbasis proyek.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi apakah penggunaan model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kreativitas siswa. Melalui hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa.. Kontribusi dari penelitian ini adalah memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa. Dengan pemahaman ini, diharapkan dapat mendorong penggunaan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif, sehingga siswa dapat mengembangkan potensi kreativitas mereka secara optimal.

## 2. KAJIAN LITERATUR

Model *Project Based Learning* (PjBL) baik digunakan pada pembelajaran siswa, dimana dapat menciptakan pembelajaran yang mampu merespon akan kebutuhan-kebutuhan siswa akan pentingnya pengembangan kemampuan melalui kerjasama, dan mewujudkan interaksi (Kono,2016). Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa diajak untuk merancang sebuah proyek dan sensitif terhadap isu-isu yang sedang berkembang yang dapat diaplikasikan dalam proyek tersebut. Dalam pembelajaran proyek, siswa diprogramkan selalu aktif, secara mental maupun fisik. Materi yang disajikan guru, bukan begitu saja diberikan dan diterima oleh siswa. Siswa diusahakan sedemikian rupa hingga memperoleh pengalaman dalam rangka menemukan dan menerapkan sendiri konsep-konsep dalam pembelajaran. Salah satu cara untuk membantu siswa dalam menghadapi tantangan dan bertahan dalam persaingan yang semakin ketat di era globalisasi adalah pembelajaran berbasis proyek. Sejalan dengan hal itu, Mayasari et al. (2016) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dapat membantu siswa mempersiapkan diri untuk pembelajaran modern.

Warsono dan Hariyanto (2012:153) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berusaha menghubungkan teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari atau proyek sekolah. Pembelajaran ini mengajarkan siswa untuk mengembangkan produk kreatif dan mampu mengelola dan memecahkan masalah. Untuk lebih jelasnya penulis kemukakan model kerangka berpikir Model *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa.

Model *project based learning* memiliki pengaruh terhadap kreativitas siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa akan dipengaruhi oleh model *project based learning* (Dinantika dkk., 2019). Dengan dilaksanakannya model *project based learning* diharapkan mampu mengubah cara belajar agar tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan pemahaman yang dapat meningkatkan keaktifan belajar. Hal ini secara tidak langsung akan dapat mengatasi masalah berupa rendahnya aktivitas belajar siswa. Pembelajaran berbasis proyek dianggap dapat memenuhi kebutuhan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Hipotesis adalah kesimpulan atau pendapat yang bersifat sementara, yang masih harus dibuktikan kebenarannya. Menurut Winarno Surakhmat (2004:68) menyatakan

“Hipotesis adalah suatu jawaban dugaan yang dianggap benar kemungkinannya untuk menjadi jawaban benar”. Berdasarkan deskripsi teoritis dan kerangka berpikir, maka hipotesis penelitian yang diajukan dirumuskan sebagai berikut.

H<sub>0</sub>: Tidak Terdapat pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap peningkatan kreativitas siswa.

H<sub>1</sub>: Terdapat pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap peningkatan kreativitas siswa.



**Gambar 1** Hipotesis Penelitian

### 3. METODE PENELITIAN

Objek dalam penelitian ini adalah model *project based learning* (PjBL) dan kreativitas siswa, dengan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah salah satu sekolah di kota Bandung sebanyak 320 siswa/i dengan penarikan sampel menggunakan cara tertentu yang didasarkan oleh pertimbangan-pertimbangan yang ada. Dalam teknik pengambilan sampel “Sampling Purposive.” Kriteria sampel siswa/i disekolah tersebut dan kelas yang digunakan sudah melaksanakan pembelajaran *project based learning*. Menurut Arikunto (2006:112) “apabila subjeknya kurang dari seratus, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan populasi. Tetapi, jika jumlah subjek besar, dapat diambil antara 10-15% atau 15- 25% atau lebih.”, maka sesuai pendapat di atas jumlah sampel dalam penelitian ini dapat diambil 15% dari keseluruhan jumlah populasi. Dengan demikian, data dari sampel dapat dianggap mewakili keseluruhan populasi, maka jumlah sampel untuk penelitian ini berjumlah 48 siswa/i kelas 7 SMPN 9 Bandung.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dengan Uji Asumsi Klasik, Uji Regresi Linier Sederhana, Uji Hipotesis, Analisis Korelasi dengan rumus korelasi *pearson product moment*, dan Nilai *R Square* yaitu merupakan kuadrat dari koefisien korelasi sebagai ukuran untuk mengetahui kemampuan dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas ini diolah menggunakan Program SPSS. Berikut merupakan hasil uji validitas Menurut Sugiyono dan Wibowo, (2009:105) seluruh item adalah valid jika nilai *Corrected Item-Total Correlation* lebih besar disbanding 0,3. bila korelasi tiap faktor positif dan besarnya 0,3 keatas maka faktor tersebut merupakan konstruk yang kuat. Hasil dari uji reliabilitas pada variabel tayangan *segment tonight versus* bahwa *cronbach's alpha* pada variabel ini lebih tinggi dari pada nilai dasar yaitu 0,60 hasil tersebut membuktikan bahwa semua pernyataan dalam kuesioner variabel model *project based learning* dan kreativitas siswa dinyatakan reliabel.

#### Analisis Deskriptif

Analisis data yang akan disajikan dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data yang diperoleh di lapangan. Data yang disajikan berupa data mentah yang diolah menggunakan analisis statistik deskriptif

**Tabel 1. Analisis Deskriptif**

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Standard Deviasi
Kreativitas	48	1	4	28.98	2.733
Model Project Based Learning	48	1	4	62.42	4,708

Sumber: data diolah dengan SPSS 2023

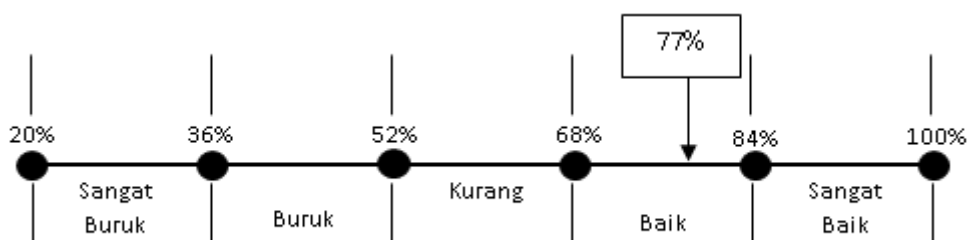
Dalam hal ini, standar deviasi yang relatif rendah menunjukkan bahwa data cenderung berdekatan dengan nilai rata-rata 28.98. Nilai minimum 1 merupakan nilai terendah dalam data tersebut. Sedangkan nilai maksimum adalah 4, yang merupakan nilai tertinggi dalam data tersebut.

Dari tabel 1 output SPSS di atas dapat diketahui untuk model *Project Based Learning* (PjBL) diperoleh skor rata-rata (mean) sebesar 62.42, Rata-rata (mean) sebesar 62.42 menunjukkan nilai rata-rata dari data yang diperoleh dalam model *Project Based Learning* (PjBL), dengan nilai minimum 1 dan maksimum 4. Standar deviasi sebesar 4.708 menunjukkan variasi data yang relatif rendah dalam model model *Project Based Learning* (PjBL).

#### Analisis Deskriptif model *Project Based Learning* (PjBL)

**Tabel 2. Presentase Skor Jawaban Responden Mengenai model *Project Based Learning* (PjBL)**

No	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	% Skor Aktual	Kriteria
1	Penyajian Permasalahan	269	384	70%	Baik
2	Membuat Perencanaan	408	576	70%	Baik
3	Menyusun Penjadwalan	301	384	78%	Baik
4	Memonitor pembuatan proyek	771	960	80%	Baik
5	Melakukan Penilaian	467	576	81%	Baik
6	Evaluasi	737	960	77%	Baik
<b>Total</b>		<b>2.953</b>	<b>3840</b>	<b>77%</b>	<b>Baik</b>

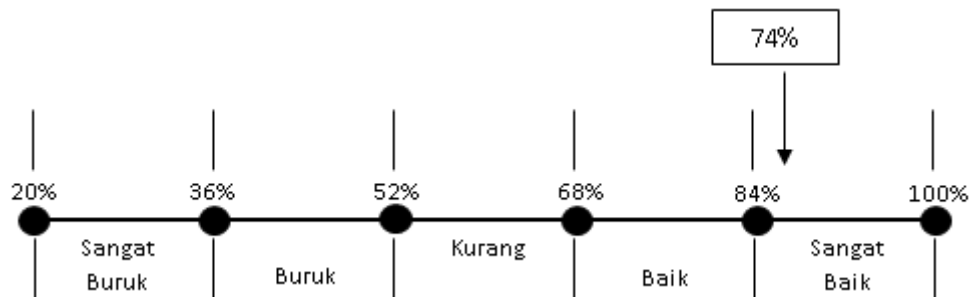
**Gambar 1. Persentase Responden Mengenai model *Project Based Learning* (PjBL)**

Berdasarkan tabel 2 diatas terdapat enam indikator yang digunakan untuk mengevaluasi model *Project Based Learning* (PjBL). Secara keseluruhan nilai presentasi diperoleh sebesar 77% ini dikategorikan “Baik” yang berada di interval 0,068 – 0,840 sehingga dapat disimpulkan bahwa secara umum model *Project Based Learning* (PjBL) tergolong baik, tetapi masih terdapat gap sebesar 23% yang menunjukkan masih adanya kelemahan dalam model *Project Based Learning* (PjBL). Hal ini dapat dilihat dari indikator tertinggi yaitu melakukan penilaian dengan skor aktual 84% termasuk dalam kategori sangat baik dengan guru memberikan tugas dikerjakan secara kelompok. Indikator yang mendapat persentase terendah yaitu pada indikator penyajian permasalahan dalam merumuskan permasalahan saya tidak membuat pertanyaan dalam kalimat tanya dengan skor aktual sebesar 69%. Dengan menerapkan perencanaan yang efektif dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa akan memiliki panduan yang jelas dalam menjalankan proyek mereka. Hal ini membantu siswa untuk mengorganisir waktu, memprioritaskan tugas, bekerja secara kolaboratif, dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Membuat perencanaan yang baik juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan perencanaan dan pengelolaan waktu yang berharga dalam konteks nyata.

### Analisis Deskriptif Kreativitas Siswa

**Tabel 3. Presentase Skor Jawaban Responden Mengenai Kreativitas Siswa**

No	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	% Skor Aktual	Kriteria
1	Kelancaran	436	576	76%	Baik
2	Keluwesannya	423	576	73%	Baik
3	Keaslian	366	576	64%	Kurang
4	Elaborasi	477	576	82%	Baik
<b>Total</b>		<b>1.702</b>	<b>2304</b>	<b>74%</b>	<b>Baik</b>



**Gambar 2. Persentase Responden Mengenai Kreativitas Siswa**

Berdasarkan tabel 3 terdapat empat indikator yang digunakan dalam variable Kreativitas Siswa. Secara keseluruhan terlihat nilai persentase yang diperoleh sebesar 74% ini dikategorikan baik yang berada pada interval 68% - 84%, sehingga dapat diketahui bahwa secara keseluruhan Kreativitas siswa pada kelas 7 SMPN 9 Bandung tergolong baik, tetapi masih terdapat gap sebesar 26% yang menunjukkan masih adanya kelemahan dalam kreativitas siswa. Hal ini dapat dilihat dari indikator tertinggi yaitu elaborasi dengan skor actual 82% termasuk dalam katagori baik. Indikator keaslian mendapat presentase terendah dengan skor aktual sebesar 64. Siswa menunjukkan



kemampuan kreatif yang baik dalam beberapa aspek seperti kelancaran, keluwesan, dan elaborasi. Namun, terdapat potensi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam hal keaslian ide-ide yang dihasilkan. Evaluasi ini dapat membantu dalam merancang strategi pendidikan yang lebih efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam berbagai dimensi.

### Uji hipotesis

Berikut ini hasil uji-t berdasarkan dengan pengujian menggunakan SPSS 20

**Tabel 4. Coefficient**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	15.710	3.133		5.014	.000
	Model PBL	.230	.054	.516	4.265	.000

a. Dependent Variable: Kreativitas Siswa

Pada tabel 4 hasil uji t diperoleh nilai  $t_{\text{tabel}}$  variabel Model *Project Based Learning* (PjBL) sebesar 4,265 (diperoleh dengan cara mencari nilai  $df = n - 1 = 48 - 1 = 47$ , dan nilai  $\alpha = 5\%$  dibagi menjadi dua yaitu  $5\% / 2 = 0,025$ ) dan nilai  $t_{\text{hitung}}$  sebesar 4,265. Karena nilai  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  yaitu  $4,265 > 0,2907$ . serta nilai sig  $0,00 < 0,05$  maka dapat disimpulkan untuk menolak  $H_0$ , yang berarti variabel Model *Project Based Learning* (PjBL) berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas Siswa.

### Koefisien Determinasi

**Tabel 5. Koefisien Determinasi**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.516 <sup>a</sup>	.267	.252	2.348

a. Predictors: (Constant), Model PBL

*R Square* adalah 0,252 artinya 25,2% variabel terikat Kreativitas Siswa dijelaskan oleh variable Model *Project Based Learning* (PjBL). Sedangkan sisanya 74,8% ( $100\% - 25,2\%$ ) dipengaruhi oleh variable lain yang tidak diteliti atau dijelaskan dalam penelitian ini.

### Pembahasan

Dengan melalui pendekatan *Project Based Learning* (PjBL), siswa dapat mengembangkan kemampuan koneksi antara berbagai konsep dan aplikasinya dalam kehidupan nyata. Selain itu, *Project Based Learning* (PjBL) juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, menghasilkan laporan, dan merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dengan demikian, model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperdalam pemahaman mereka tentang berbagai aspek dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui pengalaman belajar yang autentik dan berhubungan langsung dengan dunia nyata. Menurut Suherman (2001), *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang mengembangkan kemampuan siswa dalam

menyelesaikan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan mereka, dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Siswa yang memiliki kreativitas cenderung menunjukkan sikap-sikap positif dalam mengembangkan potensi kreatif mereka, sebagaimana tercermin dalam ciri-ciri aptitude yang diuraikan oleh Guilford. Mereka menunjukkan kesiapan (*fluency*) dalam menghasilkan gagasan, kemampuan beradaptasi (*flexibility*) dalam mengatasi masalah dengan berbagai cara, kecenderungan untuk menciptakan ide-ide yang unik dan asli (*originality*), serta kemampuan untuk mengembangkan detail-detail yang menarik (*elaboration*). Guru dapat berperan penting dalam merangsang dan membimbing siswa untuk mengasah sikap-sikap tersebut melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang mendorong pemikiran kreatif dan inovatif. (Jamaris, 2006:164).

Model *project based learning* (PjBL) berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa. Penerapan model ini sekaligus menjadi jawaban atas tantangan pembelajaran pada abad 21. Menurut Mayasari et al. (2016) menyatakan bahwa model *project based learning* (PjBL) mampu membekali siswa untuk mempersiapkan diri dalam pembelajaran di abad 21. Hal ini sejalan dengan teori Warsono & Hariyanto (2012:153) bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan suatu proyek sekolah. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu Purnamaningsih (2023) menyatakan bahwa model keterampilan *project based learning* (PjBL) memberikan dampak yang signifikan terhadap kreativitas siswa dalam. Hal ini disebabkan dengan diterapkan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan melibatkan mereka dalam proyek-proyek yang menantang. Pendekatan ini mengubah metode pembelajaran yang monoton menjadi lebih menarik, meningkatkan pemahaman materi pelajaran, dan merangsang kreativitas siswa. Melalui pendekatan ini, PjBL dalam mata pelajaran IPS meningkatkan pemahaman konsep, mengembangkan keterampilan sosial, dan melatih kreativitas siswa dalam memahami dinamika masyarakat dan dunia global. Diharapkan dengan pengalaman belajar yang relevan dan menyenangkan, PjBL dianggap sebagai solusi untuk mengatasi masalah rendahnya tingkat aktivitas belajar siswa, sehingga mereka memiliki kesempatan yang lebih besar untuk mengembangkan keterampilan kreatif mereka.

## 5. KESIMPULAN

Persepsi siswa terhadap model *project based learning* mampu menjadi wahana terjalannya interaksi yang bermakna antara siswa dan guru dalam menyelesaikan tugas dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran serta memberikan penguatan dalam memantau perkembangan kecerdasan siswa secara utuh dan bermakna. Persepsi siswa tentang kreativitas siswa terhadap pemanfaatan pembelajaran untuk pengembangan kreativitas cukup signifikan dalam meningkatkan partisipasi keterampilan bekerjasama dalam mengerjakan tugas proyek yang menantang dan mampu meningkatkan motivasi dalam menghasilkan ide-ide kreatif dan solusi yang inovatif. Model pembelajaran berbasis proyek memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika siswa terlibat dalam proyek atau tugas yang melibatkan pemecahan masalah, kerja sama, dan penerapan pengetahuan dalam situasi nyata, mereka menunjukkan peningkatan yang

nyata dalam kemampuan berpikir kreatif. Melalui hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa.

## REFERENSI

- Abdullah, Ridwan. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Adelia Miranti Sidiq & Muqawim, “Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Konsep merdeka Belajar di Sanggar Anak Alam”, *Jurnal Study PGRA*, Vol.6.No.2 Juli 2020, (Online), h. 148-149, <https://core.ac.uk/reader/327174050>, (diakses tanggal 24 februari 2021). DOI: <https://doi.org/10.29062/seling.v6i2.630>
- Afriana, Jaka. *Project Based Learning (PjBL)*. Bandung: Pascasarjana, 2015.
- Alaika M. Bagus Kurnia PS, dkk., *Menyorot Kebijakan Merdeka Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2020), h.14.
- A M Azis, —Upaya Meningkatkan Creative Intelegence (Kecerdasan Kreatif) Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik, *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan*. 1, no. 3 (2019): 29–40
- Anika Dani Marhayani,” Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran IPS”, *Jurnal Edunomic* Vol. 5, No. 2, September 2017, 69. DOI: <http://dx.doi.org/10.33603/ejpe.v8i2>
- Aninda Nurul‘Azizah, (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Project Based Learning* Siswa Kelas V SD, *Jartika* 2, no. 1 (2019): 194–204. p-ISSN: 2622-473 | e-ISSN: 2622-2159
- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Boediono & Wayan Koster, *Teori dan Aplikasi Statistika dan Probabilitas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 12
- Bransford, et. al. (2016). *How People Learn : Brain, Mind, Experience, and School*. National Academy Press.
- C.L, Chiang and H.lee, The Effect Of Projcet Based Learning On Learning Motivation And Problem-Solving Ability Of Vocational High School Students, *internasional jurnal of Information and education technology*, Vol. 6, No.9. DOI: 10.7763/IJMET.2016.V.6.779. h. 709. DOI: 10.7763/IJMET.2016.V6.779
- Dani Maulana, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Lampung: Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Lampung, 2014) h. 5
- Daryanto, *Pendekatan Pembelajaran saintifik kurikulum 2013* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2014) h. 42
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. (Jakarta: CV Eko Jaya).
- Dinantika, H. K., Suyanto, E., & Nyeneng, I. D. P. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa pada Materi Energi Terbarukan.Titian Ilmu: *Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 11(2), 73–80. <https://doi.org/10.30599/jti.v11i2.473>
- Edi Prihadi. 2018. Pengembangan Keterampilan 4C Melalui Metode Poster Comment Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti “, *Jurnal JPI Rabbani*, Vol. 2. No. 1, 2018, h. 465.
- Fajri, N. & Wahyuni, D. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Biologi dan Pembelajaran Biologi*, 1 (1): 14—21. p-ISSN: 1907-087X; e-ISSN: 2527-4562

- Finita Dewi, (2015). Proyek Buku Digital: Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Calon Guru Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek, *Metodik Didaktik* Vol .9 No.2 , Januari 9 (2015). DOI: <https://doi.org/10.17509/md.v9i2.3248>
- Fitri Agustina Lubis, (2018). Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Project Based Learning, *PeTeKa* 1, no. 3 (2018): 192. DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v1i3.192-201>.
- Fuad Fachruddin, “Pengembangan Daya Kreatif Melalui Dunia Sekolah” Sukma: *Jurnal Pendidikan* ISSN: 2548-5105. Volum 1 Issue 1, Jan-Jun, <https://search.yahoo.com/search?fr=cafee&type=E210US885G91369&p=Pengembangan+Da+ya+Kreatif+Melalui+Dunia+Sekolah%+E2%80%9D> , (Diakses 29 juni 2021), hlm.131-175. DOI: <https://doi.org/10.32533/01105.2017>
- Gilang Aji Pangestu dan Yeni Kurniawati, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Imajinasi Sejarah Siswa Melalui Model Edutainment” *FAKTUM* Volume 8 No.2. Oktober 2019
- Gita Cemara, G. A., & Sudana, D. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Bermuatan Peta Pikiran Terhadap Kreativitas dan Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 359. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i3.18895>
- Harun Iddris, Mohd. Fauzi, M. Fitriadi. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Internet dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi dan Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan Islam Uin Suska Riau*. Vol.7, No.2. DOI: <http://dx.doi.org/10.24014/potensia.v5i2.6628>
- Haryanto. 2018. Ilmu Pendidikan: *Landasan Filosofis, Rujukan Teoritis, dan Terapannya*. Yogyakarta : UNY Press.
- Helmiati, Wella, et al.(2016). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Seni Tari Kelas VIII SMP. *Artikel Penelitian. Program Pendidikan Seni Tari dan Musik. Jurusan Bahasa dan Seni, FKIP, Universitas Tanjungpura Pontianak*.
- Hendy Hermawan, “*Model-Model Pembelajaran Inovatif*”, Bandung: CV Citra Praya, 2006, ha.67-68.
- Hikmawati Usman, Siti Raihan, Winda Arisya.(2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif. *Nubin Smart Journal*. Vol 2, No. 3, Agustus 2022, 215-228. Available online at: <https://ojs.nubinsmart.id/index.php/nsj>
- Himmah, E. F., Handayanto, S. K., & Kusairi, S. (2021). Potensi Berpikir Kreatif Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan*, 2019, 50– 54. DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v6i1.14380>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Modul Implementasi Kurikulum* 2013. Jakarta: Kemendikbud.
- Kono, Rahmad., et al. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Pemahaman Konsep Biologi dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa tentang Ekosistem dan Lingkungan di Kelas X SMA Negeri 1 Sigi. *Jurnal Sains dan Teknologi Tadulako*, 5(1): 28—38. ISSN: 2089-8630
- Leli Halimah, 20170. *Ketrampilan Mengajar, sebagai inspirasi untuk menjadi guru yang excellent di abad Ke 21* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2017), h.15.

- Made Wena. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2011). H. 145
- Mahanal, S. (2014). Peran Guru dalam Melahirkan Generasi Emas dengan Keterampilan Abad 21. *Seminar Nasional Pendidikan HMPS Pendidikan Biologi FKIP Universitas Halu Oleo*, (September), 1–16. Retrieved from [https://www.researchgate.net/profile/Susriyati\\_Mahanal/publication/319746366](https://www.researchgate.net/profile/Susriyati_Mahanal/publication/319746366)
- Majid, A & R. Chaerul. 2014. *Pendekatan Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maliki, S. (2021). Pelatihan Kreativitas dalam Penggunaan Daur Ulang Sampah Dari Sedotan di *Pesantren Penghafal Al-Quran Darul Furqon Ramadhan Bogor*.1(2), 5. DOI: <http://dx.doi.org/10.32493/v1i2.12985>
- M.Iqbal Hasan, (2003). *Pokok-pokok Statistik 2*, Jakarta: Bumi Aksara, hal, 259
- Muchlas, M. (2008). *Perilaku organisasi*. Yogyakarta: UGM Press
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). Apakah Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Project Based Learning Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21?. *JPFK*, 2 (1): 48—5. DOI: <http://doi.org/10.25273/jpfk.v2i1.24>
- M.Iqbal Hasan, (2003). *Pokok-pokok Statistik 2*, Jakarta: Bumi Aksara, hal, 259
- Muchlas, M. (2008). *Perilaku organisasi*. Yogyakarta: UGM Press
- Mulyani, 2016. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* Yogyakarta: Kalimedia.
- Munandar, Utami. (2009). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Jakarta: Rineka cipta.
- Raita Andi. (2021). Dimensi Toleransi Pesan Al-Quran Di Media Sosial Indonesia. *Tesis*. 97-98,
- Rahmadani, Wildatul Aluf (2022). Pengaruh Kompetensi, Motivasi Dan Pelatihan Terhadap Komitmen Dan Kinerja Karyawan (Studi Pada Pt Asuransi Ramayana Tbk. Cabang Jember). *Masters thesis*, universitas muhammadiyah jember.
- Rahmad, —Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial ( IPS ) Pada Sekolah Dasar, Muallimuna: *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah 2*, no. 1 (2016): 67–78. ISSN: 2476-9703
- Richard Adony Natty, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni, (2019). Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu 3*, no. 4 (2019): 1082–1092. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), h. 178-179
- Nganga, L. (2019). Preservice teachers' perceptions and preparedness to teach for global mindedness and social justice using collaboration, critical thinking, creativity and communication (4cs). *Journal of Social Studies Education Research*, 10(4), 26–57. Retrieved from <https://jsser.org/index.php/jsser/article/download/1262/407>
- Ridwan, A. E. (2016). Pendidikan IPS dalam membentuk SDM beradab. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(1), 27–35. <https://doi.org/10.17509/jpis.v23i1.2060>
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran* (8th ed.). Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

- Schoenfeld, A. H. (1999). Looking Toward the 21st Century: *Challenges of Educational Theory and Practice. Educational Researcher*, 28(7), 4–14. <https://doi.org/-10.3102/0013189X028007004>
- Sugiyarti, L., Arif, A., & Mursalin. (2018). Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *In Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada kurikulum 2013( kurikulum tematik Integratif)*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 42.
- Warsono, & Hariyanto.2012. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Widodo, A., Maulyda, M. A., Fauzi, A., Sutisna, D., Nursaptini, N., & Umar, U. (2020). Tolerance Education Among Religious Community Based on the Local Wisdom Values in Primary Schools. *Proceedings of the 1st Annual Conference on Education and Social Sciences (ACCESS 2019)*, 465(Access 2019), 327–330. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200827.082>
- Wulandari, Ade Sintia., et al. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kreativitas Siswa SMP pada Pembelajaran IPA. *JPPSI: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 2(1): 47—58.
- Zhafira, N. H., Ertika, Y., & Chairiyaton, C. (2020) Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4:1, 37-45.