

**KAJIAN PEDAGOGIK : TERHADAP DAMPAK LINGKUNGAN BELAJAR
TERHADAP IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK
TERHADAP KETERAMPILAN BERFIKIR KREATIF SISWA DI SD NEGERI
CIBITUNG 2**

Sukaesih¹, Babang Robandi², Hernawati³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

¹sukaesih643@Upi.edu, ²brobandi@upi.edu, ³hernawati123@upi.edu

ABSTRACT

This article examines how the learning environment affects the application of project-based learning models and enhances students' creative thinking abilities at SD Negeri Cibitung 2. The research seeks to determine how elements of the learning environment, including school resources, peer interactions, and educator assistance, influence the success of project-based learning approaches in improving students' creative thinking abilities. This study employs a quantitative method, gathering data through surveys and observations. The results indicate that an enabling learning environment significantly aids in the execution of project-based learning models and enhances students' creative thinking abilities.

Keywords: : educational setting, project-centered learning approach, innovative thinking abilities

ABSTRAK

Artikel ini membahas dampak lingkungan belajar terhadap implementasi model pembelajaran berbasis proyek serta keterampilan berpikir kreatif siswa di SD Negeri Cibitung 2. Studi ini bertujuan untuk mengungkap cara-cara faktor-faktor lingkungan belajar, seperti sarana pendidikan, interaksi sosial, dan dukungan guru, dapat memengaruhi efektivitas model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, dengan pengumpulan data menggunakan kuesioner dan observasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa suasana belajar yang

mendukung memberikan pengaruh baik terhadap implementasi model pembelajaran berbasis proyek dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata Kunci: *konteks belajar, model pembelajaran berbasis proyek, kemampuan berpikir kreatif*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan mendasar bagi manusia. Pendidikan saat ini berada pada abad ke-21 yang ditandai dengan kemajuan teknologi dan dikenal juga dengan istilah era revolusi industri 4.0 yang menuntut siswa tidak hanya memiliki pengetahuan saja, melainkan memiliki keterampilan kreatif dalam belajar serta lingkungan belajar yang mendukung untuk bersikap tanggap terhadap segala perubahan yang terjadi seiring dengan perkembangan zaman, hal ini diintegrasikan dengan penggunaan Model-model Pembelajaran yang mendukung siswa dan guru untuk lebih variatif, atraktif dalam pembelajaran di bandingkan dengan penggunaan model pembelajaran secara konvensional pada umumnya.

Pendidikan erat kaitannya dengan proses belajar. Belajar adalah suatu aktivitas yang secara sengaja

dan sadar dilakukan untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun bertindak (Susanto, 2016). Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku, cara berfikir, cara pandang siswa terhadap sesuatu yang baru.

Belajar Menurut Neviyarni (2012) dalam Badaruddin (2015) adalah upaya untuk menguasai sesuatu yang baru dengan prasyarat penguasaan materi, keterampilan belajar, sarana dan prasarana belajar, keadaan diri dan lingkungan belajar siswa.

Mengacu pada definisi yang diutarakan Dahar (2011) dalam Badaruddin (2015) Belajar adalah suatu proses di mana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Definisi ini menurutnya sederhana tapi lebih bermakna dan

berarti, sejalan dengan Sardiman (2012) mengartikan belajar secara luas sebagai kegiatan psiko-Fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya dan secara sempit dapat diartikan sebagai usaha penguasaan ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

Selama ini penggunaan Model pembelajaran yang konvensional dilakukan di SD NEGERI CIBITUNG 2 tentunya ini sangat berpengaruh terhadap hasil akhir dari setiap pembelajaran. Berdasarkan hal ini model pembelajaran yang konvensional sudah dianggap kurang efektif dalam pembelajaran karena dianggap kurangnya melatih anak dalam hal keterampilan lain seperti keterampilan berfikir kreatif.

Berdasarkan hal tersebut Pembelajaran Based Learning dianggap mampu menjawab tantangan zaman, karena di dalamnya memuat berbagai hal yang dapat membuat anak lebih termotivasi untuk memiliki daya saing dan kompetisi dan juga dapat membuat anak untuk lebih mengeksplor kemampuan mereka, di samping itu membuat guru juga untuk terus mengembangkan diri dan

meningkatkan diri dengan perkembangan zaman yang ada.

Problem Based Learning (PBL) (Salim et al., 2024) muncul sebagai kekuatan yang mengubah. PBL, yang biasa disebut Pembelajaran Berbasis Penelitian, sejalan dengan konstruktivisme kognitif, terinspirasi oleh pandangan Piaget tentang siswa yang secara aktif menciptakan pengetahuan mereka sendiri. Keyakinan Vygotsky bahwa perkembangan kecerdasan berlangsung ketika individu menghadapi pengalaman baru yang membingungkan, yang mendorong mereka untuk menanggulangi kesenjangan yang timbul dari pengalaman itu (Arends, 2013).

Seperti yang dinyatakan oleh Lara (2020), PBL bukan sekadar sebuah model pembelajaran, melainkan dianggap sebagai suatu rancangan pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan abad 21. Kemampuan untuk menganalisis masalah kompleks di kelas dan pentingnya kerjasama menjadikan PBL sebagai metodologi yang signifikan dan relevan dengan dunia pendidikan saat ini. Melalui desainnya, PBL menyediakan

panduan dan gambaran bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah, sebagaimana diungkapkan oleh Sari et al. (2021).

Keterampilan berpikir kreatif adalah kemampuan individu untuk menghasilkan ide-ide baru, orisinal, dan bermanfaat dalam menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu. Menurut Torrance (1966), berpikir kreatif melibatkan kemampuan untuk berpikir divergen, yaitu menghasilkan berbagai alternatif solusi. Guilford (1950) juga menekankan bahwa berpikir kreatif adalah bagian dari proses kognitif yang melibatkan kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi.

Implementasi model pembelajaran yang berorientasi proyek di SD Negeri Cibitung 2 juga memerlukan persiapan yang baik. Guru harus merancang proyek yang tidak hanya menarik tetapi juga sesuai dengan kurikulum yang ada. Contohnya, pada proyek pembangunan kebun sekolah, siswa bisa memahami tentang ekosistem, biologi tumbuhan, dan signifikansi pelestarian lingkungan. Proyek jenis ini tidak hanya menawarkan

pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga mendidik siswa mengenai tanggung jawab dan kolaborasi dalam tim. Dengan cara ini, siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan akademis, tetapi juga keterampilan sosial yang sangat krusial dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, sangat penting untuk menilai efektivitas model pembelajaran yang berbasis proyek ini. Evaluasi dapat dilakukan dengan mengamati secara langsung keterlibatan siswa selama proses belajar, serta melalui penilaian terhadap hasil proyek yang mereka kerjakan. Dengan cara ini, guru bisa memahami sejauh mana kemampuan siswa dalam menerapkan keterampilan berpikir kreatif mereka serta bagaimana proyek tersebut mendukung pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Di samping itu, masukan dari siswa juga sangat penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran di masa depan. Dengan memperhatikan pendapat dan masukan dari siswa, guru bisa menyesuaikan metode pengajaran mereka agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

B. Metode Penelitian

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain survei, yang bertujuan untuk mengidentifikasi serta menganalisis hubungan antara lingkungan pembelajaran, implementasi model pembelajaran berbasis proyek, dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pemilihan desain survei dilakukan karena membantu peneliti mengumpulkan data dari populasi yang lebih luas dalam periode yang cukup singkat, serta memberikan pemahaman yang jelas tentang fenomena yang diteliti (Creswell, 2014).

Dalam konteks ini, populasi penelitian melibatkan siswa kelas V di SD Negeri Cibitung 2, yang berjumlah 120 murid. Studi ini bertujuan untuk menyelidiki bagaimana berbagai elemen dalam konteks pembelajaran dapat berdampak pada penerapan model pembelajaran berbasis proyek serta kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pengambilan sampel dilaksanakan secara acak dengan proporsi 30% dari jumlah populasi keseluruhan. Sebanyak 36 siswa terpilih sebagai responden dalam

studi ini. Metode pengambilan sampel acak ini krusial untuk menjamin bahwa setiap siswa memiliki kesempatan yang setara untuk terpilih, sehingga hasil penelitian bisa digeneralisasikan kepada seluruh populasi (Sekaran & Bougie, 2016).

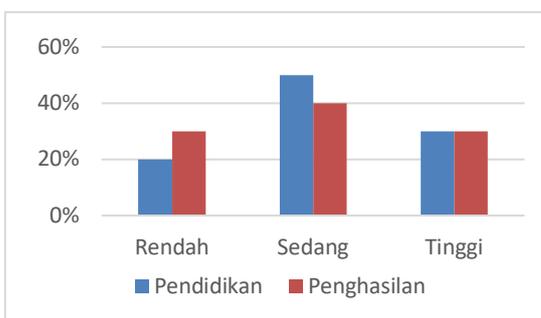
Pemakaian sampel yang mewakili juga memberi kesempatan kepada peneliti untuk melakukan analisis yang lebih tepat dan mengurangi bias yang bisa muncul dalam pengumpulan data.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

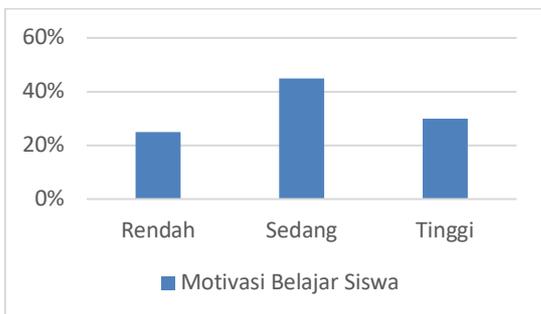
Dalam penelitian ini, peneliti memperhatikan berbagai faktor yang dapat berpengaruh pada hasil penelitian, seperti latar belakang pendidikan orang tua, motivasi belajar para siswa, serta pengalaman sebelumnya dengan model pembelajaran berbasis proyek. Hal ini krusial untuk memberikan konteks yang lebih luas terhadap pencapaian yang didapat. Dengan menganalisis karakteristik responden secara rinci, peneliti dapat lebih memahami dinamika yang berlangsung dalam lingkungan pembelajaran dan bagaimana hal itu berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa (Tanjung & Juliana, 2020)., untuk lebih

memperjelas kami ilustrasikan grafik yang menggambarkan hubungan antara latar belakang orang tua, motivasi belajar siswa, pengalaman belajar, dan hasil belajar di kelas V SD Negeri Cibitung 2 dengan menggunakan Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL):

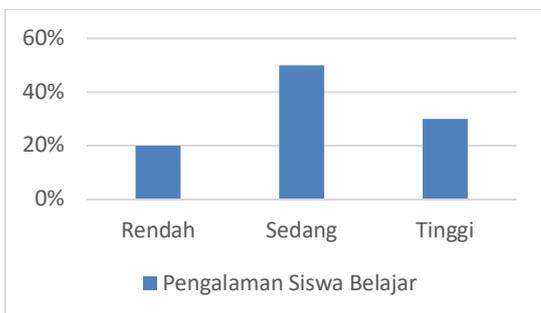
Tabel 1 Grafik Latar Belakang Orang Tua



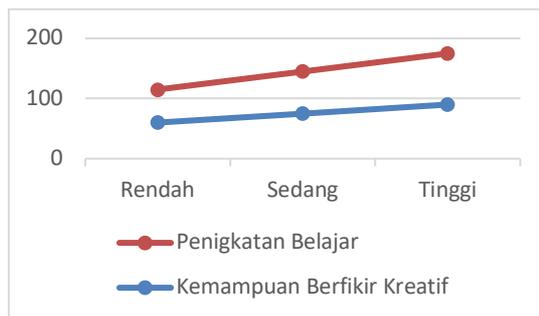
Tabel 2 Grafik Motivasi Belajar Siswa



Tabel 3 Grafik Pengalaman Belajar Siswa



Tabel 4 Hasil Belajar Siswa



Dari Grafik 1 (latar belakang orang tua) simpulkan bahwa Tingkat Pendidikan yang rendah belum tentu berpenghasilan rendah, itu bisa kita lihat bahwa Pendidikan orang tua capaiannya 20% akan tetapi Penghasilan orang tua tetap Tinggi yakni di 25%, Sedangkan justru pada Pendidikan orang tua yang cukup tinggi yakni 45% itu penghasilan mereka agak lebih rendah yakni di 40%, dan pada Pendidikan orang tua yang seimbang yakni pada prosentase 20% penghasilannya pun sama yakni sebanyak 20%. Hal ini bisa disimpulkan bahwa Pendidikan yang rendah belum tentu menyebabkan penghasilan yang rendah pula, karena ini didukung oleh skill, dan kompetensi yang mereka kuasai.

Dari Grafik II (menunjukkan distribusi motivasi belajar siswa) menunjukkan distribusi motivasi belajar siswa yang cukup yakni pada kategori Rendah, sedang dan Tinggi. Pada kategori Sedang capaiannya di

kisaran 41%,sedangkan pada capaian kategori tinggi itu 25% dan pada Capaian kategori Rendah 20%

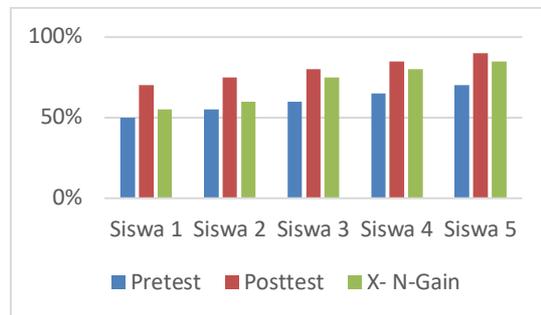
Dari Grafik III (Grafik Pengalaman Belajar Siswa) Dapat kita lihat bahwa: menunjukkan distribusi Pengalaman belajar siswa yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa,itu bisa di lihat pada prosentase 45% menunjukkan hasil yang cukup baik yakni pada kategori Sedang.

Pada Grafik ke IV (Hasil Belajar Siswa) Dapat Kita lihat Hasilnya adanya hasil yang seimbang antara peningkatan belajar dan kemampuan berfikir kreatif,hal ini di sebabkan setelah adanya penggunaan Model pembelajaran Problem Based Learning dalam pembelajaran membuat anak menjadi lebih kreatif,dan menjadikan anak lebih mandiri dalam pembelajaran.

Berikut ini diilustrasikan hasil Pre-test dan Post Test dan N-Gain atas kemampuan berpikir kreatif terhadap korelasi latar belakang orang tua, motivasi belajar siswa, pengalaman belajar, dan hasil belajar dengan menggunakan rumus

$$N-Gain = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Pretest}}$$

Tabel 1 Pretes, Postes dan N-Gain Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SDN Negeri Cibitung II



Keterangan = Biru : Score Pretest
 Merah : Score Post Test
 Hijau : N-Gain

E. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek di SD Negeri Cibitung 2 memiliki potensi signifikan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Lingkungan pembelajaran yang kondusif, baik dalam hal sarana fisik, dukungan sosial, maupun interaksi antara siswa dan pengajar, sangat memengaruhi keberhasilan model pengajaran ini. Melalui perencanaan yang cermat dan penilaian yang berkelanjutan, diharapkan siswa tidak hanya bisa belajar dengan lebih efisien, tetapi juga membangun keterampilan yang akan bermanfaat bagi mereka di masa mendatang. Sekali lagi, studi ini diharapkan dapat memberikan sumbangan baik untuk pengembangan metode pengajaran di

SD Negeri Cibitung 2 serta institusi pendidikan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Belajar dan pembelajaran

By novita sariani, m.pd, dr. Hj. Prihantini, m.pd, puji winarti, s.pd., m.pd, indrawati, s.pd.i., m.pd.i, jumadi, s.pd.i., m.pd.i, dr. Ahmad suradi, m.ag, rachmat satria, m.pd

<https://books.google.co.id/books?id=wrszeaaaqbaj&lpg=pp1&ots=xikjjgtbki&dq=konteks%20belajar%20adalah&lr&pg=pa2#v=twopage&q=konteks%20belajar%20adalah&f=false>

Nur isnaeni1, tri saptuti susiani2, muhamad chamdani3 (2022) : *hubungan antara kemandirian belajar dan lingkungan belajar di sekolah terhadap hasil belajar ipa siswa kelas v sdn sekecamatan klirong.jurnal pendidikan dasar*

Edi rohendi(2019): *penerapan strategi model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berfikir kreatif, jurnal pjme vol. 9 no. 1, mei 2019*

rida gultom1), christina sirait2*)(2022): *pengaruh penerapan model pembelajaran Berbasis proyek terhadap kreativitas Belajar. Jurnal christian humaniora vol. 6, no. 2,*
darinda sofia tanjung1, juliana2(2022):*pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar, elementary school journal journal kajian pendidikan dasar. volume 12, no. 1*