

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 12 BANJARMASIN**

Puji Rahayu¹, Heri Susanto², Melisa Prawitasari³

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat Kota Banjarmasin, Indonesia

Alamat e-mail: ¹2110111320012@mhs.ulm.ac.id ²iniherisusanto@ulm.ac.id,
³melisa.prawita@ulm.ac.id

ABSTRACT

This study focuses on the problems that occur with the gap between expectations and the facts in the field that students have not been able to convey ideas or concepts based on their understanding and students have not been able to provide different and varied answers in solving a given problem or problem. Therefore, a project based learning model is needed to focus on student creativity in learning history of class XI at SMA Negeri 12 Banjarmasin. The purpose of this study is to determine the effect of using the project based learning model on the learning abilities of class XI students at SMA Negeri 12 Banjarmasin. This study uses a Quasi Experimental Design with a pretest posttest design. The sample of this study consists of two classes, namely the experimental class using the project based learning model with a total of 31 students and the control class using the problem based learning model with a total of 31 students. The research instrument is an essay test that has been tested for validity, reliability, difficulty level test and discriminatory power test. Data analysis techniques are tested three times, namely with a normality test, a homogeneity test and a hypothesis test. The results of the study showed an increase in creative thinking skills in the t-test, the experimental class's creative thinking data had an average of 78.23 then increased to 85.48, while creative thinking in the control class had an average of 74.84 to 79.03 experiencing a significant increase. In the hypothesis test using the Independent Sample t-Test, there was an increase in both classes, but the increase that occurred in the experimental class was more significant, with a two-sided p value of 0.007 from the test, the results obtained were that Ha was accepted and Ho was rejected. Thus, the project based learning model is proven to be more effective in improving students' creative thinking compared to the problem based learning model, seen from the significant results of the use of the PjBL model on creative thinking skills in the history learning process of class XI at SMA Negeri 12 Banjarmasin.

Keywords: Creative thinking skills, Learning Model, Project Based Learning Model.

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada permasalahan yang terjadi dengan adanya kesenjangan antara harapan dengan fakta yang ada dilapangan bahwa siswa belum mampu menyampaikan ide atau gagasan berdasarkan pemahamannya dan siswa belum mampu memberikan jawaban yang berbeda dan bervariasi dalam menyelesaikan suatu soal atau permasalahan yang diberikan. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran *project based learning* untuk memfokuskan pada kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 12 Banjarmasin. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning* terhadap kemampuan belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 12 Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan Quasi Experimental Design dengan pretest posttest design. Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* berjumlah 31 orang siswa dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan jumlah siswa 31 orang. Instrumen penelitian berupa tes esai yang telah di uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda. Teknik analisis data diuji sebanyak tiga kali, yaitu dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada uji-t, data berpikir kreatif kelas eksperimen memiliki rata-rata 78.23 kemudian meningkat menjadi 85.48, sedangkan berpikir kreatif pada kelas kontrol memiliki rata-rata 74.84 menjadi 79,03 mengalami peningkatan yang signifikan. Pada uji hipotesis yang menggunakan *Independent Sample t-Test* menunjukkan adanya peningkatan pada kedua kelas, namun peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih signifikan, dengan nilai *p* dua sisi (*two-sided p*) sebesar 0,007 dari pengujian tersebut mendapatkan hasil maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, model pembelajaran *project based learning* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan model pembelajaran *problem based learning*, dilihat dari hasil yang signifikan pada penggunaan model PjBL terhadap kemampuan berpikir kreatif pada proses pembelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 12 Banjarmasin.

Kata kunci: Kemampuan berpikir kreatif, Model Pembelajaran, Model Pembelajaran Project Based Learning.

A. Pendahuluan

Abad ke-21 sering disebut sebagai era globalisasi yang ditandai dengan percepatan luar biasa di berbagai bidang, terutama ilmu pengetahuan dan teknologi. Globalisasi tidak hanya

memperluas ruang interaksi antarnegara, tetapi juga mempercepat arus pertukaran informasi, budaya, ekonomi, serta teknologi yang mengubah pola hidup masyarakat. Kondisi ini menuntut sumber daya manusia untuk memiliki keterampilan

yang lebih adaptif, khususnya keterampilan abad 21 yang dikenal dengan 4C, yaitu berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis (*critical thinking*), pemecahan masalah (*problem solving*), komunikasi (*communication*), serta kolaborasi (*collaboration*) (Murfatiah, 2021). Dengan penguasaan keterampilan tersebut, generasi muda akan mampu menghadapi tantangan yang lebih kompleks dibandingkan dengan masa sebelumnya.

Kreativitas sebagai bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi sangat penting bagi generasi millennial agar dapat bersaing di era modern. Dalam pembelajaran, khususnya sejarah, keterampilan ini bisa dikembangkan melalui metode yang memanfaatkan imajinasi. Guru dapat menyajikan materi sejarah tidak hanya sebatas fakta, tetapi juga melalui narasi, kisah masa lalu, atau ilustrasi yang membangkitkan daya imajinasi siswa. Melalui pendekatan tersebut, peserta didik mampu mengembangkan kreativitas dengan menghasilkan pemikiran baru yang segar, misalnya berupa argumentasi mengenai kondisi bangsa di masa penjajahan. Hal ini sejalan dengan pandangan (Trilling dan Fadel, 2009) yang menekankan bahwa tujuan pengembangan keterampilan abad ke-21 adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif, mengelaborasi, menganalisis, serta mengevaluasi gagasan secara mendalam.

Belajar dipahami sebagai sebuah proses yang membawa perubahan perilaku pada individu akibat dari pengalaman yang dialami. (Gagne, 1979) menyebut belajar sebagai suatu kecenderungan perubahan yang dapat diamati, dikontrol, dan dipertahankan dalam proses pertumbuhan manusia. Aktivitas belajar mencakup dua aspek, yakni psikologis dan fisiologis. Aspek psikologis melibatkan aktivitas mental seperti berpikir, memahami, membandingkan, menelaah, dan menganalisis (Sriwati, 2021). Sementara itu, aspek fisiologis lebih menekankan pada praktik nyata, seperti melakukan eksperimen, latihan, membuat produk, maupun kegiatan apresiasi. Dengan demikian, belajar bukan hanya sekadar mengingat, tetapi juga mencakup proses pengolahan pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan nyata.

Selain Gagne, banyak tokoh lain memberikan definisi tentang belajar sesuai dengan pandangan filsafat masing-masing. Burton (Rusman, 2018) menekankan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku melalui interaksi individu dengan lingkungan dan sesamanya. Kata kunci dari definisi ini adalah interaksi yang dipahami sebagai sebuah proses sadar menuju perubahan. Dengan demikian, kegiatan belajar lebih ditekankan pada prosesnya daripada produk sesaat, sebab proses yang sesuai prosedur akan menghasilkan manfaat jangka panjang bagi kehidupan. Sementara

itu, Walker (Riyanto, 2002) menekankan bahwa belajar merupakan perubahan dalam pelaksanaan tugas yang dihasilkan dari pengalaman, tanpa kaitan langsung dengan kematangan rohaniyah atau kondisi eksternal lain.

Cronbach (Riyanto, 2010) menambahkan bahwa belajar pada hakikatnya merupakan perubahan perilaku yang terjadi melalui pengalaman nyata dengan melibatkan pancaindra. Aktivitas seperti mengamati, membaca, meniru, mendengar, mencoba, maupun mengikuti arahan tertentu menjadi bagian penting dalam membentuk pengalaman belajar. Dengan cara tersebut, siswa tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga membangun motivasi, mengasah cara berpikir, dan menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam. Gagne (Riyanto, 2010) juga menjelaskan bahwa belajar adalah peristiwa yang berlangsung dalam kondisi tertentu yang bisa diamati dan dikendalikan, sehingga dapat dirancang oleh pendidik agar lebih efektif.

Dalam ranah pembelajaran sejarah, aktivitas belajar berperan penting dalam membangkitkan kesadaran sejarah pada generasi penerus. (Jamil Suprihatiningrum, 2014) memandang pembelajaran sebagai rangkaian kegiatan terencana yang menghubungkan informasi dengan lingkungan untuk memudahkan siswa memahami materi. Menurut (Heri Susanto, 2014), pembelajaran sejarah

yang baik mampu menumbuhkan pemahaman sejarah yang merefleksikan nilai positif dari peristiwa masa lalu ke dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman tersebut membantu siswa lebih bijak dalam menghadapi persoalan hidup serta menghindarkan mereka dari pengulangan kesalahan yang sama. Hal ini sejalan dengan pandangan (Yuhardi, 2022) bahwa pembelajaran sejarah tidak hanya menyajikan fakta, tetapi juga memberikan nilai edukatif yang dapat digunakan dalam kehidupan sekarang dan masa depan. Dengan demikian, pembelajaran pada hakikatnya adalah upaya sadar untuk mengembangkan potensi siswa agar mampu berpikir kritis, reflektif, serta lebih bijaksana dalam menyikapi realitas kehidupan.

Orang yang kreatif pada dasarnya tidak hanya mampu berpikir secara orisinal, tetapi juga bisa bekerja sama dengan baik, terbuka terhadap ide baru, serta mampu mengkomunikasikan gagasannya secara efektif. Kreativitas tidak hanya lahir dari mereka yang ber-IQ tinggi, tetapi juga dari siapa pun yang diberi ruang untuk berimajinasi. Trilling dan Fadel (Rahman, 2023) menegaskan bahwa "*Creativity is based on something that virtually everyone is born with: imagination.*" Pernyataan ini menunjukkan bahwa imajinasi adalah fondasi dasar kreativitas yang dimiliki setiap orang tanpa terkecuali. Dalam konteks pembelajaran sejarah, kecerdasan imajinatif dibangun melalui pemahaman ruang, waktu, dan tokoh masa lalu, yang melatih

siswa untuk berpikir lebih kritis sekaligus kreatif.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa kreativitas siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Survei PISA tahun 2018 yang dilakukan OECD menunjukkan Indonesia menempati peringkat 74 dari 79 negara, dengan mayoritas siswa hanya mampu menjawab soal pada level rendah hingga menengah. Sementara untuk soal pada level tinggi dan pengembangan, hasilnya masih jauh dari harapan (Putrawangsa & Hasanah dalam (Rahman, 2023). Rendahnya capaian ini salah satunya dipengaruhi oleh pola pembelajaran di sekolah yang masih monoton dan kurang menumbuhkan kreativitas. Sistem pendidikan lebih menekankan pada konsumsi pengetahuan daripada memberi kesempatan bagi siswa untuk berkreasi. Kondisi ini menunjukkan perlunya perhatian serius agar proses pendidikan di Indonesia mampu menumbuhkan keterampilan kreatif yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Dalam menghadapi tantangan abad ke-21, siswa dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi, salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif. Keterampilan ini penting karena memungkinkan siswa menemukan solusi baru terhadap permasalahan yang dihadapi. Namun, hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa kelas XI di SMA Negeri 12 Banjarmasin masih kesulitan dalam menyampaikan gagasan

berdasarkan pemahaman mereka sendiri dan cenderung belum mampu menawarkan alternatif solusi. Hal tersebut menandakan bahwa lingkungan belajar perlu lebih menyenangkan dan mendorong interaksi aktif agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya (Fitriyani, 2021:97). Guru juga berperan besar dalam membangkitkan minat belajar melalui variasi penyampaian materi, penggunaan media yang menarik, serta pemilihan model pembelajaran yang sesuai.

Salah satu model yang dapat digunakan adalah PjBL. Model ini memberikan kerangka sistematis yang membantu guru merancang kegiatan pembelajaran secara terarah untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kurangnya variasi pembelajaran membuat siswa cenderung pasif dalam mata pelajaran sejarah. Interaksi dua arah antara guru dan siswa masih minim, sehingga respon yang ditunjukkan peserta didik relatif rendah. Dengan menerapkan PjBL, diharapkan tercipta suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, serta mampu mendorong siswa berpartisipasi dalam menemukan ide dan memecahkan masalah secara mandiri. Clegg dan Berch (2001) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas sekaligus motivasi karena siswa dihadapkan pada kegiatan terbuka berbasis konteks yang menuntut pemecahan masalah secara kolaboratif.

PjBL juga berkaitan erat dengan pengembangan *higher order thinking skills* (HOTS), khususnya dalam aspek berpikir kreatif. Model ini menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam mengeksplorasi masalah nyata melalui proyek yang realistis, pertanyaan pengarah, serta penyelidikan mandiri. Penelitian Pellegrino dan Hilton (Rahman, 2023) menunjukkan bahwa PjBL efektif mendukung tiga ranah utama pembelajaran yaitu kognitif, intrapersonal, dan interpersonal. Melalui kegiatan proyek, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan berpikir, tetapi juga kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, serta mengatur diri. Kondliffe menambahkan bahwa PjBL perlu terus dikaji untuk mengukur efektivitasnya dalam mempersiapkan siswa menghadapi pendidikan tinggi maupun dunia kerja (Rahman, 2023).

Hasil penelitian terbaru menunjukkan bahwa penerapan PjBL pada kelas XI SMA Negeri 12 Banjarmasin, khususnya dalam materi proklamasi kemerdekaan, mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif secara signifikan. Pada kelas eksperimen yang menggunakan PjBL dengan proyek *mind mapping*, peningkatan kreativitas lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Temuan ini menjadi kebaruan karena menunjukkan efektivitas PjBL dalam pembelajaran sejarah sekaligus memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan model pembelajaran

inovatif di era abad ke-21. Seperti yang ditegaskan Suryadi (Murtafiah, 2018), berpikir kreatif adalah proses menemukan hubungan baru dan melihat sesuatu dari berbagai perspektif. Dengan PjBL, siswa didorong untuk mengembangkan solusi melalui kerja kelompok, membangun ide-ide orisinal, serta memperkuat keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang bermanfaat dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran PjBL di kelas XI SMA Negeri 12 Banjarmasin dalam materi Proklamasi Kemerdekaan, dan; 2) Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan PjBL pada siswa kelas XI di SMAN 12 Banjarmasin terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 12 Banjarmasin yang berlokasi di Jl. Alalak Utara RT. 02 Kecamatan Banjarmasin Utara, Kalimantan Selatan. Waktu penelitian berlangsung kurang lebih selama satu semester dengan menyesuaikan jadwal mata pelajaran sejarah. Tahap penelitian mencakup perencanaan, pelaksanaan, hingga penyusunan laporan akhir. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. (Sugiyono, 2010:107) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen merupakan metode untuk mengetahui pengaruh perlakuan

tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali. Sejalan dengan itu, Creswell dalam (Sugiyono, 2012:111) menegaskan bahwa penelitian eksperimen digunakan ketika peneliti ingin melihat hubungan sebab-akibat antara variabel independen dengan variabel dependen, sehingga variabel selain perlakuan perlu dikendalikan secara ketat.

Pendekatan kuantitatif ini memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan metode penelitian lainnya. Menurut (Arikunto, 2006:13), penelitian kuantitatif ditandai dengan kejelasan unsur tujuan, sampel, sumber data, serta perencanaan yang matang sejak awal. Peneliti merumuskan hipotesis yang jelas, merancang langkah penelitian secara rinci, serta menetapkan analisis data yang dilakukan setelah seluruh data terkumpul. Dalam penelitian eksperimen, kondisi dibuat terkendali agar variabel dependen hanya dipengaruhi oleh variabel independen atau perlakuan yang diberikan. Untuk menjaga validitas hasil, digunakan kelompok kontrol sebagai pembanding dengan kelompok eksperimen (Sukardi, 2004:190).

Dalam penelitian ini digunakan desain *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut (Sugiyono, 2015:77), desain ini memiliki kelompok kontrol, namun tidak dapat sepenuhnya mengendalikan variabel luar. Pada rancangan ini, baik kelompok

eksperimen maupun kelompok kontrol diberikan pretest terlebih dahulu, kemudian kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa model pembelajaran PjBL, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan yang sama. Setelah itu, kedua kelompok diberikan posttest untuk melihat perubahan hasil belajar. Quasi eksperimen dipilih karena sulit memperoleh kelas kontrol yang benar-benar bebas dari pengaruh luar (Sugiyono, 2015:79).

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini meliputi model pembelajaran PjBL dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pada kelas eksperimen, PjBL diterapkan melalui kegiatan proyek berupa pembuatan mind mapping. Proses ini mendorong siswa untuk berkolaborasi, mengembangkan ide kreatif, serta memecahkan masalah dengan pendekatan yang orisinal. Indikator berpikir kreatif yang dinilai mencakup kemampuan mengenali masalah (*problem sensitivity*), mengabaikan fakta yang kurang relevan (*misleading fact*), berpikir fleksibel (*flexibility*), dan menghasilkan ide orisinal (*originality*). Untuk mengukur kemampuan tersebut, digunakan pretest dan posttest berupa lima soal esai yang dianalisis menggunakan rubrik penilaian berpikir kreatif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas PjBL, tetapi juga memberikan gambaran sejauh mana model pembelajaran ini mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi sejarah Proklamasi Kemerdekaan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Deskriptif Statistik

Adapun hasil dari deskriptif statistik yang di analisis menggunakan *software IBM SPSS 29* menunjukkan berbagai data yang diperoleh dari penelitian ini, yang selanjutnya digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai variabel yang diteliti serta distribusi data yang dianalisis. Berdasarkan hasil deskriptif statistik, terlihat bahwa jumlah peserta pada setiap kelompok, baik kontrol maupun eksperimen, adalah 31 orang. Pada kelompok kontrol, nilai *pretest* memiliki rentang 35 dengan skor minimum 55 dan maksimum 90, menghasilkan rata-rata 74,84 dengan standar deviasi 10,123. Setelah diberikan *posttest*, kelompok kontrol menunjukkan peningkatan nilai dengan rentang tetap 35, skor minimum 60 dan maksimum 95, serta rata-rata meningkat menjadi 79,03 dengan standar deviasi 10,118. Sementara itu, pada kelompok eksperimen, nilai *pretest* memiliki rentang 45 dengan skor minimum 55 dan maksimum 100, serta rata-rata 78,23 dengan standar deviasi 11,800. Setelah perlakuan diberikan, hasil *posttest* eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rentang 30, skor minimum 70 dan maksimum 100, rata-rata meningkat menjadi 85,48, serta standar deviasi menurun menjadi

7,784. Temuan ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen berpengaruh lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.

2. Uji Normalitas

Adapun hasil dari uji normalitas adalah sebagai berikut, sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Item	Tests of Normality (Shapiro-Wilk)	df	Sig.
	Statistic		
Pretest Kontrol	0.947	31	0.127
Posttest Kontrol	0.944	31	0.105
Pretest Eksperimen	0.975	31	0.669
Posttest Eksperimen	0.955	31	0.209

(Sumber: Data diolah peneliti, 2025)

Berdasarkan tabel 2 tentang hasil uji normalitas dengan menggunakan *Shapiro-Wilk*, diketahui bahwa seluruh data penelitian, baik pada kelompok kontrol maupun eksperimen, memiliki nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Pada *pretest* kontrol diperoleh nilai Sig. 0,127, *posttest* kontrol 0,105, *pretest* eksperimen 0,669, dan *posttest* eksperimen 0,209. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga dapat disimpulkan bahwa asumsi normalitas terpenuhi dan data layak untuk dianalisis dengan uji statistik parametrik.

3. Uji Homogenitas

Adapun hasil dari uji homogenitas adalah sebagai berikut, sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Hasil	Tests of Homogeneity of Variances	df1	df2	Sig.
	Levene Statistic			
Based on Mean	2,030	3	120	0,113
Based on Median	1,888	3	120	0,135
Based on Median and with adjusted df	1,888	3	112,792	0,136
Based on trimmed mean	2,001	3	120	0,118

(Sumber: Data diolah peneliti, 2025)

Berdasarkan tabel 3 tentang hasil uji homogenitas varians dengan menggunakan *Levene Test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada semua kriteria lebih besar dari 0,05, yaitu 0,113 berdasarkan mean, 0,135 berdasarkan median, 0,136 berdasarkan median dengan *adjusted df*, dan 0,118 berdasarkan *trimmed mean*. Hasil ini menunjukkan bahwa varians data antara kelompok kontrol dan eksperimen adalah homogen atau sama, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik selanjutnya.

4. Uji Hipotesis

Adapun hasil dari uji hipotesis yang adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis

Nilai Posttest t	Independent Samples Test
------------------	--------------------------

	F	Sig.	One Side d p	Two Side d p
Equal variance assumed	2,858	0,096	0,003	0,007
Equal variance not assumed			0,003	0,007

(Sumber : Data diolah, 2025)

Berdasarkan Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis bahwa pada variabel *pretest* diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,364 lebih besar dari 0,05 dengan nilai thitung 0,914 sehingga perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen dinyatakan tidak signifikan. Sementara itu, pada variabel *posttest* diperoleh nilai signifikansi < 0,001 lebih kecil dari 0,05 dengan nilai thitung 12,236 serta *mean difference* sebesar 7,62162, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dibandingkan dengan model *problem based learning* Pembahasan

1. Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa Kelas XI di SMA Negeri 12 Banjarmasin.

Model PjBL merupakan pendekatan pembelajaran yang

menitikberatkan pada pengalaman belajar melalui pengerjaan proyek nyata, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam mengeksplorasi dan memahami suatu topik. Dalam pembelajaran sejarah, model ini membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam, melatih kemampuan berpikir kreatif, serta meningkatkan partisipasi mereka selama proses pembelajaran.

Cord (Fathurrohman, 2016) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan sebuah inovasi yang berorientasi pada pembelajaran kontekstual dengan aktivitas yang kompleks. Fokus utamanya adalah pada penguasaan prinsip dan konsep inti, pemberian tugas yang bermakna, serta kesempatan bagi siswa untuk bekerja secara mandiri dalam membangun pengetahuan mereka, hingga akhirnya menghasilkan produk nyata.

SMA Negeri 12 Banjarmasin dipilih sebagai lokasi penelitian karena adanya kebutuhan untuk menerapkan model pembelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas siswa, khususnya pada kelas XI. Pada jenjang ini, siswa dihadapkan pada materi sejarah yang lebih luas dan menuntut kemampuan analisis yang lebih tinggi. Model PjBL dipandang sesuai untuk mengatasi kebutuhan tersebut karena melibatkan siswa secara aktif melalui pengerjaan proyek, mendorong kolaborasi antarsiswa, serta menuntut mereka

berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah.

Pelaksanaan model PjBL dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan proyek mind mapping yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam mempelajari sejarah Proklamasi Kemerdekaan. Tahapannya dimulai dengan guru memberikan pertanyaan esensial, menetapkan aturan pengerjaan proyek, menyusun jadwal aktivitas, serta memantau perkembangan kelompok selama pengerjaan proyek. Selanjutnya, guru menilai hasil kerja siswa dan melakukan evaluasi terhadap pengalaman belajar yang diperoleh. Proses ini meliputi perencanaan, pelaksanaan proyek dalam kelompok, pemantauan kemajuan, hingga presentasi hasil proyek di depan kelas, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pemahaman materi, tetapi juga pengalaman belajar yang bermakna.

Kerja kelompok menjadi aspek penting dalam penerapan PjBL. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil beranggotakan 5–6 orang untuk mengerjakan proyek secara kolaboratif. Dalam kelompok, setiap siswa diberi tanggung jawab sesuai perannya sehingga mendorong terjadinya diskusi aktif, pertukaran gagasan, dan kerja sama yang konstruktif. Proyek yang dirancang menyesuaikan dengan

materi sejarah yang sedang dipelajari, dengan tujuan agar siswa dapat menemukan solusi yang kreatif serta menghasilkan produk akhir yang bermanfaat. Setelah pembelajaran berakhir, kemampuan berpikir kreatif siswa diuji melalui tes, dan hasilnya dianalisis dengan uji statistik untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan PjBL dan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran berbeda.

2. Perbandingan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kemampuan berpikir kreatif bukanlah keistimewaan yang hanya dimiliki oleh seniman atau penemu, melainkan potensi yang bisa diasah oleh setiap individu. Salah satu ciri utama dari kreativitas adalah kemampuan untuk menghubungkan ide-ide yang tampaknya tidak berhubungan sehingga menghasilkan pemikiran baru yang unik. Selain itu, berpikir kreatif menuntut keberanian dalam memecahkan masalah dengan cara yang tidak biasa. Dalam dunia pendidikan, individu yang kreatif sangat dibutuhkan karena mereka mampu menawarkan pendekatan berbeda, menciptakan produk baru, meningkatkan efisiensi pembelajaran, hingga menyelesaikan konflik dengan cara yang konstruktif. Kreativitas

menjadi keterampilan penting di era digital dan globalisasi, di mana perubahan berlangsung begitu cepat dan menuntut hadirnya inovasi yang berkelanjutan.

Sejalan dengan hal tersebut, (Clegg dan Berch, 2001) menegaskan bahwa melalui pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan motivasi siswa dapat meningkat. Model ini dipandang sebagai bentuk pembelajaran terbuka berbasis aktivitas yang menekankan pada pemecahan masalah melalui kerja kolaboratif dalam kurun waktu tertentu. Sementara itu, (Slavin, 2008) menjelaskan bahwa (PBL) bertujuan untuk melatih peserta didik agar menjadi individu yang tangguh, mandiri, terbiasa mengambil inisiatif, serta terampil dalam menggunakan pemikiran kritis untuk memecahkan masalah. Berdasarkan pandangan ini, penerapan model PBL diyakini dapat mendorong siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, terutama saat berhadapan dengan materi yang menantang seperti sejarah.

Dalam penelitian ini, model PBL diterapkan di kelas XI-3 yang terdiri dari 31 siswa sebagai kelompok kontrol. Fokus pembelajaran diarahkan pada materi Proklamasi Kemerdekaan dengan tujuan untuk melihat sejauh mana model ini berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Proses penelitian dilakukan melalui

pengambilan data kuantitatif, observasi langsung di kelas, serta pemberian tes. Harapannya, penerapan model PBL tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memfasilitasi siswa dalam memecahkan masalah, melatih kemandirian, dan berkontribusi positif pada hasil belajar mereka.

Sebagai langkah awal, seluruh siswa kelas XI-3 diberikan pretest berupa soal esai yang mencakup konsep dasar terkait Proklamasi Kemerdekaan. *Pretest* ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa, sehingga guru dapat menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan mereka. Setelah penyampaian materi melalui model PBL, siswa diberikan *posttest* yang berisi soal-soal untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif mereka. Dari hasil yang diperoleh, kelas kontrol XI-3 menunjukkan capaian yang cukup efektif meskipun masih lebih rendah dibandingkan dengan hasil pada kelas eksperimen XI-1 yang menggunakan model pembelajaran berbeda. Hal ini menegaskan bahwa meskipun penerapan PBL di kelas kontrol memberi dampak positif, efektivitasnya masih belum seoptimal penerapan model lain yang digunakan di kelas eksperimen.

3. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan

Berpikir Kreatif siswa Kelas XI di SMA Negeri 12 Banjarmasin

Kemampuan berpikir kreatif menurut Fecione dalam (Uloli, 2016) tidak sekadar menghasilkan ide-ide baru, melainkan juga mencakup cara seseorang melihat, memahami, serta menyelesaikan suatu masalah dengan pendekatan yang lebih segar dan bernilai. Dalam dunia pendidikan, keterampilan ini berperan besar untuk membentuk siswa agar lebih fleksibel, solutif, serta siap menghadapi tantangan di masa depan. Khusus pada pembelajaran sejarah, berpikir kreatif mendorong siswa tidak hanya mengingat peristiwa masa lalu, tetapi juga melatih mereka untuk menjadi individu yang kritis, reflektif, bertanggung jawab, dan kreatif dalam menilai berbagai informasi sejarah. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran sejarah bukan hanya diukur dari penguasaan materi, melainkan juga dari kemampuan siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif.

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas eksperimen XI-1 SMA Negeri 12 Banjarmasin memperlihatkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest yang diikuti oleh 31 siswa, diperoleh bahwa pembelajaran dengan model ini termasuk dalam

kategori efektif. Hal tersebut diperkuat dengan hasil uji *Independent Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi dua sisi sebesar 0,007, yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model PjBL terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sejarah, khususnya Proklamasi Kemerdekaan.

Lebih lanjut, hasil eksperimen menunjukkan ketercapaian indikator berpikir kreatif yang mencakup beberapa aspek penting, yaitu *problem sensitivity* (kemampuan mengenali masalah), *flexibility* (kemampuan berpikir luwes), *misleading fact* (kemampuan mengabaikan fakta yang kurang sesuai), serta *originality* (kemampuan menghasilkan gagasan orisinal). Siswa yang fleksibel terbukti mampu menyesuaikan diri dengan berbagai sumber informasi, baik primer maupun sekunder, serta menyadari bahwa peristiwa sejarah sering kali memiliki interpretasi yang beragam. Hal ini sejalan dengan teori Munandar yang menyatakan bahwa fleksibilitas berpikir ditunjukkan melalui kemampuan menghasilkan gagasan bervariasi, melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, dan menemukan alternatif pemecahan yang berbeda.

Selain itu, indikator lain seperti

misleading fact, *problem sensitivity*, dan *originality* juga tercermin dalam jawaban siswa. Mereka mampu menilai informasi sejarah yang bias, menggali bukti lebih lanjut, serta menemukan sudut pandang baru yang lebih objektif. Bahkan dalam indikator *originality*, beberapa siswa mampu menciptakan gagasan unik serta cara berbeda dalam memahami peristiwa sejarah. Perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan rata-rata 85,48 dan kelas kontrol dengan rata-rata 79,03 membuktikan bahwa model PjBL lebih efektif dibandingkan PBL dalam meningkatkan kreativitas siswa. Dengan demikian, penggunaan model PjBL memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, khususnya dalam memahami materi Proklamasi Kemerdekaan dengan cara yang lebih mendalam dan inovatif.

Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang diberikan pada siswa yang lebih mudah dalam menjawab 5 soal esai terkait materi Proklamasi Kemerdekaan. Sejalan dengan pemberian perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran PjBL dan kelas kontrol tanpa perlakuan, menggunakan model pembelajaran PBL memiliki perolehan nilai yang 127 berbeda, kelas eksperimen menjawab pertanyaan dengan benar memperoleh nilai tertinggi 100 dengan nilai rata-rata (*mean*) 85,4839, sedangkan di kelas

kontrol memiliki rata-rata (*mean*) sebesar 79,0323. Melihat hasil setelah diberikan perlakuan (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat disimpulkan perolehan nilai pada kemampuan berpikir kreatif siswa kedua kelas tersebut memiliki perbedaan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI di SMA Negeri 12 Banjarmasin jika dibandingkan dengan siswa yang hanya belajar menggunakan model PBL. Kesimpulan ini diperoleh dari hasil uji *Independent Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,096 ($>0,05$), menandakan varians kedua kelompok homogen, namun pada nilai *posttest* diperoleh perbedaan signifikan dengan $t(60) = -2,814$ dan $p = 0,007$ ($<0,05$), dengan selisih rata-rata -6,452. Artinya, kelompok eksperimen yang menggunakan PjBL memiliki hasil belajar lebih tinggi dibanding kelompok kontrol. Selain terbukti secara statistik, penerapan PjBL juga mendapatkan respon positif dari siswa karena strategi ini memberi ruang bagi mereka untuk menyalurkan ide-ide kreatif dalam bentuk proyek nyata seperti pembuatan *mindmapping* yang lebih menarik, mudah dipahami, dan diingat

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, P. (2016). *Model-model pembelajaran inovatif: Alternatif desain pembelajaran yang menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fitriyani, L. (2021). *Pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kreativitas siswa*. Bandung: Alfabeta.
- Heri Susanto. (2014). *Sejarah sebagai pendidikan karakter*. Yogyakarta: Ombak.
- Jamil Suprihatiningrum. (2014). *Strategi pembelajaran: Teori dan praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Murfatiah, E. (2021). *Penguatan keterampilan abad 21 dalam pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Murtafiyah, M. (2018). *Berpikir kreatif dalam pembelajaran: Perspektif Suryadi*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rahman, A. (2023). *Kreativitas dan pembelajaran berbasis proyek di era abad 21*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Riyanto, Y. (2002). *Paradigma baru pembelajaran: Sebagai referensi bagi pendidik dalam*

- implementasi pembelajaran yang efektif dan berkualitas.* Jakarta: Kencana.
- Riyanto, Y. (2010). *Metodologi penelitian pendidikan.* Surabaya: SIC.
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru.* Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sriwati, S. (2021). *Psikologi pendidikan.* Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods).* Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2004). *Metodologi penelitian pendidikan: Kompetensi dan praktiknya.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Uloli, N. (2016). *Kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran.* Gorontalo: UNG Press.
- Yuhardi. (2022). *Pembelajaran sejarah di era digital: Antara fakta dan nilai.* Jakarta: Kencana.
- Clegg, P., & Berch, T. (2001). *Project-based learning and creativity in education.* London: RoutledgeFalmer.
- Gagne, R. M. (1979). *The conditions of learning* (3rd ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Slavin, R. E. (2008). *Educational psychology: Theory and practice* (8th ed.). Boston: Pearson Education.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times.* San Francisco, CA: Jossey-Bass.