



## Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Kemampuan Berfikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Ihah Parihah<sup>1</sup>, Tita Rosita<sup>2</sup>, Yus Alvar Saabighoot<sup>3</sup>, Houtman<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Magister Pendidikan Dasar Reguler Universitas Terbuka Indonesia,

<sup>4</sup>Universitas Muhammadiyah Palembang Indonesia

\*Penulis Koresponden, email: parihahihah@gmail.com

Diterima: 23-10-2022

Disetujui: 16-11-2022

---

---

### Abstrak

Tujuan dari penelitian adalah untuk mendapatkan informasi tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pelaksanaan penelitian bertempat di SDN Tigaraksa IV. Populasi sebanyak 130 siswa dengan sampel sebanyak 64 responden. Instrumen yang digunakan angket dan tes. Analisis data menggunakan uji-T. Ambang batas nilai Sig untuk mengetahui besaran pengaruh model pembelajaran sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} 4,083 < t_{tabel} 2,738$ . Ambang batas nilai Sig kemampuan berfikir kreatif dan hasil belajar siswa adalah  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} 43,186 < t_{tabel} 2,738$  dengan nilai signifikan antar variabel terhadap hasil belajar siswa sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai F hitung  $1865,006 > 4,150$ . Hasil analisis menunjukkan terdapat pengaruh abtara pembelajaran berbasis proyek dan kemampuan berfikir kreatif pada hasil belajar siswa

**Kata Kunci:** pembelajaran berbasis proyek, berpikir kreatif, hasil belajar, IPS, sekolah dasar

### Abstract

The purpose of the study was to obtain information about the effect of using project-based learning models and creative thinking skills on social studies learning outcomes. The research was conducted at SDN Tigaraksa IV. The population is 130 students with a sample of 64 respondents. The instruments used are questionnaires and tests. Data analysis using T-test. The threshold value of Sig to determine the magnitude of the influence of the learning model is  $0.000 < 0.05$  and the tcount is  $4.083 < t_{table} 2.738$ . The threshold value of Sig creative thinking ability and student learning outcomes is  $0.000 < 0.05$  and the tcount value is  $43.186 < t_{table} 2.738$  with a significant value between variables on student learning outcomes of  $0.000 < 0.05$  and the F arithmetic value is  $1865,006 > 4,150$ . The results of the analysis show that there is an influence between project-based learning and creative thinking skills on student learning outcomes

**Keywords:** project-based learning, creative thinking, learning outcomes, social science, elementary school

---

---

## **Pendahuluan**

Kemampuan berpikir dengan kreatif adalah suatu kepandaian yang ada pada seseorang dan bersifat spesifik yang berguna dalam Pendidikan hingga bergaul mengembangkan kehidupan bermasyarakat. Kreatifitas demikian memiliki beberapa indikator dalam pembelajaran. Siswa harus bisa untuk berpikir secara lancar, mempunyai sifat lentur dan menunjukkan keasliannya. Berpikir lancar adalah kemampuan seseorang untuk dapat memberikan gagasan, jawaban dan solusi serta upaya-upaya penyelesaian masalah. Berpikir lentur artinya bahwa seseorang harus mampu memunculkan suatu gagasan, suatu jawaban dan atau jawaban dari berbagai pertanyaan yang bervariasi. Berpikir asli artinya harus mampu membuat sesuatu yang baru dan unik dan kepandaian tersebut tidak dimiliki orang lain sehingga mampu mengkombinasikan berbagai unsur yang tidak bisa menjadi hal yang biasa dan dapat diterima oleh semua pihak (Imroatun et al. 2021; Munandar, 2012:192). Apabila ke tiga syarat di atas tidak terpenuhi, maka siswa tidak mampu untuk berkembang sehingga dapat menimbulkan kesulitan pada siswa yang bersangkutan dalam mengeksplor pengetahuan siswa pada saat memecahkan suatu masalah dan membuat solusinya.

Pendapat lain menyatakan bahwa definisi dari berpikir kreatif adalah rentetan proses dengan campur tangan berbagai unsur di dalamnya yang menjadi suatu kesatuan utuh. Unsur-unsur tersebut adalah keorisinilan, fluensi, keluwesan dan proses pengembangannya. Hal ini memberikan bukti bahwa berpikir kreatif sangat dibutuhkan dalam pengembangan pola pikir yang meliputi wawasan dan unsur pendukung lainnya yang luas dan banyak (Susanto, 2013:111).

Suatu pemikiran akan dianggap mempunyai mutu yang baik apabila didapatkan dari pola berpikir kreatif. Pola berpikir tersebut merupakan kecakapan dalam pemunculan dan pengembangan suatu pemikiran yang tidak biasa, mempunyai bobot pikir yang tinggi dan telah sesuai dengan job description yang melingkupinya. Pembuktian ini menunjukkan bahwa pola pengembangan diri pada munculnya ide-ide baru yang mempunyai kualitas dan bobot yang lebih baik (Sani, 2014:14). Untuk mewujudkan hal tersebut,

utamanya dalam pengembangan kemampuan berpikir secara kreatif siswa, hal yang dapat dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran yang lebih berkualitas serta menggembirakan siswa dengan tidak lupa tujuan utamanya adalah memberikan siswa suatu kesempatan untuk dapat terlibat aktif dan kreatif sehingga tujuan akhir yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir secara kreatif dapat tercapai secara maksimal.

Hasil kegiatan awal penelitian dengan melakukan wawancara tertutup dengan guru kelas VI di sekolah dasar negeri Tigaraksa IV mendapatkan informasi mengenai tingkat kemampuan dalam berpikir kreatif siswa. Informasi tersebut menjelaskan tingkat kemampuan berpikir kreatif masih bervariasi dan tidak merata bahkan tergolong dalam kriteria rendah. Data hasil belajar menunjukkan bahwa capaian KKM pada mata pelajaran IPS masih rendah. Data hasil penilaian ulangan harian menunjukkan angka 60 dengan tingkat ketuntasan sebesar 40,91%. Data penilaian akhir semester menunjukkan angka 62,84 dan tingkat ketuntasan sebesar 36,36%. Penjelasan hasil di atas memberikan gambaran tentang pemasalahan yang akan diteliti diantaranya bagaimana pengaruh model pelajaran berbasis proyek dan berpikir kreatif pada peningkatan hasil tes belajar pembelajaran IPS siswa kelas IV di sekolah dasar negeri Tigaraksa IV.

Model pelajaran berbasis proyek adalah jenis model pelajaran yang memfokuskan pada proses pembelajaran berbasis aktifitas siswa dalam menerapkan suatu kegiatan atau proyek sebagai salah satu bentuk kegiatan untuk mematangkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif (Sulaeman, 2016:4). Definisi berbasis proyek merupakan suatu model pelajaran yang didasarkan pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan penugasan yang bersifat nyata. Hal ini dikandung maksud agar siswa mendapatkan tantangan untuk dapat memecahkan masalah yang ada dan muncul di keseharian sehingga dapat bermanfaat secara nyata untuk siswa dalam hal memecahkan masalah. Pemecahan masalah dalam pembelajaran berbasis proyek tidak dilakukan secara individu melainkan dengan cara berkelompok (Goodman dan Stivers, 2010). Ahli lain menyebutkan model pelajaran berbasis proyek merupakan model pelajaran yang dapat membuat siswa sebagai *center*

ataupun pusat dari kegiatan pembelajaran sehingga mampu memberikan manfaat langsung terhadap untuk mendapatkan solusi dari pemasalahan tersebut. Melalui pembelajaran berbasis proyek ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang berharga kepada siswa, sehingga kreativitas siswa menjadi meningkat (Afriana, 2015). Proses belajar mengajar dengan berbasis proyek merupakan model pelajaran yang bersifat kolaboratif, artinya tidak bisa dikerjakan secara sendiri-sendiri oleh siswa, sehingga harus dilakukan dengan koordinasi yang baik dan dalam pelaksanaannya membutuhkan waktu dan perodesasi secara terencana dan terprogram (Istarani, 2012:45).

Penjelasan tentang hasil belajar adalah upaya seseorang untuk memberikan bukti dari perubahan yang dialami. Perubahan ini bisa dilihat keadaan awal mula tidak tahu kemudian menjadi tahu, dan tidak paham menjadi paham, dan dari awalnya tidak mengerti menjadi mengerti (Gultom 2022; Hamalik, 2014:31). Pendapat lain menyebutkan bahwa hasil belajar adalah perubahan dan tranformasi dari ketidaktahuan terhadap sesuai menjadi tahu karena apa yang ia pelajari sehingga membuahkan hasil suatu pengetahuan yang bersifat baru yang didasarkan dari hal-hal yang dipelajari sebelumnya (Gultom 2022; Purwanto, 2011:45; Tasmini 2022). Hasil belajar yang dimiliki siswa adalah suatu kemampuan baru yang didapat setelah mengikuti pelaksanaan belajar mengajar, karena penjelasan dari belajar adalah suatu prosedur yang harus dilalui oleh seseorang untuk mendapatkan perubahan yang bersifat kumulatif dari perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang tersebut (Koyimah 2021; Salichah 2021; Susanto, 2015:6)

Penjelasan tentang definisi pembelajaran IPS adalah suatu mata pelajaran yang berisikan sekumpulan dari ilmu dan pengetahuan yang difokuskan untuk membentuk pribadi seseorang sebagai manusia seutuhnya dan bertanggung jawab, bersifat demokratis dan mencintai kedamaian secara kekal dan abadi dalam fungsinya sebagai warga negara yang bertanggung jawab (Sapriya, 2009:62). Pendapat lain juga memberikan penjelasan bahwa IPS adalah salah satu bentuk ilmu dan pengetahuan yang bermaksud untuk membentuk pribadi seseorang agar memiliki kemampuan untuk dapat

bersaing dalam kehidupannya di masyarakat baik di lingkungannya, di wilayahnya, di negaranya maupun secara global dalam dunia.

### Metode

Jenis penelitian dalam penelitian ini kuasi eksperimen faktorial 2x2. Jenis penelitian ini mencermati adanya kesempatan munculnya variabel pemandu yang dapat berpengaruh terhadap variabel bebas dan hasil atau variabel terikat (Sugiyono, 2018:107). Besaran populasi sebanyak 130 siswa dari jumlah siswa kelas IV di SDN Tigaraksa IV sebanyak 4 kelas. Pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu dengan penjelasan kelas 4A menjadi kelas eksperimen, kelas 4B menjadi pengontrol dan untuk kelas 4C merupakan kelas percobaan sebelum penelitian dengan masing-masing kelas berjumlah 32 siswa. Sebagai alat ukur agar dapat mendapatkan data-data yang valid maka pada penelitian menggunakan instrumen angket dan tes. Pengujian hipotesis hasil penelitian dimaksudkan dapat mengetahui pengaruh kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan SPSS versi 23.

### Hasil dan Pembahasan

Analisis data yang dilakukan untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah uji t. Hasil uji t dalam penelitian ini ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 1  
Hasil Uji T

Variabel	Mean	T <sub>hitung</sub>	T <sub>tabel</sub>	Sign	Keterangan
Kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen	52,4688	3,732	2,738	0,000	Signifikan
Kemampuan berpikir kreatif kelas kontrol	51,6250				
Hasil belajar IPS kelas Eksperimen	19,9375	4,083	2,738	0,000	Signifikan
Hasil belajar IPS kelas kontrol	17,8125				
Kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen	52,4688	43,186	2,738	0,000	Signifikan
Hasil Belajar IPS kelas eksperimen	17,8125				

Diketahui nilai Sig untuk pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai thitung  $4,083 < t_{tabel} 2,738$ , sehingga dapat di ambil kesimpulan bahwa  $H_{a1}$  diterima yang berarti Terdapat pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Tigaraksa IV.

Diketahui nilai Sig untuk pengaruh Kemampuan Berfikir Kreatif dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai thitung  $43,186 < t_{tabel} 2,738$ , sehingga dapat di ambil kesimpulan bahwa  $H_{a2}$  diterima yang berarti Terdapat Pengaruh Kemampuan Berfikir Kreatif dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Tigaraksa IV. Sedangkan pengujian hipotesis ketiga menggunakan uji anova sebagai berikut.

Tabel 2  
Hasil Uji Anova

ANOVA					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	19216,891	1	19216,891	1865,006	,000
Within Groups	638,844	62	10,304		
Total	19855,734	63			

Berdasarkan *output* di atas diketahui nilai signifikan untuk pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Kemampuan Berfikir Kreatif secara simultan terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai F hitung  $1865,006 > 4,150$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima yang berarti terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Kemampuan Berfikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Tigaraksa IV.

Model pembelajaran berbasis proyek dan kemampuan berpikir kreatif berpengaruh pada hasil belajar IPS siswa dikarenakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal salah satunya adalah model pembelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran sedangkan faktor

internal salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif siswa, hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Slameto (2013).

Pembelajaran berbasis proyek dapat meluaskan pandangan guru bahwa pembelajaran di kelas bukan hanya sebatas proses transfer ilmu. Di situ terjadi proses pembentukan kepribadian dan bagaimana proses pembelajaran itu sendiri dapat mengoptimalkan tingkat kemampuan bernalarnya. Berpikir didefinisikan sebagai “tindakan pikiran untuk mengolah pengetahuan yang telah diperoleh melalui indera dan ditujukan untuk mencapai kebenaran, membantu merumuskan atau memecahkan masalah, membuat keputusan, atau memenuhi keinginan untuk memahami suatu masalah tertentu.” (Khodijah 2006).

Pembelajaran berbasis proyek bisa mengasah daya pikir dengan pemberian kesempatan kepada siswa untuk melibatkan mereka dalam suatu masalah atau mata pelajaran dan dengan membantu mereka untuk bertanya, mengambil resiko, menjadi imajinatif dan senang mengeksplorasi pilihan serta berinovasi. Kreativitas tidak muncul seketika dalam diri seseorang, tetapi berinteraksi antara pemikiran individu dan konteks sosial budaya. Itu adalah produk penilaian orang yang melibatkan interaksi antara domain, seseorang dan ruang (Pangestu 2021).

Proses kreatifitas terbangun dalam diri siswa seperti model pembelajaran berbasis proyek sebagaimana telah diuraikan oleh Wallas dalam Imroatun et al. (2021). “Proses awal merupakan persiapan dimana penggalian informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah. Selanjutnya, masa Inkubasi dimana terjadi pengeraman proses pemecahan masalah dalam alam prasadar. Iluminasi menjadi berikutnya dimana munculnya inspirasi atau gagasan dalam pemecahan masalah. Proses terakhir merupakan verifikasi dalam bentuk aktivitas evaluasi terhadap gagasan kritis dengan kondisi nyata.”

## **Penutup**

Model pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS. Kemampuan berpikir kreatif berpengaruh pada hasil belajar IPS siswa. Model pembelajaran berbasis proyek dan kemampuan berpikir

kreatif berpengaruh pada hasil belajar IPS siswa. Sebagai saran dan masukan atas keberhasilan pelaksanaan penelitian ini, diantaranya bagi guru, hendaknya guru dapat lebih meningkatkan kemampuan dan kreativitasnya dalam penerapan model-model pembelajaran khususnya model pelajaran berbasis proyek. Bagi siswa, diharapkan siswa dapat lebih berusaha meningkatkan kemampuan dirinya dalam berpikir kreatif karena peningkatan kemampuan berpikir kreatif terbukti dapat meningkatkan tes hasil belajar siswa. Bagi sekolah, hendaknya dapat lebih memfasilitasi guru-gurunya untuk dapat lebih berkembang dengan memberikan kesempatan guru-guru untuk mengikuti berbagai kegiatan pelatihan, workshop, seminar dan lain sebagainya sebagai perwujudan pengembangan profesional guru.

### Daftar Pustaka

- Afriana, J. 2015. *Project Based Learning*, Makalah Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Pembelajaran IPA Terpadu. Bandung: Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana UPI Bandung.
- Goodman, B., & Stivers, J. 2010. *Project-based learning. Educational psychology*, 2010, 1-8. Diunduh dari [http://www.fsmilitary.org/pdf/Project\\_Based\\_Learning.pdf](http://www.fsmilitary.org/pdf/Project_Based_Learning.pdf).
- Gultom, Poltak. 2022. "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar PAI Dan BP Materi Bersikap Dan Berperilaku Jujur Menggunakan Aplikasi Voice Note Whatsapp Pada Siswa Kelas V SDN 173105 Tarutung Semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022." *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan* 1(1):43–56.
- Hamalik, O. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Imroatun, Imroatun, Adella Fadilatunnisa, Nur Hasanah, dan Supriati Hardi Rahayu. 2021. "Implementasi Bermain Lego Sebagai Pembelajaran Harian Untuk Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini." *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 3(2):55–67. doi: 10.35473/IJEC.V3I2.1005.
- Istarani. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada
- Khodijah, N. 2016. *Psikologi Belajar*. Palembang: IAIN Raden Fatah Press
- Koyimah, Koyimah. 2021. "Penerapan Pembelajaran Think Pair Share Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar." *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat* 6(2):115–24. doi: 10.47200/JNAJPM.V6I2.797.
- Munandar, U. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* Cet. 2. Jakarta:Rineka. Cipta
- Pangestu, Widya Trio. 2021. "The Effort of Developing Students' Creative Thinking Ability in Elementary School: Needs Analysis." *Journal of Education Research and Evaluation* 5(3):466–72. doi: 10.23887/JERE.V5I3.32566.



- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Salichah, Susi Mar'atun. 2021. "Meningkatkan Minat Serta Hasil Belajar PAI Dan BP Melalui Metode Diskusi Kelompok." *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat* 6(2):103-14. doi: 10.47200/JNAJPM.V6I2.798.
- Sani. 2014. *Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya.
- Sugiyono, 2018 *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta
- Sulaeman, M. 2016. *Aplikasi Project Based Learning (PBL) untuk Membangun Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa* . Jawa Barat: Bioma.
- Susanto, A. 2015 *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Tasmini, Tasmini. 2022. "Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Subtema Kegiatan Di Sore Hari Melalui Whatsapp Group Dengan Pendampingan Orang Tua." *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan* 1(2):121-36.

