

Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Menggunakan Media Scrapbook Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa

**Devi Ria Arsitha ¹⁾, Katon Galih Setyawan ²⁾, Dian Ayu Larasati ³⁾,
Hendri Prastiyono ⁴⁾**

1) 2) 3) 4) Program Studi S1 Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui perbedaan pengaruh model pembelajaran *project based learning* menggunakan scrapbook dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode *quasi eksperimen* dengan desain berbentuk *nonequivalent control group* menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik yaitu lembar observasi, tes, kuesioner dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara pengaruh model pembelajaran *project based learning* menggunakan scrapbook terhadap kreativitas siswa pada sub materi pembangunan berkelanjutan. Hal ini dibuktikan dari hasil uji *independent sample t-test* memperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$. Sedangkan dari hasil uji *independent sample t-test* pada hasil belajar IPS siswa diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,019 < 0,05$, yang berarti bahwa ada perbedaan hasil belajar IPS siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara pengaruh model pembelajaran *project based learning* menggunakan scrapbook terhadap hasil belajar IPS siswa pada sub materi pembangunan berkelanjutan.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Project Based Learning, Scrapbook, Kreativitas, Hasil Belajar

Abstract

The purpose of this study is to compare the effects of several project-based learning methods employing scrapbooks on student learning outcomes and creativity. With a nonequivalent control group design and a quantitative approach to the quasi-experimental method, purposive sampling was used in this investigation. This study used observation, testing, questionnaires, and documentation as its data gathering methods. Based on the study's findings, it can be said that different project-based learning models and the use of scrapbooks have different effects on students' creative thinking when studying the subtopic of sustainable development. Based on the independent sample t-test results with a sig. (2-tailed) of 0.002 0.05, this is said. In other words. According to the independent sample t-test results on student learning outcomes in social studies, there is a significant difference between the experimental class and the control class's student learning outcomes (sig. (2-tailed) of 0.019 0.05). Therefore, it can be inferred that there is a difference in the impact of the project-based learning learning model employing scrapbooks on students' learning outcomes in social studies for the sub-material on sustainable development. In other words, H_0 is accepted in this study whereas H_a is refused. learning outcomes in the sustainable development sub-material.

Keywords: Project Based Learning Model, Scrapbook, Creativity, Learning Outcomes

How to Cite: Arsitha, D.R dkk (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Menggunakan Media Scrapbook Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Social Science Educational Research*, Vol 3(2): 226-238

PENDAHULUAN

Perubahan-perubahan yang ada di segala aspek kehidupan manusia dengan cepat dan mentang sebagai akibat dari kemajuan yang terjadi pada masa globalisasi. Salah satu perubahan ini adalah pergeseran pola pertumbuhan individu yang lebih besar dan daya saing yang terus meningkat. Jika digunakan dengan tepat, perubahan cepat ini dapat memberikan peluang, tetapi juga bisa memberikan dampak negatif jika tidak memperhitungkan secara sistematis, terstruktur, dan terukur, bisa menjadi bencana besar. Berbagai bidang kehidupan juga ikut terpengaruh di era globalisasi, salah satunya ialah bidang pendidikan. Hal ini tentunya memaksa sumber daya manusia harus terus ditingkatkan dalam segala aspek. Pentingnya pendidikan dalam menyiapkan generasi yang mampu bersaing di abad 21 dengan menguasai berbagai kecakapan di abad 21.

Dalam menghadapi era abad 21 ini seseorang harus memiliki keterampilan esensial atau kecakapan abad 21 yang dikenal dengan 4C yaitu *creativity* (kreativitas), *critical thinking* (kemampuan berpikir kritis), *communication* (berkomunikasi), dan *collaboration* (kerja sama) (Maknun 2018, 85). Pada abad ke 21 siswa harus menguasai banyak keterampilan yang memberikan dampak pada dunia pendidikan untuk dapat menghasilkan generasi yang superior, kreatif, dan inventif. Dalam mengembangkan aspek tersebut, pembelajaran di sekolah seharusnya mendorong siswa dalam pemahaman pengetahuan dan pengembangan kreativitas. Kreativitas di abad 21 memiliki peran yang sangat penting, hal ini bertujuan untuk memajukan tingkat pendidikan di berbagai bidang pembelajaran.

Berdasarkan Kemendikbud (2022) bahwa profil pelajar Pancasila memiliki kompetensi dan karakter yang akan di alami, salah satunya adalah dimensi kreatif. Dalam dimensi ini terdapat berbagai elemen. Salah satunya adalah menghasilkan sesuatu karya dari pemikirannya sendiri atau orisinil. Pada fase D, dalam elemen menghasilkan karya dan tindakan orisinil siswa mengeksplorasi dan mengungkapkan pikiran dan/atau perasaannya melalui karya dan/atau kegiatan sesuai dengan minat dan kesukaannya serta menyenangkan karya dan tindakan yang dihasilkannya.

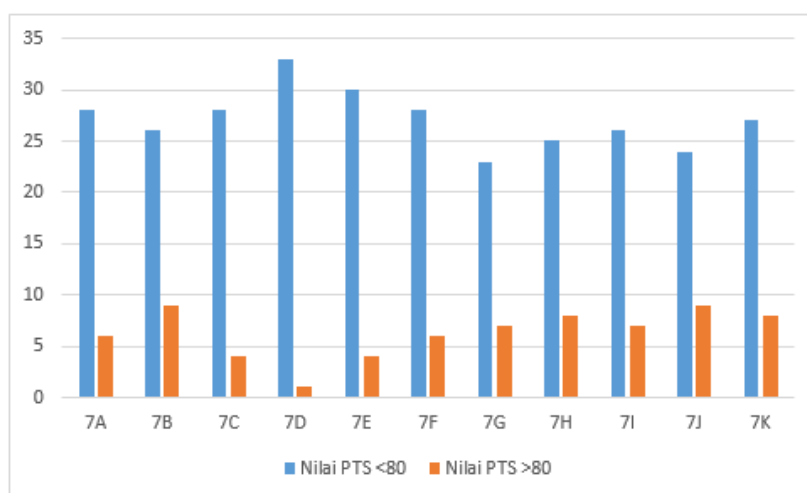
Profil pelajar Pancasila ini bukan hanya diajarkan dalam mata pelajaran tertentu, namun juga harus dimasukkan dalam muatan atau materi pembelajaran yang diajarkan. Menurut Sumaatmadja dalam (Akhmad Romadhon 2019) tujuan pendidikan IPS ialah menjelaskan bahwa “membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara.” Dengan demikian, proses belajar mengajar harus lebih dari sekedar pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), serta aspek moral atau akhlak (afektif) karena untuk menjalani dan mewujudkan aktivitas yang dipenuhi dengan perkara, tantangan,kesulitan, dan kompetisi dibutuhkan lebih dari tiga unsur ini.

Kreativitas siswa merupakan keterampilan yang perlu diperkuat dalam pembelajaran IPS saat ini. Dalam mendorong pengembangan kemampuan siswa dalam bernalar, kritis, detail, terstruktur, kreatif dan inventif hal ini dapat dilakukan melalui mata pelajaran IPS. Karena komponen ini, memungkinkan siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka untuk menghasilkan ide atau konsep baru dan pendekatan untuk proses pembelajaran(Oktiani 2017, 216–17). Setiap orang dilahirkan dengan tingkat dan kapasitas kreativitas yang berbeda-beda, tanpa memandang usia, gender, status sosial, ekonomi, atau tingkatan pendidikan. Kreativitas dapat dicapai dimanapun dan oleh siapapun. Oleh sebab itu, masing-masing individu berwenang atas kesempatan untuk mengembangkan dan mengeksplorasi kreativitas yang dimiliki (Susanto 2017, 24).

Kreativitas siswa dalam belajar tentunya akan membantu siswa tersebut dalam memperoleh suatu keberhasilan dalam belajar. Siswa dengan tingkat kreativitas yang tinggi memiliki cara pandang yang unik terhadap pembelajaran yang dapat mempengaruhi pada tinggi rendahnya

kualitas belajar siswa, selain itu kreativitas juga dapat mendorong rasa keingintahuan yang besar. Kreativitas siswa sangat akrab dengan hasil belajar. Oleh sebab itu, siswa yang memiliki kreativitas yang tinggi condong mempunyai minat belajar yang kuat, tingkat kepercayaan diri yang tinggi dan ketahanan yang kuat atau tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan belajar. Hal ini membantu siswa untuk selalu inovatif dalam belajar dan mencapai prestasi belajar yang memuaskan (Botty 2018, 49–50). Kreativitas siswa yang meningkat dapat memberikan hasil belajar yang bagus, karena dengan memahami sesuatu, siswa dapat melengkapi kekurangan belajar dengan model belajar hafalan.

Namun faktanya, berdasarkan hasil pra observasi, terdapat beberapa permasalahan-permasalahan yang muncul yaitu metode ceramah yang digunakan guru yang erat dengan aktivitas sehari-hari, sehingga siswa merasa bosan. Kemudian, terjadinya *loss learning* atau menurunnya pengetahuan dan keterampilan siswa salah satunya yaitu kreativitas siswa secara akademis akibat pembelajaran di rumah yang cukup lama. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya aktivitas dan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran, Selain itu, kurangnya media pembelajaran IPS dan penggunaan bahan ajar yang menekankan pada teks atau buku teks sebagai alat bantu mengajar membuat pembelajaran siswa kurang relevan dan terus menghambat kreativitas siswa. Dengan demikian, berakibat pada hasil belajar pada mata pelajaran IPS yang kurang, dilihat dengan hasil dari data observasi diketahui bahwa hasil Penilaian Tengah Semester mata pelajaran IPS kelas 7 SMP Negeri 25 Surabaya masih banyak nilai siswa yang dibawah KKM. Berikut ini data hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) Genap tahun ajaran 2022/2023 yang tersaji pada diagram berikut:



Sumber: "Data Dokumentasi SMP N 25 Surabaya Tahun Pelajaran 2022/2023

Gambar 1

Nilai PTS kelas VII SMP N 25 Surabaya TP. 2022/2023

Berdasarkan data hasil observasi jelas terlihat bahwa banyak siswa yang mencapai nilai mata pelajaran IPS dibawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yang berarti siswa yang memiliki nilai dibawah 80 lebih banyak dibandingkan siswa yang memiliki nilai diatas 80.

Lingkungan pembelajaran yang seperti itu masih ada tentunya sangat memprihatinkan jika masih ada di sekolah-sekolah. Kondisi seperti ini tentu dapat membatasi cara berpikir siswa, sehingga dapat menghambat kreativitas siswa, khususnya ketika siswa dihadapkan dengan suatu tantangan. Seyogyanya pembelajaran yang diutamakan saat ini, khususnya pembelajaran IPS dapat berakibat pada tingkat kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan persoalan tersebut, lantas perlu diadakan inovasi dalam proses kegiatan belajar IPS untuk merangsang berpikir kreatif siswa. Oleh sebab itu, sangat memerlukan adanya suatu model pembelajaran yang mampu mendukung siswa untuk mengembangkan kreativitasnya. Selain dimensi kreativitas yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran IPS, hasil belajar juga perlu ditingkatkan yang merupakan salah satu ranah pemikiran siswa yang merupakan tujuan utama dari pembelajaran IPS yang digunakan sebagai alat untuk menilai pemahaman siswa. Inovasi ini berupa penggunaan model pembelajaran pada materi pembangunan berkelanjutan, salah satunya ialah model *Project Based Learning (PjBL)* menggunakan media *scrapbook*. Menurut Trianto Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran dimana siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar yang bertujuan untuk mengatasi masalah sekaligus memberi peluang siswa untuk lebih mengekspresikan kreativitas mereka saat belajar di kelas. Dalam implementasinya, model *Project Based Learning* ini memberi siswa berbagai pilihan untuk memilih mata pelajaran atau tema, melakukan penelitian, dan mengerjakan proyek (Sari and Angreni 2018, 80).

Oleh sebab itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian model *Project Based Learning (PjBL)* dengan proyek membuat *scrapbook* dan melibatkan siswa dalam pembuatan *scrapbook*. Tujuannya untuk memaksimalkan hasil belajar siswa. Keterlibatan siswa pada pembuatan *scrapbook* diharapkan hasil belajar dan kreativitas siswa dalam sub materi pembangunan berkelanjutan dapat meningkat.

Media pembelajaran berupa *scrapbook* adalah media pembelajaran 2 dimensi. Media ini dibuat dengan tangan dari karton atau kertas asturo. *Scrapbook* adalah album memori yang berisi catatan penting atau kliping selain gambar dari momen tertentu. Desain *scrapbook* berbagai elemen ornamen, catatan, atau barang lain yang dapat disimpan di dalamnya. *Scrapbook* juga bisa dianggap sebagai seni mengintegrasikan foto atau grafik ke sebuah kertas yang kemudian dihias menjadi sebuah karya yang kreatif.

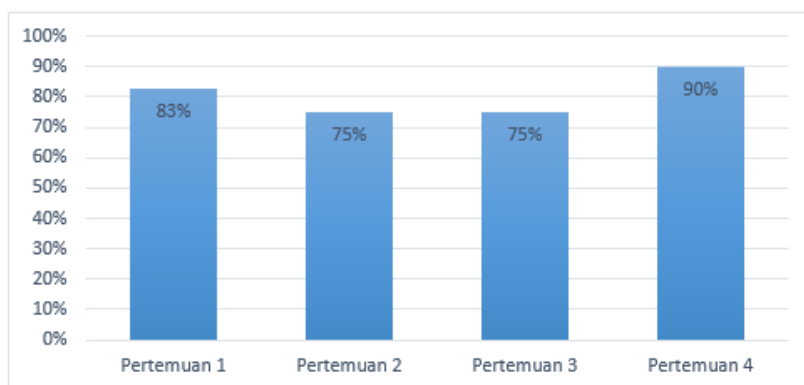
Berdasarkan latar belakang tersebut, penting bagi peneliti untuk meneliti perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Media *Scrapbook* Dalam Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembangunan Berkelanjutan. Tujuan penelitian ini ialah untuk melihat apakah terdapat perbedaan pengaruh kreativitas dan hasil belajar siswa dengan penerapan model *project based learning* berbasis media *scrapbook*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dengan melakukan *pretest* dan *posttest* untuk melihat adanya perbedaan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *project based learning* menggunakan *scrapbook* dan kuesioner untuk melihat adanya perbedaan pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan *scrapbook*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Pelaksanaan penelitian ini di SMP Negeri 25 Surabaya. Pengambilan sampel menggunakan teknik yaitu teknik *purposive sampling*. Sampel penelitian yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes, kuesioner, observasi dan dokumentasi. Adapun instrumen penelitian yang dipakai yaitu lembar observasi, soal *pre-test* dan *post-test*, kuesioner kreativitas siswa. Data kemudian dianalisis dengan teknik analisis data yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji kemampuan kreativitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterlaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan *Scrapbook* disusun berdasarkan sintaks dari model *Project Based Learning* yang disusun menggunakan skala likert. Hasil observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan *Scrapbook* ditunjukkan pada diagram berikut ini:

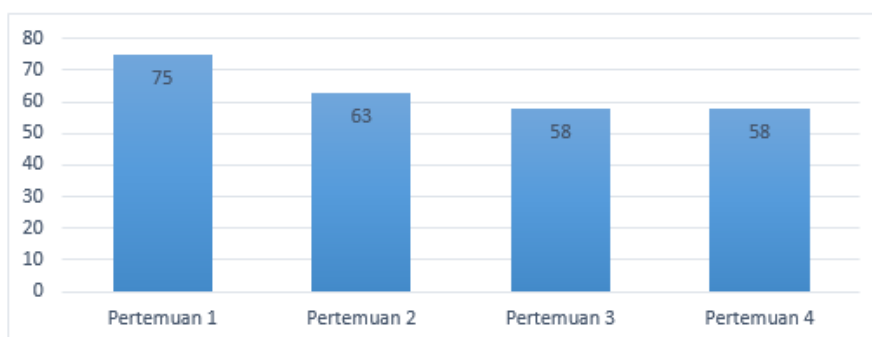


(Sumber: Hasil Olah Data, 2023)

Gambar 2 Diagram Presentase Keterlaksanaan Model Pembelajaran PJBL Menggunakan Scrapbook Pada Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram tersebut dapat diketahui bahwa siswa pada kelas eksperimen yang telah mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Project Based Learning* menggunakan *scrapbook* yang dilaksanakan selama 4x pertemuan. Pada pertemuan 1 dalam pelaksanaan sintaks pembelajaran memperoleh hasil sebesar 83% atau tergolong dalam kriteria baik. Pada pertemuan ke dua dan ke tiga dalam pelaksanaan pembelajaran memperoleh hasil sebesar 75% atau kriteria baik. Sedangkan pada pertemuan ke 4 dalam pelaksanaan proses pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 90% atau tergolong dalam kriteria sangat baik.

Adapun yang menggunakan model pembelajaran diskusi. Adapun hasil dari observasi tersebut ditujukan pada tabel berikut ini :



(Sumber: Hasil Olah Data, 2023)

Gambar 3 Diagram Presentase Keterlaksanaan Model Pembelajaran Diskusi Pada Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram tersebut diketahui bahwa siswa kelas VII B yang telah mengikuti pembelajaran IPS selama 4x pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran diskusi. Pada pertemuan 1 dalam pelaksanaan sintaks pembelajaran memperoleh hasil sebesar 75% atau kriteria baik. Pada pertemuan ke 2 memperoleh hasil sebesar 63% atau kriteria Cukup. Pada pertemuan ke 3 dan 4 dalam pelaksanaan pembelajaran memperoleh hasil sebesar 58% atau kriteria Cukup.

Tabel 1**Hasil Uji Normalitas Data Hasil Kuesioner Kreativitas Siswa**

Kreativitas Siswa	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	Df	Sig.
	Kelas Eksperimen	0,146	34	0,064
	Kelas Kontrol	0,135	35	0,108

(Sumber: Hasil Olah Data 2023)

Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen memiliki nilai sig sebesar $0,064 > 0,05$. Pada kelas kontrol memiliki nilai Sig sebesar $0,108 > 0,05$. Sehingga data hasil kuesioner pada kedua kelas tersebut berdistribusi normal. Adapun hasil uji homogenitas data kuesioner kreativitas siswa kedua kelas ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 2**Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Kuesioner Kreativitas Siswa**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,026	1	67	0,159

(Sumber: Hasil Olah Data 2023)

Hasil uji homogenitas kreativitas siswa memiliki nilai sig sebesar $0,159 > 0,05$, sehingga data hasil kuesioner kreativitas siswa memiliki variansi homogen. Pada hasil uji *Independent Sample T-Test* terhadap hasil kuesioner kreativitas siswa ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 3**Hasil Uji *Independent Sample t-Test***

	T	df	Sig. (2-tailed)
Kreativitas Siswa	3,192	67	0,002

(Sumber: Hasil Olah Data 2023)

Hasil uji *Independent Sample T-Test* memiliki nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$. Yang berarti bahwa ada perbedaan kreativitas siswa yang signifikan antara model pembelajaran *project based learning* menggunakan *scrapbook* dan model pembelajaran diskusi. Adapun hasil uji normalitas data hasil belajar siswa kedua kelas ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4
Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar IPS

Kelas		Kolmogorov-Smirnov		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar IPS	Pre-Test Kelas Eksperimen	0,130	34	0,158
	Post-Test Kelas Eksperimen	0,140	34	0,091
	Pre-Test Kelas Kontrol	0,130	35	0,143
	Post-Test Kelas Kontrol	0,131	35	0,136

(Sumber: Hasil Olah Data 2023)

Hasil uji normalitas data hasil belajar Pre-Test pada kelas eksperimen memiliki nilai sig sebesar $0,158 > 0,05$, sedangkan pada Post-Test kelas eksperimen memiliki nilai sig sebesar $0,091 > 0,05$. Yang berarti bahwa hasil belajar pre-test dan post-test pada kelas tersebut berdistribusi normal. Sedangkan hasil belajar Pre-Test pada kelas kontrol memiliki nilai sig sebesar $0,143 > 0,05$. Sedangkan pada Post-Test pada kelas kontrol memiliki nilai sig sebesar $0,136 > 0,05$. Yang berarti bahwa hasil belajar Pre-Test dan Post-Test pada kelas kontrol berdistribusi normal. Pada hasil uji homogenitas data hasil belajar siswa di kedua kelas ditujukan pada tabel berikut ini:

Tabel 5
Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa

Statistik Levene	df1	df2	Sig.
0,059	1	67	0,810

(Sumber: Hasil Olah Data 2023)

Hasil uji homogenitas pada post-test siswa dalam hasil belajar siswa pada kedua kelas memiliki nilai sig sebesar $0,820 > 0,05$. Yang berarti bahwa data hasil belajar siswa pada post-test memiliki variansi homogen. Adapun hasil uji *Independent Sample T-Test* terhadap hasil belajar siswa ditujukan pada tabel berikut ini:

Tabel 6
Hasil Uji *Independent Sample t-Test*

	T	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar IPS	2,408	67	0,019

(Sumber: Hasil Olah Data 2023)

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa hasil Sig. (2-tailed) sebesar $0,019 < 0,05$. Yang berarti bahwa, ada perbedaan hasil belajar IPS siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pembahasan analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian di SMP N 25 Surabaya membuktikan bahwa, keterlaksanaan model pembelajaran *project based learning* menggunakan *scrapbook* dalam pembelajaran IPS berlangsung sangat baik. Berdasarkan teori belajar konstruktivisme menurut Donald aktivitas pembelajaran yang pertama memiliki karakteristik yaitu belajar aktif (*active learning*) (Masgumelar and Mustafa 2021), pada pertanyaan mendasar digunakan dalam sintaks model pembelajaran berbasis proyek yang pertama. Pada tahapan ini, siswa diawal pembelajaran dijelaskan mengenai sub materi pembangunan berkelanjutan, sedangkan ditahap ini guru memfasilitasi siswa untuk memberikan pertanyaan dan menjawab pertanyaan terkait materi dan proyek *scrapbook* yang akan dibuat. Namun, hanya beberapa siswa saja yang aktif ketika guru menjelaskan sub materi pembangunan berkelanjutan dengan menggunakan sumber belajar yaitu buku paket yang erat dengan aktivitas sehari-hari. Pada kegiatan ini banyak siswa yang pasif pada saat guru mengutarakan pertanyaan dan ketika siswa diberi kesempatan untuk bertanya. Siswa mulai menunjukkan keaktifannya ketika guru meminta untuk membentuk kelompok dan menjelaskan tujuan dari pembentukan beberapa kelompok kepada siswa. Hal ini sejalan dengan kelebihan model *project based learning* menurut Rusman (2017) yaitu pembelajaran ini dapat menumbuhkan kolaborasi yang lebih besar karena perlunya kerja kelompok. Sebagai akibatnya, siswa harus memperoleh dan menggunakan keterampilan komunikasi mereka.

Pada sintaks kedua yaitu *mendesain* perencanaan proyek berupa *scrapbook*, pada tahap ini siswa secara berkelompok berdiskusi secara aktif terkait ide atau gagasan dimiliki dalam menyelesaikan *scrapbook*. Siswa dan guru berkolaborasi dalam menentukan tema dan membuat kesepakatan waktu yang dibutuhkan dalam menyelesaikan *scrapbook*. Adapun pada sintaks merencanakan langkah-langkah penyelesaian proyek *scrapbook*. Pada kegiatan pembelajaran yang berbeda dengan kegiatan belajar yang biasanya siswa lakukan membuat siswa merasa antusias untuk menyalurkan usulan ide dalam setiap bagian dalam isi *scrapbook*, alat dan bahan yang akan digunakan dari awal sampai akhir. Selanjutnya, dalam sintaks pembelajaran *project based learning* yaitu penyusunan jadwal pelaksanaan proyek. Pada tahapan ini siswa secara berkelompok berdiskusi mengenai waktu yang dibutuhkan dalam menyelesaikan setiap bagian-bagian *scrapbook* yang telah disepakati bersama dengan guru.

Sintaks pembelajaran *project based learning* selanjutnya yaitu kegiatan guru dalam mengawasi dan memonitor siswa. Pada tahap ini guru tidak hanya mengawasi dan memonitor siswa dalam membuat *scrapbook*, melainkan juga memfasilitasi siswa untuk bertanya terkait kendala atau permasalahan yang ditemui ketika mengerjakan *scrapbook*. Beberapa siswa yang pasif ketika guru menjelaskan terkait sub materi pembangunan berkelanjutan menjadi aktif berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan bertanya dengan masing-masing anggota kelompok atau guru. Hal ini terlihat berdasarkan interaksi yang luwes antara guru dan siswa.

Pada tahap selanjutnya yaitu penilaian hasil dan evaluasi, pada akhir pembelajaran guru bersama siswa melaksanakan evaluasi terhadap hasil *scrapbook* yang telah dilakukan selama empat kali pertemuan. Ditahap ini juga guru bersama dengan siswa melaksanakan refleksi atau kilas balik terhadap kegiatan dan proyek yang selesai dikerjakan, salah satu aspek yang terdapat pada tahapan ini yaitu menyimpulkan. Pada kegiatan refleksi ini siswa memiliki hasil baik, hal ini dikarenakan setiap kelompok mampu memberikan kesimpulan pada hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Adapun model *Project Based Learning* menggunakan *Scrapbook* berdampak terhadap kreativitas siswa. Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* diyakini dapat mendorong kreativitas siswa. Hal ini sesuai penelitian (Laliya Nur Hikmah, 2020) yang mengungkapkan bahwa model *Project Based Learning* berpengaruh dan berdampak yang cukup besar pada kemampuan HOTS individu. Tahapan model *project based learning* yang memunculkan permasalahan di awal, *mendesain* rencana, menjadwalkan kegiatan *scrapbook* hingga tahap mengevaluasi pengalaman kegiatan membuat proyek berupa *scrapbook*, sehingga Pembuatan

scrapbook sebagai sebuah proyek dapat mendukung siswa dalam memperoleh kemampuan berpikir kritisnya terhadap materi yang dipelajari, yang akan mempengaruhi kreativitasnya. Menurut (Elisabet, 2019) model *project based learning* berupaya mengajarkan siswa bagaimana bernalar, kreatif, dan rasional, serta bagaimana terlibat aktif bekerja sama dan berinteraksi dengan orang lain pada kehidupan di dunia nyata. Oleh karena itu, model pembelajaran berbasis proyek ialah suatu terobosan pembelajaran.

Peningkatan kreativitas dilihat dari indikator kreativitas yaitu pada indikator kelancaran (*Fluency*). Menurut (Prasetyo, 2014) indikator ini berkaitan dengan kecepatan di mana siswa memecahkan masalah berkorelasi dengan kemampuan mereka untuk berpikir lancar. Pada indikator ini, kegiatan pembelajaran pada pertemuan awal, hanya sedikit siswa yang memiliki keberanian bertanya, dan sebagian besar siswa belum mampu mengajukan pertanyaan atau pendapat kepada guru ketika guru menjelaskan terkait tentang materi pembangunan berkelanjutan. Tetapi pada pertemuan selanjutnya, ketika siswa diminta berkelompok untuk mendiskusikan terkait proyek membuat *scrapbook*, siswa mulai menunjukkan keantusiasannya mengikuti kegiatan pembelajaran. Peningkatan ini dilihat dari sebagian besar siswa sangat antusias dan aktif dalam berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, ide dan gagasan dengan anggota kelompoknya dalam menyelesaikan pembuatan *scrapbook*. Hal ini tentunya membuktikan banyak siswa sudah memahami tugas yang diberikan. Kemudian, peningkatan lain juga ditunjukkan pada pertemuan ketiga, ketika siswa mulai mengerjakan *scrapbook*nya. Ketika mengalami kesulitan dalam membuat *scrapbook* Siswa mulai berani bertanya kepada guru. Respon keantusiasan siswa dalam pembelajaran ini sesuai pendapat yang dikemukakan oleh (Wahyuni, 2019) dalam penelitiannya bahwa apabila guru memahami mata pelajaran yang diajarkan dan memahami model pembelajaran yang berbeda sehingga akan berpengaruh dalam memaksimalkan keterampilan berpikir siswa dan dapat mendorong keterampilan belajar siswa.

Pada indikator keluwesan (*fleksible*) dapat ditinjau pada saat siswa menyelesaikan kesulitan dalam pembuatan *scrapbook*. Siswa bekerja sama dalam menyelesaikan kesulitan yang terjadi dengan menggunakan alternatif yang lain. Salah satu contohnya adalah penggunaan lem pada saat siswa lupa membawa lem digantikan dengan menggunakan nasi. Sesuai pendapat menurut (Munandar, 2009) bahwa keluwesan menimbulkan banyak variasi gagasan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah.

Pada indikator keaslian (*orginality*), indikator ini dapat ditinjau pada kegiatan siswa pada pertemuan pertama ketika siswa berdiskusi dengan kelompoknya, ada sedikit siswa yang kurang mampu mengajukan pendapat yang berbeda dengan pendapat anggota kelompok lainnya. Namun, pada pertemuan berikutnya, siswa mampu mengemukakan pendapat yang dimilikinya dalam menyelesaikan proyek *scrapbook*nya, menyusun beberapa bagian dan menghias setiap halaman *scrapbook*. Hal ini sejalan dengan pendapat (Harina Pangestu Yulianingtiyas, 2016) yang mengungkapkan bahwa proses pembelajaran PjBl dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa terhadap pemikiran mereka sendiri, sehingga siswa cenderung tidak mencari kesamaan jawaban dengan kelompok lain atau buku untuk meningkatkan keyakinan mereka terhadap kebenaran rancangan percobaan yang mereka buat.

Selain itu, indikator yang keempat yaitu penguraian (*elaboration*). Indikator ini dibuktikan dari sedikitnya siswa yang kurang rinci dalam menyampaikan pendapatnya terkait pembuatan *scrapbook* sehingga belum mampu dipahami oleh siswa lainnya. Namun, pada pertemuan berikutnya, siswa telah mengalami peningkatan dalam mengemukakan pendapatnya secara rinci sehingga dapat dipahami oleh anggota kelompoknya. Hal ini juga dapat dilihat ketika siswa mengerjakan *scrapbook*, sebagian besar siswa memperhatikan secara detail bagian-bagian hiasan yang akan ditambahkan atau materi pembangunan berkelanjutan yang belum ditambahkan ke dalam *scrapbook*. Kegiatan dalam indikator ini mendorong kreativitas siswa dalam mengungkapkan ide atau gagasan yang dimilikinya secara rinci. Sesuai dengan penelitian (Sari and Angreni 2018) yang menghasilkan bahwa siswa harus menghasilkan ide-ide baru dan kreatif

untuk mendorong perkembangan pemikiran kreatifnya menurut (Elisabet, Relmasira, and Hardini 2019) model *Project Based Learning* dapat membuat pengetahuan siswa lebih luas, model *project based learning* yang dirancang untuk mengembangkan proyek dan membentuk kelompok di mana siswa di sini benar-benar mempraktekkan hal-hal yang akan mereka buat. Sehingga model pembelajaran pembelajaran berbasis proyek sangat membantu selama proses pembelajaran.

Pada indikator mengevaluasi (*evaluation*) dapat dilihat dari kegiatan siswa pada pertemuan kedua dan ketiga, setelah menyelesaikan beberapa halaman *scrapbook*, sebagian besar siswa selalu mengevaluasi hal-hal apa saja yang kurang pada halaman *scrapbook* yang mereka buat. Namun, ada sedikit siswa lainnya yang kurang maksimal dalam hal mengevaluasi setiap bagian *scrapbook*. Selain itu, pada tahapan ini guru dan siswa bersama-sama merefleksikan proses pembelajaran. Menurut (Listiyani, 2018) Siswa mendapat kesempatan untuk menggambarkan kemenangan, kesalahan, dan apa yang perlu diperbaiki ketika mengerjakan proyek berikut selama refleksi. Kegiatan yang mendorong refleksi juga bermanfaat bagi kemampuan anak untuk berpikir orisinal. (Ismayanti, 2020).

Indikator rasa ingin tahu dalam kreativitas siswa ini dilihat dari kegiatan siswa pada saat guru memberikan proyek *scrapbook*. Siswa sangat antusias bertanya pengertian *scrapbook*, tata cara membuat *scrapbook*, dan seperti apa contoh *scrapbook* yang akan dibuat. Sedangkan pada indikator kreativitas siswa yang selanjutnya adalah indikator bersifat imajinatif. Pada indikator ini dapat dilihat dalam kegiatan siswa yang mengungkapkan ide *scrapbook* yang dipikirkan ke dalam kelompok diskusi dengan anggota lainnya. Sesuai dengan pendapat menurut Munandar dalam (Hidayati, 2010), bahwa imajinatif ialah mampu mengetahui perbedaan antara fantasi dan kenyataan yang memungkinkan seseorang untuk mendemonstrasikan atau memvisualisasikan peristiwa yang tidak pernah terjadi atau tidak ada.

Pada indikator kreativitas berikutnya yaitu merasa tertantang, pada indikator ini dapat ditinjau dari pertemuan pertama, pada kegiatan siswa ketika siswa ditugaskan membuat proyek berupa *scrapbook*. Siswa merasa tertantang untuk mengerjakan *scrapbook* yang merupakan media pembelajaran yang baru bagi siswa, selain itu ketika siswa mencari penyebab kesulitan yang mereka temui ketika mengerjakan *scrapbook*. Kemudian, indikator ini terlihat dari siswa yang berusaha mengerjakan *scrapbook* dengan tepat waktu. Sesuai dengan pendapat yang Munandar dalam (Hidayati, 2010) bahwa makna dari merasa tertantang oleh masalah baru ialah kemampuan dalam menunjukkan perhatian yang lebih untuk memecahkan tantangan yang menantang, seperti tantangan situasi yang kompleks, dan menunjukkan perhatian yang lebih dalam aktivitas yang menantang.

Selain itu, pada indikator yang terakhir yaitu indikator berani mengambil resiko ini terlihat pada kegiatan siswa ketika mengerjakan *scrapbook* yang dibuatnya mengalami kegagalan. Sebagian besar siswa berani mengambil jalan keluar lainnya agar bagian *scrapbook* yang dibuat dapat sesuai dengan rencana yang telah didiskusikan pada pertemuan sebelumnya. Sedangkan pada indikator sifat menghargai ini dilihat pada kegiatan siswa yang dapat menerima kritik dan saran baik dari guru maupun siswa lainnya. Hal ini juga terlihat pada kesempatan mengajukan pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Selain itu, indikator ini dapat dilihat dari kegiatan siswa yang menghargai pengarahan yang diberikan oleh gurunya dalam membuat *scrapbook*.

Hasil penelitian pada peserta didik di SMP N 25 Surabaya membuktikan terdapat perbedaan pengaruh model *Project Based Learning* menggunakan *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa. Kesuksesan siswa dalam suatu materi pelajaran dibuktikan dari hasil belajar yang didapat oleh siswa. Pembelajaran terpadu yang memadukan semua unsur dalam pelaksanaan pembelajaran berakibat pada keikutsertaan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, yang menjadi salah satu penyebab mengapa hasil belajar siswa menjadi penyebab keberhasilan hasil belajar siswa. (Widodo, 2013) mengungkapkan bahwa peran seorang guru dalam kegiatan belajar tidak

terpisah dari keberhasilan pembelajaran. Guru yang senantiasa terlibat aktif dalam membimbing dan mendorong siswa agar mampu memahami dan memahami isi materi pembelajaran yang disampaikan agar pembelajaran berjalan dengan sukses.

Faktor pertama yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam hasil belajar yaitu model pembelajaran berbasis proyek yang mengimplikasikan siswa dalam proses belajar berdampak pada seberapa baik kinerja siswa dalam hal hasil belajarnya. Siswa yang terlibat aktif menunjukkan pembelajaran berlangsung secara efektif. Keaktifan siswa dalam pembelajaran pada kegiatan ini terlihat pada saat siswa berdiskusi tentang langkah-langkah membuat *scrapbook*. Pada kegiatan ini sebagian besar siswa menunjukkan keaktifan dalam proses pembelajaran. Selain itu, keaktifan siswa juga terlihat ketika siswa mengumpulkan informasi dari berbagai sumber. Pada pembelajaran *project based learning* menggunakan *scrapbook* siswa diminta untuk terlibat aktif bertanya dan menjawab pertanyaan mengenai *scrapbook* yang dibuat. Pada kegiatan ini juga terlihat interaksi siswa berupa kerja sama yang dilakukan siswa dalam membuat *scrapbook*, mulai dari merancang proyek, isi, halaman, *design* yang dibuat. Kerja sama yang terjadi inilah yang membuat pembelajaran berlangsung secara aktif. Hal ini dikarenakan, dalam proses pembelajaran melibatkan siswa menjadi aktif dalam berdialog atau berdiskusi agar proyek yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan. Bentuk kerja sama inilah yang membuat hubungan antar sesama siswa, siswa dengan guru yang membuat pembelajaran berlangsung secara aktif. Dalam suasana ini siswa merasa tidak terbebani secara individu untuk menyelesaikan kesulitan yang muncul hal ini disebabkan proyek yang ditugaskan bersifat berkelompok.

Melalui pembelajaran aktif, siswa berpartisipasi langsung dalam pembelajaran melalui pembelajaran aktif yang mendorong semangat siswa dalam belajar. Pembelajaran yang melibatkan partisipasi dari siswa akan berdampak pada peningkatan memori serta keterampilan siswa dalam memecahkan suatu masalah. Hal ini sesuai pendapat menurut Hamzah dan Nurdin (2012) potensi siswa dapat terwujud sepenuhnya dengan strategi pembelajaran aktif, yang kemudian dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

Kedua, model *project based learning* menggunakan *scrapbook* dapat mengoptimalkan kerja sama dan menciptakan interaksi antar siswa. Pada kegiatan ini terlihat pada saat siswa melaksanakan kegiatan proyek dalam membuat *scrapbook*. Dalam kegiatan ini, siswa dengan bimbingan yang diberikan guru terlihat aktif bertanya dan berdiskusi baik dengan anggota kelompok atau dengan guru. Interaksi antar siswa juga terlihat pada saat membuat *scrapbook*, siswa mulai aktif berinteraksi dan bekerja sama dalam menyusun bagian-bagian *scrapbook*, menghias setiap halaman *scrapbook* dan menyusun setiap konten materi dalam setiap halaman. Adanya bimbingan guru dalam pembelajaran ini juga membuat kegiatan belajar yang dilakukan kondusif. Hal ini sesuai pendapat (Sumarni, 2012) mampu meningkatkan kolaborasi antar siswa, manfaat dari pembelajaran berbasis proyek ialah siswa mendapatkan kepercayaan diri yang lebih ketika berbicara di depan orang lain. Hal ini dapat terlihat pada kegiatan siswa dalam membuat proyek yang ditugaskan yaitu membuat *scrapbook*.

Ketiga, Peningkatan partisipasi siswa di kegiatan belajar mengajar dapat dioptimalkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Hal ini sebagai akibat dari penekanan model pembelajaran berbasis proyek pada kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Pada kegiatan ini, siswa berpartisipasi langsung dalam aktivitas belajar mulai dari aktivitas diskusi pembuatan *scrapbook*, membuat produk berupa *scrapbook* sampai dengan menyampaikan hasil produk di depan kelas. Hal ini sesuai pendapat (Dopplet, 2005) bahwa siswa harus berpartisipasi aktif dalam proyek selama jangka waktu yang ditentukan. Partisipasi langsung siswa dalam proses pembelajaran sangat penting karena memotivasi mereka untuk menguji pengetahuan dan tingkat pemahaman mereka pada saat menghadapi masalah dalam kehidupan yang nyata.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran *project based learning* menggunakan *scrapbook* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar, mendorong kerja sama dan menciptakan interaksi antar siswa, membuat kegiatan belajar menjadi lebih hidup dan interaktif, mendorong kemampuan kognitif siswa dan membuat pengetahuan siswa lebih mendalam. Dibuktikan dari hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$, yang artinya ada perbedaan kreativitas siswa yang berdampak besar antara kedua kelas. Oleh sebab itu, kesimpulannya bahwa terdapat perbedaan antara pengaruh penerapan model *project based learning* terhadap kreativitas siswa pada sub materi pembangunan berkelanjutan. Selanjutnya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar, khususnya nilai ketuntasan hasil belajar siswa, setelah melaksanakan model pembelajaran berbasis proyek menggunakan *scrapbook* di kelas eksperimen dan model pembelajaran diskusi di kelas kontrol. pada kelas eksperimen dengan rata-rata sebesar 78,67 yang berarti lebih tinggi dibandingkan rata-rata kelas kontrol sebesar 72,71. Dibuktikan dari hasil uji *independent sample t-test* pada hasil belajar IPS siswa yang memperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,019 < 0,05$, yang berarti bahwa ada perbedaan hasil belajar IPS siswa yang signifikan antara kedua kelas. Oleh sebab itu, kesimpulannya terdapat perbedaan antara pengaruh model *project based learning* menggunakan *scrapbook* terhadap hasil belajar IPS siswa pada sub materi pembangunan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Romadhon, Dwi Nanda. 2019. "Implementasi Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPS Pada Jenjang Sekolah Menengah Pertama Sebagai Eksistensi Meningkatkan Keterampilan Abad 21." *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari* 3(2): 94.
- Botty, Midya. 2018. "Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Ma'had Islamy Palembang." *JIP Jurnal Ilmiah PGMI* 4(1): 41-55.
- Dopplet, Y. (2005). Assasment of Project Based Learning in a Mechatronics Context. *Journal Of Technology Education*, 7-24.
- Elisabet, Elisabet, Stefanus C. Relmasira, and Agustina Tyas Asri Hardini. 2019. "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)." *Journal of Education Action Research* 3(3): 285.
- Harina Pangestu Yulianingtias, V. M. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPA Kelas VII SMP Negeri 3 Palu. *e-Journal Mitra Sains*, 62-70.
- Hidayati, F. (2010). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika dengan Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar (BRSD) Di Kelas VIII SMP N 1 Tegalrejo.
- Ismayanti, I. A. (2020). Penerapan strategi refleksi pada akhir pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada materi fluida. *Karst : Jurnal Pendidikan Fisika dan Terapannya*, 27-31.
- Kurikulum, K. P. (2010). Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya Untuk Membangun Daya Saing dan Karakter Bangsa. *Pengembangan dan Pendidikan Karakter Bangs*.
- Laliya Nur Hikmah, R. D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Prisma*, 1-9.

- Listiyani. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Berbasis Refleksi Kelompok Pada Materi Reaksi Redoks. *Jipva*, 58.
- Maknun, Djohar. 2018. *Sukses Mendidik Anak Di Abad 21*. Yogyakarta: Samdura Biru.
- Munandar. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Oktiani, Ifni. 2017. "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Kependidikan* 5(2): 216-32.
- Prasetyo, A. D. (2014). Berpikir kreatif siswa dalam penerapan model pembelajaran berdasar masalah matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo*, 9-18.
- Sari, R. T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Varidika*, 80.
- Sumarni. (2012). *Model-Model Pembelajaran Geografi*. Malang: Aditya Media.
- Susanto, Ahmad. 2017. "Pendidikan IPS : Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif." *Prosiding Diskusi Panel Pendidikan "Menjadi Guru Pembelajar"* 1(1): 23-28. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/repository/article/view/1661>.
- Wahyuni, I. S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Oral Communication Peserta Didik Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 5 Surakarta. *Proceedng Biology Education Conference*, 95-100.
- Widodo, W. L. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTS Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 32-35.