

PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMAN 21 SURABAYA

Sri Puji Astutik

(Universitas Negeri Surabaya, Indonesia), sripuji18juli@gmail.com

Listyaningsih

(Universitas Negeri Surabaya, Indonesia), listyaningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh model *project based learning* terhadap kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen desain *non-equivalent control group* menggunakan teknik *cluster random sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 70 peserta didik. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, tes, lembar kerja peserta didik, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas Kolmogorov Smirnov, uji Homogenitas Levene's dan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *project based learning* mampu meningkatkan kreativitas peserta didik pada materi belajar dari kekayaan tradisi. Hal ini dibuktikan dengan data kreativitas menggunakan tes dan LKPD kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu $83.92 > 69$. Selain itu, dapat diperhatikan pada nilai rata-rata dari setiap indikator kreativitas yang diperoleh pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata kreativitas indikator *originality* kelas eksperimen tergolong baik dengan persentase 77.85%, *fluency* pada kategori sangat baik dengan persentase 94.28%, *flexibility* termasuk kategori baik dengan persentase 85% dan nilai rata-rata indikator *elaboration* tergolong baik dengan persentase 77.14% serta berdasarkan uji hipotesis *paired sample t-test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.024 < 0.05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan kreativitas peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan model PjBL sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh model *project based learning* terhadap kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 21 Surabaya.

Kata Kunci: Pembelajaran, Model *Project Based Learning*, Kreativitas

Abstract

The study aims to test whether or not the project based learning model has an influence on the creativity of students in Pancasila Education subjects. The study is a quantitative study with a quasi-experimental approach the design of non-equivalent control groups using cluster random sampling technique with a total sample of 70 students. This research data collection technique uses observations, tests, student worksheets, and documentation. The data obtained was analyzed using the Kolmogorov Smirnov normality test, Levene's homogeneity test and the paired sample t-test. The results of this study show that learning using project based learning models can enhance the creativity of students on the learning material from the wealth of tradition. This is demonstrated by the data of creativity using tests and LKPD higher experimental class than the control class is $83.92 > 69$. The average value of the creativity indicator of originality the experiment class is 77.85%, the fluency indicator is excellent with a percentage of 94.28%, the flexibility includes a good category with a percent of 85% and the average values of the elaboration indicator are good with a rate of 77.14% and based on the test hypothesis paired sample t-test obtained a Sig. (2-tailed) score of $0.024 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a accepted, which means that there is a difference in creativity of learners before and after the training with the PjBL model so that it can be said that there was an influence of the project based learning model on student creativity in the teaching subjects of Pancasila Education at SMAN 21 Surabaya.

Keywords: Learning, Project Based Learning Model, Creativity

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses bagi manusia untuk menemukan aspek kehidupan baru yang mandiri. Pada kenyataannya, setiap manusia dianugerahi oleh Tuhan sebuah kebebasan atau kemerdekaan. Pendidikan yang membebaskan menuntut peserta didik menguasai banyak informasi. Pendidikan yang membebaskan atau memerdekakan adalah pendidikan yang mengedepankan perilaku baik pada peserta didik, menerima pendidikan dan memproses ilmu pengetahuan secara mandiri (Azzet,

A. M, 2011:9). Pendidikan yang memerdekakan ialah pendidikan yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan dan kemampuan kognitif yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan demikian, dalam dunia pendidikan guru perlu memperhatikan kemampuan yang dikuasai oleh peserta didik. Hal yang dimaksud ialah pendidikan yang membebaskan dan mendorong pemikiran kritis serta mengatasi masalah untuk membantu peserta didik menjadi individu yang mandiri dan bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukan selama proses pembelajaran (Fauziati, E & Wulandari W, 2022:2038).

Tujuan pendidikan di Indonesia tidak semata-mata untuk menanamkan ilmu pengetahuan pada peserta didik tetapi juga menumbuhkan karakter yang baik dan menuntut peserta didik beradaptasi dengan perkembangan zaman. Lembaga pendidikan harus menghasilkan peserta didik yang mampu bersaing di era 4.0 yang berbasis digital. Oleh sebab itu, lembaga pendidikan harus mampu membuat peserta didik memiliki daya keterampilan baik keterampilan berpikir secara kritis, kreatif dan inovatif, keterampilan komunikasi dan berkolaborasi serta keterampilan dalam mencipta (Fauziati, E & Wulandari W, 2022:2039). Hal tersebut sesuai dengan kebijakan yang dibuat oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia terkait kurikulum merdeka yang didasarkan pada Permendikbud Ristek No. 262/M/2022 jo Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia No. 56/M/2022 terkait Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran yang memuat uraian tentang kurikulum merdeka, aturan mengenai pembelajaran dan penilaian, beban kerja guru dan P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila).

Menteri Pendidikan, Nadiem Makarim menyebutkan bahwa manfaat kurikulum merdeka adalah mengembangkan kemampuan peserta didik sesuai dengan fase atau tahapan. Kurikulum Merdeka memberikan peserta didik kesempatan untuk mencapai potensi terbaik yang dimiliki. Bagi satuan pendidikan yang telah menerapkan kurikulum merdeka pada tahun 2023/2024, ada tiga opsi yaitu mandiri belajar (mengadopsi beberapa prinsip dari kurikulum merdeka tetapi tetap menggunakan kurikulum satuan pendidikan yang sedang diterapkan), mandiri berubah (melaksanakan kurikulum merdeka dalam pembelajaran dan penilaian), dan mandiri berbagi (menerapkan kurikulum merdeka dan membagikan praktik baik dengan satuan pendidikan lain).

Penerapan kurikulum merdeka dalam proses belajar mengajar saat ini bersifat *student centered learning* yaitu pembelajaran yang lebih berpusat kepada peserta didik. Dalam proses pembelajaran peserta didik didorong untuk berpartisipasi secara aktif. Implementasi kurikulum merdeka yang lebih relevan dan partisipatif yaitu pembelajaran bersumber dari aktivitas proyek yang memberi peserta didik kesempatan untuk mengeksplorasi permasalahan di sekitar dalam rangka mendukung pengembangan karakter dan kemampuan yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbud Ristek, 2022).

Dalam pelaksanaannya, Pendidikan Pancasila di sekolah masih menunjukkan berbagai permasalahan yang tidak sesuai dengan harapan. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah masih sebatas penyampaian

pengetahuan mengenai nilai Pancasila dan Kewarganegaraan. Hanya sedikit yang arahnya pada penghayatan terhadap nilai-nilai Pancasila dan pengembangan kemampuan peserta didik khususnya dalam hal kreativitas. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Widiatmaka (2019: 194) menunjukkan bahwa guru di Indonesia terutama guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang kurang memperhatikan peran dalam proses pembelajaran yaitu pembelajaran hanya *transfer of knowledge*. Suwama (dalam Widiatmaka, 2019: 194) mengungkapkan penguasaan kompetensi guru pendidikan Pancasila yang masih kurang yaitu guru tidak bertindak sebagai fasilitator dan cenderung bertindak sebagai pemberi bahan pembelajaran sehingga kreativitas dan karakter yang dimiliki peserta didik belum dapat dibangun secara maksimal.

Hasil studi *The Global Creativity Index* 2015 menunjukkan bahwa Indonesia menduduki peringkat 86 dari 93 negara dengan nilai 7,95 untuk kategori kreatif (Florida, R., et al. 2015). *Global Innovation Index* 2021 juga menunjukkan hasil yang sama yaitu menempatkan Indonesia pada peringkat 87 dari 132 negara (Dutta, S. et al. 2021). Data ini menunjukkan bahwa kreativitas di Indonesia masih tergolong rendah. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Muttaqin Zedi (2023:112) bahwa kreativitas belajar peserta didik masih cukup rendah yaitu dengan nilai 2.8 pada persentase 70% yang berarti masih dalam kategori cukup. Ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran di kelas sudah beragam yaitu pembelajaran berbasis TPACK, pembelajaran mandiri, kelompok, pembuatan laporan hingga metode penugasan. Akan tetapi, peserta didik tidak memiliki kesempatan yang cukup untuk memikirkan dan mengembangkan potensi serta hal-hal yang disukai dalam mengekspresikan pengetahuan baru yang didapatkan dan pada akhirnya menyebabkan peserta didik memiliki kreativitas belajar yang rendah.

Permasalahan serupa juga terjadi pada penelitian Khoridatul (2022) bahwa peserta didik sering tidak menyadari kemampuan kreativitas dalam dirinya sehingga menunjukkan kondisi yang peserta didik yang gagal dalam mengembangkan kebiasaan belajar yang membantu mengembangkan kreativitas yang dapat diperhatikan selama kegiatan pembelajaran, peserta didik lebih banyak diam, berbicara sendiri, kurangnya keaktifan peserta didik saat guru menerangkan materi dan kurangnya perhatian peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Ketika guru menegur, peserta didik langsung diam kemudian mulai ramai kembali ketika guru menerangkan materi. Saat sesi tanya jawab, peserta didik lebih banyak diam dan hanya beberapa yang mengutarakan gagasannya. Sedikitnya peserta didik yang berani

menjawab pertanyaan dan memberikan jawaban secara lisan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih memiliki kreativitas yang rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan September 2023, SMAN 21 Surabaya mengimplementasikan Kurikulum Merdeka pada kelas X dan kelas XI. Perubahan tersebut dapat terlihat pada kegiatan, adanya enam Profil Pelajar, dan penggunaan modul ajar. Akan tetapi, dalam penerapannya guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 21 Surabaya masih menggunakan metode ceramah. Hal tersebut dapat diperhatikan selama satu jam pelajaran guru menyampaikan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kemudian, dilanjutkan dengan presentasi secara berkelompok yaitu berupa *power point* yang telah dibuat peserta didik. Proses pembelajaran yang terjadi menunjukkan bahwa peserta didik kurang berpartisipasi, memainkan ponsel dengan membuka sesuatu yang tidak berkaitan dengan materi pembelajaran, bahkan mengobrol dengan teman sebangku sehingga tidak ada peserta didik yang mengajukan pertanyaan selama sesi tanya jawab berlangsung.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik kelas X di SMAN 21 Surabaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih sebatas membuat rangkuman dari materi yang disajikan guru pada akun youtube, dan masih sebatas membuat *powerpoint* yang kemudian dipresentasikan. Selain itu, dalam menentukan skor penilaian kreativitas masih belum menggunakan rubrik penilaian kreativitas yang jelas. Penilaian kreativitas hanya menggunakan kategori penilaian yaitu berdasarkan empat penilaian (persiapan, kedalaman materi, kreativitas PPT, dan keterampilan presentasi) tanpa disertai dengan rubrik penilaian.

Berdasarkan permasalahan sebelumnya, kata kreativitas dapat diartikan sebagai mencipta, menimbulkan, dan membuat. Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru berdasarkan ide-ide yang dimiliki sehingga dapat menghasilkan produk atau karya yang dapat memecahkan masalah yang dihadapi. Kreativitas diartikan juga sebagai suatu ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, kreatif, berdaya guna yang dapat membentuk suatu pembaharuan (Fajri, I., dkk. 2020:375). Kreativitas menurut Conny R. Semiawan ialah kemampuan untuk memberi gagasan baru yang diterapkan seseorang untuk mengatasi suatu permasalahan atau sebagai solusi pemecahan masalah (Sari, P. I. 2021:23). Untuk menilai tingkat kreativitas peserta didik dibutuhkan suatu patokan atau indikator yang menunjukkan peserta didik memiliki kemampuan kreativitas. Indikator tersebut menggunakan indikator

kreativitas yang dikemukakan oleh Torrance yaitu *originality*, *fluency*, *flexibility*, dan *elaboration*.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik adalah model *project based learning* (PjBL). Model pembelajaran ini memberikan kesempatan guru untuk mengelola pembelajaran dengan melibatkan kerja proyek yang berpusat dari suatu masalah dilanjutkan dengan investigasi agar peserta didik memperoleh pengalaman baru dan dapat menghasilkan proyek guna mencapai kompetensi afektif, kognitif dan psikomotorik (Manasikana, dkk. 2022:41). Wahyuni (2019) menyatakan bahwa model PjBL memungkinkan guru untuk mengatur pembelajaran di kelas dengan melibatkan peserta didik dalam kegiatan proyek. Sebagai langkah awal, peserta didik harus memperoleh pengetahuan baru dari pengalaman dalam aktivitas nyata dan kegiatan proyek memuat tugas yang kompleks berdasarkan masalah seperti merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok atau secara mandiri. Output model pembelajaran PjBL ialah suatu produk atau karya.

Adapun sintaks model *project based learning* yaitu (1) penentuan pertanyaan mendasar (*start with the essential question*), (2) mendesain perencanaan proyek/karya (*design a plan for the project*), (3) menyusun jadwal (*create a schedule*), (4) guru mengawasi kemajuan proyek/karya peserta didik (*monitor the students and the progress of the project*), (5) penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*assess the outcome*), dan (6) evaluasi pengalaman (*evaluate the experience*) (Ariani, N., dkk. 2022:97). Dengan mengacu pada definisi, karakteristik dan sintaks model PjBL dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PjBL adalah model pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan peserta didik dan kreativitas dalam mencipta sesuatu tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Teori yang digunakan sebagai landasan penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme oleh Vygotsky. Teori tersebut menjelaskan pembelajaran yang menekankan pada sosiokultural yang mencakup interaksi dengan orang yang dianggap cakap, teman sebaya yang lebih mampu, orang dewasa dan juga pembelajaran akan terjadi jika peserta didik dapat menyelesaikan tugas yang belum dipelajari, namun tugas tersebut masih berada dalam kemampuan kognitif peserta didik (Suryana, dkk. 2022:2073). Terdapat 4 prinsip utama teori belajar konstruktivisme yaitu (1) *social learning*, peserta didik belajar dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas dengan interaksi bersama orang dewasa atau teman sebaya yang lebih cakap, (2) *zone of proximal development* berarti

peserta didik hanya memiliki kemampuan untuk mempelajari ide-ide jika kerumitannya berada dalam jangkauan atau perkembangan kognitif peserta didik, dan bantuan dari orang lain, seperti orang dewasa atau teman sebaya yang dianggap lebih cakap untuk menyelesaikan masalah, (3) *cognitive apprenticeship* yaitu peserta didik belajar secara bertahap memperoleh kecakapan intelektual dengan interaksi bersama orang yang berpengalaman seperti orang dewasa atau teman sebaya yang lebih cakap dari peserta didik, dan (4) *mediated learning* artinya lebih menekankan pada *scaffolding* yang mana peserta didik diberi masalah yang kompleks, menantang, sesuai realita kemudian diberi bantuan yang cukup untuk menyelesaikan masalah tersebut (Aprina. M. P., 2022:2075).

Penelitian ini juga menggunakan teori belajar kognitif oleh Jean Piaget yaitu teori yang menekankan bahwa belajar terjadi dalam empat tahap perkembangan kognitif yaitu tahap sensorimotor (mulai dari usia 0-2 tahun), tahap preoperasional (mulai dari usia 2-7 tahun), tahap operasional konkret (mulai dari usia 8-14 tahun), dan tahap operasional formal (mulai dari usia 14 tahun lebih). Jean Piaget membagi proses belajar menjadi tiga tahap yaitu asimilasi, akomodasi dan equilibrasi. Berdasarkan tahapan di atas, proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Ini berarti bahwa guru harus memahami fase perkembangan kognitif peserta didik dan dapat menyediakan materi, metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan fase tersebut (Nurhadi, 2020:84).

Dengan menggunakan model PjBL diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik terutama pada materi belajar dari kekayaan tradisi sebab peserta didik didorong untuk mencipta dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui lembar kerja peserta didik dengan tujuan menghasilkan suatu karya atau produk yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran dan sebagai alternatif dari permasalahan yang terjadi maka perlu adanya pengukuran yang dilakukan mengenai pengaruh model *project based learning* terhadap kreativitas peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila di SMAN 21 Surabaya.

METODE

Jenis penelitian ini ialah penelitian kuantitatif yang dilakukan melalui pendekatan quasi eksperimen dengan *non-equivalent control group design*. Metode quasi eksperimen tidak memungkinkan peneliti untuk mengontrol atau membatasi sampel penelitian atau peserta didik berinteraksi setelah perlakuan tertentu (Priadana, S dan Sunarsi, D. 2021:119. Penelitian *non-equivalent control group design* yaitu peserta didik diberikan soal tes

pada saat awal pembelajaran untuk mengidentifikasi kreativitas awal peserta didik. Selanjutnya, peserta didik diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran yang berbeda pada materi pembelajaran belajar dari kekayaan tradisi di Indonesia. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model *project based learning* yang kemudian dilakukan perbandingan dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan menggunakan model kooperatif STAD. Berikut adalah rancangan desain dalam penelitian ini.

Tabel 1 Rancangan desain penelitian

Group	Test	Treatment	LKPD
Experiment	O1	X1	O3
Control	O2	X2	O4

Sumber: Priadana, S dan Sunarsi, D. 2021:129

Keterangan:

- O1 = Tes kelas PjBL
- X1 = Model PjBL
- O3 = LKPD kelas PjBL
- O2 = Tes kelas kooperatif STAD
- X2 = Model kooperatif STAD
- O4 = LKPD kelas kooperatif STAD

Penelitian ini dilakukan pada salah satu Sekolah Menengah Atas di Provinsi Jawa Timur yang terletak di Surabaya Pusat. Lebih tepatnya SMAN 21 Surabaya yang terletak di Jalan Argopuro No. 11-15, Sawahan, Kecamatan Sawahan, Surabaya, Jawa Timur 60251. Lokasi tersebut dipilih sebagai tempat peneliti melakukan penelitian karena pada kekuatan (*strengths*) yang tertera pada KOSP SMAN 21 Surabaya disebutkan pula bahwa kreativitas peserta didik yang relatif lebih baik dibandingkan peserta didik di beberapa sekolah lain. Di samping itu, di sekolah tersebut ditemukan proses pembelajaran yang telah menggunakan model PjBL tetapi, masih menunjukkan kurang kreatif dan antusias peserta didik selama kegiatan pembelajaran yaitu cenderung melakukan kegiatan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada 6 Mei hingga 5 Juni 2024.

Populasi merupakan seluruh jumlah subjek yang diteliti. Dengan kata lain, populasi adalah subjek penelitian secara keseluruhan (Priadana, S dan Sunarsi, D. 2021:159). Populasi penelitian ini ialah seluruh peserta didik kelas X di SMAN 21 Surabaya tahun ajaran 2023/2024 yaitu sebanyak 10 kelas dengan 355 peserta didik yang terdiri dari 157 peserta didik laki-laki dan 198 peserta didik perempuan. Pada penelitian ini, jenis pengambilan sampel *probability sampling* menggunakan teknik *cluster random sampling*. *Probability sampling* ialah teknik pengambilan sampel yang setiap anggota populasi memiliki peluang atau kesempatan untuk terpilih sebagai sampel (Fauzy, A. 2019).

Teknik *cluster random sampling* dilakukan dengan mengambil beberapa kelompok secara acak melalui pengundian dengan menuliskan nama kelompok pada kertas kecil dan digulung kemudian diambil satu persatu sebanyak 2 kali untuk menjadi kelompok kontrol dan eksperimen. Dengan demikian, sampel penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas X-9 yang berjumlah 35 peserta didik terdiri dari 20 peserta didik perempuan dan 15 peserta didik laki-laki sebagai kelompok eksperimen dan kelas X-10 yang berjumlah 35 peserta didik terdiri dari 19 peserta didik perempuan dan 16 peserta didik laki-laki sebagai kelompok kontrol.

Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, tes, lembar kerja peserta didik dan dokumentasi. Lembar pengamatan kreativitas peserta didik adalah lembar yang berisi empat aspek penilaian sesuai dengan indikator kreativitas dengan tujuan untuk mengetahui kreativitas peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi belajar dari kekayaan tradisi menggunakan model PjBL dan model kooperatif STAD. Lembar penilaian menggunakan indikator kreativitas dengan skala *rating scale* dilakukan dengan memberikan skor pada tabel yang telah disediakan.

Lembar soal tes digunakan untuk mengukur kreativitas peserta didik sebelum pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengetahui kreatif peserta didik sebelum adanya perlakuan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi belajar dari kekayaan tradisi. Penilaian kreativitas peserta didik sebelum diberi perlakuan terdiri dari lima soal uraian yang disesuaikan dengan indikator kreativitas, hasil jawaban diberikan skor 1-4 sesuai dengan rubrik penilaian. Adapun penilaian kreativitas sebagai berikut.

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{20} \times 100$$

Selanjutnya untuk memperoleh persentase dari setiap pertanyaan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3 Kriteria interpretasi penilaian kreativitas

Kategori	Rentang skor
Sangat baik	90-100
Baik	77-80
Cukup baik	70-76
Kurang baik	1-69

Sumber: data primer penelitian

Setelah diperoleh nilai kreativitas, selanjutnya menganalisis skor setiap indikator untuk menemukan nilai rata-rata dan skor terbanyak. Nilai rata-rata kemudian diubah menjadi persentase untuk mengetahui kategori dari kreativitas peserta didik. Teknik analisis data penelitian

ini menggunakan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* berbantuan *SPSS 26 for windows* untuk menguji data berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak untuk menentukan jenis analisis statistika yang dapat digunakan. Ketentuan dalam uji normalitas adalah jika *sig.* ≥ 0.05 maka data dapat dinyatakan terdistribusi normal. Namun apabila nilai *sig.* < 0.05 maka data dapat dikatakan tidak terdistribusi normal (Muliana, P. L., & Widana, W. 2020:10).

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai *sig.* soal pada kelas eksperimen adalah $0.065 \geq 0.05$, sedangkan nilai *sig.* soal pada kelas kontrol adalah $0.120 \geq 0.05$ yang berarti bahwa data terdistribusi normal. Dengan demikian, data hasil tes dari kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal sehingga dapat dianalisis menggunakan analisis parametrik. Selanjutnya, uji prasyarat dalam penelitian ini untuk menentukan dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan memiliki varian yang sama atau tidak yaitu menggunakan uji homogenitas *Levene's* dengan taraf signifikan 0.05.

Data hasil tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki variansi yang homogen dengan data hasil tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai *Sig.* $0.927 \geq 0.05$, yang menunjukkan bahwa H_0 diterima yang berarti data hasil tes dapat dinyatakan homogen atau memiliki variansi yang homogen. Untuk melihat pengaruh atau hipotesis penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test* dengan hipotesis (a) apabila nilai *Sig.* ≥ 0.05 , maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat perbedaan kreativitas peserta didik antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan model PjBL, (b) apabila nilai *Sig.* < 0.05 , maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan kreativitas peserta didik antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan model PjBL.

HASIL DAN PEMBAHASAN

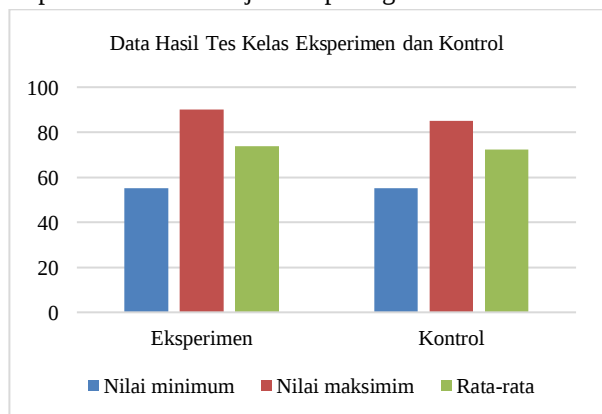
Penelitian ini dilakukan di SMAN 21 Surabaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi unit 5: belajar dari kekayaan tradisi. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2024 sebanyak 3 kali pertemuan. Nilai kreativitas peserta didik kelas X-9 dan X-10 sebelum diberikan perlakuan dapat dilihat dari hasil tes. Tes tersebut terdiri atas 5 soal uraian terkait materi tentang belajar dari kekayaan tradisi yang diberikan kepada peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol berlangsung.

Nilai kreativitas kelas kontrol melalui tes menunjukkan sebanyak 5 peserta didik berada pada rentang skor 84-90

tergolong pada kategori sangat baik dengan persentase 14%, sedangkan pada kategori baik dengan persentase 14% yaitu dengan rentang skor 77-83 sebanyak 5 peserta didik. Rentang skor terbanyak pada kategori cukup baik dengan persentase 37% yaitu berjumlah 13 peserta didik, sedangkan pada rentang skor 63-69 sebanyak 7 peserta didik pada kategori kurang baik dengan persentase 21% dan terdapat 5 peserta didik pada rentang skor 55-62 dengan persentase 14% berada pada kategori sangat kurang baik. Berdasarkan jumlah frekuensi terbanyak maka diperoleh hasil kreativitas peserta didik dengan rata-rata skor 72.3 yang tergolong pada kategori cukup baik.

Nilai kreativitas peserta didik pada kelas eksperimen melalui tes sebelum diberi perlakuan menunjukkan sebanyak 9 peserta didik berada pada rentang skor 84-90 tergolong pada kategori sangat baik dengan persentase 26%, sedangkan pada kategori baik dengan persentase 11% yaitu dengan rentang skor 77-83 sebanyak 4 peserta didik. Rentang skor terbanyak pada kategori cukup baik dengan persentase 34% yaitu berjumlah 12 peserta didik, sedangkan pada rentang skor 63-69 sebanyak 8 peserta didik pada kategori kurang baik dengan persentase 23% dan terdapat 2 peserta didik pada rentang skor 55-62 dengan persentase 6% berada pada kategori sangat kurang baik. Berdasarkan jumlah frekuensi terbanyak maka diperoleh hasil kreativitas peserta didik yang tergolong pada kategori cukup baik dengan rata-rata skor 73.3.

Hasil perhitungan nilai tes kelas eksperimen menggunakan model PjBL dan kelas kontrol menggunakan model kooperatif STAD ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 1. Diagram hasil tes

Gambar 1. menunjukkan bahwa nilai minimum tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai yang sama yaitu sebesar 55, sedangkan nilai maksimum tes kelas eksperimen bernilai 90 dan bernilai 85 pada kelas kontrol sehingga menghasilkan nilai rata-rata pada soal tes kelas eksperimen sebesar 73.7 dan sebesar 72.3 pada kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol selisih 1.4 yang berarti bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar

dibandingkan kelas kontrol. Nilai selisih antara kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan kreativitas yang termasuk pada rentang skor 70-76 yang termasuk pada kategori cukup baik.

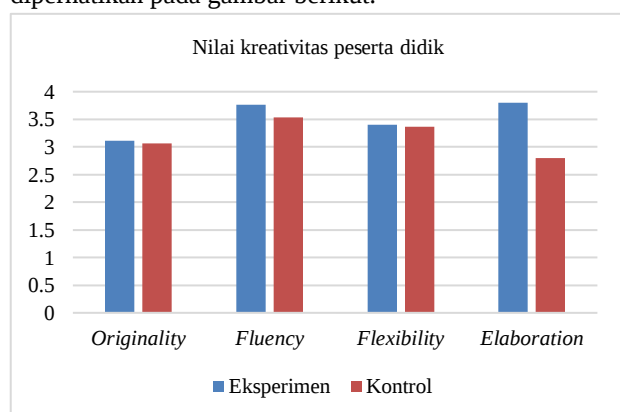
Pada pertemuan pertama setelah diberikan soal tes kepada peserta didik, pembelajaran Pendidikan Pancasila dilanjutkan menggunakan model PjBL pada kelas eksperimen (kelas X-9) dan model kooperatif STAD pada kelas kontrol (X-10). Hasil penilaian kreativitas peserta didik pada kelas X-9 (eksperimen) dan X-10 (kontrol) diperoleh melalui pemberian lembar kerja peserta didik yang berkaitan dengan kreativitas dengan unit 5: materi belajar dari kekayaan tradisi. Nilai kreativitas peserta didik pada kelas kontrol menunjukkan sebanyak 10 peserta didik berada pada rentang skor 86-90 pada persentase 29% termasuk kategori baik. Rentang skor terbanyak pada kategori cukup baik yaitu 54% berjumlah 19 peserta didik, sedangkan pada rentang skor 66-70 hanya 6 peserta didik atau 17% pada kategori kurang baik. Berdasarkan jumlah frekuensi terbanyak maka diperoleh hasil kreativitas peserta didik dengan rata-rata skor 79 yang tergolong pada kategori cukup baik.

Nilai kreativitas peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan sebanyak 6 peserta didik berada pada rentang skor 91-95 tergolong kategori sangat baik dengan persentase 17%, sedangkan pada kategori baik dengan persentase 29% pada rentang skor 86-90 sebanyak 10 peserta didik. Rentang skor terbanyak pada kategori cukup baik berjumlah 16 peserta didik dengan 45%, sedangkan pada rentang skor 66-70 hanya 2 peserta didik pada kategori kurang baik dengan persentase 6% dan terdapat 1 peserta didik pada rentang skor 60-65 berada pada persentase 3% termasuk kategori sangat kurang baik. Berdasarkan jumlah frekuensi terbanyak maka diperoleh hasil kreativitas peserta didik yang tergolong pada kategori cukup baik dengan rata-rata skor 84.

Berdasarkan perolehan nilai kreativitas disimpulkan bahwa nilai kreativitas kelas eksperimen menggunakan model *project based learning* dan kreativitas peserta didik kelas kontrol menggunakan model kooperatif STAD berada pada kategori cukup baik yaitu pada kelas eksperimen pada kategori cukup baik sebanyak 10 peserta didik dengan persentase 45% dengan rata-rata skor 84, sedangkan pada kategori cukup baik sebanyak 19 peserta didik dengan persentase 54% dengan nilai rata-rata skor 79. Dengan demikian dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan signifikan kreativitas peserta didik pada kelas eksperimen menggunakan model PjBL dengan kelas kontrol yang menggunakan model kooperatif STAD.

Guna mengetahui kreativitas peserta didik pada setiap indikator kreativitas dapat dilihat selama proses

pembelajaran dengan menggunakan lembar kerja peserta didik yang sesuai dengan model pembelajaran PjBL dengan materi Pendidikan Pancasila pada unit 5: Belajar dari Kekayaan Tradisi pada kelas eksperimen dan kontrol. Adapun nilai kreativitas peserta didik melalui lembar kerja peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol dapat diperhatikan pada gambar berikut.



Gambar 2. Diagram hasil LKPD individu

Berdasarkan gambar 2. menunjukkan bahwa nilai kreativitas peserta didik kelas eksperimen pada indikator *originality* mendapatkan nilai rata-rata 3.11 tergolong baik dengan persentase 77.85%, pada indikator *fluency* memperoleh nilai rata-rata 3.77 tergolong kategori sangat baik dengan persentase 94.28%, pada indikator *flexibility* memperoleh nilai rata-rata 3.4 tergolong baik dengan persentase 85% dan nilai rata-rata pada indikator *elaboration* sebesar 3.08 yang tergolong kategori baik dengan persentase 77.14%, sedangkan nilai kreativitas peserta didik pada kelas kontrol memperoleh nilai 3.06 tergolong baik dengan persentase 76.43% pada indikator *originality*. Selanjutnya, pada indikator *fluency* kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata yaitu 3.54 yang tergolong baik dengan persentase 88.57%, pada indikator *flexibility* mendapat nilai rata-rata 3.37 tergolong kategori baik dengan persentase 84.28% dan nilai rata-rata pada indikator *elaboration* yaitu 2.8 tergolong kategori cukup baik dengan persentase 70%.

Berdasarkan perolehan nilai di atas, dapat diperhatikan bahwa pada indikator *originality* kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol yaitu selisih 0.06 atau 1.43%. Hal tersebut dapat diperhatikan pada beberapa permasalahan di kelas kontrol dalam menghasilkan ide yang unik atau berbeda dari yang lain yaitu peserta didik menggunakan desain yang telah tersedia pada aplikasi canva sehingga kreativitas peserta didik dalam membuat *mind mapping* masih kurang yang mana dapat dilihat dari hasil karya peserta didik yang memiliki kesamaan desain, ide dan isi konten yang digunakan. Berbeda dengan kelas eksperimen yaitu peserta didik menciptakan ide yang unik dari yang lain yaitu dengan mendesain proyek sesuai

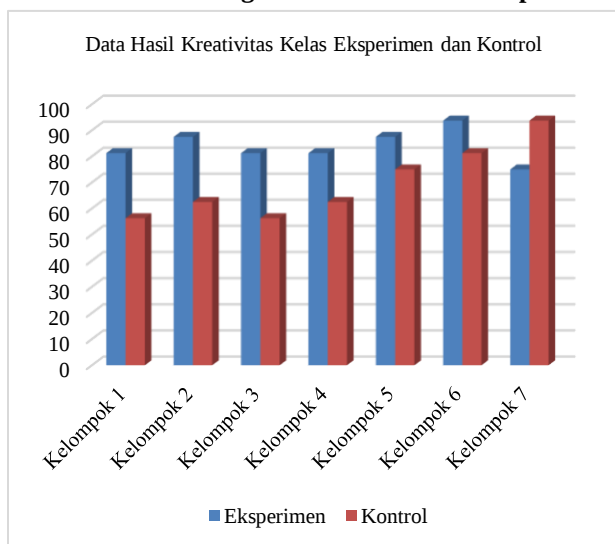
dengan yang direncanakan dengan bantuan aplikasi bahkan terdapat pula peserta didik memilih untuk mendesain proyek secara manual atau mencipta secara langsung proyek komik, sedangkan pada video yang dibuat peserta didik berani tampil dan menggunakan suara asli dalam menyampaikan informasi dalam proyek.

Selanjutnya, perbedaan kreativitas peserta didik semakin terlihat pada nilai rata-rata *fluency* yaitu selisih 0.23 atau 5.71% lebih besar kelas eksperimen. Pada indikator ini permasalahan terletak pada kelas kontrol yang hanya menciptakan ide dari proses mencari informasi dari internet dan menggunakan secara langsung tanpa mengolah informasi tersebut. Singkatnya peserta didik hanya sekedar memindah informasi yang telah tersaji terkait materi keragaman tradisi tanpa memberikan atau menambahkan ide/gagasan yang dimiliki, sedangkan pada kelas eksperimen peserta didik menghasilkan ide yang berbeda dengan yang lain melalui proses mencari informasi dan mengolah informasi tersebut menjadi sesuatu yang baru. Contohnya, peserta didik menggunakan beberapa tradisi dalam proyek videonya dengan merangkai potongan video dan disajikan dengan informasi yang peserta didik pahami dan mengambil tema 5 tradisi Indonesia. Selain itu, peserta didik menyajikan informasi dalam komik dengan mengaitkan dengan pengalaman peserta didik sebagai pembelajar yaitu penyampaian informasi tentang materi unit 5: Belajar dari Kekayaan Tradisi dengan mengambil empat contoh tradisi dengan konsep pembelajaran dalam kelas yang menghadirkan tokoh guru dan peserta didik yang disajikan dalam bentuk proyek berupa komik.

Nilai kreativitas peserta didik pada indikator *flexibility* antara kelas eksperimen dan kontrol tidak terlalu menunjukkan perbedaan yang jauh yaitu nilai rata-rata kreativitas hanya selisih 0.1 atau 0.72% lebih besar kelas eksperimen. Pada indikator ini ditemui perbedaan pada kemampuan peserta didik dalam mengatasi permasalahan dalam mengeluarkan ide. Pada kelas eksperimen ditemui permasalahan terkait penggunaan aplikasi pendukung dalam membuat komik yang dianggap membutuhkan waktu yang lama dan merasa sulit apabila menggunakan aplikasi sehingga langkah yang dilakukan peserta didik yaitu dengan menggunakan gambar buatan sendiri kemudian diberi teks guna menyelesaikan proyek komik sedangkan pada kelas kontrol lebih banyak peserta didik yang mengatasi permasalahan dalam menyelesaikan *mind mapping* dengan menggunakan desain orang lain atau yang telah tersedia di canva sehingga peserta didik tanpa repot memikirkan desain dan hanya memasukkan informasi yang didapat dari buku, modul atau sumber lain pada template *mind mapping* yang telah tersedia.

Nilai kreativitas peserta didik dapat diperhatikan pada indikator *elaboration*. Pada indikator ini, perbedaan terlihat sangat jelas pada kelas eksperimen dan kontrol yaitu nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol selisih 0.28 atau 7.14% lebih besar nilai eksperimen. Pada indikator ini memperlihatkan bahwa dalam mencipta karya atau proyek peserta didik lebih memberikan kerincian atau mendetail setiap ide misalnya dalam proyek video, peserta didik menyajikan informasi tambahan atau detail dengan menayangkan gambar, potongan video, dan hal lainnya yang mendukung isi atau konten proyek sehingga mudah dipahami penonton, begitu juga dengan komik yang disajikan lengkap dengan unsur yang dibawakan tokoh yaitu guru dengan menggunakan simbol atau berpakaian seperti guru dan suasana di dalam kelas, bahkan alur dalam menyampaikan informasi mudah dipahami sebagaimana yang terjadi dalam proses pembelajaran antara guru dan peserta didik. Sedangkan pada kelas kontrol tidak memberikan detail atau tambahan ide untuk menciptakan *mind mapping* yaitu hanya sekedar menggunakan desain yang ada tanpa menambahkan simbol atau sesuatu yang berkaitan dengan materi. Hasil dari kreativitas peserta didik menggunakan model *project based learning* pada kelas eksperimen (X9) adalah berupa komik atau video, sedangkan kelas kontrol (kelas X-10) menggunakan model kooperatif STAD berupa *mind mapping* dengan materi belajar dari kekayaan tradisi. Hasil penilaian proyek peserta didik sebagai berikut.

Gambar 3. Diagram hasil LKPD kelompok



Gambar 3. menunjukkan bahwa nilai kreativitas kelompok eksperimen memperoleh nilai minimum 75, sedangkan kelas kontrol sebesar 56.25. Selanjutnya, nilai maksimum kreativitas kelompok eksperimen dan kontrol memiliki nilai yang sama yaitu sebesar 93.75 sehingga diperoleh rata-rata nilai kreativitas pada kelas eksperimen sebesar 83.93 dan kelas kontrol sebesar 69.64. Berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai kreativitas

kelompok pada kelas eksperimen dengan menggunakan model PjBL lebih besar daripada nilai kreativitas kelas kontrol yang menggunakan model kooperatif STAD.

pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *project based learning* di kelas eksperimen dilaksanakan sesuai dengan sintaks model PjBL dan modul ajar yang diawali dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti (sintaks model PjBL), dan kegiatan penutup. Kegiatan pembelajaran menggunakan model PjBL dilaksanakan selama 3 kali pertemuan dengan alokasi setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran yang setiap 1 jam pelajaran berdurasi 45 menit sehingga 1 kali pertemuan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila selama 90 menit. Proses pembelajaran dilakukan pada kelas X di SMAN 21 Surabaya. Apabila dilihat dari tingkat atau jenjang kelas, peserta didik telah menempati tahap perkembangan kognitif operasional formal pada teori belajar kognitivisme yang dikemukakan Jean Piaget. Perkembangan kognitif atau pengetahuan peserta didik disesuaikan dengan kemampuan kognitif peserta didik yaitu dengan memberikan isi atau materi pembelajaran, metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap kognitif peserta didik (Nurhadi, 2020:84).

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik diberikan isi atau materi pembelajaran sesuai dengan kognitif peserta didik yaitu materi unit 5: Belajar dari Kekayaan Tradisi yang membahas tentang definisi, tujuan, manfaat, fungsi, jenis atau contoh tradisi dan upaya melestarikan tradisi di tengah globalisasi. Materi atau isi disajikan guru dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik dan dilengkapi dengan gambar pendukung yang menggambarkan tradisi yang dibahas. Selain itu, metode dan media pembelajaran yang digunakan disesuaikan pula dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik yaitu guru menggunakan model PjBL sesuai sintaks yang tujuan akhir atau output pembelajaran berupa proyek (komik atau video), sedangkan media pembelajaran guru menggunakan power point yang berisikan materi tertulis dan cuplikan video tentang contoh tradisi. Hal tersebut dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sebagaimana pandangan Ausubel bahwa belajar dilakukan dengan mengolah informasi sesuai dengan tingkat pengetahuan peserta didik yang diolah atau diproses otak menjadi informasi baru dalam bentuk hasil belajar. Selain itu, teori kognitivisme menekankan pada pengelolaan isi pembelajaran yang berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran (Rosnawati dan Wahab. G. 2021:25).

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan model pembelajaran PjBL pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung baik. Hal tersebut dapat dilihat dari terlaksananya sintaks model

PjBL diantaranya yaitu penentuan pertanyaan mendasar (*Start with Essential Question*), menyusun perencanaan proyek berupa komik atau video (*Design Project*), menyusun jadwal (*Create Schedule*), memantau peserta didik dan kemajuan proyek berupa komik atau video (*Monitoring the students and progress of project*), penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*Asses the Outcome*), dan evaluasi pengalaman (*Evaluation the Experience*).

Pada sintaks model pembelajaran PjBL pertama yaitu penentuan pertanyaan mendasar (*Start with Essential Question*). Pada tahap ini, peserta didik diawali dengan pembelajaran yang dijelaskan mengenai materi unit 5: belajar dari kekayaan tradisi. Pada sintaks ini pula guru memfasilitasi peserta didik untuk bertanya dan memberikan jawaban terkait materi yang dipelajari dan pertanyaan terkait proyek berupa komik atau video yang akan dibuat. Akan tetapi, hanya beberapa peserta didik yang aktif saat guru menjelaskan materi unit 5: belajar dari kekayaan tradisi dengan menggunakan sumber belajar yaitu modul ajar. Hal ini terlihat dari beberapa peserta didik yang berani mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Selanjutnya, peserta didik lebih menunjukkan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran ketika dibentuk beberapa kelompok belajar oleh guru. Keaktifan ditunjukkan peserta didik dengan adanya interaksi dengan teman satu kelompok dalam menjawab lembar kerja peserta didik yang telah diberikan guru. Pada kegiatan tersebut, peserta didik mendiskusikan jenis proyek apa yang akan dibuat, judul proyek dan aplikasi atau media yang akan digunakan untuk menghasilkan proyek tersebut. Selama proses diskusi berlangsung terdapat beberapa peserta didik mengajukan pertanyaan terkait isi proyek berupa video yaitu proyek berisi beberapa contoh tradisi atau fokus pada satu tradisi yang dipilih. Selain itu, terdapat peserta didik yang mengajukan pertanyaan terkait pembuatan proyek berupa komik dapatkah dibuat tanpa menggunakan aplikasi atau membuat secara manual.

Hasil observasi atau pengamatan aktivitas peserta didik tersebut sesuai dengan teori belajar konstruktivisme oleh Vygotsky bahwa kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas belajar dan berorientasi pada pengalaman peserta didik untuk menghasilkan pengetahuan baru dan prinsip social learning yaitu peserta didik belajar dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas melalui interaksi dengan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu atau memahami materi yang dipelajari (Aprina, 2022:2073). Kegiatan tersebut juga sesuai dengan teori kognitivisme yang menegaskan bahwa belajar merupakan suatu usaha aktif manusia dengan lingkungan belajar guna mendapatkan pengetahuan, pemahaman,

tingkah laku, dan keterampilan yang bermakna (Nurhayanti dan Salistina, D. 2022:84). Selain itu, sejalan dengan kelebihan dari model PjBL menurut Sari (2021:21) yaitu dalam pembelajaran dengan menggunakan model PjBL menekankan peserta didik berpartisipasi secara aktif dan kolaborasi. Di mana kerja dalam suatu kelompok menjadi penting terutama dalam menghasilkan suatu proyek yakni memerlukan peserta didik yang mengembangkan ide dan kemampuan kreativitas guna mencipta sesuatu.

Pada sintaks kedua yaitu menyusun perencanaan proyek (*Design Project*) berupa komik atau video, peserta didik secara berkelompok berdiskusi secara aktif mengenai ide atau gagasan yang dimiliki untuk menentukan tema dan mendesain proyek serta langkah-langkah penyelesaian proyek berupa komik atau video yang dibuat. Pada sintaks ini guru mengarahkan peserta didik dalam mencari solusi atau alternatif yang dibutuhkan dalam membuat proyek seperti aplikasi pendukung dalam membuat komik atau video. Kegiatan pembelajaran PjBL dengan membuat proyek berupa komik atau video membuat peserta didik merasa antusias untuk menyalurkan idenya dalam menyelesaikan proyek berupa komik atau video bersama kelompok. Kegiatan tersebut sejalan dengan prinsip mediated learning yang mana lebih menekankan pada scaffolding yaitu memberikan pertolongan atau bantuan kepada peserta didik dalam menghadapi kendala untuk menyelesaikan proyek dengan memberikan saran yang kemudian memberikan kesempatan peserta didik mengatasi permasalahan dengan kemampuan sendiri (Aprina, 2022:2073).

Selanjutnya, pada sintaks PjBL ketiga yaitu menyusun jadwal pelaksanaan proyek (*Create Schedule*). Pada sintaks ini peserta didik secara berkelompok berdiskusi mengenai waktu atau *deadline* yang dibutuhkan dalam menyelesaikan proyek berupa komik atau video yang telah disepakati bersama guru. Diperoleh hasil diskusi bahwa pengumpulan dan penilaian proyek berupa komik atau video pada tanggal 5 Juni 2024. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan guru dalam mengawasi dan memonitor kemajuan proyek yang dibuat peserta didik (*Monitoring the students and progress of project*). Pada tahap ini guru juga memfasilitasi peserta didik untuk bertanya terkait kendala atau permasalahan yang ditemui selama menyelesaikan proyek. Peserta didik memanfaatkan kesempatan diskusi dengan mengajukan pertanyaan terkait dengan kendala atau masalah yang dihadapi sehingga peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi kelompok serta aktif dalam mengemukakan pendapat dengan masing-masing kelompok atau dengan guru. Dalam sintaks ini terlihat adanya interaksi luwes antara guru dengan peserta didik.

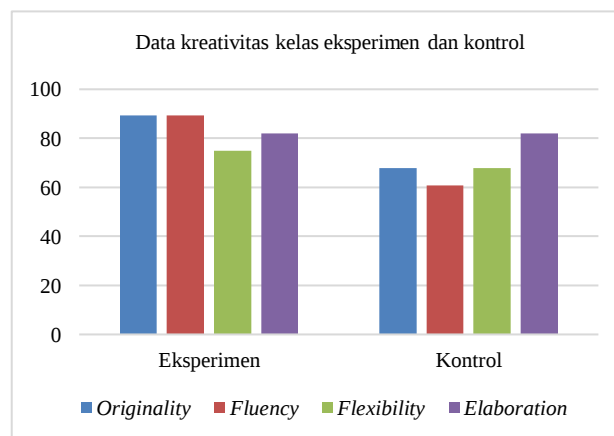
Sejalan dengan hasil penelitian Hadi (2022), menunjukkan bahwa model PjBL memberikan dampak positif yaitu terkait keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan model PjBL pada kelas eksperimen menunjukkan antusias peserta didik dalam menyelesaikan proyek berupa komik atau video yang telah didiskusikan sebelumnya. Hal tersebut dapat dilihat dari kekompakan beberapa anggota kelompok dalam membuat judul proyek, isi proyek, dan materi atau konten yang akan disajikan dalam proyek. Selanjutnya, penilaian proyek (*Asses the Outcome*) dilakukan dengan setiap kelompok mempresentasikan proyek berupa komik atau video dan dipublikasikan melalui platform instagram sebagai bentuk mempromosikan kekayaan tradisi Indonesia. Penilaian dilakukan guru dengan menggunakan indikator kreativitas yang terdiri dari *originality*, *fluency*, *flexibility*, dan *elaboration*. Tahap terakhir model pembelajaran PjBL yaitu kegiatan evaluasi (*Evaluation the Experience*) terhadap hasil proyek yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini juga guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan dan proyek yang telah dikerjakan. Pada kegiatan refleksi ini, peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan proses pembelajaran yang telah terlaksana pada kelas X-9 di SMAN 21 Surabaya diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model project based learning terhadap kreativitas peserta didik. Adanya pengaruh model PjBL terhadap kreativitas disebabkan model PjBL memfasilitasi peserta didik dalam melatih kreativitas peserta didik dalam hal mencipta sesuatu dengan diberikannya tugas proyek. Penggunaan model PjBL diyakini dapat mendorong kreativitas peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari data hasil nilai tes kelas eksperimen yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 73.8, sedangkan nilai kreativitas kelas eksperimen dengan menggunakan model PjBL melalui lembar kerja peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 83.92, sedangkan hasil tes pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 71.6 dan 69.64 pada nilai kreativitas menggunakan model kooperatif STAD melalui lembar kerja peserta didik.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Muttaqin Zedi (2023:115), yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* mampu meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Tahapan model PjBL yang diawali dengan membuka pembelajaran dengan suatu pertanyaan menentang, merencanakan proyek, menyusun jadwal aktivitas, mengawasi jalannya proyek, penilaian terhadap proyek yang dihasilkan hingga tahap evaluasi pengalaman

sehingga terdapat peningkatan kreativitas belajar dengan penerapan model PjBL.

Menurut Mayuni (2019), model PjBL merupakan salah satu metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memiliki karakteristik untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik hingga menjadi individu yang kreatif, terampil, mendorong kerja sama atau kolaborasi dan output dari model PjBL ialah suatu produk atau karya yang berdampak pada kreativitas peserta didik. Dengan menggunakan model PjBL peserta



didik terlibat secara langsung dalam mengemukakan ide, mengumpulkan materi, diskusi kelompok, membuat jadwal dan penyelesaian proyek berupa komik atau video sehingga memungkinkan peserta didik pada kelas eksperimen lebih meningkatkan kreativitas dalam merancang dan membuat proyek dibandingkan dengan peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model kooperatif STAD.

Peningkatan kreativitas kelas eksperimen menggunakan model PjBL dan kreativitas pada kelas kontrol menggunakan model kooperatif STAD dapat diperhatikan dari data hasil kreativitas pada gambar berikut.

Gambar 4. Data hasil penilaian kreativitas

Peningkatan kreativitas peserta didik dilihat dari indikator *originality* (keaslian). Menurut Torrance (dalam Kusumawati, 2018:3), *originality* berkaitan dengan kemampuan untuk mengungkapkan ide yang unik. Berdasarkan gambar 4 nilai kreativitas peserta didik pada indikator *originality* di kelas eksperimen rata-rata memperoleh nilai sebesar 89.28 dan pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 67.86. Pada indikator ini, perbedaan terletak pada desain proyek yang merupakan ide sendiri. Pada kelas eksperimen, rata-rata membuat desain proyek sesuai dengan idenya sendiri dan hanya terdapat satu kelompok yang menggunakan ide orang lain atau menggunakan template untuk menyelesaikan proyek, sedangkan pada indikator *originality* pada kelas kontrol terdapat 3 kelompok yang menyelesaikan proyek dengan menggunakan desain/ide orang lain atau template sehingga proyek atau karya dapat dikatakan tidak

memenuhi sub indikator *originality* yaitu proyek/karya berasal dari ide atau hasil buatan sendiri.

Pada indikator *fluency* (kelancaran), dapat dilihat dari kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan yang berbeda dengan orang lain. Hasil kreativitas pada indikator *fluency* pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 89.28, sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai sebesar 60.71. Pada indikator ini, peserta didik di kelas eksperimen menggunakan ide yang berbeda dari kelompok lain yaitu terdapat kelompok yang menggunakan rekaman suara sendiri dalam menjelaskan materi yang disajikan, menggunakan gambar buatan sendiri dan beberapa cuplikan video yang sesuai untuk menyelesaikan proyek, sedangkan pada kelas kontrol peserta didik kurang menampilkan ide yang berbeda yaitu hanya 2 kelompok menggunakan gambar pendukung terkait materi yang disajikan dan terdapat 1 kelompok menggunakan gambar namun tidak berkaitan dengan materi yang disajikan serta peserta didik hanya menggunakan materi atau informasi yang ada pada modul ajar sehingga materi yang disajikan setiap kelompok pada kelas kontrol rata-rata sama.

Pada indikator *flexibility* (kelenturan) diperoleh rata-rata nilai kreativitas sebesar 75 pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai sebesar 67.86. Indikator ini dapat ditinjau pada saat peserta didik menyelesaikan kesulitan dalam menyelesaikan proyek video atau komik. Selama proses pembelajaran di kelas eksperimen terdapat beberapa kelompok yang mendapatkan kesulitan dalam menyelesaikan proyek. Dalam menghadapi kendala atau masalah yang ditemui, peserta didik bekerja sama dalam menyelesaikan masalah dengan alternatif lain. Salah satu contohnya adalah terdapat kelompok yang terkendala dan merasa kesulitan dalam menyelesaikan proyek dengan menggunakan aplikasi pendukung sehingga peserta didik dalam kelompok tersebut memiliki alternatif yaitu dengan menggambar sendiri untuk menyelesaikan proyek komik. Berbanding terbalik dengan peserta didik pada kelas kontrol dalam menghadapi kesulitan untuk menyelesaikan proyek peserta didik menggunakan alternatif desain atau template yang telah tersedia sehingga peserta didik hanya perlu memasukkan isi atau konten untuk menyelesaikan proyek. Indikator ini sejalan dengan pendapat Munandar (dalam Kusumawardani, 2015:144) yang mengungkapkan bahwa *flexibility* (kelenturan) menimbulkan banyak variasi gagasan peserta didik dalam menyelesaikan masalah.

Pada indikator *elaboration* (kerincian), dapat ditinjau dari kemampuan melengkapi atau memberikan tambahan dan detail pada setiap ide sehingga menghasilkan proyek berupa komik atau video. Pada indikator ini, hasil

kreativitas pada kelas eksperimen dan kontrol mendapatkan nilai rata-rata yang sama yaitu sebesar 82.14. Hal ini dapat diperhatikan pada kelas eksperimen dan kontrol indikator *elaboration* dilengkapi dengan penggunaan *cover* pada komik, pengenalan tokoh, penggunaan latar *background* yang berbeda setiap konten dan menggunakan musik latar pada video.

Pembelajaran yang telah terlaksana pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *project based learning* menggunakan lembar kerja peserta didik bertujuan untuk menyelesaikan proyek berupa komik atau video. Ketika proses pembelajaran peserta didik menunjukkan keaktifan dan kreativitas dengan menyelesaikan suatu karya atau proyek. Kreativitas peserta didik tidak hanya dilihat selama proses pembelajaran berlangsung. Akan tetapi, dapat pula dilihat bagaimana tahap atau langkah peserta didik dalam menyelesaikan proyek berupa komik atau video. Dalam menyelesaikan komik atau video peserta didik menunjukkan kreativitas peserta didik dengan mengambil rekaman video secara langsung yaitu peserta didik melibatkan dirinya secara langsung dalam konten yang dibuat, mendesain komik secara manual yaitu tanpa menggunakan aplikasi pendukung dalam menyelesaikan komik serta memanfaatkan beberapa cuplikan video yang sesuai dengan konten yang telah direncanakan bersama kelompok masing-masing.

Model PjBL menggunakan lembar kerja peserta didik untuk menyelesaikan proyek berupa komik atau video ini membuat peserta didik lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan kreativitas serta pembelajaran lebih hidup dan tidak membosankan. Oleh karena itu, pembelajaran dengan model PjBL mampu memberikan pembelajaran yang bermakna dari aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Ketercapaian setiap indikator kreativitas tidak terlepas dari tahapan atau sintaks model PjBL yang telah dilaksanakan. Menurut Sari (2021:21), model pembelajaran *project based learning* membuat peserta didik lebih aktif dan kolaborasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, model tersebut mendorong untuk mengembangkan ide dan kemampuan kreativitas peserta didik.

Penelitian ini menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap kreativitas peserta didik yang menggunakan model PjBL dengan model kooperatif STAD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi unit:5 Belajar dari Kekayaan Tradisi. Perbedaan yang diperoleh yaitu nilai kreativitas peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu nilai kreativitas kelas eksperimen memperoleh rata-rata $83.92 > 69.64$ nilai kreativitas kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat pula

pada nilai rata-rata dari setiap indikator kreativitas yang diperoleh pada kelas eksperimen dan kontrol. Selain itu, berdasarkan hasil uji *paired sample t test* pada kelas eksperimen diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.024 < 0.05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.604 > 0.05$, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa terdapat perbedaan kreativitas peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *project based learning*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *project based learning* terhadap kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 21 Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik yang dibuktikan dengan kemampuan peserta didik dalam membuat proyek (komik atau video) sesuai dengan indikator kreativitas. Selain itu, model PjBL menunjukkan partisipasi secara aktif atau antusias peserta didik dalam proses pembelajaran pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih hidup dan tidak membosankan, meningkatkan kolaborasi atau kerja sama dalam kelompok belajar. Penelitian ini sesuai dengan teori konstruktivisme Vygotsky yaitu belajar berfokus pada aktivitas peserta didik dalam membangun pengetahuan dengan diawali beberapa bantuan dari orang lebih cakap atau teman sebaya yang lebih mampu dalam mengatasi masalah sebelum membangun atau menafsirkan sendiri informasi yang dipelajari untuk menyelesaikan sendiri hingga menghasilkan pengetahuan baru. Selain itu, juga sesuai dengan teori kognitivisme Jean Piaget dan Ausubel yaitu pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik dan lebih menekankan pada proses belajar peserta didik dibandingkan hasil belajar.

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* menggunakan SPSS 26 for windows diperoleh perbedaan hasil kreativitas peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol yaitu hasil uji *paired sample t-test* pada kelas eksperimen diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.024 < 0.05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat perbedaan kreativitas peserta didik antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan model PjBL, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.604 > 0.05$, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini dapat diartikan bahwa tidak ada perbedaan kreativitas peserta didik antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan

dengan model kooperatif STAD. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *project based learning* terhadap kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 21 Surabaya, dengan H_0 dalam penelitian ini ditolak dan H_a diterima.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh model *project based learning* terhadap kreativitas peserta didik maka terdapat beberapa saran yang bisa menjadi masukan di antaranya yaitu (1) bagi guru diharapkan penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam memilih model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik antusias dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, (2) bagi peneliti selanjutnya diharapkan kegiatan pembelajaran dapat menggunakan model *project based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila atau mata pelajaran lainnya yang disesuaikan dengan sintaks pembelajaran PjBL dengan output atau hasil proyek yang berbeda.

Ucapan Terima Kasih

Saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang berada di SMAN 21 Surabaya khususnya peserta didik kelas X-9 dan X-10 tahun pelajaran 2023/2024 yang menjadi sampel dalam penelitian ini yang telah mendukung dan memberikan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada kepala sekolah, guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan pihak terkait yang telah memberikan dukungan bagi keberhasilan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprina, M. P., dkk. 2022. "Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran". Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. Vol. 5(7): hal 2070-2080.
- Ariani, N., dkk. 2022. Buku Ajar: Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Azzet, A. M. 2011. Pendidikan Yang Membebaskan. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fajri, I. Ar., dkk. 2020. "Peningkatan Keterampilan 4C Melalui Model Pembelajaran Berbasis Portofolio". Jurnal Dedikasi Pendidikan. Vol. 4(2): hal 371-380.
- Fauziati, E dan Wulandari W. 2022. "Merdeka Belajar Dalam Perspektif Pendidikan Yang Membebaskan Paulo Freire". Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia. Vol. 7(3): hal 2039-2047.
- Florida, R., et al. 2015. The Global Creativity Index 2015. Martin Prosperity Institute.

Hadi, M. F., dkk. 2022. "Pengaruh Model Project-Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Kelas X Di MAN 1 Lombok Tengah". *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*. Vol. 8(4): hal 2992-2995.

Kemendikbud Ristek, 2022. Kebijakan Pemerintah Terkait Kurikulum Merdeka, (Online). (<https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6824815789465-Kebijakan-Pemerintah-Terkait-Kurikulum-Merdeka> diakses 15 September 2023).

Khasanah, K. 2022. Upaya Guru Dalam Pengembangan Kreativitas siswa pada Mata Pelajaran IPS Di SMP NU Bululawang. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Etheses Universitas Maulana Malik Ibrahim.

Manasikana, O. A., dkk. 2022. Model pembelajaran inovatif dan rencana pembelajaran untuk guru IPA SMP. Jawa Timur: LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang.

Nurhadi. 2020. "Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran". *Jurnal Edukasi dan Sains*. Vol 2(1): hal 77-95.

Muttaqin, Z., dkk. 2023. "Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas VII C pada Mata Pelajaran PPKn Menggunakan Model Project Based Learning". *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*. Vol. 6(2): hal 111-116

Priadana, S dan Sunarsi, D. 2021. Metode Penelitian Kuantitatif. Tangerang Selatan: Pascal Books.

Rosnawati dan Wahab. G. 2021. Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran. Jawa Barat: Adab

Sari, P. I. 2021. Pengaruh Penerapan Model Project based Learning (PjBL) Terhadap Kreativitas dan Keterampilan Proses Sains Pada Pelajaran IPA di Kelas V MIN 9 Banda Aceh. Skripsi tidak diterbitkan. Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Suryana, Erniss. dkk. 2022 "Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran". *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*. Vol. 5 (7).

Wahyuni, S. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa Mata Kuliah Kapita Selekta Matematika Pendidikan Dasar Fkip Umsu". *Jurnal EduTech*. Vol. 5(1): hal 84-88.

Widiatmaka, P. 2019. "Kendala Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Di Dalam Proses Pembelajaran". *Jurnal Civics*. Vol. 13(2): hal 194-195.