

## **Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 7 Jakarta**

Faturrahmah<sup>1</sup>, Muhamad Arif<sup>2</sup>, Tri Harjawati<sup>3\*</sup>

<sup>1,2,3</sup>Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Tangerang Selatan, Banten

\*Email Penulis korespondensi: [tri.harjawati@uinjkt.ac.id](mailto:tri.harjawati@uinjkt.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 7 Jakarta. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian Nonequivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X SMA Negeri 7 Jakarta. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X6 sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Project Based Learning dan kelas X7 sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui lembar observasi guru dan siswa, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji non parametrik yaitu Uji Mann Whitney U. Hasil uji statistik yang didapati dari Uji Mann Whitney U menunjukkan bahwa nilai Asymp.Sig.2 tailed sebesar 0,059. Nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dapat ditarik bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Project Based Learning dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Model pembelajaran Project Based Learning terbukti memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dari hasil posttest yang menunjukkan rata-rata 71,7 yaitu lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan rata-rata 67,3 sehingga model Project Based Learning berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas X SMA Negeri 7 Jakarta.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran, Model Pembelajaran Project Based Learning, Keterampilan Berpikir Kreatif, Sejarah.

### **1. Pendahuluan**

Perkembangan global kini telah memasuki fase revolusi industri 4. 0 yang dikenali melalui kemajuan di bidang internet, teknologi informasi, dan komunikasi. Era ini membawa dampak pada otomatisasi dan kecerdasan buatan, di mana pekerjaan yang membutuhkan keterampilan hard skills akan semakin menyusut, sementara pekerjaan yang bergantung pada

keterampilan soft skills akan semakin bertambah. Menurut Anugerahwati “keterampilan soft skills pada abad ke-21 meliputi: berpikir kritis (critical thinking), kolaborasi/kerja sama (collaboration), komunikasi (communication), kreativitas (creativity), budaya (culture) dan konektivitas (connectivity) yang disebut dengan 6C” (Montessori et al., 2023). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah cenderung didominasi metode ceramah yang kurang melibatkan kreativitas siswa. Kondisi ini menyebabkan siswa pasif dan kurang termotivasi dalam mengeksplorasi materi.

Tamim & Grant menyatakan bahwa *Project Based Learning* bukan hanya model pembelajaran yang bertujuan agar siswa mendapat pengetahuan kognitif saja, melainkan *Project Based Learning* menargetkan pembelajaran secara keseluruhan. Selain aspek kognitif, siswa juga dapat mengembangkan aspek psikomotor dan afektifnya. Melalui *Project Based Learning* siswa juga mendapatkan pengetahuan mereka dengan cara mereka menggali informasi sendiri melalui proyek yang dikerjakan (Sari & Utami, 2023).

Berpikir secara kreatif adalah salah satu langkah pemikiran yang lebih kompleks yang sangat penting dalam kehidupan sosial, di mana individu sering kali dihadapkan pada berbagai masalah yang memerlukan kemampuan inovatif untuk menyelesaikannya. Dalam kemampuan berpikir kreatif, kreativitas adalah jalan menuju kemampuan itu. Jika seseorang memiliki kreativitas tinggi maka itu membuktikan bahwa ia memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif. Seperti yang dinyatakan oleh Mardianto, kreativitas adalah produk dari cara berpikir yang baik dan benar. Sedangkan, menurut Munandar menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, karena kemampuan untuk memberikan ide baru yang bisa diterapkan pada pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk mengetahui hubungan antara unsur yang sudah ada (Agustina, 2020).

Proses pembelajaran yang mempertimbangkan kemampuan berpikir kreatif dapat menciptakan sesuatu hal yang baru, baik itu berupa gagasan maupun dalam bentuk karya yang nyata dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah model *Project Based Learning*. Wena berpendapat bahwa bahwa model *Project Based Learning* memiliki kelebihan antara lain: meningkatkan motivasi, kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan kolaborasi, keterampilan berpikir kritis dan kreativitas (Azzahra et al., 2024)

Sehubungan dengan hal ini, kemampuan berpikir kreatif siswa dapat difasilitasi melalui penerapan model pembelajaran Project Based Learning di sekolah. Namun, pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 7 Jakarta, model PjBL belum diterapkan secara optimal. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional yang menyebabkan siswa kurang kreatif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif di kelas X.

Menurut Syah berpendapat faktor-faktor lingkungan non-sosial seperti faktor praktis dan faktor konten pelajaran mencakup bangunan sekolah dan lokasinya, rumah tempat tinggal siswa dan posisinya, peralatan belajar, cara atau metode mengajar guru atau cara belajar siswa, serta kurikulum teknik pengajaran atau teknik pembelajaran guru, kondisi cuaca dan waktu pelajaran yang digunakan oleh siswa (Varera & Jarusalem, 2020).

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu ini bagaimana pengaruh model Project Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 7 Jakarta.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *Project Based Learning* terhadap mata pelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 7 Jakarta.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dan praktis dalam pembelajaran sejarah di tingkat SMA, yaitu memperkaya kajian teori serta menambah referensi dalam bidang pendidikan sejarah, sekaligus menyediakan panduan praktis bagi guru dalam menerapkan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

## **2. Metode**

Peneliti menggunakan metode penelitian *quasi experiment*, yaitu penelitian ini sama dengan desain penelitian *true eksperiment*, namun penempatan individu ke dalam kelompok dilakukan tanpa menggunakan pengacakan (randomisasi). (Amarulloh & Irvani, 2025) Desain penelitian yang digunakan adalah *non equivalent control group design*, yaitu penelitian yang menerapkan model pembelajaran yang berbeda pada dua kelas yaitu pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah. (Agustianti et al., 2022)

Adapun hipotesis dalam penelitian ini, antara lain: (Wardani, 2020)

- 1)  $H_0 : \alpha = 0$  yaitu tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran berbasis proyek (X) terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas X SMA Negeri 7 Jakarta (Y).
- 2)  $H_a : \alpha \neq 0$  yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran berbasis proyek (X) terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas X SMA Negeri 7 Jakarta (Y).

Teknik pengumpulan data mencakup tes kemampuan berpikir kreatif yang disusun berdasarkan indikator Munandar (*fluency, flexibility, originality, elaboration*), (Harisuddin, 2019) lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi belajar siswa, serta dokumentasi sekolah. Sumber data yang digunakan yaitu data primer, yang dikumpulkan langsung dari sumber aslinya melalui wawancara, survei, atau eksperimen. Lalu, data sekunder diperoleh dari catatan atau dokumentasi profil sekolah, visi misi, laporan sarana prasarana di sekolah. Tahap analisis data diawali dengan uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov, namun data tidak berdistribusi normal sehingga digunakan uji non-parametrik *Mann-Whitney U*. Selanjutnya, tahap terakhir dilakukan uji N-Gain.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen, hal ini terbukti dengan hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas kontrol (Kelas X7) yang terdiri dari 35 siswa. Pada tes awal (*pretest*), nilai siswa berada pada rentang 20 hingga 72 dengan rata-rata 48,8. Setelah diberikan pembelajaran konvensional, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan dengan rentang nilai 60 hingga 92 serta rata-rata 67,3 dengan persentase peningkatan nilai 37,9%. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan siswa, meskipun pembelajaran pada kelas kontrol tidak menggunakan model pembelajaran Project Based Learning. Sedangkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen (X6) yang berjumlah 35 siswa. Pada *pretest*, nilai siswa berada pada rentang 16 hingga 72 dengan rata-rata 43. Setelah diberikan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning*, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rentang nilai 32 hingga 96 serta rata-rata 71,7 dengan persentase peningkatan nilai 66,7%. Data tersebut memperlihatkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara lebih optimal dibandingkan kondisi awal sebelum perlakuan di kelas X6.

1. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PretestEksperimen	.150	35	.046	.932	35	.033
PosttestEksperimen	.114	35	.200 <sup>*</sup>	.958	35	.197
PretestKontrol	.132	35	.126	.957	35	.189
PosttestKontrol	.279	35	.000	.802	35	.000

Gambar 1 Uji Normalitas

Berdasarkan perhitungan uji normalitas diatas bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal dapat dilihat pada kolom signifikan menunjukkan angka kurang dari 0,05 yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat di simpulkan bahwa sebaran data pada pretest dan posttest tidak berdistribusi normal. Karena kondisi ini, maka perhitungan akan di lanjutkan dengan uji non parametrik. Uji hipotesis yang dilakukan untuk sebaran data yang tidak berdistribusi normal. Uji non parametrik yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Mann Whitney U*.

2. Uji *Mann Whitney U*

Ranks				
Kelas		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar Sejarah	Kelas Kontrol	35	30.97	1084.00
	Kelas Eksperimen	35	40.03	1401.00
	Total	70		

  

	Hasil Belajar Sejarah
Mann-Whitney U	454.000
Wilcoxon W	1084.000
Z	-1.889
Asymp. Sig. (2-tailed)	.059

Gambar 2 Uji *Mann Whitney U*

Berdasarkan Hasil analisis uji *Mann-Whitney U* kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan mean rank kelompok eksperimen adalah 40,03 dan mean rank kelas kontrol adalah

30,97. Maka dengan hasil tersebut ditunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

Selain itu nilai Asymp. Sig. (2-tailed) kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah  $0,059 > 0,05$  artinya  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Maka dapat di simpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X6 dan X7.

### 3. Uji N-Gain

#### a. Kelas Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	35	.00	.92	.4927	.22381
Ngain_Persen	35	.00	91.67	49.2732	22.38142
Valid N (listwise)	35				

**Gambar 3** Uji N-Gain Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada gambar di atas, diketahui bahwa nilai N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,4927. Jika mengacu pada kriteria interpretasi, nilai N-Gain kelas eksperimen berada pada rentang 0,30–0,69 sehingga termasuk dalam kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari sebelumnya.

#### b. Kelas Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	35	.00	.80	.3452	.16369
Ngain_Persen	35	.00	80.00	34.5215	16.36948
Valid N (listwise)	35				

**Gambar 4** Uji N-Gain Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada gambar di atas, diketahui bahwa nilai N-Gain pada kelas kontrol sebesar 0,3452. Jika mengacu pada kriteria interpretasi, nilai N-Gain kelas kelas eksperimen berada pada rentang 0,30–0,69 sehingga termasuk dalam kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari sebelumnya.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* tidak berpengaruh signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X di SMA Negeri 7 Jakarta. Hal ini dibuktikan dari hasil perolehan hipotesis, dimana diuji melalui uji *Mann-Whitney* yaitu 0,059, nilai ini berarti diatas nilai  $U_{tabel}$  yaitu 0,05 yang berarti  $U_{hitung} > U_{tabel}$  (0,059 > 0,05) artinya  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Selain itu, diperoleh juga nilai N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,4927, nilai ini berada pada rentang 0,30–0,69 sehingga termasuk dalam kategori sedang. Serta nilai N-Gain pada kelas kontrol sebesar 0,3452, nilai ini berada pada rentang 0,30–0,69 sehingga termasuk dalam kategori sedang. Dapat disimpulkan berdasarkan Nilai N-Gain bahwa kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol, Sehingga *Project Based Learning* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.

#### Daftar Pustaka

- Agustianti, R., Pandriadi, Nussifera, L., Wahyudi, Angellanawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A., Nurlaila, Q., Simarmata, N., Himawan, I. S., Pawan, E., Ikhrum, F., Andriani, A. D., Ratnadewi, & Hardika, I. R. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (I). CV. Tohar Media.
- Agustina, I. (2020). Efektivitas pembelajaran matematika secara daring di era pandemi covid-19 terhadap kemampuan berpikir kreatif. *Fibonacci*, 1(3), 2. [https://www.researchgate.net/publication/341787856\\_Efektivitas\\_Pembelajaran\\_Matematika\\_Secara\\_Daring\\_Di\\_Era\\_Pandemi\\_Covid-19\\_Terhadap\\_Kemampuan\\_Berpikir\\_Kreatif](https://www.researchgate.net/publication/341787856_Efektivitas_Pembelajaran_Matematika_Secara_Daring_Di_Era_Pandemi_Covid-19_Terhadap_Kemampuan_Berpikir_Kreatif)
- Amarulloh, R. R., & Irvani, A. I. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan: Sebuah Panduan Praktis* (I). PT. Sigufi Artha Nusantara.
- Azzahra, U., Arsih, F., & Alberida, H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi : Literature Review. *Biodik*, 10(2), 50. <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i2.33827>
- Harisuddin, M. I. (2019). *Secuil Esensi Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Siswa* (M. Taufik (ed.)). PT. Panca Terra Firma.
- Montessori, V. E., Murwaningsih, T., & Susilowati, T. (2023). *daring pada mata kuliah Simulasi Bisnis Pendahuluan*. 7(1), 65–72.
- Sari, E. A., & Utami, R. W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Sindangrasa. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 45.

- Varera, L., & Jarusalem, M. A. (2020). Pengaruh Faktor Internal Dan Eksternal Siswa Terhadap Prestasi Belajar pengetahuan Bahan Tekstil. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 13(Vol. 13 No. 1 (2018): Prosiding PTBB 2018), 2.
- Wardani, D. K. (2020). *Pengujian Hipotesis (Deskriptif, Komparatif dan Asosiatif)* (A. Wulandari (ed.); 1st ed.). LPPM Universitas KH.A Wahab Hasbullah.