

Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Keterampilan Sosial Dan Berpikir Kreatif

Ni Made Risa Kusadi¹, I Putu Sriartha², I Wayan Kertih³
¹²³Program Studi PIPS Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha,
Singaraja, Indonesia

e-mail: yundaprimadani@gmail.com, sriartha67@gmail.com, kertih88@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis (1) pengaruh secara simultan model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan sosial dan keterampilan berpikir kreatif siswa, (2) pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan sosial siswa dan (3) pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Penelitian menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dan menggunakan desain penelitian *posttest-only control design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas VIII dengan sampel kelas VIIIA dan VIIIB yang ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan tes. Uji hipotesis menggunakan uji-F dan uji *Manova*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) ada pengaruh secara simultan model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan sosial dan keterampilan berpikir kreatif siswa, (2) ada pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan sosial siswa, (3) ada pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Dalam model pembelajaran *project-based learning* menampilkan semua disposisi intelektual dan sosial yang penting dibutuhkan untuk memecahkan masalah dunia nyata. Dengan mampu menguasai dan mengaplikasikan model pembelajaran tersebut, diharapkan calon pendidik dan pendidik memiliki kemampuan mendesain dan mengorganisasi pembelajaran yang baik, sehingga dapat mewujudkan pembelajaran yang optimal bagi peserta didik dan kepuasan bagi pengajar.

Kata Kunci: Keterampilan sosial, keterampilan berpikir kreatif

Abstract

The purpose of this study was to determine (1) the simultaneous effect of project-based learning models on social skills and students' creative thinking skills, (2) the effect of project-based learning models on students' social skills and (3) the effect of project-based learning models on students' creative thinking skills. The study used the Quasi Experiment method and a posttest-only control design research design. The population of this study was all class VIII with samples of class VIIIA and VIIIB determined by purposive sampling technique. Data collection used observation and test techniques. Hypothesis testing used F-test and Manova test. The results of the study showed that (1) there was a simultaneous influence of project-based learning models on social skills and students' creative thinking skills, (2) there was the influence of project-based learning models on students' social skills, (3) there was the influence of project-based learning models on thinking skills creative students. In the project-based learning model, all important intellectual and social dispositions are needed to solve real world problems. By being able to master and apply the learning model, it is expected that prospective educators and educators have the ability to design and organize good learning, so as to realize optimal learning for students and satisfaction for the instructor.

Keywords: Social skills, creative thinking skills

1. Pendahuluan

Pendidikan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari manusia, mulai dari lahir hingga mati. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Mulyani, 2011; Morelent, 2015). Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pemerintah juga mengharapkan para peserta didik mencapai berbagai kompetensi dengan penerapan HOTS atau Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Kompetensi tersebut yaitu berpikir kritis (*critical thinking*), kreatif dan inovasi (*creative and innovative*), kemampuan berkomunikasi (*communication skill*), kemampuan bekerja sama (*collaboration*) dan kepercayaan diri (*confidence*). Lima hal yang disampaikan pemerintah yang menjadi target karakter peserta didik itu melekat pada sistem evaluasi kita dalam ujian nasional dan merupakan kecakapan abad 21 (Ariyana, 2018; Fanani & Kusmaharti 2018; Sofyan, 2019).

Namun dunia pendidikan ini di Indonesia saat ini cenderung hanya memperkuat kekuatan otak kiri (intelektualitas). Sementara pengembangan otak kanan (kreativitas) masih kurang (Tampubolon & Syahputra, 2018). Hasil observasi di SMP N 3 Penebel, siswa belum mampu mengkonstruksi pengetahuan sendiri dan belum menemukan pembelajaran bermakna, siswa terlihat pasif dan tidak mampu mengajukan pertanyaan dan gagasan yang beragam, serta kurang dalam mengemukakan contoh, Buku dan LKS yang tersedia memuat soal yang membutuhkan jawaban konvergen, belum banyak guru yang memiliki kegairahan dalam menggunakan model-model pembelajaran kreatif, unik, yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir.

Di lain pihak fenomena perilaku anak-anak, diantara mereka setelah dewasa, cenderung terlibat dengan tindakan kriminal dan mengembangkan perilaku antisosial, masalah psikologis, sulit menyesuaikan diri dengan pendidikan dan pekerjaan, memiliki perkawinan yang tidak stabil, dan resisten terhadap upaya penyembuhan. Hasil observasi di SMP Negeri 3 Penebel didapatkan adanya sistem pemberian poin membuat siswa bersikap individualisme, siswa menganggap teman sebagai pengganggu, dan rasa empati sosial siswa masih rendah). Masalah-masalah sosial bisa membawa pengaruh kepada defisitnya keterampilan sosial yang ditandai dengan banyaknya orang yang mengalami depresi, mengalami kecemasan sosial, mengalami kesepian, meningkatnya alkoholisme, munculnya lingkungan yang stres dan keterbelakangan akademis serta perilaku buruk dari milite (Greene, O.J., Burleson, R, 2003; Purwati et al., 2015).

Berdasarkan pemaparan diatas nampak bahwa aspek-aspek keterampilan sosial (*peer relationship, self-management, compliance, dan assertion*) belum dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran. Keterampilan sosial dapat diartikan sebagai keterampilan interpersonal sangat penting melatih individu menyusun jaringan (*network*) yang lebih luas. Keterampilan sosial merupakan kemampuan seseorang atau warga masyarakat dalam mengadakan hubungan dengan orang lain dan kemampuan memecahkan masalah, sehingga dapat beradaptasi secara harmonis dengan masyarakat di sekitarnya. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan sosial dengan cara belajar bersama temanteman (Wardani, 2019; Izzati, 2016). Keterampilan sosial cukup erat kaitannya dengan berbagai kemampuan lainnya seperti menjalin kerjasama dalam kelompok, berinteraksi dengan sebayanya, bergabung dalam kelompok, menjalin pertemanan baru, menangani konflik, dan belajar bekerja sama. Kurangnya keterampilan sosial akan berdampak pada rendahnya prestasi akademik siswa tersebut, cenderung kesepian dan menampakkan self-esteem yang rendah, dan ada kemungkinan akan *dropt-out* dari sekolah (Muijs, D. dan Reynolds, D, 2008)

Selain itu kurangnya contoh-contoh yang dikemukakan oleh siswa juga menjadi salah satu masalah yang timbul dari minimnya kemampuan berpikir kreatif siswa (*fluency, flexibility, originality, dan elaboration*). Berpikir kreatif sangat penting untuk keberhasilan pemecahan masalah dalam pembelajaran. Berpikir kreatif adalah hasil belajar siswa dalam menggunakan konsep-konsep serta penerapannya yang dapat dilihat dari keasliannya, kelancarannya, kelenturannya, elaborasi, dan evaluasi, serta kemandirian dalam belajarnya. Kemampuan ini diperlukan dalam pemecahan soal-soal, terutama pada soal-soal yang tidak secara rutin diberikan kepada peserta didik. Peserta didik yang berpikir kreatif akan mampu mempertinggi sikap positifnya tanpa mengenal patah semangat dalam menjawab masalah matematika terutama serta mampu melihat berbagai alternatif dari penyelesaian soal itu milite (Mageloi et al., 2020; Rahayu et al., 2019).

Data empirik hasil belajar siswa, dapat disampaikan bahwa hasil penilaian harian dan penilaian akhir semester memiliki kemiripan dalam hal rata-rata dan ketuntasan. Penilaian harian (PH) menunjukkan rata-rata 60 serta ketuntasan 40,91%. Sedangkan Penilaian akhir semester (PAS) menunjukkan pencapaian rata-rata 62,84 dengan ketuntasan 36,36%. Hal ini tentu jauh dari harapan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS untuk kelas VIII adalah 70 (KTSP SMP N 3 Penebel, hal 75).

Dalam upaya menjawab semua tantangan diatas maka metode yang dianggap cocok dengan karakteristik pendidikan IPS, tujuan dan perkembangan perubahan sosial yang terjadi saat ini adalah model *Project Based Learning*. PjBL merupakan salah satu model pembelajaran inovatif dan menekankan belajar kontekstual dan mengikutsertakan siswa melakukan investigasi secara kolaboratif, melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks sehingga memotivasi siswa lebih aktif dan berinisiatif untuk memperoleh hal-hal yang mereka inginkan baik pada sisi pengetahuan, pemahaman, dan keterampilannya. Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (student centered) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, di mana peserta didik diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Model project based learning mengarahkan peserta didik pada permasalahan secara langsung kemudian penyelesaiannya melibatkan kerja proyek yang secara tidak langsung aktif dan dilatih untuk bertindak maupun berpikir kreatif. (Marlanti, 2011; Suranti et al., 2017; Mustika & Ain, 2020).

Sintaks pada model *project-based learning* (PjBL) mengarahkan PjBL berpotensi dalam memberdayakan keterampilan social dan berpikir kreatif. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengangkat penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMP Negeri 3 Penebel”. Tujuan penelitian adalah Pertama untuk mengetahui adanya pengaruh secara simultan model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan sosial dan keterampilan berpikir kreatif siswa. Kedua untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan sosial siswa.

Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan soaial dan berpikir kreatif siswa. Terdapat beberapa kajian penelitian relevan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Suranti, Gunawan & Sahidu (2017) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model project-based learning berbantuan media virtual terhadap penguasaan konsep. Kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan penguasaan konsep pada setiap sub materi dan aspek kognitif. Peningkatan pengusaan konsep pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Jadi dengan menerapkan model berbasis proyek pada kelas eksperimen, dapat berpengaruh terhadap penguasaan konsep siswa. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Utami, Probosari & Fatmawati (2015) yang menyatakan bahwa model pembelajaran project-based learning berbantu instagram berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X SMA Negeri 8 Surakarta.

Sehingga tujuan penelitian ini adalah menganalisis (1) pengaruh secara simultan model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan sosial dan keterampilan berpikir kreatif siswa, (2) pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan sosial siswa dan (3) pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.

2. Metode

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data dengan maksud untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen semu (*Quasi experiment*). Eksperimen semu adalah jenis komparasi yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan (*Treatment*) pada suatu objek (kelompok eksperimen) serta melihat besar pengaruh perlakuannya (Arikunto, 2010).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *posttest only control design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selama proses pembelajaran berbasis proyek, siswa dinilai melalui observasi dengan menggunakan instrument keterampilan sosial dan di akhir pembelajaran siswa diberi postes untuk mengetahui keterampilan berpikir kreatif siswa setelah. Subjek penelitian adalah kelas VIII yaitu kelas VIII A dan VIII B SMP Negeri 3 Penebel. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang

didasarkan pada suatu tujuan dan pertimbangan tertentu yang dibuat oleh peneliti sendiri, berdasarkan ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Variabel penelitian yaitu:

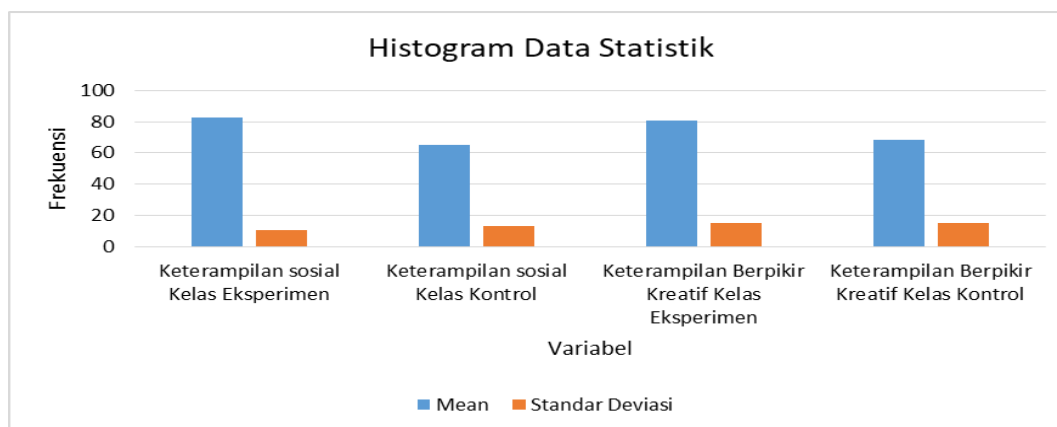
1. *Independen Variable* (Variabel bebas) pada penelitian ini model pembelajaran. yaitu model Pembelajaran *project-based learning* dan model konvensional.
2. *Dependen Variable* (Variabel Terikat) pada penelitian ini keterampilan social dan keterampilan berpikir kreatif.

Pengumpulan data diperoleh dengan teknik observasi dan tes. Data tersebut diuji validitas dengan validitas isi dan empiric. Disamping itu data dianalisis tingkat kesukaran dan daya beda dengan *uji Tukey*.

Analisis data kuantitatif menggunakan Manova untuk menguji hipotesis 1, 2 dan 3. Untuk analisis Manova memerlukan beberapa uji prasyarat, antara lain: (1) Uji normalitas sebaran data dilakukan dengan menggunakan statistik *Kolmogorov-smirnov*, (2) Uji homogenitas varians antar kelompok dilakukan dengan menggunakan statistik *levene* (3) Uji homogenitas matriks varian-kovarians antar variabel dependen menggunakan *Box's Test Equality Covariance Matrices*, dan (4) selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis, (5) membuat kesimpulan. Semua uji diatas menggunakan program *SPSS 23.0 for windows*

3. Hasil dan Pembahasan

SMP Negeri 3 Penebel terletak di Jalan Keridan, Senganan, Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan, Bali. Secara astronomis SMP Negeri 3 Penebel terletak pada $8^{\circ} 22' 52''$ LS sampai dengan $8^{\circ} 29' 84''$ LS dan antara $115^{\circ} 9' 65''$ BT sampai dengan $105^{\circ} 50' 92''$ BT. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *project-based learning* pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan untuk masing-masing kelas. Pada pertemuan pertama atau sebelum diberikan perlakuan dilakukan pemberian materi, setelah itu siswa diberikan perlakuan, selama diberi perlakuan, keterampilan social siswa diobservasi dengan instrument, dan pertemuan terakhir siswa diberikan soal postes untuk melihat keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi "Keunggulan dan Keterbatasan Antarruang serta Peran Pelaku Ekonomi dalam Suatu Perekonomian" di kelas eksperimen yaitu kelas VIII B dan kelas kontrol yaitu kelas VIII A di SMP Negeri 3 Penebel. Hasil statistik deskriptif hasil penelitian disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Peran Pelaku Ekonomi dalam Suatu Perekonomian

Sesuai dengan analisis gambar 1 di atas, rata-rata skor data keterampilan sosial yang mengikuti model pembelajaran berbasis proyek adalah 82,95 berada pada interval $X \geq 75$. Sehingga berdasarkan tabel klasifikasi yang telah dibuat, termasuk pada klasifikasi sangat tinggi, rata-rata skor data keterampilan sosial yang mengikuti model pembelajaran konvensional adalah 65,28 berada pada interval $58,33 \leq X < 75$, sehingga termasuk pada klasifikasi tinggi, rata-rata skor data keterampilan berpikir kreatif yang mengikuti model pembelajaran berbasis proyek adalah 80,71 berada pada interval $X \geq 75$. termasuk pada klasifikasi sangat tinggi, rata-rata skor data keterampilan berpikir kreatif yang mengikuti model pembelajaran konvensional

adalah 68,61 berada pada interval $58,33 \leq X < 75$, sehingga termasuk pada klasifikasi tinggi. Untuk standar deviasi diperoleh hasil 10,357 pada keterampilan social kelas eksperimen dan 13,013 pada kelas control. Pada keterampilan berpikir kreatif didapat hasil 14,803 pada kelas eksperimen dan 15,203 pada kelas control. Ini menunjukkan bahwa nilai titik data individu pada kelas eksperimen lebih mendekati nilai rata-rata daripada pada kelas control.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data sampel yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Kelompok yang akan diuji normalisasinya berjumlah dua kelompok, yang terdiri dari kelompok siswa yang diberi perlakuan menggunakan Model *Project Based Learning* (kelompok eksperimen) dan kelompok siswa yang diberi perlakuan menggunakan model konvensional (kelompok kontrol). Kriteria pengujianya adalah data memiliki sebaran normal jika angka signifikan yang diperoleh lebih besar dari 0,05 dan dalam hal lain data tidak berdistribusi normal. Teknik analisis dilakukan dengan bantuan *SPSS 23.0 for windows*. Adapun ringkasan hasil analisis uji normalitas sebaran data keterampilan sosial dan keterampilan berpikir kreatif disajikan pada Tabel 2. Hasil perhitungan uji normalitas terhadap keterampilan social dan berpikir kreatif kelas eksperimen dan kelas control terdapat pada tabel 1. Dari hasil perhitungan diatas dijelaskan bahwa data nilai postes pada mata pelajaran IPS Terpadu terdistribusi secara normal, dapat dilihat pada tabel nilai signifikansi (sig.) data postes menunjukkan angka lebih besar dari 0,05 yaitu pada kelas eksperimen 0,053 dan 0,069 pada kelas eksperimen, pada kelas control 0,200 dan 0,116. Ini berarti semua data pada kelas control dan eksperimen berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua data yang diperoleh dari kedua kelompok tersebut memiliki varians yang sama atau sebaliknya (Arikunto, 2010: 136). Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas data rata-rata nilai postes, tingkat signifikansi (sig.) lebih besar dari 0,05 yaitu 0,398 dan 0,702. Maka dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians sama(homogen).

Uji homogenitas matriks varian-kovarians antar variabel dependen dilakukan terhadap kelompok data keterampilan sosial dan keterampilan berpikir kreatif siswa secara bersama-sama menggunakan uji Box's M. Hasil uji Box's M kesamaan matriks varians-kovarians secara simultan menghasilkan angka signifikan sebesar 0,584 lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti bahwa matriks varians pada variabel keterampilan sosial dan keterampilan berpikir kreatif siswa adalah homogen. Untuk ringkasan hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 1, Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Analisis Uji Prasyarat Manova

	Keterampilan Sosial	Keterampilan Berpikir Kreatif
	Sig.	Sig.
Normalitas (<i>Kolmogorov-Smirnov</i>)		
- Kelas kontrol	0.200	0.116
- Kelas eksperimen	0.053	0.069
Homogenitas varian (<i>Levene's Test of Equality of Error Variance</i>)	0.398	0.702
Homogenitas matriks varians kovarian (<i>Box's Test of Equality of Covariance Matrices</i>)	0.584	0.584

Sumber: Hasil Penghitungan Penelitian Tahun 2019

Tabel 2. Ringkasan Uji *Multivariat*

Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Perlakuan	Pillai's Trace	.370	17.610 ^b	2.000	60.000
	Wilks' Lambda	.630	17.610 ^b	2.000	60.000
	Hotelling's Trace	.587	17.610 ^b	2.000	60.000
	Roy's Largest Root	.587	17.610 ^b	2.000	60.000

Sumber: Hasil perhitungan penelitian tahun 2019

Tabel 3. Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perlakuan	Keterampilan Sosial	4919.581	1	4919.581	35.700	.000
	Keterampilan Berpikir Kreatif	2304.535	1	2304.535	10.241	.002

Sumber: Hasil perhitungan penelitian tahun 2019

Hipotesis yang diuji yaitu H_0 , di mana kriteria menyatakan bahwa H_0 ditolak apabila taraf signifikansi untuk *Pillai's Trace*, *Wilk's Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan Tabel 3. diperoleh angka statistik F sama dengan 17,610 dan angka signifikansi 0,000 kurang dari 0,05 untuk *Pillai's Trace*, *Wilk's Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root*. Jadi hipotesis null (H_0) ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara simultan model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan sosial dan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Dalam pengujian hipotesis yang kedua dan ketiga dapat dilihat pada hasil *analysis test of between-subjects' effects*. Hasil analisis tersebut menampilkan nilai signifikansi untuk masing-masing unit analisis yaitu untuk data keterampilan sosial dan keterampilan berpikir kreatif. Hipotesis 2 yang diuji dengan *test of between-subjects' effects* yaitu H_0 , di mana kriteria menyatakan bahwa H_0 ditolak apabila taraf signifikansi F lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan Tabel 4 diperoleh angka statistik F sama dengan 35,7 dan angka sig. 0,000 < 0,05. Jadi hipotesis null (H_0) ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan sosial siswa.

Hipotesis 3 yang diuji dengan *test of between-subjects' effects* yaitu H_0 , di mana kriteria menyatakan bahwa H_0 ditolak apabila taraf signifikansi F lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan Tabel 4 diperoleh angka statistik F sama dengan 10,241 dan angka sig. 0,002 < 0,05. Jadi hipotesis null (H_0) ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan hasil kegiatan penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen yaitu kelas VIII B, banyak kegiatan yang dilakukan yaitu tahap pertama peneliti memulai proses pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan, tahap kedua, peneliti memberikan tugas proyek kepada kelompok, setiap kelompok mendapat proyek yang berbeda namun berkaitan. Proyek tersebut berupa pencarian data ke masyarakat tentang keunggulan dan keterbatasan di desa masing-masing dan desa terdekat, membuat produk yang dan melakukan permintaan dan penawaran dengan menggunakan teknologi, membandingkan produk dengan menggunakan teknologi serta survey ke pasar atau warung. Semua dibuat laporan dalam bentuk power point. Tahap ketiga peneliti bersama siswa-siswa menentukan jadwal pelaksanaan untuk memulai kegiatan pembelajaran dalam pembuatan tugas proyek, tahap keempat peneliti memantau dan membimbing siswa-siswi dalam pelaksanaan pembuatan tugas proyek, tahap kelima tugas proyek yang telah diselesaikan siswa akan dipresentasikan di depan kelas. Pada tahap terakhir, setelah siswa-siswi mempresentasikan proyek mereka, peneliti melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pelaksanaan tahap tersebut sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *project-based learning*. Dalam penggunaan model *project-based learning* pada siswa SMP Negeri 3 Penebel, terlihat bahwa siswa menerima tugas yang diberikan oleh guru dengan baik. Guru mengamati bahwa siswa baik intern maupun antar kelompoknya telah mampu memperlihatkan keterampilan social yang diharapkan dimiliki oleh masing-masing siswa.

Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Thomas, dkk.(1999) dalam jurnal (Subagia, 2014). Pada pembelajaran berbasis proyek siswa harus merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, dan bekerja secara mandiri bersama kelompoknya. Dan siswa dengan antusias yang tinggi akan melaksanakan tahapan-tahapan pembelajaran berbasis proyek dengan baik sehingga berdampak pada pencapaian keterampilan social dan berpikir kreatif yang optimal. PjBL merupakan salah satu model pembelajaran inovatif dan menekankan belajar kontekstual dan mengikutsertakan siswa melakukan investigasi secara kolaboratif, melalui kegiatan-kegiatan

yang kompleks sehingga memotivasi siswa lebih aktif dan berinisiatif untuk memperoleh hal-hal yang mereka inginkan baik pada sisi pengetahuan, pemahaman, dan keterampilannya (Marlanti, 2011; Mustika & Ain, 2020). Jadi sintaks pada PjBL berpotensi dalam memberdayakan keterampilan social dan berpikir kreatif. Jika dibandingkan dengan model konvensional, model pembelajaran *project-based learning* tampak lebih melibatkan banyak siswa dalam proses pembelajarannya, sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru. Pada saat penelitian terdapat beberapa kelemahan yaitu, sebagian siswa kurang paham menerima materi yang dijelaskan oleh guru dan siswa tidak bisa mencatat materi dengan baik, karena siswa bosan, kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, karena peran guru sebagai sumber belajar siswa sehingga keadaan kelas menjadi pasif dan kurang kreatif. Pernyataan diatas, jelas memberikan pencapaian yang berbeda, antara kelas eksperimen yang belajar menggunakan model pembelajaran *project-based learning*, dan kelas kontrol yang belajar menggunakan model konvensional. Hal ini terbukti dengan lebih baiknya pencapaian pada hasil observasi keterampilan social dan hasil tes berpikir kreatif kelas eksperimen yang dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, diperkuat dengan hasil statistic.

Pada saat penelitian dikelas eksperimen, model pembelajaran *Project Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan social pada siswa, karena siswa ikut serta dalam proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan yang ada pada diri siswa. Ada beberapa kelemahan dari model pembelajaran *project based learning* terkait keterampilan social antara lain: 1). Adanya siswa yang mendominasi kegiatan sehingga tidak mau menghargai ide dari teman yang dianggap kurang mampu, 2). ada kemungkinan siswa yang kurang aktif dalam kerja kelompok, 3). ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan, 4). organisasi bahan pelajaran, perencanaan, dan pelaksanaan metode ini sukar, 5). Bahan pelajaran sering menjadi luas sehingga dapat mengaburkan pokok unit yang dibahas.

Tetapi pada saat penelitian hal tersebut dapat diatasi dengan cara 1). Memperlihatkan pada siswa, butir-butir penilaian keterampilan social 2). menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan 3). dengan teknik *two stay two stray* dimana dua siswa di masing-masing kelompok bertamu ke kelompok lain untuk mendapatkan informasi lebih detail tentang topic yang didapatkan, dan ada dua siswa yang menerima tamu dari kelompok lain untuk memberikan informasi. Siswa yang bertamu akan berbagi informasi yang didapat dengan anggota lain di dalam kelompoknya, 4) guru senantiasa meningkatkan kompetensi diri agar memiliki keahlian khusus dalam melaksanakan model pembelajaran, peranan sentral guru dalam proses belajar mengajar (Wahyuti, 2015), 5) siswa selalu diingatkan untuk bekerja sama, membaca materi dari berbagai sumber, mencari kata kunci (keywords) dan mengaitkan dengan proyek yang didapat untuk memecahkan masalah yang dicantumkan pada LK yang dibagikan sehingga tercapai indicator dan tujuan pembelajaran di masing-masing LK. Kelebihan model *project based learning* yaitu berbagi pengetahuan dengan orang lain, bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, dan mengakui bahwa setiap orang memiliki keterampilan tertentu yang berguna untuk proyek yang sedang dikerjakan dan menampilkan semua disposisi intelektual dan sosial yang penting dibutuhkan untuk memecahkan masalah dunia nyata (Abidin, 2007; Lestari et al., 2016; Suranti et al., 2017). Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, terdapat perbedaan hasil keterampilan social pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan kelas yang menggunakan metode konvensional, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *project based learning* berpengaruh pada keterampilan social siswa pada materi "Keunggulan dan Keterbatasan Antarruang serta Peran Pelaku Ekonomi dalam Suatu Perekonomian.

Berdasarkan data *empiric* pada penelitian dikelas eksperimen, model pembelajaran *project-based learning* juga mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada siswa, karena siswa ikut serta dalam proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan yang ada pada diri siswa. Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran sistematis, mengikutsertakan pelajar dalam mempelajari pengetahuan dan keahlian yang kompleks, pertanyaan authentic, dan perancangan produk dan tugas. Hal senada juga dikemukakan oleh dimana model *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa (Sumarmi, 2012; Pradita, 2014).

Dilain pihak, ada beberapa kelemahan dari kurikulum untuk dapat menerapkan model pembelajaran ini terkait keterampilan berpikir kreatif antara lain: 1). adanya batasan waktu di sekolah untuk siswa dalam mengerjakan proyek, 2). Adanya pertanyaan-pertanyaan pada buku

siswa maupun LKS yang menuntut jawaban konvergen, sehingga mengekang kreativitas siswa dalam mengemukakan pendapatnya, sedangkan berpikir kreatif sendiri, jawabannya bersifat divergen. Ini bisa diatasi dengan cara 1). memberi kesempatan siswa untuk mengerjakan pekerjaan di rumah dengan tetap dipantau oleh guru melalui teknologi aplikasi Whatsapp. Guru juga menekankan pada siswa bahwa yang menjadi penilaian adalah proses, bukan produk akhir, 2). Mereview dan merevisi LKS yang digunakan agar menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang menuntut keterampilan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah. Sedangkan kelemahan dari model *project-based learning* ini sendiri terkait keterampilan berpikir kreatif adalah kemungkinan ada beberapa siswa yang tidak kreatif bahkan cenderung menjadi pasif karena tidak bisa mengimbangi cara berpikir teman-temannya. Namun dalam penelitian, kelemahan ini dapat diatasi dengan cara guru menanamkan *Five Core Attitudes*. Bertalian dengan lima sikap inti yang dimiliki oleh orang-orang kreatif. (1) Sikap inti disiplin diri tentang melakukan pekerjaan kreatif, yang mencakup kehadiran motivasi; (2) sikap inti keterbukaan terhadap pengalaman; (3) sikap inti pengambilan risiko; (4) sikap inti Toleransi untuk Ambiguitas; (5) sikap inti *Grup Trust* (Piirto, 2011; Sabirin 2017)

Hal yang bisa dilakukan guru untuk menanamkan sikap inti 1 adalah mendiskusikan disiplin diri dengan siswa dan meminta petunjuk kunci mereka sendiri untuk disiplin diri dalam pekerjaan ;sikap inti 2 ditanamkan dengan cara melakukan teknik relaksasi dan private game ; sikap inti 3 dengan menciptakan suasana kelas yang mendorong kebebasan untuk mengambil risiko intelektual dan kreatif diantaranya dengan cara memastikan siswa melihat rubrik yang akan digunakan dievaluasi, menggunakan kontrak belajar, menjadikan tempat di kamar guru sebagai "zona aman" yang kreatif, melakukan kegiatan saling percaya ; sikap inti 4 dengan cara membangun iklim yang memungkinkan untuk menentang sudut pandang, menciptakan situasi ambigu peran-bermain, memulai masyarakat debat dan membuat siswa meneliti masalahnya, melakukan proses pemecahan masalah kreatif, meminta siswa membuat daftar pertanyaan dan topik yang tidak memiliki jawaban yang benar ; sikap inti 5 ditanamkan dengan cara saat menginstruksikan atau memfasilitasi diskusi, memuji siswa atas namanya sendiri untuk meningkatkan tingkat umum diri dan rasa hormat dari siswa lainnya, melatih siswa membuat komentar positif tentang individu, ketika pola perilaku sosial negatif mulai berkembang. Untuk kelemahan yang ketiga diatasi dengan memberi motivasi pada siswa untuk menampilkan kreativitasnya dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa merasa nyaman dalam proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran *project-based learning* memberikan hasil berpikir kreatif yang optimal karena model *project-based learning* memiliki kelebihan, antara lain, mengajak siswa untuk mendapatkan motivasi lebih terhadap proses pembelajaran. Mengenai kelebihan model *project based learning* yaitu meningkatkan motivasi, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, meningkatkan kolaborasi, meningkatkan keterampilan mengelola sumber (Ngalimun, 2013; Setyowati & Mawardi, 2018). Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, terdapat perbedaan pada hasil tes berpikir kreatif siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *project-based learning* dengan kelas yang menggunakan metode konvensional, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *project-based learning* berpengaruh pada keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi "Keunggulan dan Keterbatasan Antarruang serta Peran Pelaku Ekonomi dalam Suatu Perekonomian.

Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan soaial dan berpikir kreatif siswa. Terdapat beberapa kajian penelitian relevan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Suranti, Gunawan & Sahidu (2017) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model project-based learning berbantuan media virtual terhadap penguasaan konsep. Kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan penguasaan konsep pada setiap sub materi dan aspek kognitif. Peningkatan penguasaan konsep pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Jadi dengan menerapkan model berbasis proyek pada kelas eksperimen, dapat berpengaruh terhadap penguasaan konsep siswa. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Utami, Probosari & Fatmawati (2015) yang menyatakan bahwa model pembelajaran project-based learning berbantu instagram berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X SMA Negeri 8 Surakarta. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Setyowati & Mawardi (2018) yang menyatakan bahwadengan menerapkan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Dengan menerapkan model *Project Based Learning* menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya adalah pada penelitian ini model *Project Based Learning* diterapkan dalam pembelajaran digunakan

untuk menganalisis keterampilan sosial dan berpikir kreatif siswa. Terdapat dua hal sekaligus yang diukur pada penelitian ini, jadi penerapan model project-based learning ini digunakan apakah berpengaruh terhadap keduanya sekaligus pada siswa SMP.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan analisis dan pembahasan seperti yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut, Pertama, ada pengaruh secara simultan model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan sosial dan keterampilan berpikir kreatif siswa. Ini dibuktikan dengan olah data statistic yang menunjukkan adanya perbedaan keterampilan sosial siswa antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran berbasis proyek dengan kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional (Fhitung = 17,610 dan angka signifikansi 0,000 kurang dari 0,05 untuk Pillai's Trace, Wilk's Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root). Kedua ada pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan sosial siswa. Ini dibuktikan dengan olah data statistic yang menunjukkan terdapat perbedaan keterampilan sosial siswa antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran berbasis proyek dengan kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Fhitung = 35,7 ($p = 0,000 < 0,05$). Untuk mengetahui besarnya derajat perbedaan dalam pengujian hipotesis, sebagai tindak lanjut dari teknik MANOVA, maka dilakukan uji signifikansi nilai rata-rata kelompok dengan menggunakan uji Tukey yang menunjukkan sebesar 17,68 nilai Q hitung 6,82 lebih besar dari Q tabel 2,88. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada taraf signifikansi 0,05 skor rata-rata keterampilan sosial siswa pada kelompok pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran konvensional berbeda secara signifikan, dan ketiga ada pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Ini dibuktikan dengan olah data statistic yang menunjukkan terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran berbasis proyek dengan kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Fhitung = 10,241 ($p = 0,002 < 0,05$). Untuk mengetahui besarnya derajat perbedaan dalam pengujian hipotesis, sebagai tindak lanjut dari teknik MANOVA, maka dilakukan uji signifikansi nilai rata-rata kelompok dengan menggunakan uji Tukey yang menunjukkan sebesar 12,10 nilai Q hitung 4,26 lebih besar dari Q tabel 2,88. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada taraf signifikansi 0,05 skor rata-rata keterampilan berpikir kreatif siswa pada kelompok pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran konvensional berbeda secara signifikan.

Daftar Pustaka

- Abidin, Y. (2007). *Desain System Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyana, Y. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud.
- Fanani, A., & Kusmaharti, D. (2018). Pengembangan pembelajaran berbasis HOTS (higher order thinking skill) di sekolah dasar kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 1-11. <https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>
- Greene, O. J., Burleson, R. B. (2003). *Handbook of Communication and Social Interaction Skills*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Izzati, N. (2016). Pengaruh Keterampilan Sosial Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Mahasiswa. *Eduksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 3(1).10.24235/edueksos.v3i1.417
- Lestari, D. P., Fatchan, A., & Ruja, I. N. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Outdoor Study Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(3), 475-479. <http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i3.6175>
- Magelo, C., Hulukati, E., & Djakaria, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Open-Ended terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jambura Journal of Mathematics*, 2(1), 15-21. <https://doi.org/10.34312/jjom.v2i1.2593>
- Marlanti. (2011). Pengaruh model Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN

- 1 Tanjungsiang pada Sub Materi Sistem Indera Manusia. *E-Jurnal*. Retrieved from http://digilib.uinsgd.ac.id/775/4/4_bab1.pdf&ved=2ahUKEwiz3LCaq
- Morelent, Y. (2015). Pengaruh Penerapan Kurikulum 2013 Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Negeri 05 Percobaan Pintu Kabun Bukittinggi. *Jurnal Gramatika*, 1(2), 79634. <https://doi.org/10.22202/jg.2015.v1i2.1234>
- Muijs, D. dan Reynolds, D. 2008. *Effective Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mulyani, E. (2011). Model pendidikan kewirausahaan di pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1).<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.705>
- Mustika, D., & Ain, S. Q. (2020). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Menggunakan Model Project Based Learning dalam Pembuatan Media IPA Berbentuk Pop Up Book. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1167-1175. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.518>
- Ngalimun. (2013). *Strategi dan model pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Piirto, J. (2011). *Creativity For 21st Century Skills How To Embed Creativity Into The Curriculum*. Rotterdam, Netherlands: Sense Publisher.
- Pradita, Y. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI IPA Semester Genap Madrasah Aliyah Negeri Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 4(1), 89–96.
- Purwanti, E., Purnomo, E., & Pujiati, P. (2015). Pengembangan Instrumen Keterampilan Sosial Berbasis Observasi Dan Sosiometri Dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal Studi Sosial*, 3(1).
- Rahayu, E. L., Akbar, P., & Afrilianto, M. (2019). Pengaruh Metode Mind Mapping Terhadap Strategi Thinking Aloud Pair Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Journal on Education*, 1(2), 271-278.<http://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/64>
- Sabirin, F. (2017). Peningkatan Kreativitas dan Kolaborasi Mahasiswa melalui Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Pemrograman di Politeknik Negeri Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 5(2), 195-211.<http://dx.doi.org/10.31571/saintek.v5i2.345>
- Setyowati, N., & Mawardi, M. (2018). Sinergi Project Based Learning dan Pembelajaran Bermakna untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 253-263.<https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p253-263>
- Sofyan, F. A. (2019). Implementasi HOTS pada kurikulum 2013. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1-9. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1803>
- Subagia, I. W. dkk. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Self Efficacy Siswa. *Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. (Jurnal)*, 4(1).
- Sumarmi. (2012). *Model-model pembelajaran Geografi*. Malang: Aditya Media.
- Suranti, N. M. Y., Gunawan, G., & Sahidu, H. (2017). Pengaruh model project-based learning berbantuan media virtual terhadap penguasaan konsep peserta didik pada materi alat-alat optik. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 2(2), 73-79.<http://dx.doi.org/10.29303/jpft.v2i2.292>
- Tampubolon, S. W., & Syahputra, E. (2018) Perbedaan Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Berkirim Salam dan Soal dengan Think Pair Share di SMP Swasta Imelda Medan. *Inspiratif: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1).<https://doi.org/10.24114/jpmi.v3i1.8797>
- Utami, R. P., Probosari, R. M., & Fatmawati, U. M. I. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantu Instagram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Surakarta. *Bio-Pedagogi*, 4(1), 47-52.
- Wahyuti, S. M. (2015). Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Pemahaman Multikultural dalam Bimbingan Konseling. *Jurnal ISPI*, 2(1), 26–34.
- Wardani, W. (2019). Pengaruh kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional melalui model inkuiri sosial terhadap keterampilan sosial siswa. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4(2), 66-73. [10.17977/um022v4i22019p066](https://doi.org/10.17977/um022v4i22019p066)