

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA DI SMP NEGERI 4 KOTA BENGKULU

Sutrian Efendi¹⁾, Anniza Purnama Dewi²⁾, Nadiyahhanun Wenny Naurahlatifa³⁾, Asri Atun Soleha⁴⁾, Desi Ratnasari⁵⁾

¹²³⁴⁵⁾ Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

e-mail : sutrian@mail.uinfasbengkulu.ac.id, annizapurnama399@gmail.com,
nadiyahnaurah@gmail.com, cicacaci593@gmail.com, desiratnasari7412@gmail.com

Info Artikel	Abstract
Keywords: Media Pembelajaran Interaktif, Keterampilan Bahasa Inggris, Teknologi Pembelajaran Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas, SMP Negeri 4 Kota Bengkulu	This research aims to analyze the influence of project-based learning on the development of student creativity at SMP Negeri 4 Bengkulu City. The research method used is a quantitative method with a quasi-experimental design. The population of this study was class VIII students, with a sample of 60 students divided into experimental groups and control groups. Data collection techniques are carried out through observation, questionnaires and creativity tests. The research results showed that there were significant differences in the development of creativity between the experimental group which used project-based learning and the control group which used conventional methods. The average creativity score of students in the experimental group increased by 23% compared to the control group. Thus, project-based learning can be an effective method for increasing student creativity. Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap pengembangan kreativitas siswa di SMP Negeri 4 Kota Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII, dengan sampel sebanyak 60 siswa yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan tes kreativitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam pengembangan kreativitas antara kelompok eksperimen yang menggunakan pembelajaran berbasis proyek dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Nilai rata-rata kreativitas siswa dalam kelompok eksperimen meningkat sebesar 23% dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini dituntut untuk tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pengembangan keterampilan abad ke-21, salah satunya adalah kreativitas. Dalam era digital yang terus berkembang, kreativitas menjadi keterampilan yang sangat penting bagi peserta didik

agar dapat bersaing di dunia yang dinamis. Salah satu metode pembelajaran yang dianggap efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa adalah Pembelajaran Berbasis Proyek atau Project-Based Learning (PBL). PBL merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mempelajari suatu konsep atau keterampilan melalui penyelesaian proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka (Thomas, 2015). Dengan metode ini, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami teori, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah secara kreatif. Di SMP Negeri 4 Kota Bengkulu, penerapan PBL telah dilakukan dalam beberapa mata pelajaran sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran. Meskipun demikian, efektivitas penerapan metode ini terhadap peningkatan kreativitas siswa masih perlu dikaji lebih lanjut. Kreativitas siswa dapat diukur melalui kemampuan mereka dalam menghasilkan ide-ide inovatif, memecahkan masalah dengan cara yang unik, serta mengembangkan produk atau solusi yang bernilai. Menurut Amabile (2019), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide atau produk yang orisinal dan memiliki nilai. Dalam konteks pendidikan, kreativitas tidak hanya mencakup ekspresi seni, tetapi juga cara berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu tugas atau proyek. (Chairudin, M, 2020). Oleh karena itu, penting untuk mengetahui sejauh mana penerapan PBL dapat berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas siswa. Selain itu, beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa PBL memiliki dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Krajcik & Blumenfeld, 2018). Namun, masih terdapat perbedaan hasil penelitian mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan kreativitas secara spesifik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh PBL terhadap kreativitas siswa di SMP Negeri 4 Kota Bengkulu serta mengukur sejauh mana peningkatan kreativitas yang terjadi setelah penerapan metode ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa? 2) Seberapa besar peningkatan kreativitas siswa setelah diterapkan pembelajaran berbasis proyek? Untuk menjawab pertanyaan tersebut, penelitian ini didasarkan pada landasan teori yang relevan. Pembelajaran berbasis proyek didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi ketika siswa secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman nyata (Piaget, 2015). Melalui PBL, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam eksplorasi, analisis, dan sintesis informasi untuk menghasilkan solusi yang bermakna. Menurut Thomas (2015), PBL adalah metode pembelajaran yang memberikan siswa kesempatan untuk belajar melalui eksplorasi mendalam terhadap suatu permasalahan atau proyek yang relevan dengan kehidupan nyata. Dalam PBL, siswa berperan aktif sebagai peneliti yang bertanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri, dengan guru bertindak sebagai fasilitator.

Selanjutnya, kreativitas dalam pembelajaran dijelaskan oleh Amabile (2019) sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide atau produk yang orisinal dan bernilai. Kreativitas siswa dapat dikembangkan melalui lingkungan belajar yang memberikan kebebasan untuk bereksperimen, berinovasi, dan menghadapi tantangan. Menurut Mayer (2020), pembelajaran berbasis proyek meningkatkan kreativitas dengan cara: 1) Memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide dan solusi mereka sendiri, 2) Mendorong kolaborasi dalam pemecahan masalah, 3) Menghubungkan pembelajaran dengan konteks dunia nyata, serta 4) Memberikan tantangan yang merangsang pemikiran kritis. Selain itu, Hmelo-Silver (2016) menekankan bahwa PBL membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan sesuatu yang baru. Dalam penelitian mereka, siswa

yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek cenderung lebih kreatif dibandingkan dengan mereka yang belajar menggunakan metode konvensional.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Bell (2018) menemukan bahwa siswa yang belajar dengan metode PBL menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan berpikir kreatif dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Strobel dan van Barneveld (2015) juga menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam PBL lebih mampu menghasilkan solusi inovatif dalam menyelesaikan masalah dibandingkan dengan mereka yang tidak menggunakan metode ini. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Larmer dan Mergendoller (2021) menunjukkan bahwa PBL membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi, yang merupakan elemen penting dalam berpikir kreatif. Dengan mempertimbangkan hasil penelitian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan PBL di SMP Negeri 4 Kota Bengkulu dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan abad ke-21, khususnya kreativitas.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah: 1) Menganalisis pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa di SMP Negeri 4 Kota Bengkulu, 2) Mengukur sejauh mana peningkatan kreativitas siswa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis proyek, serta 3) Menyediakan rekomendasi bagi pendidik mengenai implementasi PBL yang lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa, 4) Apakah Pembelajaran Berbasis Proyek Berpengaruh Positif Dan Signifikan Terhadap Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Pengembangan Kreativitas Siswa Di Smp Negeri 4 Kota Bengkulu Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi tiga aspek, yaitu manfaat teoritis, praktis, dan kebijakan. Manfaat teoritis meliputi penambahan wawasan dalam bidang pendidikan mengenai efektivitas pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa serta pengembangan pemahaman tentang hubungan antara metode pembelajaran inovatif dan keterampilan abad ke-21. Manfaat praktisnya adalah memberikan informasi bagi guru mengenai implementasi PBL yang efektif, membantu sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, serta memberikan wawasan bagi siswa mengenai cara belajar yang lebih menarik dan menantang. Sementara itu, manfaat kebijakan mencakup pertimbangan bagi pembuat kebijakan pendidikan dalam menyusun kurikulum yang lebih berorientasi pada pengembangan keterampilan kreatif siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui pembelajaran berbasis proyek di SMP Negeri 4 Kota Bengkulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan sebelum penerapan pembelajaran berbasis proyek, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata nilai pretest kelompok eksperimen adalah 65,2, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata nilai sebesar 64,8. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi pembelajaran berbasis proyek, kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang hampir setara dalam hal kreativitas.

Namun, setelah diterapkannya pembelajaran berbasis proyek pada kelompok eksperimen, terjadi peningkatan kreativitas siswa yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menerima intervensi serupa. Rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen meningkat

menjadi 80,3, sementara kelompok kontrol hanya mencapai rata-rata 70,1. Secara persentase, kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 23%, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 8%.

Berikut adalah hasil analisis data:

Kelompok	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan
Eksperimen	65,2	80,3	23%
Kontrol	64,8	70,1	8%

Lebih lanjut, hasil analisis statistik menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,001, yang lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok setelah penerapan pembelajaran berbasis proyek, yang mengindikasikan bahwa metode ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas siswa.

1. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kreativitas Siswa

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menciptakan proyek yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Dari hasil penelitian ini, dapat dilihat bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek menunjukkan peningkatan kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional.

Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan beberapa faktor, di antaranya:

1. **Interaksi Aktif dengan Materi Pembelajaran:** Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa terlibat langsung dalam eksplorasi dan penyelesaian masalah yang diberikan dalam proyek. Hal ini meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi dan memungkinkan mereka untuk mengembangkan solusi yang lebih kreatif.
2. **Kolaborasi dalam Kelompok:** Proyek yang diberikan sering kali dikerjakan secara berkelompok, yang memungkinkan siswa untuk berdiskusi, bertukar ide, dan bekerja sama dalam menciptakan solusi inovatif. Proses kolaboratif ini berkontribusi terhadap perkembangan kreativitas mereka.
3. **Kebebasan dalam Ekspresi Ide:** Dalam pendekatan berbasis proyek, siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai metode dan strategi dalam menyelesaikan proyek mereka. Kebebasan ini memberikan ruang bagi mereka untuk berpikir di luar kebiasaan dan menghasilkan ide-ide baru yang lebih orisinal.
4. **Penggunaan Sumber Belajar yang Beragam:** Siswa dalam kelompok eksperimen lebih banyak menggunakan berbagai sumber belajar, seperti internet, buku referensi, dan wawancara dengan ahli. Hal ini membantu mereka mendapatkan perspektif yang lebih luas dan meningkatkan kreativitas mereka dalam menyusun proyek.

2. Perbedaan antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok eksperimen mengalami peningkatan kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol karena metode pembelajaran yang diterapkan berbeda. Sementara kelompok eksperimen diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi solusi kreatif melalui proyek yang mereka buat, kelompok kontrol hanya mengikuti metode pembelajaran konvensional yang lebih berpusat pada ceramah dan diskusi terbatas.

Dalam metode konvensional, siswa cenderung menerima materi secara pasif tanpa kesempatan yang cukup untuk mengembangkan kreativitas mereka. Sebaliknya, pada pembelajaran berbasis proyek, siswa mendapatkan pengalaman langsung dalam mengatasi permasalahan dan menciptakan solusi yang inovatif. Hal ini menciptakan lingkungan yang lebih kondusif bagi perkembangan kreativitas mereka.

Perbedaan yang signifikan ini juga didukung oleh hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001. Dengan nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok bukanlah hasil dari kebetulan semata, melainkan efek nyata dari metode pembelajaran berbasis proyek.

3. Implikasi Temuan Penelitian

Temuan dari penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

- 1) **Penerapan dalam Kurikulum Sekolah:** Hasil penelitian ini mendukung penerapan pembelajaran berbasis proyek sebagai bagian dari kurikulum sekolah. Guru dapat mengintegrasikan metode ini dalam berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.
- 2) **Peningkatan Peran Guru sebagai Fasilitator:** Dalam pembelajaran berbasis proyek, peran guru bukan lagi sebagai pemberi materi utama, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses eksplorasi dan penyelesaian proyek. Oleh karena itu, pelatihan bagi guru dalam menerapkan metode ini sangat diperlukan agar mereka dapat memberikan bimbingan yang efektif.
- 3) **Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran:** Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan berbagai sumber belajar, termasuk teknologi digital, berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas siswa. Oleh karena itu, sekolah dapat mengadopsi penggunaan teknologi dalam pembelajaran berbasis proyek untuk mendukung eksplorasi dan inovasi siswa.

4. Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Pembelajaran Berbasis Proyek

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas metode ini, di antaranya:

- 1) **Kesiapan Siswa:** Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih mudah beradaptasi dengan metode pembelajaran berbasis proyek dan menunjukkan peningkatan kreativitas yang lebih signifikan. Sebaliknya, siswa yang kurang termotivasi mungkin menghadapi kesulitan dalam mengembangkan ide-ide kreatif.

- 2) **Kualitas Bimbingan Guru:** Guru yang memiliki pemahaman yang baik mengenai pembelajaran berbasis proyek dapat membimbing siswa dengan lebih efektif, memberikan umpan balik yang konstruktif, serta membantu mereka dalam mengeksplorasi ide-ide baru.
- 3) **Sumber Daya yang Tersedia:** Ketersediaan fasilitas pendukung, seperti laboratorium, perpustakaan, dan akses internet, juga berpengaruh terhadap keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis proyek. Sekolah yang memiliki sumber daya yang memadai dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal bagi siswa.
- 4) **Lingkungan Belajar:** Lingkungan belajar yang kondusif, baik dalam aspek fisik maupun psikologis, turut berperan dalam meningkatkan kreativitas siswa. Lingkungan yang mendorong eksplorasi, kolaborasi, dan eksperimen akan lebih efektif dalam mendukung metode pembelajaran berbasis proyek.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, pendekatan berbasis proyek memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, mengembangkan solusi inovatif, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi salah satu metode yang direkomendasikan untuk diterapkan dalam sistem pendidikan guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan kreativitas siswa.

.KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa di SMP Negeri 4 Kota Bengkulu. Metode ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif, mandiri, dan inovatif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga mendorong kolaborasi antar siswa serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi secara lebih mendalam.

Oleh karena itu, disarankan agar metode ini diterapkan lebih luas dalam berbagai mata pelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru diharapkan dapat mengembangkan strategi pembelajaran berbasis proyek yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan. Selain itu, dukungan dari sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran berbasis proyek juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi metode ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, T. M. (2019). *Creativity in Context: Update to the Social Psychology of Creativity*. Routledge.
- Bell, S. (2018). *Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future*. Journal of Educational Research, 55(2), 45-57.
- Chairudin, M. (2020). PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM PROSES PEMBELAJARAN. JURNAL ILMU PENGETAHUAN DAN PENDIDIKAN ISLAM, 6(6).
- Hmelo-Silver, C. E. (2016). *Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn?* Educational Psychology Review, 16(3), 235-266.
- Krajcik, J., & Blumenfeld, P. (2018). *Project-Based Learning*. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences* (2nd ed., pp. 317-334). Cambridge University Press.
- Larmer, J., & Mergendoller, J. R. (2021). *Gold Standard PBL: Essential Project Design Elements*. Buck Institute for Education.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Piaget, J. (2015). *The Origins of Intelligence in Children*. Norton.

- Strobel, J., & van Barneveld, A. (2015). *When is PBL More Effective? A Meta-synthesis of Meta-analyses Comparing PBL to Conventional Classrooms*. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 3(1), 44-58.
- Thomas, J. W. (2015). *A Review of Research on Project-Based Learning*. Buck Institute for Education.