

Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X SMA N 2 Semarang

Asiska Fera Anisa^{1*}, Rivanna Citraning Rachmawati², Siti Mukaromah³

^{1,2}Universitas PGRI Semarang

³SMAN 2 Semarang

Email:

asiskaferabio@gmail.com

ABSTRAK

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dalam menumbuhkan ide atau mengatasi permasalahan. Kreativitas bagian dari keterampilan abad 21 yang harus dimiliki oleh siswa. Dalam kurikulum merdeka berpikir kreatif menjadi salah satu solusi dalam pemecahan masalah dan mengembangkan daya imajinasi menjadi sebuah ide kreatif. Guru perlu memunculkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran sebagai bentuk merdeka belajar yang membebaskan siswa untuk berkreasi dan berinovatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi perubahan lingkungan melalui penerapan model *project based learning* (PjBL). Materi perubahan lingkungan merupakan materi yang kontekstual yang dapat menumbuhkan proses pemecahan masalah siswa melalui kasus-kasus di lingkungan sekitar. Produk yang dibuat dalam penelitian ini adalah produk ramah lingkungan dan produk video kampanye dalam penanggulangan permasalahan lingkungan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Pada masing-masing siklus memiliki tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan bulan april 2023- mei 2023. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X – 1 SMA N 2 Semarang yang berjumlah 36 orang. Terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, portofolio PPL II dan dokumentasi. Analisis data dibuat secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata tingkat kreativitas siswa pada siklus satu sebesar 65,62% dalam kategori baik dan pada siklus dua sebesar 84,89% dalam kategori sangat baik mengalami peningkatan 19,07%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas X-1 SMA N 2 Semarang.

Kata kunci: Kreativitas, *Project Based Learning*, Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

Creativity is the ability to create something new in growing ideas or solving problems. Creativity is part of the 21st century skills that must be possessed by students. In the independent curriculum, creative thinking is one of the solutions in solving problems and developing imagination into a creative idea. Teachers need to bring out student creativity in the learning process as a form of independent learning that frees students to be creative and innovative. This study aims to increase student creativity in environmental change material through the application of a project based learning (PjBL) model. Environmental change material is contextual material that can foster students' problem-solving processes through cases in the surrounding environment. The products made in this study are environmentally friendly products and campaign video products in overcoming environmental problems. This type of research is classroom action research (CAR), which consists of two cycles. Each cycle consists of two meetings. In each cycle has the stages of planning, implementation, observation

and reflection. The implementation of this research was carried out in April 2023- May 2023. The subjects in this study were students of class X - 1 SMA N 2 Semarang, totaling 36 people. Consists of 16 male students and 20 female students. Data collection techniques used were observation sheets, PPL II portfolios and documentation. Data analysis was made in a qualitative descriptive manner. The results showed that the average level of student creativity in cycle one was 65.62% in the good category and in cycle two it was 84.89% in the very good category, an increase of 19.07%. Thus it can be concluded that the application of the project based learning model can increase the creativity of class X-1 students of SMA N 2 Semarang.

Keywords: Creativity, Project Based Learning, Classroom Action Research

1. PENDAHULUAN

Salah satu dimensi profil pelajar pancasila dalam kurikulum merdeka adalah berpikir kreatif. Berpikir kreatif menjadi salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa di abad 21. Berpikir kreatif merupakan tahapan pemikiran tingkat tinggi yang diperlukan untuk proses pemecahan masalah (Uloli et al., 2016). Pembelajaran yang menekankan proses berpikir kreatif dimaksudkan akan menumbuhkan inovasi yang dapat menjadi bekal siswa dalam menapaki dunia kreatif. Kreativitas merupakan hasil pemikiran dan gagasan yang dapat ditingkatkan dan dikembangkan serta tingkat kreativitas yang berbeda antar individunya (Andriani, 2017). Pembelajaran merupakan salah satu rancangan yang digunakan untuk membelajarkan siswa (Djamaluddin & Wardana, 2019). Belajar dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman (Darmawan, 2014). Model pembelajaran berbasis proyek dapat merangsang keingintahuan alami siswa dalam melakukan proses *learning by doing* (Segal, 2021). Berdasarkan hasil observasi pembelajaran biologi di kelas X-1 masih menggunakan metode ceramah. Metode ceramah baik dalam memahami konsep namun untuk pembelajaran yang berpusat kepada siswa masih kurang sehingga perlu adanya penerapan model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan keaktifan di kelas.

Menurut Putri N & Hanesman (2020) project based learning adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat memahami konsep pembelajaran praktek dengan output berupa produk. *Project based learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang berbasis proyek berpusat pada aktivitas siswa dan guru hanya sebagai fasilitator dan motivator. Hasil penelitian Widiastuti et al. (2018) menunjukkan bahwa pembelajaran project based learning dapat meningkatkan kreativitas siswa pada siklus satu sebesar 59% dan siklus dua sebesar 65% sehingga mengalami peningkatan 6%. Menurut Daryanto (2014) model pembelajaran PjBL merupakan model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek atau kegiatan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti ingin mengetahui tingkat kreativitas siswa kelas X- 1 dengan menggunakan model pembelajaran project based learning (PjBL).

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dengan setiap siklus dua pertemuan. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan bulan april 2023- mei 2023. Tahapan dalam penelitian ini adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X –

1 SMA N 2 Semarang yang berjumlah 36 orang. Terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, portofolio PPL II dan dokumentasi. Data hasil pengamatan atau observasi diolah menggunakan analisis statistik deskriptif, dipersentasekan untuk mengetahui kreativitas siswa. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut: Persentase :

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Parameter yang digunakan adalah tingkat kreativitas menggunakan indikator menurut Guilford (dalam Munandar, 2009) yaitu 1. Kelancaran berpikir, 2. Keluwesan berpikir, 3. Elaborasi dan 4. Orisinilitas. Kriteria kreativitas siswa didasarkan pada Utami (2011) yang dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Kreativitas Siswa

Persentase (%)	Kategori
75 < skor ≤ 100	Sangat Baik
50 < skor ≤ 75	Baik
25 < skor ≤ 50	Cukup
0 < skor ≤ 25	Kurang

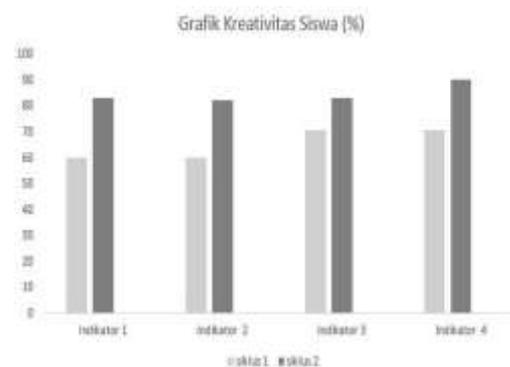
3.HASIL DAN PEMBAHASAN

Rata-rata kreativitas siswa siklus 1 dan siklus 2 kelas X SMA N 2 Semarang ditunjukkan pada tabel rekapitulasi hasil berikut :

Tabel 2. Rekapitulasi kreativitas siswa

kelas X SMA N 2 Semarang		
Siklus	Persentase (%)	Kategori
Siklus 1	65,62	Baik
Siklus 2	84,89	Sangat Baik

Penilaian indikator kreativitas siswa ditunjukkan pada grafik dibawah ini :



Gambar 1. Grafik kreativitas siswa

Berdasarkan hasil rekapitulasi kreativitas siswa kelas X SMA N 2 Semarang memiliki peningkatan yaitu siklus 1 dengan 65,62% yang masuk dalam kategori baik menjadi 84,89% pada siklus 2 yang masuk dalam kategori sangat baik. Hasil kreativitas siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan 19,07%. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdiri dari dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada siklus 1 kegiatan proyek yang telah dilakukan adalah membuat produk ramah lingkungan dan siklus 2 membuat video kampanye dalam penanggulangan permasalahan lingkungan. Pada grafik menunjukkan kreativitas siswa pada siklus satu dengan indikator 1 kelancaran berpikir mencapai

60,41% hal ini karena pada saat sesi tanya jawab proses perencanaan dan presentasi siswa sedikit mengalami kesulitan dalam memberikan jawaban yang tepat. Namun, hal ini berbeda pada siklus dua pada indikator kelancaran berpikir mencapai 83,33% sehingga mengalami peningkatan karena siswa lebih lancar dalam mengemukakan ide dan jawaban yang bervariasi saat presentasi. Indikator kelancaran berpikir dilihat pada aktivitas siswa saat berdiskusi merencanakan proyek yang akan dilakukan. Kelancaran berpikir dilihat saat siswa mengemukakan ide secara cepat dan tanggap dalam mengatasi sebuah permasalahan. Indikator keluwesan berpikir pada siklus satu berdasarkan grafik mencapai 60,41% hal ini karena siswa dalam mengemukakan ide atau menjawab pertanyaan belum bervariasi. Namun, pada siklus dua mengalami peningkatan mencapai 82,63% hal ini ditunjukkan dari keluwesan berpikir masing-masing individu kelompok dalam presentasi dengan berbagai macam jawaban yang bervariasi dan tidak monoton. Indikator ini terlihat pada aktivitas siswa dalam mengemukakan ide, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, mencari alternatif atau arah yang berbeda, serta mampu menggunakan macam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Kegiatan ini dapat dilihat saat kegiatan merancang produk dan presentasi. Indikator elaborasi pada siklus satu mencapai 70,83 % siswa dapat mengembangkan gagasan dengan baik dan mengalami peningkatan pada siklus dua yaitu 83,33% indikator ini dilihat pada aktivitas presentasi siswa mengembangkan gagasan dan memperinci detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi

lebih menarik. Indikator orisinalitas pada siklus satu mencapai 70,83% karena produk yang dibuat masih beberapa mencontoh produk orang lain sehingga belum menampilkan orisinalitas yang tinggi. Namun, pada siklus dua indikator orisinalitas mencapai 90,27% produk yang dibuat lebih orisinal sesuai dengan tingkat kreativitas mereka. Orisinalitas dilihat saat siswa menampilkan produk yang telah dibuat saat presentasi. Memiliki pemikiran yang kreatif membantu siswa dalam menemukan berbagai alternatif jalan keluar terhadap masalah yang dihadapi. Menurut pendapat Yuwono (2010) kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau berbeda dari sebelumnya. Melalui model pembelajaran project based learning sangat membantu siswa dalam melakukan kegiatan proyek sesuai dengan tingkat kreativitas yang mereka miliki. Hal ini sesuai dengan pendapat Al-Tabany (2014) model pembelajaran project based learning merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa dan menempatkan guru sebagai fasilitator dan motivator. Menurut Ngalimun (2014) pembelajaran project based learning memiliki kelebihan yaitu meningkatkan motivasi belajar, siswa akan lebih tekun dan tertantang dalam pembuatan proyek, pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah, meningkatkan keterampilan kolaborasi, meningkatkan keterampilan mengelola sumber, menyediakan pengalaman belajar yang didesain agar siswa dapat berkembang sesuai dunia nyata, memberikan pengalaman kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber- sumber lain seperti perlengkapan untuk

menyelesaikan tugas. Perubahan lingkungan adalah materi yang dipilih dalam penelitian ini karena menjelaskan bagaimana lingkungan mengalami ketidakseimbangan ekosistem. Pemilihan materi ini didasarkan pada materi kontekstual yang saat ini mereka hadapi sehingga membantu siswa untuk berpikir lebih mendalam atas solusi mengenai kasus yang mereka temui di sekitar. Penggunaan materi secara kontekstual membantu siswa dalam proses pemecahan masalah hal ini didukung oleh pendapat Syah (2004) bahwa pembelajaran kontekstual membantu siswa dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks dunia nyata yang dihadapi siswa sehari-hari dalam lingkungan masyarakat.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan penerapan model pembelajaran project based learning membantu dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas X-1 SMA N 2 Semarang dengan siklus satu sebesar 65,62% dalam kategori baik dan mengalami kenaikan pada siklus dua sebesar 84,89% dalam kategori sangat baik sehingga mengalami peningkatan 19,07%. Hal ini dibuktikan dengan pembuatan produk pada penerapan model project based learning melatih siswa untuk berpikir kreatif dalam mengatasi solusi menggunakan produk yang mereka buat.

DAFTAR

PUSTAKA

Al-Tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual: Konsep,*

Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif). Kencana.

Andriani, D. R. (2017). *Modul*

64.

Darmawan, D. (2014). *Modul 1 Konsep*

Pembelajaran. Modul 1,

211.

Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum*

2013. Penerbit Gava Media.

Djamaluddin, A., & Wardana. (2019).

Belajar Dan Pembelajaran. In CV

Kaaffah Learning

Center.

Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model*

Pembelajaran. Aswaja Pressindo.

Putri N, F., & Hanesman, H.

(2020).

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project-Based Learning Terhadap Hasil Belajar.

Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan

Informatika), 8(1),

27.

<https://doi.org/10.24036/voteteknik.a.v8i1.107688>

Segal, A. (2021). *Learning by doing. Learning By Doing: Science And*

Technology In The Developing World, October, 1–32.

<https://doi.org/10.4324/9780429036040-40-1>

60

40-

1

Syah, M. (2004). *Pembelajaran Kontekstual Dan Implementasinya. 1–61.*

Uloli, R., Probowo, & Prastowo, T. (2016).

Kajian Konseptual Proses Berpikir

- Kreatif Dan Pemecahan Masalah. Seminar Nasional Pendidikan Dan Saintek, 644–647.*
- Widiastuti, A., Istihapsari, V., & Afriady, D. (2018). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Project Based Learning pada Siswa Kelas V SDIT LHI. Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 1430–1440.*
- Yuwono, T. (2010). Kamus Lengkap Bahasa Indonesia. Arko*