

## **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SDN Sambirejo Surakarta**

**Faizal<sup>1</sup>, Anita Trisiana<sup>2</sup>, Ani Restuningsih<sup>3</sup>**

<sup>1,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi

<sup>2</sup> Pendidikan Pancasila, Universitas Slamet Riyadi

e-mail: [faizalkuliah@gmail.com](mailto:faizalkuliah@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran IPAS dengan materi keberagaman kebudayaan Indonesia di kelas IV SD Negeri Sambirejo Surakarta pada tahun pelajaran 2023/2024. Studi ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain satu kelompok pretest-posttest. Sebanyak 28 siswa kelas IV di SD Negeri Sambirejo Surakarta terlibat sebagai peserta penelitian, dipilih melalui teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Keterampilan berpikir kreatif siswa diukur melalui tes sebelum dan sesudah penerapan model PjBL. Uji instrumen dilakukan di SD Negeri 01 Anggrasmanis dengan 10 soal, di mana 7 soal dinyatakan valid dan 3 soal tidak valid berdasarkan uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan dengan uji prasyarat Shapiro-Wilk dan uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 41,21 dan rata-rata posttest sebesar 78,93. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model PjBL secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri Sambirejo Surakarta pada tahun pelajaran 2023/2024. Hasil uji t mendukung hipotesis penelitian, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000.

**Kata kunci:** *Keterampilan Berpikir Kreatif, IPAS, Project Based Learning*

### **Abstract**

The aim of this study is to assess how implementing Project-Based Learning (PjBL) affects the creative thinking skills of fourth-grade students in the IPAS subject, with a particular emphasis on Indonesian Cultural Diversity, at SDN Sambirejo Surakarta for the 2023/2024 academic year. This study employed a quantitative research approach using a one-group pretest-posttest experimental design. The population and sample consisted of 28 fourth-grade students at SDN Sambirejo Surakarta for the 2023/2024 academic year, selected through saturation sampling. Data collection included observation, testing, and documentation, with tests administered twice to measure changes in students' creative thinking skills before and after the intervention. The instrument was initially tested at SDN 01 Anggrasmanis with a set of 10 questions. The validity and reliability of the test results were then analyzed. The validity assessment revealed that 7 questions were valid while 3 questions were invalid. For data analysis, the Shapiro-Wilk test was used to check the normality of the data, and the paired sample t-test was applied to test the hypothesis. The pretest results yielded an average score of 41.21. In contrast, the posttest results showed a significant improvement, with the average score increasing to 78.93. This indicates a notable enhancement in students' creative thinking skills following the implementation of the Project-Based Learning (PjBL) model.

**Keywords :** *Creative Thinking Skills, Science, Project Based Learning*

## PENDAHULUAN

Anita Trisiana dan rekan (2019:13) berpendapat bahwa penerapan model pembelajaran dalam proses pengajaran penting untuk mencapai keberhasilan belajar siswa. Model pembelajaran ini menjadi dasar pelaksanaan metode pembelajaran berdasarkan teori psikologi pendidikan dan teori belajar siswa. Kompetensi yang diperlukan di abad ke-21 menekankan peran penting pendidikan dalam proses pembangunan masa kini.. Kreativitas menjadi semakin penting dalam segala aspek kehidupan karena kemajuan teknologi, komunikasi, media sosial, dan internet. Menanggapi tantangan global, kreativitas menjadi semakin penting bagi masyarakat di seluruh dunia (Siswono, 2016). Pembelajaran berbasis digital juga dapat diterapkan di berbagai bidang pendidikan dimana proses belajar mengajar memerlukan peran aktif guru atau pendidik untuk menjamin pembelajaran digital berlangsung dengan cara sebagai berikut Tujuan yang diharapkan (Trisiana, 2020: 32).

Menurut Haryanti & Saputra (2019), berpikir kreatif merupakan proses pemecahan masalah yang melibatkan tahapan seperti persiapan, konsentrasi, pengetahuan, pemecahan, dan verifikasi, dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan. Berpikir kreatif dianggap penting dalam pendidikan abad 21 karena meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu mereka mengatasi berbagai tantangan dalam hidup (Hagi & Mawardi, 2021). Ketika suatu masalah tampaknya tidak dapat diatasi, berpikir kreatif memungkinkan kita menemukan solusi yang paling efektif. Proses ini melibatkan upaya aktif untuk mencari solusi atas berbagai permasalahan (Mursidik, 2015).

Menurut Trisiana dkk. (2020), pendidikan karakter bersifat individual dan bergantung pada kemampuan pribadi masing-masing orang. Selain itu, karena moralitas generasi muda semakin merosot, karakter harus dikembangkan dan diperkuat, menurut Trisiana et al. (2020:103). Penelitian oleh Sari (2019) mengungkapkan bahwa model pembelajaran ini secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan kreatif siswa dalam kelas eksperimen, yang terlihat dari perbedaan antara hasil pre-test dan post-test. Hal ini menggarisbawahi pentingnya berpikir kreatif tidak hanya dalam konteks pendidikan tetapi juga dalam menyelesaikan masalah dan menghadapi tantangan sehari-hari. Hasil wawancara pada November 2023 dengan Ibu Nara Mardiyana, S.Pd., guru kelas IV di SDN Sambirejo, Kota Surakarta, mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih kurang. Beliau menekankan pentingnya mengembangkan metode pembelajaran yang berfokus pada kemampuan siswa untuk berpikir kreatif. Ilmuwan ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) menyelidiki interaksi manusia dengan alam semesta dan makhluk hidup dan benda mati. Secara umum, ilmu pengetahuan didefinisikan sebagai kumpulan informasi yang disusun secara teratur dengan memperhatikan hubungan sebab-akibatnya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). IPAS sangat penting untuk pendidikan karena membantu siswa memahami hubungan antara alam semesta dan kehidupan manusia, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan menemukan solusi untuk berbagai masalah untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Selain itu, pendidikan kewarganegaraan sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai bangsa dan rasa nasionalisme pada siswa sejak usia dini (Trisiana, 2019:13).

Mengingat betapa pentingnya pendidikan kewarganegaraan, inovasi dalam pembelajaran antikorupsi sangat diperlukan. Mata kuliah pendidikan kewarganegaraan menjadi wajib di perguruan tinggi karena dapat meningkatkan kreativitas, pembelajaran kolaboratif, dan rasa menghormati terhadap keberagaman. meningkatkan kompetensi pendidikan kewarganegaraan dan menumbuhkan pengetahuan serta kebajikan kewarganegaraan di kalangan siswa. Ketika siswa berhasil mencapai nilai sempurna pada tingkat yang sesuai, mereka akan merasakan kebahagiaan dan kepuasan dalam mencapai tujuan dengan kemampuan mereka sendiri, menurut Anita Trisiana (2014:53). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh masyarakat Indonesia memiliki kemampuan untuk melakukan inovasi dan eksperimen untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dengan pengetahuan yang diperoleh (Anita Trisiana, 2019).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak penerapan model PjBL terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pada tahun pelajaran 2023/2024, siswa kelas IV SD Negeri Sambirejo Surakarta akan mempelajari mata pelajaran IPAS dengan materi mengenai keberagaman kebudayaan Indonesia. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah agar peneliti di masa depan menerapkan model

PjBL pada mata pelajaran lainnya, seperti matematika, bahasa Indonesia, dan lainnya, untuk mengeksplorasi penerapan model ini di berbagai konteks pembelajaran.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental dengan satu kelompok pretest-posttest dan membandingkan hasil pretest dan posttest. Seluruh siswa kelas IV di SDN Sambirejo Surakarta pada tahun akademik 2023/2024, berjumlah 28 siswa, terlibat dalam penelitian ini. Peneliti memilih seluruh populasi sebagai subjek penelitian untuk dianalisis dan menarik kesimpulan, menggunakan teknik sampling jenuh. Dengan demikian, sampel penelitian terdiri dari 28 siswa kelas IV di SDN Sambirejo pada tahun akademik 2023/2024. Penelitian ini juga melibatkan guru kelas IV dan 28 siswa sebagai partisipan.

Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi pretest dan posttest, observasi, wawancara dengan guru kelas IV, dan dokumentasi. Instrumen penelitian diuji melalui uji validitas dan reliabilitas. Berdasarkan analisis data, uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest adalah 0,52 dan posttest 0,72, keduanya lebih besar dari 0,05, yang berarti data berdistribusi normal. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan menunjukkan bahwa nilai signifikansi antara pretest dan posttest adalah 0,00.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hipotesis penelitian diuji untuk validitasnya. Hipotesis penelitian adalah bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek akan berdampak pada keterampilan berpikir kreatif siswa IPAS kelas IV di SDN Sambirejo Surakarta pada tahun pelajaran 2023/2024. Uji prasyarat dilakukan sebelum perhitungan dengan teknik uji t (t-test). Tujuan uji hipotesis ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran berbasis proyek berdampak pada keterampilan berpikir kreatif siswa di mata pelajaran IPAS tentang Keanekaragaman Kebudayaan di Indonesia. Setelah uji prasyarat dan distribusi data dinyatakan normal, uji hipotesis dapat dilanjutkan dengan menggunakan rumus Paired Sample t-test. Hasil uji hipotesis ditunjukkan dalam tabel berikut:

**Tabel 1. Hasil Hipotesis Paired Sample Test**

<i>Paired Samples Test</i>					
		Mean	N	Std deviation	Std error mean
	<i>Pre test</i>	41.21	28	11.426	2.159
	<i>Post test</i>	78.93	28	6.577	1.243

Nilai rata-rata pretest adalah 41,21, sedangkan nilai rata-rata posttest mencapai 78,93. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan kreatif siswa. Untuk menilai dua variabel, digunakan batas pengambilan keputusan sebesar 0,05 ( $\alpha = 5\%$ ). Dalam uji ini, ada dasar untuk menerima atau menolak hipotesis nol ( $H_0$ ). Jika nilai probabilitas lebih besar dari 0,05,  $H_0$  diterima, yang berarti tidak ada perbedaan signifikan antara pembelajaran dengan model konvensional dan model PjBL. Sebaliknya, jika nilai probabilitas kurang dari 0,05, maka hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima, menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua model pembelajaran tersebut.

**Tabel 2. Hasil Paired Sample Test**

Variabel	Soal	Mean	N	T	Sig ( 2 Tailed)	Correlation
Keterampilan berpikir kreatif	<i>Pre test</i>	41.21	28	-15.138	0.000	0,370
	<i>Post test</i>	78,93				

Selain itu, tabel di atas menunjukkan hubungan antara nilai pretest dan posttest kelas eksperimen, dengan nilai korelasi 0,370. Hasil ini menunjukkan bahwa ada korelasi positif meskipun tingkat korelasi antara pretest dan posttest berada pada tingkat sedang. Korelasi ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek menghasilkan peningkatan

kemampuan kreatif siswa, yang ditunjukkan oleh variasi nilai setelah dan sebelum ujian. Hubungan yang kuat antara variabel X, yang merupakan penerapan model pembelajaran PjBL, dan variabel Y, yang merupakan keterampilan kreatif siswa, ditunjukkan dalam data. Hasil uji hipotesis ditunjukkan dalam tabel, menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest kelas eksperimen. Nilai sig (2-tailed) adalah 0,000, yang kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima, yang berarti keterampilan berpikir kreatif siswa dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran PjBL pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN Sambirejo Surakarta pada tahun pelajaran 2023/2024.

Studi ini melibatkan 28 siswa yang berada di kelas IV di SDN Sambirejo Surakarta pada tahun akademik 2023/2024. Hasil observasi wali kelas menunjukkan bahwa keterampilan kreatif dalam mata pelajaran IPAS kurang. Dalam wawancara, wali kelas juga mengatakan bahwa siswa sering tidak fokus dan kesulitan memahami materi. Akibatnya, kemampuan siswa untuk berpikir kreatif cenderung menurun, dan mereka belum mencapai standar kompetensi (CP) sebesar tujuh puluh. Metode pembelajaran yang tetap berpusat pada ceramah dan tanya jawab di kelas cenderung membuat siswa bosan dan mengganggu mereka. Ini berdampak pada hasil belajar. Nilai siswa pada pretest berkisar dari yang terendah 20, hingga rata-rata 41,21. Tidak ada siswa yang mendapatkan lebih dari 70 poin dari CP.

Salah satu alasan mengapa nilai ini rendah adalah karena mereka tidak memahami materi yang diberikan. Selain tidak ada interaksi langsung antara guru dan siswa, siswa cenderung tidak bertanya selama pelajaran. Sudah terbukti bahwa model pembelajaran yang didasarkan pada proyek (PjBL) membantu siswa memahami dan menguasai keterampilan yang diajarkan. Siswa terlibat langsung dalam proyek dan mendapatkan pengalaman belajar yang mendalam, yang memungkinkan mereka menggunakan pengetahuan mereka dalam situasi dunia nyata.

Siswa menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kreatif mereka dengan PjBL, dengan nilai mean 78,93 dan nilai tertinggi 90. Ini menunjukkan bahwa PjBL dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif saat menyelesaikan tugas proyek. PjBL juga mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam penyelesaian proyek yang membutuhkan kemampuan pemecahan masalah. Model ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif serta memberikan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna. Sudah terbukti bahwa model PjBL membantu siswa menjadi lebih kreatif dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. PjBL tidak hanya berfungsi sebagai model pembelajaran, tetapi juga sebagai filosofi yang mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan mendalam, serta memberikan dampak positif pada pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Dengan menggunakan desain pre-eksperimen yang melibatkan satu kelompok pre-test dan satu kelompok post-test, penelitian oleh Muhamad Furqon Al Hadiq dkk. (2022) menyelidiki pengaruh model PjBL terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa SD kelas IV. Menurut penelitian ini, siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif yang lebih baik. Penelitian yang dilakukan oleh Fahmi dan Wuryandini (2020) melihat peningkatan keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran larutan elektrolit berbasis proyek sebesar 8,87%. Peningkatan ini juga terjadi di Siklus II, dari 77,9% (kategori cukup) menjadi 86,8% (kategori baik).

Hasil penelitian ini mendukung gagasan bahwa model PjBL meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik secara signifikan. Nilai Mean post-test sebesar 78,93 menunjukkan bahwa model PjBL efektif dalam mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif saat mengerjakan proyek yang diberikan. Penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi siswa, seperti membuat kotak pintar yang menunjukkan kekayaan budaya Indonesia. Ini juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, menyelesaikan tugas tepat waktu, dan dengan baik menyampaikan pendapat mereka. Hasil ini sangat mendukung adopsi Model PjBL sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa dalam mata pelajaran IPAS.

## SIMPULAN

Studi yang dilakukan di SDN Sambirejo Surakarta pada tahun pelajaran 2023/2024 menemukan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam hasil antara penerapan model pembelajaran PjBL dan keterampilan berpikir kreatif di mata pelajaran IPAS kelas IV. Analisis data menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek meningkatkan keterampilan kreatif peserta didik. Ada perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Nilai mean pretest adalah 41,21, sedangkan nilai mean posttest meningkat menjadi 78,93.

Menurut hasil penelitian, penerapan model PjBL di SDN Sambirejo Surakarta pada Tahun Pelajaran 2023/2024 meningkatkan kemampuan kreatif siswa. Model ini meningkatkan pemahaman siswa tentang topik dan membantu mereka menyelesaikan tugas-tugas yang membutuhkan keterampilan pemecahan masalah dan kreativitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hagi, N. A., & Mawardi, M. (2021). Model Problem Based Learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: jurnal ilmu pendidikan*, 3(2), 463-471.
- Haryanti, Y. D., & Saputra, D. S. (2019). Instrumen penilaian berpikir kreatif pada pendidikan abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2).
- Sari, S. P., Manzilatusifa, U., & Handoko, S. (2019). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 119-131.
- Siswono, T. Y. E. (2016, October). Berpikir kritis dan berpikir kreatif sebagai fokus pembelajaran matematika. In *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Senatik 1)* (pp. 11-26).
- Sugiyono, (2021) Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D / Sugiyono. Bandung: Alfabeta, Volume. ISBN 978-602-289-533-6
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 10(2), 31-41.
- Trisiana, A., Priyanto, A., & Sutoyo, S. (2024). Analysis of Developing Anti-Corruption Education in Indonesia Through Media-Based Citizenship Education Learning Smart Mobile Civic. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 43(1), 166-175. doi:<https://doi.org/10.21831/cp.v43i1.60261>
- Trisiana, Anita. (2014). Optimalisasi Belajar Mandiri Tata Pamong (Tinjauan Kritis Dan Pengembangan Terhadap Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia Yang Berkarakter). *Jurnal Ilmiah*. 9(2). 53–60.
- Trisiana, Anita., Sugiaryo, Rispantyo. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Inovasi Pengembangan Di Era Media Digital Dan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Global Citizen*. 7(1). 84–98.
- Trisiana, Anita., Sugiaryo, Rispantyo., & Supeni, S. (2019). Meningkatkan Prestasi Belajar PPKN Kompetensi Dasar Hak Dan Kewajiban Terhadap Lingkungan Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Siswa Kelas IV Sdit Mutiara Hati Ngargoyoso Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Global Citizen*. 1(1). 15–16.
- Trisiana, A., Sutikno, A., & Wicaksono, A. G. (2020). Digital Media-based Character Education Model As A Learning Innovation in the Midst of A Corona Pandemic. *Webology*, 17(2), 103–117. <https://doi.org/10.14704/WEB/V17I2/WEB17019>