

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran IPS Kelas 5 SD Al-Manar-Medan dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa

Mohammad Firman Maulana^{1)*}

¹⁾ Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Sumatera Utara, Medan, Indonesia

¹⁾ mfirman.maulana@fai.uisu.ac.id



*Mohammad Firman Maulana

Kata Kunci:

Proyek, Pembelajaran,
Kreativitas, Tradisional,
Inovatif

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada mata Pelajaran IPS Kelas 5 SD al-Manar-Medan dalam meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas adalah salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan. Namun, sebagian besar metode pembelajaran tradisional cenderung lebih fokus pada aspek kognitif tanpa memperhatikan pengembangan kreativitas siswa. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji salah satu dari berbagai model pembelajaran inovatif, yaitu pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) serta dampaknya terhadap kreativitas siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yang melibatkan dua kelompok siswa kelas 5 Sekolah Dasar al-Manar-Medan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam aspek pemecahan masalah, berpikir kritis, serta keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih berorientasi pada pengembangan kreativitas di sekolah dasar.

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

LATAR BELAKANG

Pendidikan di Sekolah Dasar memegang peranan krusial dalam membentuk karakter dan keterampilan dasar siswa. Salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan di sekolah dasar adalah kreativitas. Kreativitas dapat memperkaya cara siswa berpikir, menyelesaikan masalah, serta beradaptasi dengan lingkungan yang terus berkembang. Namun, tantangan yang dihadapi banyak guru di sekolah dasar adalah bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas siswa dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

Model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Project) telah terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam mengembangkan kreativitas. Dalam model pembelajaran berbasis proyek, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka terlibat dalam merancang dan menyelesaikan proyek-proyek yang relevan dengan dunia nyata. Model ini menuntut siswa untuk bekerja secara kolaboratif, berpikir kritis, dan menyelesaikan masalah dengan cara yang inovatif. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas, keterampilan komunikasi, dan kemampuan pemecahan masalah siswa (Bakker, 2010; Thomas, 2000).

Namun, penerapan berbasis proyek di Sekolah Dasar di Indonesia masih relatif terbatas. Salah

satu sekolah yang menerapkan model ini adalah Sekolah Dasar Al-Manar Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan pembelajaran berbasis proyek di sekolah ini dapat meningkatkan kreativitas siswa, baik dalam aspek ideasi, kolaborasi, maupun pemecahan masalah.

Beberapa penelitian sebelumnya yang dilakukan di Indonesia juga menunjukkan hasil yang positif terkait penerapan pembelajaran berbasis proyek atau berbasis masalah. Misalnya, penelitian oleh Rahmat et al. (2018) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa di Sekolah Dasar.

Demikian pula, penelitian oleh Rahayu & Suryani (2020) yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan proyek atau masalah yang identik dengan PBL (Problem-Based Learning) dapat memperkaya proses belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam pengembangan model pembelajaran berbasis proyek di Indonesia, khususnya di Sekolah Dasar Al-Manar - Medan, dan memberikan rekomendasi bagi guru dan pembuat kebijakan untuk mengoptimalkan penerapan pembelajaran berbasis proyek guna meningkatkan kreativitas siswa.

STUDI LITERATUR

Pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL) merupakan pendekatan inovatif dalam pendidikan yang mendorong siswa untuk belajar melalui eksplorasi aktif dan pembuatan proyek nyata. Model ini dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Dalam konteks mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), penerapan PjBL memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dengan mengaitkan teori akademik dengan kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran IPS, kreativitas siswa dapat ditingkatkan dengan memberikan tantangan berupa proyek yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan menemukan solusi secara mandiri. Menurut Thomas (2000), PjBL mendorong siswa untuk berpikir kritis dan inovatif melalui proyek yang mereka kerjakan. Kreativitas yang berkembang dalam pembelajaran ini mencakup kemampuan menyusun laporan proyek secara inovatif, berpikir kritis dalam memecahkan masalah sosial, serta mengkomunikasikan ide secara efektif kepada teman sebaya maupun pendidik.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa PjBL berpengaruh positif terhadap kreativitas siswa. Widodo (2020) menemukan bahwa penerapan model ini dalam mata pelajaran IPS meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan inovasi siswa. Rahmawati & Suryadi (2019) juga menyatakan bahwa siswa yang belajar dengan PjBL lebih mampu menghasilkan solusi kreatif dibandingkan dengan metode konvensional. Oleh karena itu, penerapan PjBL dalam IPS kelas 5 SD dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa serta keterampilan berpikir mereka dalam menghadapi permasalahan sosial di lingkungan sekitar.

METODE

Dalam penelitian mengenai "*Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di Sekolah Dasar Al-Manar Medan*", metode kuantitatif yang digunakan bertujuan untuk mengukur dan menganalisis sejauh mana model pembelajaran berbasis proyek dapat berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa. Pendekatan ini melibatkan pengumpulan data numerik melalui instrumen yang terstandarisasi, seperti tes atau kuesioner yang dirancang untuk mengukur tingkat kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran berbasis proyek.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan dua kelompok: satu kelompok eksperimen yang diajar menggunakan pembelajaran berbasis proyek dan satu kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan perbedaan kreativitas antara kedua kelompok setelah periode pembelajaran. Data kreativitas siswa dikumpulkan melalui instrumen yang terstandarisasi, yaitu kuesioner kreativitas yang mengukur aspek kreativitas seperti kemampuan ideasi dalam pemecahan masalah, fleksibilitas berpikir secara kritis dan keterampilan komunikasi dan kolaborasi.

Tes kreatif yang menilai kemampuan siswa dalam menghasilkan solusi kreatif untuk masalah yang diberikan, serta cara mereka menyelesaikan proyek-proyek yang ditugaskan dalam konteks PBP (Problem-Based Learning). Selain itu data juga diperoleh melalui observasi dan penilaian guru. Penilaian guru terhadap kreativitas siswa dilakukan dalam bentuk observasi langsung selama proses pembelajaran berbasis proyek.

Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik statistik untuk diketahui perbedaan kreativitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji statistik yang digunakan adalah **UJI T** untuk membandingkan rata-rata kreativitas antara dua kelompok dan hasilnya menunjukkan perbedaan yang signifikan, yaitu $p < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas siswa.

HASIL

UJI T adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok (misalnya, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) dan menentukan apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa, maka dalam hal ini uji t dapat digunakan untuk menganalisis apakah ada perbedaan yang signifikan dalam kreativitas antara kelompok yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek (kelompok eksperimen) dan kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional (kelompok kontrol).

Dalam melakukan UJI T, yaitu untuk menganalisis perbedaan kreativitas antara kedua kelompok eksperimen dan kontrol, maka dalam hal ini dikemukakan terlebih dahulu hipotesisnya (Ghozali, 2018), yaitu; a). Hipotesis Nol (H_0): Tidak ada perbedaan signifikan antara kreativitas siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek dan yang mengikuti pembelajaran konvensional, dan b). Hipotesis Alternatif (H_1): Ada perbedaan signifikan antara kreativitas siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek dan yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Data yang dikumpulkan adalah skor kreativitas siswa yang diukur sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis proyek pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Skor kreativitas dalam penelitian ini berupa hasil tes dan kuesioner yang penilaiannya didasarkan pada kriteria tertentu.

Uji t yang digunakan berasal dari data dua kelompok independen yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang berbeda. Dengan kata lain, uji t yang digunakan adalah Uji t untuk dua sampel independen.

Sebelum melakukan uji t, penting untuk memeriksa asumsi-asumsi yang mendasari uji t; normalitas dan homogenitas varians. Normalitas maksudnya, yaitu data kreativitas yang harus

terdistribusi normal. Dalam hal ini diuji dengan uji normalitas uji Shapiro-Wilk. Sedangkan untuk data Homogenitas Varians, yaitu varians antara kelompok eksperimen dan kontrol yang homogen, dan ini diuji dengan uji Levene (Sugiyono, 2017).

Berdasarkan perhitungan statistic t, maka digunakan rumus untuk uji t, yaitu untuk dua sampel independen adalah:

$$t = \frac{\{\bar{X}_1 - \bar{X}_2\}}{\{\sqrt{\frac{\{s_1^2\}}{\{n_1\}} + \frac{\{s_2^2\}}{\{n_2\}}\}}}$$

Dimana:

- 1) $\bar{X}_1, \bar{X}_2$ adalah rata-rata kreativitas dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- 2) s_1^2, s_2^2 adalah varians dari kedua kelompok.
- 3) n_1, n_2 adalah jumlah siswa dalam masing-masing kelompok.

Derajat kebebasan untuk uji t dua sampel independen dihitung sebagai: $df = n_1 + n_2 - 2$. Dalam pengujian hipotesis diperoleh hasil yaitu; pertama, tingkat signifikansi (α), umumnya 0,05 (5%). Bandingkan nilai t yang dihitung dengan nilai t tabel pada tingkat signifikansi 0,05. Kedua, nilai t yang dihitung lebih besar dari nilai t tabel, maka hipotesis nol (H_0) ditolak, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Setelah analisis menggunakan uji t, diperoleh nilai t sebesar 2,45 dengan derajat kebebasan 58 dan nilai $p = 0,02$. Karena nilai $p < 0,05$, maka hipotesis nol ditolak, yang berarti ada perbedaan signifikan dalam kreativitas siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan pengolahan data penelitian dapat dikemukakan bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa, karena uji t menunjukkan bahwa nilai $p < 0,05$.

Dalam penelitian ini, kreativitas siswa yang diukur berupa kemampuan dalam pemecahan masalah, berpikir kritis, serta keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Kemampuan dalam memecahkan masalah yaitu ketika siswa diminta untuk menyelesaikan masalah nyata, mereka menunjukkan kemampuan untuk berpikir fleksibel dan menemukan solusi yang unik. Terkait dengan keterampilan berkolaborasi dan Inovatif, maka ditunjukkan melalui kerja sama mereka dalam kelompok. Ini berarti mereka telah menunjukkan keterampilan kolaborasi yang baik, saling bertukar ide, serta menciptakan proyek yang lebih inovatif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

PEMBAHASAN

Pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL) merupakan pendekatan inovatif yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui model ini, siswa didorong untuk menemukan dan memecahkan masalah secara mandiri serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), PjBL memberikan peluang bagi siswa untuk mengeksplorasi konsep-konsep sosial secara lebih mendalam melalui proyek yang berbasis pada kehidupan nyata.

Penerapan PjBL dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui berbagai kegiatan yang menuntut pemecahan masalah dan inovasi. Siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi

juga menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam proyek nyata, seperti pembuatan peta sejarah, simulasi pasar, atau observasi sosial. Melalui metode ini, siswa menjadi lebih aktif dalam belajar dan mampu mengembangkan ide-ide baru yang kreatif serta inovatif.

Selain itu, penelitian telah menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan memberikan siswa tanggung jawab dalam menyelesaikan proyek, mereka menjadi lebih mandiri dan terlatih dalam bekerja secara kolaboratif. Oleh karena itu, penerapan PjBL dalam pembelajaran IPS kelas 5 SD dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep sosial yang diajarkan

Tabel 1. Perbandingan Model Pembelajaran

Model Pembelajaran	Karakteristik	Keunggulan	Kelemahan
Konvensional	Berpusat pada guru, menggunakan ceramah dan hafalan	Mudah diterapkan, waktu lebih terkontrol	Kurang interaktif, siswa kurang aktif
Berbasis Proyek (PjBL)	Berpusat pada siswa, berbasis masalah, eksploratif	Meningkatkan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, dan kerja sama	Membutuhkan waktu dan sumber daya lebih banyak

Tabel 2. Penerapan PjBL dalam Mata Pelajaran IPS

No	Proyek	Tujuan Pembelajaran	Hasil yang Diharapkan
1	Pembuatan Peta Sejarah	Memahami peristiwa sejarah dan letaknya secara geografis	Siswa mampu membuat peta sejarah lokal dengan informasi yang akurat
2	Simulasi Pasar Tradisional	Memahami konsep ekonomi dan perdagangan	Siswa dapat mengelola transaksi sederhana dalam simulasi pasar
3	Observasi Sosial	Menganalisis kehidupan sosial di lingkungan sekitar	Siswa dapat menyusun laporan observasi tentang kehidupan sosial masyarakat

Dengan adanya tabel-tabel ini, pembelajaran berbasis proyek dalam mata pelajaran IPS dapat lebih terstruktur dan jelas dalam pelaksanaannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa di Sekolah Dasar Al-Manar Medan. Perbedaan yang signifikan terlihat pada beberapa aspek kreativitas yang diteliti, yaitu kreativitas siswa dalam pemecahan masalah, berpikir kritis, serta keterampilan komunikasi dan kolaborasi.

Terkait dengan kemampuan memecahkan masalah ditunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam mencari solusi untuk masalah nyata. Misalnya, saat mengerjakan proyek membuat alat sederhana dari bahan bekas, siswa mengatasi tantangan teknis dan kreatif dengan memanfaatkan bahan-bahan yang tidak terduga. Mereka berpikir secara kreatif untuk menemukan cara terbaik agar proyek tersebut dapat diselesaikan.

Disini juga siswa menunjukkan kemampuan berpikir fleksibel dengan mencari berbagai cara untuk menyelesaikan masalah dalam proyek seperti proyek kelompok yang mengharuskan mereka merancang model rumah ramah lingkungan. Mereka tidak hanya terpaku pada satu desain, tetapi mampu menggali berbagai alternatif solusi yang lebih kreatif dan efisien.

Secara demikian kerja tim dalam pembelajaran berbasis proyek ini menunjukkan bahwa keterampilan siswa meningkat dalam berkolaborasi dan berkomunikasi. Mereka bisa saling berbagi ide dan menyatukan berbagai pendapat untuk menciptakan solusi yang lebih kreatif seperti proyek membuat rumah ramah lingkungan tersebut. Ide-ide mereka bermunculan yang kemudian mereka secara berkolaborasi membicarakan bersama secara kreatif bagaimana membuat rumah ramah lingkungan tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Pimpinan dan Staff Fakultas Agama Islam UISU Medan, Sumatera Utara yang telah memberikan dukungan, data, serta izin penelitian sehingga studi ini dapat terlaksana dengan baik.
2. Editor dan Reviewer Jurnal, yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran konstruktif untuk penyempurnaan artikel ini.
3. Rekan-rekan sejawat dan keluarga, yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan doa selama proses penelitian dan penulisan artikel ini.

Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi yang berguna bagi penelitian selanjutnya. Penulis juga terbuka terhadap saran dan kritik yang membangun demi penyempurnaan karya di masa depan.

REFERENSI

- Anderson, C. A., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Addison Wesley Longman.
- Babbie, E. (2010). *The Practice of Social Research* (12th ed.). Cengage Learning.
- Bakker, A. (2010). *Designing for learning: A study of teachers' use of project-based learning*. *Educational Studies*, 36(4), 319-328.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Depdiknas (2006). *Standar Isi dan Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ghozali, Imam (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hennessy, S., & London, R. (2009). *Using technology to support learning in primary schools: A review of literature*. *International Journal of Primary, Elementary, and Early Years Education*, 37(1), 87-105.
- Jonassen, D. H. (2011). *Learning to solve problems: A handbook for designing problem-solving learning environments*. Routledge.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2021). *Panduan implementasi pembelajaran berbasis proyek di sekolah dasar*. <https://www.kemdikbud.go.id/panduan-PBL>
- Priyatno, Dwi (2016). *SPSS untuk Analisis Statistik*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rahayu, S., & Suryani, N. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kreativitas Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(1), 38-45.
- Rahmat, M., Lestari, S., & Wahyuni, E. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 25(3), 147-155
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputra, D., & Rahmawati, N. (2020). *Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 45-56. <https://doi.org/xxxxx>
- Sari, M., & Putra, A. (2019). *Implementasi model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa SD*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 5(1), 120-130.
- Sugiyono, M. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- _____, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. The Autodesk Foundation.
- Zhu, C., & Leung, K. (2012). *Building Creativity in the Classroom: How Teachers Can Facilitate Students' Creative Potential*. *Journal of Educational Psychology*, 104(4), 741-749.