

## Penilaian Kreativitas Siswa Melalui Produk Infografis Dalam *Project Based Learning*

Evy Nazilatun Nikmah <sup>1)</sup>, Nuansa Bayu Segara <sup>2)</sup>, Niswatin <sup>3)</sup>, Ali Imron <sup>4)</sup>

<sup>1, 2, 3, 4)</sup> S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

### Abstrak

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi pembelajarannya sendiri, membuat proyek kolaborasi serta mempresentasikan hasil proyek (produk infografis) tersebut. Dari proyek kreatif yang dihasilkan siswa, biasanya orang menghubungkan dengan kreativitas. Dengan kata lain, produk kreatif penting untuk menilai kreativitas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas siswa dengan melakukan penilaian kreativitas siswa melalui produk infografis dalam *Project Based Learning* (PjBL). Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitiannya yaitu penelitian deskriptif. Subjek penelitian atau informan yang diambil adalah seluruh siswa di kelas VII-J SMP Negeri 42 Surabaya. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengabsahan data dilakukan dengan menggunakan triangulasi teknik. Selanjutnya, pada tahap analisis data berpatok pada model Miles dan Huberman dengan menggunakan teknik interaktif. Hasil dari penelitian memperoleh kesimpulan bahwa penilaian kreativitas siswa melalui produk infografis dalam *Project Based Learning* (PjBL), ditemukan bahwasannya siswa yang kreatif dalam proses pembelajaran belum tentu dapat menghasilkan produk yang kreatif, begitupun sebaliknya. Hasil produk yang kreatif belum tentu dihasilkan dari siswa yang kreatif selama proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas, Infografis

### Abstract

*The project-based learning is a learning model that provides opportunities for students to construct their own learning, create collaborative projects and present the results of the project (infographic product). Of the creative projects that students produce, usually people associate it with creativity. In other words, creative products are important for assessing creativity. The purpose of this study was to determine student creativity by assessing student creativity through infographic products in Project Based Learning (PjBL). This research approach is qualitative with the type of research that is descriptive research. The research subjects or informants taken were all students in class VII-J of SMP Negeri 42 Surabaya. Data collection techniques were carried out through observation, interviews and documentation. Validation of data is done by using triangulation technique. Furthermore, at the data analysis stage, it is based on the Miles and Huberman models using interactive techniques. The results of the study concluded that assessing student creativity through infographic products in Project Based Learning (PjBL), it was found that students who were creative in the learning process were not necessarily able to produce creative products, and vice versa. Creative product results are not necessarily produced by creative students during the learning process.*

**Keywords:** Project Based Learning, Creativity, Infographic

**How to Cite:** Nikmah, E N dkk.(2023).Penilaian Kreativitas Siswa Melalui Produk Infografis Dalam Project Based Learning. Dialektika Pendidikan IPS, Vol 3(2): halaman 239 - 251

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan senantiasa berubah, berkembang dan meningkat sejalan dengan perkembangan disegala lapisan masyarakat. Perubahan dan peningkatan pendidikan mencakup berbagai komponen yang terkait dengan penyelenggaraan pendidikan di lapangan (kualifikasi dan keunggulan kemampuan pendidik), kualitas pendidikan, kurikulum, sarana dan prasarana, pendidikan dan kualitas administrasi pendidikan, tergolong peralihan metode dan strategi pendidikan menjadi kreatif (Elitasari, 2022). Pada dasarnya, pendidikan harus bisa mengoptimalkan mutu manusia baik sebagai individu maupun sebagai masyarakat (Mulyana et al., 2022). Salah satu persoalan terpenting dalam pendidikan adalah masalah kreativitas, yaitu bagaimana menghasilkan manusia yang tidak hanya berkembang secara fisik, mental, dan intelektual menurut standar biasa, tetapi juga berkembang menjadi manusia yang kreatif. Pentingnya kreativitas tertuang dalam Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa melalui pendidikan diharapkan siswa berkembang menjadi manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif dan mandiri. Kreativitas dapat dicirikan sebagai kemampuan berpikir kreatif, membuat produk kreatif, bertindak dan berperilaku kreatif (Nuswowati et al., 2017). Kreativitas sebagai keterampilan yang harus dikuasai siswa adalah kemampuan menghasilkan ide orisinal berupa sintesis ide yang hasilnya diimplementasikan dalam produk yang bersifat prosedural atau metodologis (Khumaeroh & Sumarni, 2019). Selain itu, kreativitas juga dibutuhkan oleh siswa sebagai kemampuan berpikir divergen saat memecahkan masalah dan menemukan konsep baru dalam kegiatan belajarnya (Artikasari & Saefudin, 2017).

Proses pendidikan yang dilaksanakan mayoritas lebih menekankan aspek perkembangan intelektual dalam arti sempit sehingga kemampuan kreatif yang merupakan bagian penting dari perkembangan manusia belum berkembang. Pada proses kegiatan belajar diharapkan siswa dapat aktif, percaya diri, kreatif dan bertanggungjawab sehingga kegiatan belajar tidak sekadar tertuju pada pendidik, melainkan siswa juga ikut serta dalam kegiatan belajar (Sulfemi & Yuliana, 2019). Hal ini dilaksanakan agar siswa mampu mengasah dan meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan kreativitasnya. Kreativitas adalah salah satu bentuk *transfer* yang menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang sudah ditemukan ke dalam situasi baru (Zulkarnain, 2020). Hal tersebut selaras dengan teori kreativitas menurut (Munandar, 2009) mengatakan hasil kreasi tidak selalu sesuatu yang betul-betul baru, melainkan juga membuat gabungan dari ide-ide yang sudah ada dari pengalaman dan pengetahuan yang sudah dimiliki individu. Kombinasi dari ide-ide inilah sesuatu yang baru.

Pada perkembangan kreativitas siswa, peran pendidik dalam proses kegiatan belajar sangat berpengaruh. Kreativitas siswa akan muncul, jika pendidik yang menjadi fasilitator di dalam kelas juga mempunyai kemampuan kreativitas memadai. Salah satu model pembelajaran yang bisa membangun kreativitas siswa adalah *project based learning* (PjBL). Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah model yang dilandasi dengan paham konstruktivisme sosial Le Vygotsky dimana mengarah pada kegiatan yang mengatur lingkungan untuk berlangsungnya pembelajaran yaitu interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya (Situmorang, 2022). Lingkungan belajar disini yaitu adanya interaksi dengan siswa lain untuk menemukan ide-ide baru atau memecahkan masalah yang terjadi dalam kelompoknya. Hal ini sejalan dengan (Suprijono, 2019) yang mengutarakan bahwasannya *Project Based Learning* (PjBL) dilandasi oleh teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa memiliki keterampilan secara kolaboratif untuk mengontrol dan mengatur proses berpikirnya.

*Project Based Learning* (PjBL) dapat mengembangkan dan menambah kreativitas pada siswa ketika merancang dan menciptakan suatu produk (Ikliana & Fadilah, 2022). Pembelajaran berbasis proyek ialah pembelajaran yang memberi keleluasaan terhadap siswa untuk mempersiapkan kegiatan pembelajaran, mengerjakan proyek dalam kelompok, dan menciptakan suatu produk untuk dipresentasikan. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dilakukan secara kolaboratif

melalui proyek-proyek yang bertujuan untuk mengoptimalkan keahlian siswa, akibatnya kreativitas pada siswa akan meningkat (Misrochah, 2021). Peningkatan kreativitas ini terutama dalam menanamkan ide ke dalam produk karya, sebab salah satunya keutamaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yaitu kreasi atau produk akhir yang muncul sebagai hasil belajar siswa. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yuswatiningsih & Ike, 2017) yang mengungkapkan bahwa biasanya orang menghubungkan kreativitas dengan produk kreatifnya. Dengan kata lain, produk kreatif penting untuk menilai kreativitas.

Pada penelitian ini, produk akhir yang muncul sebagai hasil belajar siswa yaitu infografis. Peneliti memilih infografis karena dapat memudahkan siswa dalam menyajikan informasi secara visual sehingga pembaca mudah memahaminya (Saptodewo, 2014). Selain itu, infografis dapat menarik pembaca dan mudah diingat karena pemilihan warna, gambar dan simbol serta komposisi warnanya yang sesuai (Miftah et al., 2016). Infografis merupakan sarana penyampaian informasi yang mengedepankan kreativitas visual. Melalui bantuan visualisasi data grafis yang menarik, informasi yang diberikan oleh siswa akan lebih mudah menarik perhatian publik. Selain itu, adanya infografis bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pembaca karena pesan yang dikirimkan terkandung dalam simbol dan gambar. Hal ini sejalan dengan (Fadila et al., 2020) yang mengutarakan bahwa simbol dan gambar harus dipahami dengan baik supaya proses pengutaraan pesan berhasil dan efektif untuk menarik perhatian, menjelaskan cara penyajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang cepat terlupakan atau terabaikan jika tidak digrafiskan.

Peneliti memilih SMP Negeri 42 Surabaya sebagai lokasi penelitian karena sekolah tersebut adalah sekolah lokasi peneliti melakukan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Selain itu, pada sekolah tersebut juga belum ada yang melakukan penelitian yang sama dengan peneliti. Pihak sekolah pun sudah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Sehubungan dengan itu, peneliti akhirnya mengetahui kondisi dan karakteristik dari subjek penelitian. Pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah tersebut masih berfokus pada aspek kognitif dan kurang mengamati pada aspek kreativitas siswa. Hal ini dibuktikan pada saat guru IPS memberi tugas kepada siswa berupa soal-soal di buku paket ataupun didikte sehingga kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk menghasilkan suatu produk sebagai hasil akhir pembelajaran guna mengetahui capaian tingkat kreativitas dari siswa. Pada proses pembelajaran IPS yang berlangsung, siswa cenderung pasif dan rasa ingin tahu mereka rendah sehingga membuatnya tidak aktif untuk bertanya. Selain itu, dalam hal imajinasi dan memiliki rasa keindahan juga masih rendah. Hal tersebut dibuktikan saat peneliti menggunakan metode penugasan berupa poster, terdapat beberapa siswa yang kreativitasnya masih belum terlihat. Padahal sebenarnya siswa memiliki banyak ide, namun masih ditemukan beberapa siswa yang merasa kesusahan saat mengimplementasikan hasil akhir pembelajaran berupa poster. Selain itu, poster yang dihasilkan masih kurang dalam hal keindahan dan imajinasi dari siswa. Maka dari itu, dengan melakukan penilaian kreativitas siswa melalui produk infografis dalam *Project Based Learning* (PjBL) untuk mengetahui capaian tingkat kreativitas siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan jenis penelitiannya adalah penelitian deskriptif. Menurut (Sidiq & Choiri, 2019) penelitian kualitatif adalah strategi inkuiri yang mengutamakan pada penggalian konsep, makna, pengertian, ciri, gejala, simbol, uraian fenomena dan disajikan dengan cara naratif. Kemudian, penelitian deskriptif untuk memberikan gambaran, penjelasan dan validasi terhadap fenomena yang diteliti (Ramdhan, 2021). Pada penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai *key instrument* yang melakukan penelitian dengan memanfaatkan teori yang ada sudah ada, kemudian menghasilkan suatu teori melalui analisis. Dengan menggunakan pendekatan jenis ini, peneliti berusaha untuk memahami terkait kreativitas siswa melalui produk

infografis dalam pembelajaran berbasis proyek dengan melakukan penilaian autentik berdasarkan pada rubrik penilaian produk.

Lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti yaitu SMP Negeri 42 Surabaya yang beralamat di Jl. Dupak Rukun No. 63, Asem Rowo, Kecamatan Asem Rowo, Kota Surabaya, Jawa Timur. Subjek penelitian atau informan yang diambil adalah siswa di kelas VII-J SMP Negeri 42 Surabaya berjumlah 32 orang. Informan yang dipilih berdasarkan teknik *purposive* yaitu berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun alasan peneliti mengambil kelas VII-J sebagai informan dengan pertimbangan yaitu di kelas tersebut saat peneliti melakukan observasi awal melalui kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) masih ditemukan beberapa siswa yang kreativitasnya belum berkembang dibandingkan dengan kelas lain. Pada saat pemberian tugas di kelas VII-J masih terdapat beberapa siswa yang kesulitan dalam mengimplementasikan hasil akhir pembelajaran berupa poster. Selain itu, poster yang dihasilkan masih kurang dalam hal keindahan serta imajinasi dari siswa.

Pada penelitian ini, untuk memperoleh data peneliti mendapatkan dari dua sumber yaitu data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi untuk mendapatkan sebuah data atau informasi yang sesuai dan akurat. Observasi yang dilakukan adalah pengamatan berpartisipasi (*participant observation*). Peneliti berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan yang dilangsungkan oleh objek yang diteliti. Artinya, peneliti mengajar langsung di dalam kelas serta mengamati, melihat sendiri dan mencatat segala perilaku siswa pada saat proses pembelajaran serta melaksanakan penilaian autentik terhadap produk yang dihasilkan oleh siswa. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kreativitas siswa melalui penilaian produk infografis dalam pembelajaran berbasis proyek. Wawancara dilakukan untuk menegaskan atau memastikan kreativitas siswa dari hasil observasi dengan bukti dokumentasi berupa produk infografis sudah sesuai dengan siswa atau tidak. Pada pelaksanaannya, peneliti akan mewawancarai langsung siswa kelas VII-J SMP Negeri 42 Surabaya. Wawancara dilakukan dengan cara tidak terstruktur (bebas) karena peneliti berperan sebagai *human instrument*. Kemudian, dokumentasi diterapkan sebagai pelengkap dari pelaksanaan metode observasi dan wawancara. Pada penelitian ini mendokumentasikan pada saat peneliti melangsungkan observasi dan wawancara. Dengan demikian, keakuratan informasi pada penelitian ini telah disesuaikan dengan fakta.

Pada tahap pengabsahan data, peneliti memakai triangulasi yang bertujuan untuk menentukan atau menggambarkan validitas data yang sudah diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Triangulasi dilakukan oleh peneliti untuk menjamin bahwa data dan informasi yang sudah diperoleh memang benar adanya terjadi di SMP Negeri 42 Surabaya. Penelitian ini memakai triangulasi teknik yang dilaksanakan dengan cara memvalidasi data dari sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Selanjutnya, pada teknik analisis data berpedoman pada model Miles dan Huberman dengan menggunakan teknik interaktif. Artinya, tahap reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dapat dilakukan pada saat riset sedang berjalan sehingga tidak menunggu risetnya selesai terlebih dahulu. Pada tahap reduksi data dilaksanakan dengan menganalisis, menyeleksi, menyederhanakan setiap bagian agar memperoleh data yang akurat dan relevan terkait penilaian kreativitas siswa melalui produk infografis dalam pembelajaran berbasis proyek. Selanjutnya, pada tahap penyajian data yang dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk narasi dan diagram dengan didukung hasil wawancara dan dokumentasi berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil data berdasarkan indikator yang ada dalam rubrik penilaian diolah sehingga menghasilkan skor secara lebih utuh. Dari skor yang diperoleh, selanjutnya dikategorisasikan sesuai capaian tingkat kreativitas siswa. Berikut pedoman kategorisasi capaian tingkat kreativitas siswa untuk mengklasifikasikan kreativitas siswa berdasarkan penilaian produk infografis yang sudah dihasilkan.

Interval	Predikat
90% - 100%	Sangat Kreatif
80% - 89%	Kreatif
65% - 79%	Cukup Kreatif
55% - 64%	Kurang Kreatif
≥55%	Sangat Kurang Kreatif

Sumber: (Utami et al., 2018)

Langkah terakhir, peneliti membuat kesimpulan terkait penilaian kreativitas dari produk infografis yang dihasilkan oleh siswa dengan didukung bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dilaksanakan di kelas VII-J pada mata pelajaran IPS tema 3 “Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat” yang membahas tentang jenis keragaman budaya. Berikut ini proses pembelajaran berbasis proyek sesuai dengan sintak *Project Based Learning* (PjBL) dengan melakukan penilaian autentik untuk menilai kreativitas siswa melalui produk infografis.

### a. Penentuan Pertanyaan Mendasar

Pada tahap ini peneliti memberikan pertanyaan mendasar kepada siswa untuk memancing rasa ingin tahunya. Dari pertanyaan tersebut, jawaban dari siswa ditampung oleh peneliti untuk mengukur pemahaman dan pengetahuannya. Beberapa siswa mulai mengacungkan tangan dan mencoba menjawab tanpa ada rasa malu atau ragu. Selain itu, ada juga yang mengajukan pertanyaan lebih lanjut dari pertanyaan yang sudah diajukan oleh peneliti. Dari pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dapat menimbulkan rasa ingin tahu mereka dan akhirnya memilih untuk bertanya langsung kepada peneliti. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Wijaya et al., 2022) dan (Septiana et al., 2013) yang mengatakan bahwa kemampuan kreatif siswa mulai terlihat dalam bentuk kefasihan dan keluwesan berpikir ketika guru mengajukan pertanyaan mendasar. Selain itu, siswa yang mempunyai kemampuan kreatif mampu menerangkan informasi apa saja atau menjawab mengenai soal yang diberikan kepada mereka. Selain itu, siswa juga mulai aktif untuk menyatakan pendapat atau gagasannya secara spontan dan tidak malu-malu saat berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing.

Tak bisa dipungkiri bahwa pada tahap ini masih ditemukan siswa yang hanya diam saja memperhatikan teman lainnya yang mulai aktif untuk mencoba menjawab pertanyaan peneliti, bertanya lebih lanjut maupun aktif dalam berdiskusi untuk menyampaikan pendapat atau gagasannya. Tidak hanya diam, tetapi ada juga yang lebih memilih mengobrol dengan teman sebangkunya. Melihat kondisi demikian, peneliti mengatasi dengan cara mendekati perlahan dan mengajak mereka untuk memperhatikan materi yang diajarkan oleh peneliti. Setelah itu, siswa yang tadinya mengobrol dengan teman sebangkunya perlahan bisa mengikuti proses pembelajaran sampai akhir dengan baik. Mengenai siswa yang pasif, peneliti mengatasi dengan cara mendekati dan bertanya kepada mereka untuk mengetahui penyebabnya. Hasil dari semua wawancara memiliki pandangan yang sama bahwasannya, “Mau menjawab pertanyaan, tapi takut salah. Seperti ada rasa malu dan ragu untuk menyatakan pendapat. Makanya kelompok kami hanya menyimak saja tanpa mencoba menjawab.” (Wawancara dengan Keysyah, 3 April 2023). Selaras dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Fardah, 2012) yang mengungkapkan bahwa siswa yang memiliki kemampuan kreatif rendah kesusahan dalam memahami soal yang ditanyakan serta kebingungan saat ingin menjawab. Hal tersebut dikarenakan siswa kurang melatih dirinya untuk mengerjakan serta kurangnya membaca buku. Oleh karena itu, pada tahap penentuan pertanyaan mendasar diperlukan *scaffolding* karena beberapa siswa pada tahap ini masih malu-malu untuk menyatakan pendapat atau

menjawab pertanyaan dari peneliti. *Scaffolding* yang dilaksanakan peneliti dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan sederhana dan contoh-contoh yang disajikan mencerminkan kenyataan umum terjadi di masyarakat. Selain itu, peneliti memberikan apresiasi ketika ada siswa yang sudah berani untuk menjawab pertanyaan peneliti.

b. Menyusun Rencana Proyek

Pada tahap ini, siswa membagi sendiri menjadi 8 kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah 4 orang siswa. Peneliti menjelaskan kepada masing-masing kelompok bahwa proyek yang dibuat hari ini adalah infografis tentang Keragaman Sosial Budaya di Pulau Jawa berdasarkan pembagian suku. Mengenai pembagian suku dilakukan secara acak dengan perwakilan masing-masing ketua kelompok maju ke depan guna mengambil kertas yang sudah disiapkan oleh peneliti. Selanjutnya, siswa mendiskusikan dengan kelompok masing-masing mengenai desain pembuatan infografis dan rancangan desain sementara pada kertas hvs yang sebelumnya sudah dibagikan. Masing-masing kelompok saling membagi tugas serta diskusi untuk menyusun rencana proyek (merencanakan desain) sebelum pembuatan infografis pada aplikasi Canva. Pembagian tugas meliputi: mencari *template* yang sesuai *download* gambar-gambar pendukung, mencari informasi dan data mengenai keragaman sosial budaya dari suku yang diperoleh, menuliskan rancangan desain pada kertas hvs dan ada juga nanti yang mengedit langsung di aplikasi Canva. Rencana desain atau rancangan proyek tersebut, dibuat berlandaskan ide-ide yang dimiliki oleh masing-masing siswa, akhirnya siswa bisa mengatasi masalah-masalah yang dimiliki dan menjadi sebuah rancangan proyek (produk infografis).

Tahap menyusun rencana proyek memberikan gambaran kepada siswa mengenai proyek yang sedang mereka kerjakan. Selain itu, pada tahap ini peneliti tidak memberikan LKPD kepada siswa karena pada pembelajaran berbasis proyek siswa diberikan keleluasaan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang dimilikinya melalui pembuatan rancangan proyek sampai tidak terpaku pada LKPD. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Santoso & Wulandari, 2020) yang mengungkapkan bahwasannya siswa tidak diberikan LKPD agar mampu mengkonstruksi belajarnya secara kolaboratif dengan kelompoknya, sehingga siswa dapat berpikir dengan luwes yang merupakan salah satu ciri dari kreativitas. Siswa mengkonstruksi pengetahuannya dalam rencana penyusunan proyek sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwasannya siswa memiliki keterampilan kolaboratif untuk mengontrol dan mengatur proses berpikirnya (Suprijono, 2019). Dalam sudut pandang konstruktivisme, pendidik tidak spontan memberikan pengetahuan terhadap siswa dalam bentuk yang sempurna dan lengkap. Akan tetapi, pendidik memberi keleluasaan kepada siswa guna menyusun pembelajarannya sendiri, membuat proyek kolaborasi dan mempresentasikan proyek tersebut (Mahendra, 2017). Pembelajaran berbasis proyek dilandasi dengan paham konstruktivisme sosial Lev Vygotsky. Belajar dari perspektif teori konstruktivisme Lev Vygotsky mengarah pada kegiatan yang mengatur lingkungan untuk berlangsungnya pembelajaran, yaitu interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya (Situmorang, 2022). Lingkungan belajar disini yaitu adanya interaksi dengan siswa lain untuk menemukan ide-ide baru terkait penyusunan rencana proyek atau memecahkan masalah yang terjadi dalam kelompoknya.

c. Membuat Jadwal

Masing-masing kelompok berdiskusi terkait jadwal penyelesaian proyek yang meliputi: pemberian tugas masing-masing anggota kelompok, pelaksanaan kegiatan serta waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek (produk infografis). Pada tahap ini, masing-masing kelompok harus mampu membagi antara masing-masing pelaksanaan kegiatan dan alokasi waktu yang diperlukan guna mengerjakan proyek. Selain itu, siswa juga perlu bisa membagi tugas masing-masing anggota kelompoknya agar tidak ada salah satu anggota kelompok yang terbebani. Pada tahap penjadwalan

ini siswa dilatih untuk disiplin dan juga bertanggungjawab serta memakai waktu sebaik mungkin sesuai kesepakatan bersama dengan peneliti untuk mengerjakan proyek. Hal ini sesuai dengan (Titu, 2015) yang mengungkapkan bahwasannya siswa memiliki keterampilan kreatif ketika menghadapi berbagai keterampilan dan kemampuan seperti kolaborasi, perencanaan proyek, pengambilan keputusan dan manajemen waktu melalui pembelajaran berbasis proyek.

Setelah selesai berdiskusi, selanjutnya peneliti menanyakan kepada masing-masing kelompok terkait jadwal yang sudah disepakati bersama. Tidak bisa dipungkiri bahwa pada tahap ini, terdapat kendala karena awalnya ada perbedaan jadwal dari masing-masing kelompok untuk batas waktu menyelesaikan proyek (produk infografis). Melihat kondisi demikian, peneliti mengajak siswa untuk melakukan voting supaya dapat menemukan jadwal yang bisa disepakati bersama-sama. Setelah voting selesai dilaksanakan, akhirnya siswa dan peneliti sama-sama menyepakati bahwa batas waktu untuk menyelesaikan proyek yaitu selama 2 pertemuan dengan pengerjaan proyek (produk infografis) selama jam pembelajaran IPS.

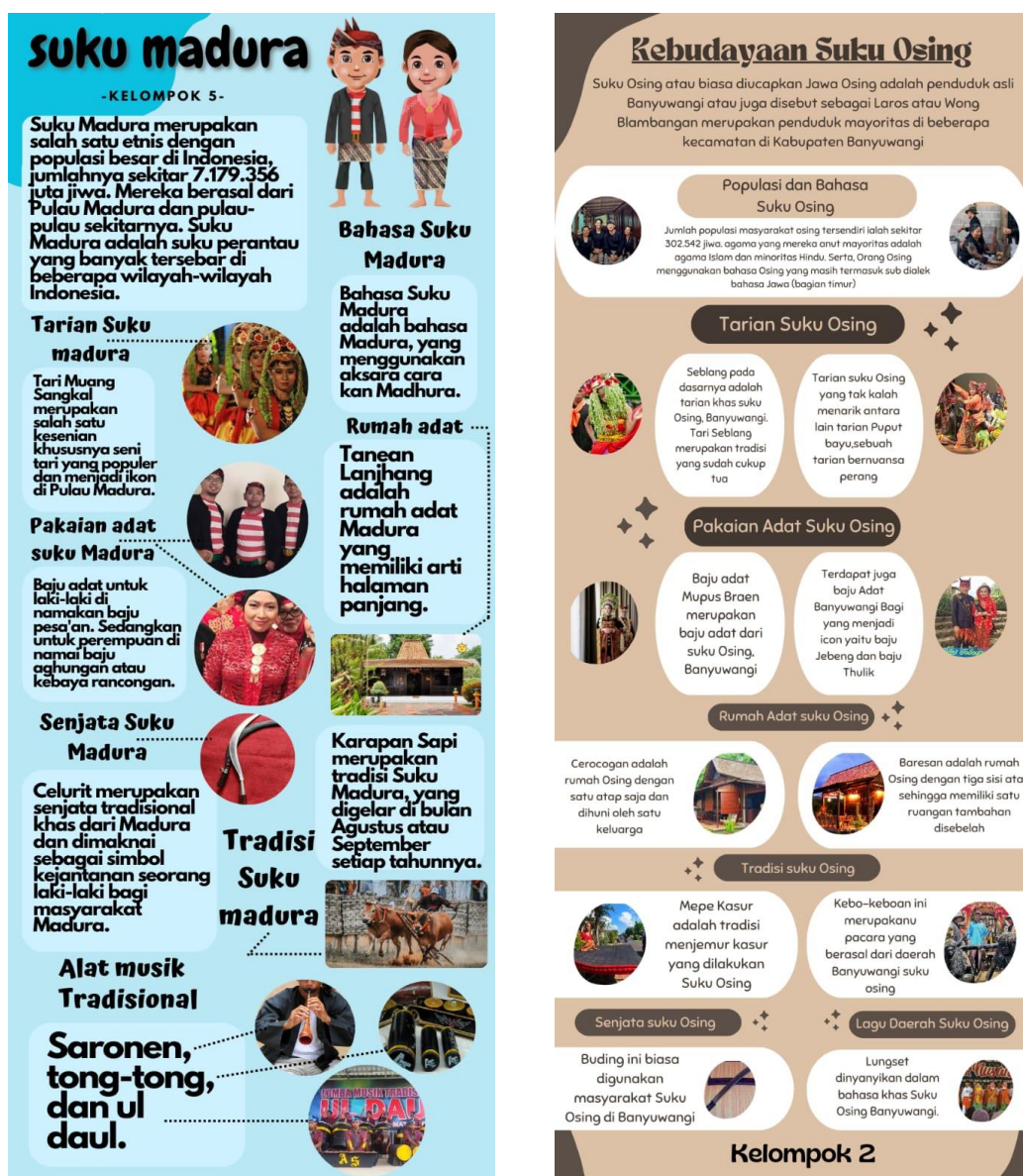
#### d. Monitoring

Pada tahap ini, peneliti berperan sebagai fasilitator untuk membantu siswa ketika terdapat kesulitan. Demi memudahkan pemantauan peneliti, semua kegiatan proyek dilaksanakan oleh siswa di sekolah. Peneliti mengawasi dan memantau setiap kelompok saat membuat proyek (produk infografis). Setiap kelompok mulai membuat infografis melalui ponsel masing-masing kelompok dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Peneliti berkeliling mengawasi masing-masing kelompok saat proses pembuatan infografis, seraya mengevaluasi proses pembelajaran jika ditemukan siswa yang mengerjakan aktivitas tidak relevan dengan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti masih menemukan beberapa siswa yang kegiatannya tidak sesuai dengan pembelajaran yakni malah asyik berbicara dengan temannya dan ada juga yang bermain sendiri. Melihat hal demikian, peneliti langsung mendekati perlahan yang selanjutnya memberikan arahan kepada siswa agar melanjutkan mengerjakan proyek (produk infografis) sesuai dengan tugasnya. Selain itu, pada tahap ini juga ditemukan kelompok yang memperdebatkan mengenai *template* yang akan digunakan untuk membuat infografis. Akhirnya kelompok tersebut memutuskan untuk membuat 2 model infografis. Sebelum dikumpulkan, kelompok tersebut mengadakan voting terlebih dahulu untuk menentukan infografis mana yang akan dikumpulkan kepada peneliti.

Saat pembuatan infografis, beberapa kelompok mengalami kendala atau kesulitan dalam pengerjaannya, seperti: mencari *template* yang sesuai, desain yang bagus, mengatur tata letaknya, saat mengedit *handphone* yang digunakan kadang eror dan terkadang kuota internet tidak stabil. Disaat masing-masing kelompok mengalami kendala atau kesulitan, mereka berdiskusi untuk menyelesaikan kesulitan yang dihadapinya. Hal ini selaras dengan salah satu tujuan pendidikan IPS bahwasannya dapat melatih keterampilan siswa saat menghadapi masalah yang terjadi pada dirinya sendiri atau orang sekitarnya (Astawa, 2017). Dengan kata lain, siswa lebih responsif kepada perkara-perkara yang timbul di sekitarnya. Barulah ketika mereka tidak menemukan jalan keluar, langsung bertanya kepada peneliti.

#### e. Menguji Hasil (Presentasi dan Penilaian Proyek)

Tahap kelima yaitu presentasi dan penilaian produk. Setelah produk infografis dari masing-masing kelompok selesai, secara bergantian setiap kelompok mempresentasikan hasil infografisnya masing-masing di depan kelas. Berikut ini contoh infografis yang dihasilkan oleh siswa.



Gambar 1. Contoh Hasil Infografis Siswa

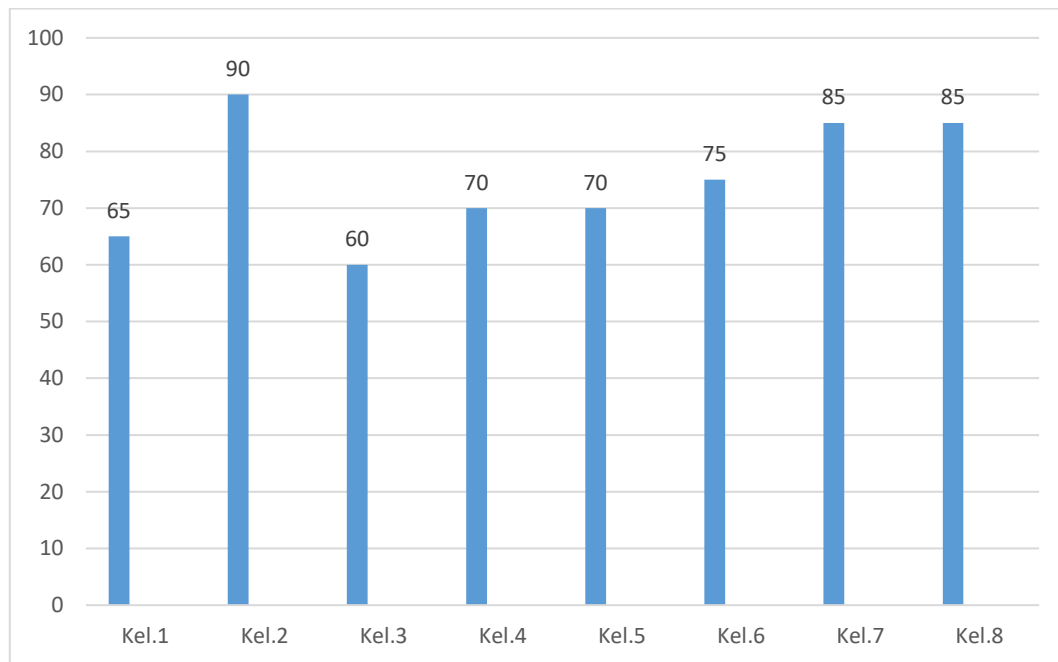
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2023)

Dari presentasi yang sudah dipaparkan, untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang didapat oleh siswa terkait Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat yaitu dengan melakukan tanya jawab terkait infografis yang sudah dipresentasikan. Dari pertanyaan yang ditanyakan oleh peneliti terdapat kelompok yang tidak bisa menjawab. Hal tersebut dikarenakan saat pembuatan infografis mereka langsung menambahkan data atau informasi tentang keragaman sosial dan budaya dari suku yang diperoleh kelompoknya, tanpa mau mempelajarinya atau memahaminya terlebih dahulu.

Selain presentasi, pada tahap ini juga dilaksanakan penilaian terkait produk infografis yang sudah dibuat oleh masing-masing kelompok. Penilaian dilakukan oleh observer berdasarkan rubrik penilaian produk yang didalamnya terdapat beberapa indikator. Selanjutnya, kelompok yang memperoleh nilai tertinggi akan mendapatkan *reward* dari peneliti sebagai bentuk apresiasi peneliti kepada siswa. Hasil belajar aspek kognitif tidak diukur karena penelitian ini berpusat pada produk yang dihasilkan oleh siswa untuk mengetahui kreativitas mereka. Aspek psikomotorik yang diukur



adalah kreativitas siswa dalam membuat produk infografis. Indikator aspek psikomotorik yang dinilai disesuaikan dengan produk yang dihasilkan oleh siswa meliputi: 1) keorisinilan, 2) keterkaitan, 3) kejelasan, 4) daya tarik, dan 5) gambar. Berikut ini hasil penilaian produk infografis dari masing-masing kelompok disajikan dalam bentuk diagram, di bawah ini:



Gambar 2. Hasil Penilaian Produk Infografis dari Masing-masing Kelompok

Sumber: Data Diolah Peneliti (2023)

Berdasarkan gambar 2. rincian hasil penilaian produk infografis dari masing-masing kelompok adalah sebagai berikut: Pada kelompok 1 memperoleh nilai sebesar 65 dengan kategori cukup kreatif, pada kelompok 2 memperoleh nilai sebesar 90 dengan kategori sangat kreatif, pada kelompok 3 memperoleh nilai sebesar 60 dengan kategori kurang kreatif, pada kelompok 4 memperoleh nilai sebesar 70 dengan kategori kreatif, pada kelompok 5 memperoleh nilai sebesar 70 dengan kategori kreatif, pada kelompok 6 memperoleh nilai sebesar 75 dengan kategori kreatif, pada kelompok 7 memperoleh nilai sebesar 85 dengan kategori sangat kreatif, dan pada kelompok 8 memperoleh nilai sebesar 85 dengan kategori sangat kreatif. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa terdapat 1 produk infografis dari kelompok 3 yang masuk dalam kategori kurang kreatif. Hal tersebut terlihat dari hasil infografis yang sudah mereka buat masih jauh dari indikator yang sudah ditentukan untuk mencapai kategori kreatif.

Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi mengenai penilaian produk infografis dari masing-masing kelompok, terdapat kelompok yang mendapatkan nilai proses pembelajaran berbasis proyek dalam kategori kreatif, tetapi untuk nilai produk masuk dalam kategori cukup kreatif. Melihat hal demikian, peneliti langsung mewawancarai kelompok tersebut untuk mengetahui penyebabnya. Dari hasil wawancara, kelompok tersebut mengatakan bahwasannya, “Kelompok kami bingung saat membuat infografisnya, Kak. Mencari *template* yang sesuai susah. Selain itu, untuk mengatur tata letak gambar dan tulisannya kami juga masih ada kesulitan. Jadi, hasil infografis kelompok kami ya seadanya, Kak. Pokoknya bisa terselesaikan, meskipun tidak maksimal.” (Wawancara dengan kelompok 1, 17 April 2023).

Selain itu, berdasarkan penilaian produk infografis yang diperoleh oleh kelompok 2 masuk dalam kategori sangat kreatif. Namun, berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran terdapat anggota dari kelompok tersebut yang kurang kreatif. Peneliti pun mewawancarai kelompok tersebut, untuk mengetahui penyebab adanya ketidaksesuaian dari hasil observasi selama proses pembelajaran dengan penilaian produk infografis. Berdasarkan hasil wawancara kelompok tersebut mengatakan bahwasannya, “Saya sudah terbiasa Kak dalam mengedit apalagi menggunakan aplikasi Canva. Jadi, saat mendapatkan tugas infografis saya senang dan tidak keberatan karena saya sendiri sudah bisa dalam mengedit. Selain itu, saat membuat infografis dari *template* yang sudah ada, selanjutnya bisa saya kreasikan sendiri agar lebih bagus hasilnya.” (Wawancara dengan Makinun, 17 April 2023)

Dari hasil wawancara tersebut, tidak heran jika kelompok 2 mendapatkan nilai sangat kreatif pada produk infografisnya meskipun pada proses pembelajaran mereka kurang kreatif. Hal tersebut dikarenakan salah satu anggota kelompok mereka, memang sudah terbiasa dalam mengedit. Lain halnya dengan kelompok 2 yang sudah bisa dalam hal mengedit sehingga hasil infografisnya masuk dalam kategori sangat kreatif. Pada kelompok 3 berdasarkan hasil wawancara, mereka mengatakan bahwa tidak pandai dalam hal mengedit sehingga hasil penilaian infografis kelompok tersebut dengan kategori kurang kreatif. Selain itu, pada proses pembelajaran berlangsung terdapat anggota dari kelompok tersebut yang mendapatkan nilai dengan kategori kurang kreatif. Berdasarkan hasil observasi pada saat proses pembelajaran, salah satu anggota kelompok tersebut aktif dalam bertanya ketika mendapatkan kesulitan atau kendala saat membuat infografis.

“Kelompok kami memang tidak ada yang bisa mengedit, Kak. Apalagi kelompok saya hanya mengandalkan saya saja untuk mengerjakan. Jadi, yang penting selesai Kak, meskipun hasilnya jelek karna saya sendiri tidak bisa mengedit. Selain itu, saat proses pembuatan infografis saya memang lebih sering bertanya jika mengalami kesulitan atau kendala karena kelompok saya sendiri tidak mau diajak untuk berdiskusi.” (Wawancara dengan Reyhan, 17 April 2023)

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mengetahui bahwa pada kelompok tersebut masih kurang kreatif dalam proses pembelajaran maupun membuat produk infografis.

Pada kelompok 4 dengan kategori kreatif, tetapi dalam proses pembelajaran berbasis proyek masih terdapat anggota kelompok yang kurang kreatif. Berdasarkan hasil observasi peneliti, saat proses pembelajaran memang hanya satu orang saja yang aktif dan anggota kelompok lainnya hanya mengikuti. Selain itu, pada saat pembuatan proyek (produk infografis) hanya satu orang yang menyelesaikannya, sedangkan anggota kelompok lainnya hanya melihat tanpa berniat untuk membantu temannya. Berdasarkan hasil wawancara bahwasannya, “Tidak ada pembagian tugas Kak, soalnya pasti nanti lama mengerjakannya. Jadi, saya sendiri yang mengerjakan.” (Wawancara dengan Evan, 17 April 2023).

Dari wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa hasil penilaian infografis mereka masuk pada kategori kreatif karena salah satu anggota kelompoknya yang mengerjakan bisa mengedit. Meskipun pada kelompok tersebut anggotanya saat proses pembelajaran tidak membantu dan masuk dalam kategori kurang kreatif, tetapi hasil infografis mereka mendapatkan nilai dengan kategori kreatif. Hal tersebut dikarenakan masih ada satu siswa yang bisa mengedit dan saat proses pembelajaran pun aktif untuk bertanya, menyampaikan gagasannya ataupun menjawab pertanyaan peneliti secara spontan dan tidak malu-malu.

Berdasarkan penjelasan di atas, hasil temuan dari penelitian ini yaitu terdapat siswa yang kreatif selama proses pembelajaran, tetapi belum tentu dapat menghasilkan proyek yang kreatif, begitu pun sebaliknya. Hasil produk yang kreatif belum tentu dihasilkan dari siswa yang kreatif selama proses

pembelajaran. Hal tersebut tidak selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yani & Taufik, 2021) yang menjelaskan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) bisa meningkatkan kreativitas siswa melalui proyek yang mereka kerjakan sebagai hasil akhir dari pembelajaran baik secara mandiri maupun berkeompok. Adanya ketidaksamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu dikarenakan terdapat kelompok yang kreatif dalam proses pembelajaran, tetapi kurang kreatif dalam pembuatan proyek. Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, mereka mengaku tidak bisa dalam mengedit sehingga proyek yang dihasilkan hanya bisa semampu kelompoknya. Selain itu, terdapat pula siswa yang tidak kreatif dalam proses pembelajaran, tetapi mampu menghasilkan proyek dengan kategori sangat kreatif. Hal tersebut dikarenakan salah satu anggota kelompok mereka memang sudah bisa dalam mengedit sehingga saat mendapat tugas berupa infografis dapat berkreasi semaksimal mungkin untuk menghasilkan proyek yang kreatif.

#### f. Evaluasi Pengalaman Belajar

Tahap terakhir dari pembelajaran berbasis proyek yaitu evaluasi pengalaman belajar. Peneliti bersama dengan siswa melakukan evaluasi terhadap proses pembuatan proyek yang sudah berjalan mulai awal hingga akhir. Respon siswa terkait pembelajaran dengan menerapkan model Project Based Learning (PjBL) yakni senang dan antusias, meskipun pada beberapa tahap siswa masih mengalami kendala atau kesulitan. Kegiatan yang paling mereka sukai yaitu pada tahap monitoring ketika pembuatan infografis karena merupakan hal baru bagi mereka. Namun, ada juga yang merasa terbebani dengan adanya tugas proyek berupa produk infografis karena mereka mengaku tidak bisa mengedit. Hal ini selaras dengan hasil wawancara berikut ini, “... karena saya sendiri tidak jago dalam membuat infografis. Saya biasanya kalau mengedit di aplikasi CapCut Kak, sedangkan pada aplikasi Canva jarang saya gunakan.” (Wawancara dengan Reyhan, 11 April 2023). Namun, ada juga yang mengatakan bahwasannya, “Agak sulit waktu pembuatannya, tapi menurut saya ini seru karena merupakan hal baru bagi saya.” (Wawancara dengan Ganis, 11 April 2023). Selain itu, dalam proses pembuatan infografis juga terdapat kendala atau kesulitan yang dialami oleh masing-masing kelompok. Berikut ini hasil wawancara, mereka mengatakan bahwasannya, “Kesulitannya saat mencari template yang sesuai. Selain itu, sedikit susah saat mengatur tata letak untuk gambar dan tulisan. Jika data atau informasi yang kita cantumkan terlalu panjang akan tidak cukup. Oleh karena itu, kita harus bisa mengatur tata letaknya.” (Wawancara dengan Nadia, 12 April 2023). Selain itu, ada juga yang mengatakan bahwasannya, “Kadang *handphone* saat digunakan untuk mengedit infografis tiba-tiba eror, Kak.” (Wawancara dengan Nafisah, 12 April 2023). Meskipun demikian, tidak memudahkan antusias dari mereka untuk bisa menyelesaikan produk infografis dari masing-masing kelompoknya.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penilaian kreativitas siswa melalui produk infografis dalam *Project Based Learning*, ditemukan bahwasannya siswa yang kreatif dalam proses pembelajaran belum tentu dapat menghasilkan produk yang kreatif, begitupun sebaliknya. Hasil produk yang kreatif belum tentu dihasilkan dari siswa yang kreatif selama proses pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Artikasari, E. A., & Saefudin, A. A. (2017). Menumbuh Kembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Jurnal Math Educator Nusantara*, 3(2), 59–145. <https://doi.org/10.29407/jmen.v3i2.800>
- Astawa, I. B. (2017). *Pengantar Ilmu Sosial*. Rajawali Pers.

- Elitasari, H. T. (2022). Kontribusi Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Abad 21. *Jurnal Akuntansi*, 6(6), 9508–9516. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4120>
- Fadila, A., Kusdiana, A., & Respati, R. (2020). Pengembangan Media Infografis sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS di SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 192–198. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Fardah, D. K. (2012). Analisis Proses dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika Melalui Tugas Open-Ended. *Jurnal Kreano*, 3(September). <https://doi.org/10.15294/kreano.v3i2.2616>
- Iklina, T., & Fadilah, M. (2022). Validitas E-Modul Berbasis Project Based Learning (PJBL) tentang Materi Sistem Imun Kelas XI SMA untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik. *Journal on Teacher Education*, 4, 250–262. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.6031>
- Khumaeroh, N., & Sumarni, W. (2019). Kreativitas Dan Pengetahuan Siswa Pada Materi Asam-Basa Melalui Penerapan Project Based Learning Dengan Produk Kreatif Teri Puter. *Edusains*, 11, 203–212. <https://doi.org/10.15408/es.v11i2.11494>
- Mahendra, I. W. E. (2017). Project Based Learning Bermuatan Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 106–114. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.9257>
- Miftah, M. N., Rizal, E., & Anwar, R. K. (2016). Pola Literasi Visual Infografer dalam Pembuatan Infografis (Infographics). 4(1), 87–94. <https://doi.org/10.24198/jkip.v4i1.11635>
- Misrochah, N. (2021). Model Pengembangan Pembelajaran PJBL Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(2), 140–147. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i2.741>
- Mulyana, E., Juariah, J., Suherman, A., Widyanti, T., & Supriyatna, A. (2022). Implementasi Model Project Based Learning Dalam Rangka Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.26418/skji.v2i1.54119>
- Munandar, U. (2009). *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Menujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Gramedia Pustaka Utama.
- Nuswawati, M., Susilaningsih, E., Ramlawati, & Kadarwati, S. (2017). Implementation of problem-based learning with green chemistry vision to improve creative thinking skill and students' creative actions. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 221–228. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.9467>
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Santoso, B. P., & Wulandari, F. E. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Dipadu Dengan Metode Pemecahan Masalah Pada Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. *Journal of Banua Science Education*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.20527/jbse.v1i1.3>
- Saptodewo, F. (2014). Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik. *Jurnal Desain*, 01(03), 163–218. <https://doi.org/10.30998/jurnal Desain.v1i03.563>
- Septiana, V., Putri, R., & Wijayanti, P. (2013). *Identifikasi Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Open Ended Pada Materi Segiempat di Kelas VIII SMP*.
- Sidiq, U., & Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In A. Mujahidin (Ed.), *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). CV. Nata Karya.
- Situmorang, M. A. (2022). Persepsi Siswa tentang Penggunaan Kerja Kelompok di Kelas Bahasa Inggris. *Jurnal Pengajaran Bahasa Inggris*, 8(1), 49–58.
- Sulfemi, W. B., & Yuliana, D. (2019). Penerapan model pembelajaran discovery learning

meningkatkan motivasi dan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan. ... *Pancasila Dan Kewarganegaraan*. <https://doi.org/10.29100/jr.v5i1.1021>

Suprijono, A. (2019). *Model-model Pembelajaran Emansipatoris*. Pustaka Pelajar.

Titu, M. A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Konsep Masalah Ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional*, 176–186.

Utami, T., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 2(6), 541–552.

Wijaya, A. J., Pujiastuti, H., & Hendrayana, A. (2022). *Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Open Ended*. 11(1), 108–122.

Yani, L. I., & Taufik, T. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 98. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i1.109461>

Yuswatiningsih, E., & Ike, H. (2017). Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah. In *Penerbit Stiker Majapahit Mojokerto* (Vol. 53, Issue 9). <http://www.elsevier.com/locate/scp>

Zulkarnain. (2020). Kreativitas Dalam Perspektif Teori Kepribadian Sigmund Freud dan Implikasi Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(3), 248–253. <https://doi.org/10.55403/hikmah.v5i1.27>