

Pengaruh model Project Based Learning berbantuan video pada mata pelajaran Geografi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XII IPS SMAN 1 Plemahan Kabupaten Kediri

Anggun Tri Novita Sari, Yuswanti Ariani Wirahayu*, Budijanto

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: yuswanti.ariani.fis@um.ac.id

Paper received: 20-10-2022; revised: 15-11-2022; accepted: 10-12-2022

Abstract

Creative thinking ability is an ability needed by students to find new ideas, ideas, ways, and innovative and solutive strategies to solve existing problems. Creative thinking skills can be built using a video-assisted Project Based Learning model. Through this model, students' creative thinking can be trained through the stages or steps of the video-assisted Project Based Learning model. The purpose of this study was to determine the effect of the video-assisted Project Based Learning model on geography subjects on the creative thinking skills of the XII IPS class students of SMAN1 Plemahan, Kediri Regency. This study uses a quasi-experimental method with a posttest only control group design. The students of class XII IPS3 as the control class and XII IPS4 as the experimental class, both classes are the subjects of this study. The assessment instrument using the essay test is based on indicators of creative thinking skills: fluency, flexibility, originality, and detail. In this research data analysis, the probability value (sig. 2 tailed) is 0.040 as a result of the independent sample t-test. The results showed that the videoassisted Project Based Learning learning model in geography subjects had a significant effect on the creative thinking ability of the XII IPS class students of SMAN1 Plemahan, Kediri Regency.

Keywords: Project Based Learning; video; creative thinking skills

Abstrak

Kemampuan berpikir kreatif ialah suatu kemampuan yang diperlukan siswa untuk menemukan ide, gagasan, cara, dan strategi baru yang inovatif dan solutif untuk menyelesaikan masalah yang ada. Kemampuan berpikir kreatif dapat dibangun menggunakan model Project Based Learning berbantuan video. Melalui model tersebut, berpikir kreatif siswa bisa terlatih melalui tahapan atau langkah model Project Based Learning berbantuan video. Maksud penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh model Project Based Learning berbantuan video pada mata pelajaran geografi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XII IPS SMAN1 Plemahan Kabupaten Kediri. Penelitian ini menggunakan metode quasi experiment dengan desain posttest only control group. Siswa kelas XII IPS 3 sebagai kelas kontrol serta XII IPS 4 sebagai kelas eksperimen, kedua kelas tersebut merupakan subjek pada penelitian ini. Instrumen penilaian menggunakan tes esai didasarkan pada indikator kemampuan berpikir kreatif: kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan merinci. Dalam analisis data penelitian ini, nilai probabilitas (sig. 2 tailed) adalah 0,040 sebagai hasil dari uji independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning berbantuan video pada mata pelajaran geografi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XII IPS SMAN1 Plemahan Kabupaten Kediri.

Kata kunci: Project Based Learning; video; kemampuan berpikir kreatif

1. Pendahuluan

Pembelajaran ialah proses interaksi antara siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik. Dapat berupa interaksi tatap muka atau langsung maupun daring atau tidak

langsung. Dikarenakan pandemi COVID 19 saat ini, kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara daring. Namun pengadaan pembelajaran tatap muka di sekolah berdasarkan kebijakan dari daerah masing-masing. Pembelajaran tatap muka bisa dilaksanakan apabila daerah tersebut berada pada zona aman dengan syarat menerapkan prokes dengan ketat dan disiplin untuk memutus rantai penyebaran COVID 19 di Indonesia. Pembelajaran yang dilakukan secara daring bisa dilakukan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi berupa grup kelas yang dibuat di *whatsapp*, *classroom* atau *platform* lainnya untuk mengirim materi dan tugas. Bisa juga menggunakan *meet* atau *zoom* untuk melakukan *video conference* bersama antara guru dan siswa. Penggunaan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi dirasa akan sesuai untuk mengembangkan penguasaan dan kreativitas siswa.

Berpikir kreatif merupakan aktivitas berpikir tingkat tinggi untuk menghasilkan gagasan atau ide yang kreatif dan orisinal. Kreatif dalam menemukan hal baru dengan memanfaatkan sesuatu hal yang sudah ada sebelumnya (Puspitasari, 2012). Gardner (dalam Salfa et al., 2020) mengungkapkan bahwa kreatifitas sebagai salah satu dari 'multipel intelegensi' yang meliputi berbagai macam fungsi otak. Kreatifitas merupakan sebuah komponen yang penting. Tanpa kreatifitas, siswa hanya akan belajar pada tingkat kognitif yang sempit. Kreativitas siswa dapat berkembang apabila siswa memiliki motivasi dalam diri sendiri maupun dorongan dari lingkungan mereka.

Seiring zaman yang semakin maju dan canggih ini, menuntut seseorang untuk terus bertahan menghadapi masalah yang timbul mengikuti perkembangan zaman. Ketika siswa diajar dengan menggunakan sesuatu yang abstrak seperti guru hanya berceramah, siswa akan memiliki kesulitan untuk memahami dan menyerap konsep materi yang sedang disampaikan. Siswa akan jauh lebih paham jika permasalahan yang diangkat merupakan masalah yang pernah atau sedang terjadi khususnya di lingkungan mereka. Pembelajaran yang diperlukan pada saat ini adalah siswa terlibat aktif dan berfokus pada siswa (*student center*) dan guru sebagai fasilitator. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung tujuan tersebut adalah *Project Based Learning*. Menurut Baran (Masturi et al., 2015), pembelajaran berbasis proyek ditujukan agar siswa aktif belajar, mencari dan mengumpulkan data, menganalisis, dan menarik kesimpulan. Siswa menjadi lebih aktif dan memimpin dalam melakukan investigasi mengenai permasalahan yang sedang terjadi. Selanjutnya siswa akan mendapatkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan melalui kegiatan penyelesaian proyek (Kusadi, et al., 2020).

Pembelajaran yang berbasis dengan proyek akan dapat memberikan kebebasan seseorang untuk melintasi berbagai disiplin ilmu guna memecahkan permasalahan yang dihadapi dan akan memberikan kebebasan seseorang untuk lebih mengeksplor dirinya. Siswa akan terlatih untuk aktif dan mandiri dalam pembelajaran yang berbasis proyek yang mana hal tersebut akan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemukan. Dalam penyelesaian proyek mereka, siswa akan berusaha untuk mendapatkan ide baru dan akan menjadikan tugas proyek tersebut sebagai tugas yang menantang dan bermakna dalam proses belajar mereka. Menurut Priansa (2017) model pembelajaran berbasis proyek ialah model pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan yang menggunakan pendekatan berbasis riset terhadap masalah nyata yang relevan bagi kehidupan. Model pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa kelebihan dibandingkan model pembelajaran lain. Diantaranya ialah dapat meningkatkan motivasi, meningkatkan kerjasama, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, dan

meningkatkan keterampilan pengelolaan sumber (Made, 2016). Menurut Defillipi, tahapan model pembelajaran berbasis proyek: penentuan pertanyaan mendasar, siswa menyusun proyek, siswa merencanakan proyek, siswa menyusun jadwal, guru melakukan monitoring, dan evaluasi (Sularmi et al., 2018). Selain itu, siswa dapat menyalurkan ide yang mereka temukan mengenai suatu permasalahan melalui suatu proyek.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (1) Yulia (2013) dengan hasil, kemampuan berpikir kreatif siswa SMA kelas X mata pelajaran biologi KD4.2 dipengaruhi oleh implementasi *Project Based Learning* disertai *Project Journal Notes*. (2) Surya et al. (2018) dengan hasil, peningkatan hasil belajar dan kreativitas siswa kelas III SDN SidorejoLor 1 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019 dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) (3) Harianja (2020) dengan hasil peningkatan komunikasi matematis dan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas VII SMP XYZ kota Bogor dipengaruhi oleh pengimplementasian model pembelajaran PjBL.

Project Based Learning yang didukung dengan media audiovisual (video) sesuai diterapkan pada kurikulum 2013 dan sudah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap (Kusuma et al., 2016). Pembelajaran proyek dengan berbantuan video sebagai alat dukung serta variasi belajar bagi siswa. Media pembelajaran berupa video yang menyajikan konsep, teori untuk membantu siswa dalam pemahaman mengenai suatu materi pembelajaran dalam bentuk audio visual (Wayan et al., 2016). Video yang digunakan dalam penelitian ini adalah video yang dibuat oleh peneliti dengan memanfaatkan web online. Mahadewi (dalam Wayan et al., 2016) mengungkapkan peran media video pembelajaran, diantaranya 1) mampu menarik minat siswa, mendatangkan motivasi belajar, 2) menambah keragaman metode pengajaran, 3) memperjelas materi, mudah dipahami siswa, 4) siswa menjadi lebih aktif melakukan kegiatan.

Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah pembangunan dan pertumbuhan wilayah. Materi ini merupakan bagian dari KD 3.1. konsep wilayah dan tata ruang. Materi dipilih untuk diterapkan dengan model *Project Based Learning* berbantuan video karena menyajikan konsep dan kajian yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pengetahuan tentang wilayah sangat dibutuhkan siswa untuk membantu mereka lebih memahami posisi dan fungsi ruang agar selaras dengan manfaat dan kelestarian lingkungan. Materi pembangunan dan pertumbuhan wilayah erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari siswa. Permasalahan mengenai pembangunan di sekitar tempat tinggal siswa bisa dijadikan pembelajaran bagi siswa itu sendiri. Dampak dari pembangunan bisa dilihat dari sudut pandang lingkungan, ekonomi, sosial dan budaya.

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan video terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XII IPS pada mata pelajaran geografi materi pertumbuhan dan pembangunan wilayah di SMAN1 Plemahan Kediri semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan kontribusi dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran geografi terutama pada aspek berpikir kreatif siswa SMA. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian serupa.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain *posttest only control group*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS 3 sebagai kelas kontrol dan XII

IPS 4 sebagai kelas eksperimen dengan masing-masing kelas terdiri atas 36 orang siswa. Teknik purposive sampling digunakan untuk menentukan kelas eksperimen dan kontrol, yakni dengan melihat rerata skor PAT geografi saat kelas XI semester genap yang hampir sama, kelas XII IPS 3 dengan rerata skor 72,7 dan kelas XII IPS 4 dengan rerata skor 72,3. Penelitian dilaksanakan di SMAN1 Plemahan Kabupaten Kediri yang berlokasi di Jalan PLK Gg 1 Bogo Kidul, Plemahan, Kediri.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Grup	Perlakuan	Posttest
E	X	0
K	-	0

Sumber: Sugiyono (2016)

Keterangan:

O : pemberian soal tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif

X : perlakuan kepada kelas eksperimen dengan menerapkan model Project Based Learning berbantuan video

LKPD yang digunakan dalam penelitian ini meliputi LKPD untuk kelas eksperimen dan LKPD untuk kelas kontrol. LKPD untuk kelas eksperimen berisi kegiatan yang akan dilakukan siswa kelas eksperimen dalam penyusunan proyek. Siswa dibentuk menjadi kelompok selanjutnya siswa mengamati permasalahan pembangunan di area Kediri raya, kemudian siswa memilih satu permasalahan yang akan dianalisis dan dijadikan proyek (infografis). Sedangkan untuk LKPD kelas kontrol berisi kegiatan yang akan dilakukan siswa berupa tugas individu untuk menganalisis satu berita mengenai pembangunan wisata alam Alaska di Kediri.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa soal tes yang berjumlah 5 buah soal esai dengan didasarkan dengan indikator berpikir kreatif. Tes diberikan sebanyak satu kali sesudah diberi perlakuan. Soal tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Soal sudah melalui tahap uji coba kepada siswa yang sudah pernah mendapat materi Pembangunan dan Pertumbuhan Wilayah yang tujuannya mengetahui validitas dan reliabilitas soal instrumen. Dilanjutkan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan independent sample test. Semua analisis data menggunakan SPSS 16.0 for windows.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan selama 4 minggu, dimulai pada tanggal 18 Agustus 2021 sampai 8 september 2021. Data yang telah diperoleh dari hasil uji instrumen soal *posttest* esai berjumlah 5 soal akan disusun dalam tabel distribusi frekuensi nilai *post-test* kelas kontrol dan eksperimen. Sebelumnya, soal sudah terlebih dahulu diuji cobakan. Dari uji coba soal tersebut dapat dinyatakan valid dengan nilai $> 0,05$ dan reliabel dengan nilai $>0,60$, dengan demikian soal esai tersebut dapat digunakan sebagai instrumen pada penelitian ini.

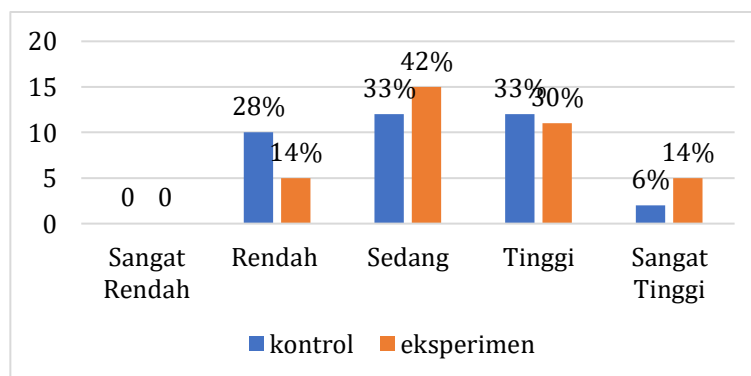
Pengujian validitas dan reliabilitas dengan subjek sebanyak 30 orang. Hasil dari uji validitas soal menunjukkan bahwa tiap butir item soal sudah sesuai kriteria. Untuk uji validitas nilai untuk tiap nomer soal adalah nomor 1). 0,779, 2). 0, 534, 3). 0,674, 4). 0,684, 5). 0,796.

Hal tersebut menunjukkan soal instrumen yang akan digunakan valid dan layak digunakan dalam penelitian ini. Hasil dari uji reliabilitas menunjukkan angka sebesar 0,777. Hal tersebut menunjukkan soal instrumen yang akan digunakan sudah reliabel. Berikut merupakan hasil posttest kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 2. Distribusi Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Interval	Klasifikasi	Kontrol		Eksperimen	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
0 - 32	Sangat Rendah	0	0	0	0
33 - 49	Rendah	10	28	5	14
50 - 66	Sedang	12	33	15	42
67 - 83	Tinggi	12	33	11	30
84 - 100	Sangat Tinggi	2	6	5	14
Jumlah		36	100	36	100
Rata-rata		66		72	

Bersumber pada tabel tersebut, kemampuan berpikir kreatif siswa dikategorikan menjadi 5: sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Tiap kelas berjumlah 36 orang siswa. Pada kelas kontrol sebanyak 10 siswa masuk kelompok rendah dengan persentase 28%, 12 siswa masuk dalam kelompok sedang dengan persentase 33%, 12 siswa lainnya masuk kelompok tinggi dengan persentase 33%, dan 2 siswa masuk kelompok sangat tinggi dengan persentase 6%. Pada kelas eksperimen 5 siswa masuk dalam kelas rendah dengan persentase 14%, 15 siswa masuk dalam kelas sedang dengan persentase 42%, 11 siswa masuk dalam kelas tinggi dengan persentase 30% dan 5 siswa masuk dalam kelas sangat tinggi dengan persentase 14%. Rerata skor kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 73 dari kelas kontrol dengan rerata skor 66. Berikut perbandingan skor perolehan tes kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Bersumber pada gambar diatas, dapat dilihat bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen pada pelajaran geografi dipengaruhi oleh penerapan model *Project Based Learning* berbantuan video. Didukung dengan analisis data melalui uji prasyarat: uji normalitas dan uji homogenitas. Selain itu terdapat pengujian hipotesis menggunakan *independent sample t-test*. Normal tidaknya data penelitian dapat dilihat dengan uji normalitas dengan nilai signifikansi >0,05. Data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol pada penelitian ini telah berdistribusi normal dengan signifikansi 0,161 untuk kelas eksperimen dan 0,131

untuk kelas kontrol. *Kolmogorov Smirnov Test* digunakan untuk melihat normalitas data dalam penelitian. Homogen (bersifat sama) tidaknya data penelitian dapat dilihat dengan uji homogenitas dengan signifikansi $>0,05$. Data hasil posttest kelas eksperimen dan kontrol dalam penelitian ini bersifat sama (homogen) dengan signifikansi 0,974. *Levene's for equality of variances* digunakan untuk melihat homogenitas data dalam penelitian.

Tabel 3. Hasil Uji Independent Sample Test

	Kelas	N	Mean	Sig.	Sig (2 Tailed)
Kemampuan Berpikir Kreatif	Eksperimen	36	72,00	.974	.040
	Kontrol	36	65,94		.040

Bersumber pada tabel di atas, signifikansi (*sig. 2 tailed*) kelas eksperimen dan kontrol adalah $0,000 \leq 0,05$. Maka dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan video pada mata pelajaran geografi berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif kelas XII IPS SMAN 1 Plemahan Kabupaten Kediri.

3.2. Pembahasan

Hasil temuan pada penelitian ini yaitu model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan video pada mata pelajaran geografi berpengaruh pada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XII SMAN 1 Plemahan Kabupaten Kediri. Hal ini didukung oleh hasil pengujian hipotesis bahwa rerata skor berpikir kreatif kelas eksperimen yang menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan video pada mata pelajaran geografi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Pernyataan tersebut selaras dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh: (1) Handayani et al. (2021) dengan hasil yang menunjukkan penerapan model *Project Based Learning* berbantuan video dapat meningkatkan kreativitas karya seni siswa sekolah dasar. (2) Nugroho (2015) dengan hasil yang menunjukkan pembelajaran berbasis proyek berbantuan video berpengaruh pada kreativitas belajar siswa pada materi *eubacteria* dan *archaeobacteria*. (3) Kurniawati (2021) dengan hasil yang menunjukkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dipengaruhi oleh model pembelajaran berbasis proyek berbantuan video.

Penelitian dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, pembelajaran dilakukan full daring dikarenakan kondisi pandemi COVID 19. Platform yang digunakan dalam pembelajaran adalah *google meet* dan *whatsapp*. Penelitian ini menggunakan materi kelas XII semester 1 yaitu pertumbuhan dan pembangunan wilayah mata pelajaran geografi. Materi tersebut berkaitan erat dengan kehidupan siswa. Dengan penggunaan model pembelajaran proyek siswa akan belajar untuk memecahkan permasalahan mengenai pertumbuhan dan pembangunan wilayah di sekitar tempat tinggal siswa dalam bentuk proyek. Oleh sebab itu, penggunaan model ini sangat sesuai untuk materi pertumbuhan dan pembangunan wilayah.

Kemampuan seseorang dalam berpikir kreatif dibutuhkan dalam menghadapi permasalahan di masa depan. Sumber daya manusia dimasa mendatang dituntut untuk memiliki kemampuan tingkat tinggi dalam berpikir kritis, kreatif dan pemecahan masalah yang kompleks (Utami, 2019). Terdapat indikator berpikir kreatif yang dapat digunakan untuk melihat kemampuan berpikir kreatif seseorang. Indikator berpikir kreatif yakni: 1) berpikir lancar (*fluency*), memiliki tanggapan mengenai suatu permasalahan serta lancar dalam

mengungkapkan gagasan tersebut; 2) berpikir luwes (*flexibility*), mampu untuk mengubah arah berpikir dan memikirkan banyak cara untuk penyelesaian masalah; 3) berpikir orisinal (*originality*), mampu memberikan ide atau gagasan yang unik dan baru; 4) memperinci (*elaboration*), mampu untuk mengembangkan gagasan, ide atau produk, menambah atau memperinci suatu gagasan dan fenomena (Mustika, 2013).

Pengimplementasian model pembelajaran proyek berbantuan video bertujuan untuk melihat pengaruhnya pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal itu dikarenakan kegiatan penyelesaian masalah berpusat pada siswa. Siswa terlibat langsung dalam kegiatan tersebut, tidak hanya mendengarkan dan memperhatikan. Selain itu, model pembelajaran ini akan mengembangkan kemampuan siswa dalam membuat karya/ produk baru dengan kreativitas mereka (Mawardi & Sari, 2019). Hal itu dikarenakan, siswa pada kelas eksperimen terlibat menyelesaikan suatu permasalahan yang terjadi di lingkungan mereka yang dituangkan dalam bentuk proyek. Pada model ini siswa diharuskan untuk fokus pada penyelesaian masalah dan menguasai konsep yang berkaitan dengan proyek. Mengembangkan kreativitas dan aktivitas siswa dengan berbagai pengalaman belajar dan interaksi adalah tujuan dari proses belajar. Pernyataan tersebut selaras dengan kemampuan berpikir kreatif siswa dipengaruhi oleh pengimplementasian pembelajaran yang berbasis proyek dibandingkan pembelajaran konvensional pada umumnya (Wahida et al., 2015).

Model *Project Based Learning* memiliki tahapan yang meliputi penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan, penjadwalan, memonitoring, menguji hasil, dan evaluasi pengalaman (Ratumanan, 2015). Langkah pertama adalah menentukan pertanyaan mendasar yang bertujuan untuk menggugah ketertarikan siswa pada topik yang akan dibahas yaitu materi pertumbuhan dan pembangunan wilayah. Siswa disajikan materi pada *slide power point* dan video, selanjutnya siswa diminta untuk mencari solusi mengenai permasalahan seputar perkembangan dan pembangunan di sekitar dan dikaitkan dengan materi. Hal tersebut berkaitan dengan indikator berpikir lancar dimana siswa mengajukan beberapa pertanyaan mengenai materi yang telah disampaikan, dilanjutkan siswa lainnya mencoba menjawab pertanyaan tersebut. Kelancaran merupakan kemampuan untuk mengemukakan gagasan/ide secara jelas (Nurlaela, 2015). Indikator berpikir lancar kelas eksperimen lebih tinggi dengan skor 8,0 dari kelas kontrol dengan skor 7,8. Langkah kedua adalah perencanaan proyek. Siswa dibagi berkelompok untuk mendiskusikan permasalahan yang akan dibahas dan merencanakan strategi dalam penyelesaian proyek proyek sesuai topik bahasan. Hal tersebut berkaitan dengan indikator berpikir luwes. Kemampuan berpikir luwes menjadikan siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah lebih dari satu cara (Nurlaela, 2015). Keluwesan pada tahap ini dicapai dengan siswa melakukan kegiatan literasi untuk mencari informasi mengenai topik yang akan dibahas. Siswa bebas memakai sumber literasi baik dari media cetak maupun digital berupa koran, artikel, berita atau internet. Kegiatan literasi bertujuan supaya siswa menemukan solusi dari permasalahan yang dibahas. Pada tahap ini siswa juga diberi arahan mengenai langkah-langkah pengerjaan proyek. Indikator berpikir luwes kelas eksperimen lebih tinggi dengan skor 7,1 dari kelas kontrol dengan skor 6,0.

Langkah ketiga adalah menyusun jadwal pembuatan proyek. Pada tahap ini, siswa dan guru membuat kesepakatan mengenai jadwal penyelesaian proyek. Siswa kemudian membuat timeline penyelesaian proyek. Hal tersebut bertujuan untuk memaksimalkan waktu yang telah diberikan untuk menyelesaikan proyek dan dapat selesai tepat waktu. Hal tersebut berkaitan dengan indikator elaborasi. Elaborasi didapatkan dari kegiatan siswa untuk mengomuni-

kasikan dan merinci tahap kegiatan penyelesaian proyek. Indikator elaborasi kelas eksperimen lebih tinggi dengan skor 6,3 dari kelas kontrol dengan skor 6,0. Langkah keempat adalah *monitoring*. *Monitoring* dilakukan dengan perwakilan kelompok mengirim progres pengerjaan proyek melalui *whatsapp* dan *sharing* mengenai permasalahan dan kesulitan yang dihadapi selama mengerjakan proyek. Terdapat satu kelompok yang tidak mengumpulkan progres kelompoknya. Pada tahap monitoring guru sedikit terkendala mengenai pengawasan pembelajaran dikarenakan pembelajaran dilaksanakan secara daring. Untuk selanjutnya mungkin guru dapat menyiapkan platform yang akan digunakan siswa untuk melaporkan setiap kegiatan yang telah dilakukan dalam memberi kontribusi untuk kelompok. Kegiatan pada tahap ini berkaitan dengan indikator berpikir orisinal. Hal ini terlihat dari pengambilan solusi dari siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang akan dijadikan produk infografis. Originalitas merupakan kemampuan seseorang untuk mengemukakan gagasan atau ide yang tidak umum dan unik. Gagasan tersebut berbeda dengan gagasan orang lain atau berbeda dengan gagasan yang ada di buku (Nurlaela, 2015). Indikator berpikir orisinal kelas eksperimen lebih tinggi dengan skor 6,6 dari kelas kontrol dengan skor 5,3.

Langkah kelima adalah menguji hasil. Pelaksanaan langkah kelima ini dilakukan dengan siswa mempresentasikan hasil proyek melalui *google meet*. Pada saat pengujian hasil beberapa siswa sempat terkendala jaringan, hal itu sedikit mengulur waktu hingga akhirnya presentasi dilakukan oleh perwakilan kelompok yang berhasil bergabung dalam *google meet*. Kegiatan pada tahap ini erat kaitannya dengan indikator berpikir kreatif yaitu elaborasi. Elaborasi siswa tampak saat siswa mengkomunikasikan hasil proyek infografis kepada teman-temannya dan mengemukakan solusi mengenai topik permasalahan yang dibahas. Dalam menyelesaikan masalah, siswa mampu mengambil keputusan secara rinci, sehingga langkah yang diambil tepat dan sesuai tujuan (Insyasiska, 2015). Langkah keenam dan terakhir adalah evaluasi. Kegiatan evaluasi dilakukan setelah presentasi proyek. Siswa memaparkan laporan pengerjaan proyek, siswa lain memberi tanggapan kemudian menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama-sama. Dilanjutkan mengungkapkan pengalaman serta tanggapan mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan. Untuk pertemuan selanjutnya adalah pelaksanaan *posttest*. Hasil pengerjaan *posttest* siswa diperlukan untuk melihat kemampuan berpikir kreatif. Hasil rerata skor kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen lebih tinggi yakni 72, dari kelas kontrol yakni 66.

Berdasarkan uraian sintaks atau tahapan model pembelajaran *Project Based Learning* diatas, didapati sintaks yang berpengaruh besar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Sintaks tersebut adalah menentukan pertanyaan mendasar. Hal tersebut dikarenakan perolehan rerata skor indikator berpikir kreatif untuk kemampuan berpikir lancar memperoleh skor tertinggi dibandingkan skor indikator berpikir kreatif lainnya yakni 8,0. Indikator berpikir lancar tersebut berkaitan dengan sintaks menentukan pertanyaan mendasar.

Pengimplementasian model pembelajaran proyek untuk mengetahui pengaruh pada kecakapan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran geografi dapat dipadukan dengan media video. Pada pertemuan pertama siswa mengamati video pembelajaran yang berkaitan dengan materi pertumbuhan dan pembangunan wilayah. Penggunaan media video dalam pembelajaran memberikan andil yang besar bagi siswa. Dengan sajian materi pada video maka akan memudahkan siswa memahami materi dan mampu belajar dengan baik. Media pembelajaran berupa video pembelajaran akan membantu siswa untuk memperjelas dan

memahami konsep dan materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Ridha dkk, 2021) bahwa pada masa pandemi saat ini, media video akan efektif apabila digunakan dalam pembelajaran daring saat siswa belajar dari rumah. Dengan bantuan media video siswa akan lebih mudah memahami materi karena tayangan yang berupa cahaya dan titik fokus dapat mempengaruhi emosi dan pikiran seseorang (Yudianto, 2017).

Project Based Learning berbantuan video mampu mengembangkan kecakapan siswa dalam berpikir kreatif untuk memecahkan suatu permasalahan. Hal tersebut dikarenakan siswa akan dihadapkan pada permasalahan yang nyata saat melaksanakan pembelajaran yang berbasis proyek. Siswa kelas eksperimen lebih kreatif dibandingkan kelas kontrol. Siswa kelas eksperimen memiliki pengalaman dalam memperoleh pengetahuan bersama dengan kelompoknya dengan penerapan langkah-langkah model *Project Based Learning*. Siswa akan mencari dan menemukan permasalahan, menganalisis, mencari solusi dan menyimpulkan kemudian dibuat proyek dan disampaikan kepada kelompok lain. Hal tersebut tentu berbeda dengan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional. Siswa dengan model ini hanya memiliki pengetahuan hanya berdasarkan pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut akan menjadikan siswa kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Beberapa kelebihan model *Project Based Learning* diantaranya adalah pembelajaran lebih interaktif dan menarik, meningkatkan kemampuan bekerja sama, meningkatkan tanggung jawab, meningkatkan kemampuan manajemen, dan meningkatkan pengetahuan (Ratumanan, 2015). Selain itu, siswa dapat menyalurkan ide yang mereka temukan mengenai suatu permasalahan melalui suatu proyek. Dibalik kelebihannya, terdapat beberapa kelemahan dari model pembelajaran proyek. Kelemahan pada model ini adalah ada kemungkinan siswa kurang aktif dalam kelompok, siswa yang lemah dalam pengumpulan informasi sehingga mengalami kesulitan, serta kekhawatiran apabila siswa sulit untuk memahami topik secara menyeluruh. Karena kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring siswa sedikit mengalami komunikasi yang mungkin disebabkan oleh kendala jaringan. Menurut Marlinda, dalam penggunaannya, model *Project Based Learning* menuntut kemandirian dan tanggung jawab siswa dalam penyelesaian proyek (dalam Baidowi et al, 2015). Model ini masih dapat untuk dikembangkan lebih baik lagi untuk peneliti selanjutnya.

4. Simpulan

Berdasarkan analisis dan temuan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran proyek berbantuan video pada mata pelajaran geografi berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XII IPS SMAN1 Plemahan Kabupaten Kediri. Hal itu dibuktikan dengan hasil uji independent sample t-test menunjukkan perolehan signifikansi (sig. 2 tailed) 0,040. Hasil tersebut menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Rerata kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran proyek berbantuan video lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Hal itu dikarenakan, siswa pada kelas eksperimen terlibat menyelesaikan permasalahan yang terjadi di sekitar lingkungan mereka yang dituangkan dalam bentuk proyek.

Berdasarkan simpulan di atas, disampaikan dalam pelaksanaan penerapan model *Project Based Learning*, guru bisa mencari contoh permasalahan di lingkungan sekitar siswa agar siswa dapat lebih mudah memahami proyek yang akan mereka selesaikan. Selain itu, pada tahap monitoring guru sedikit terkendala mengenai pengawasan pembelajaran dikarenakan

pembelajaran dilaksanakan secara daring. Guru Dapat menyiapkan platform yang akan digunakan siswa untuk melaporkan setiap kegiatan yang telah dilakukan dalam memberi kontribusi untuk kelompok. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menggunakan variabel moderator seperti minat belajar, motivasi, gaya belajar atau lainnya. Selain itu, untuk peneliti selanjutnya bisa menggunakan model pada materi yang berbeda.

Daftar Rujukan

- Baidowi, A., Sumarmi, S., & Amirudin, A. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Geografi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi: Kajian, Teori, dan Praktik dalam Bidang Pendidikan dan Ilmu Geografi*, 20(1), 48–58. <https://doi.org/10.17977/um017v20i12015p048>
- Erlinawati, E. (2018). *Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Dan Sikap Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X Di SMA N 7 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Handayani, A. S., & Dian, D. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Karya Seni Pada Siswa Kelas II SDN 2 Sungapan*.
- Harianja, J. K. (2020). Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Komunikasi Matematis Siswa. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 201–214. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.114>
- Insyasiska, D., Zubaidah, S., & Susilo, H. (2015). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7 (1), 9-21.
- Kurniawati, I. D. (2021, November). Efektifitas Project Based Learning Berbantuan Video terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)* (Vol. 4, No. 1, pp. 769-774).
- Kusadi, N. M. R., Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. (2020). Model pembelajaran project based learning terhadap keterampilan sosial dan berpikir kreatif. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1), 18-27.
- Kusuma, I. G. A. J., Suniasih, N. W., & Putra, M. (2016). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tema Tempat Tinggalku Siswa Kelas IVB SDN 17 Dauh Puri Denpasar. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1–11. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/7165/4891>
- Mawardi, M., & Sari, P. A. P. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(1).
- Mustika, M. (2013). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP dalam Pembelajaran Pendidikan Teknologi Dasar (PTD). *Jurnal Pengajaran MIPA*, 18(1), 60-88.
- Nugroho, B. A. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Berbantuan Video Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Materi Archaeobacteria Dan Eubacteria*. Universitas Negeri Semarang.
- Nurlaela, L. (2015). *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*. Yogyakarta: Ombak.
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran (Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik)*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Puspitasari, L. (2012). *Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Mata Pelajaran Biologi Kelas X SMA Negeri 2 Surakarta*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Ratumanan, T. (2015). *Inovasi Pembelajaran Menegmbangkan Komptensi Peserta Didik Secara Optimal*. Ombak.
- Ridha, M., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 154–162. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/925>
- Sari, D. N., Sutikno, S., & Masturi, M. (2015, October). Pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa melalui elektroskop sederhana. In *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)* (Vol. 4, pp. SNF2015-1).

- Sari, S. P., Manzilatusifa, U., & Handoko, S. (2019). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 5(2), 119–131. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/jp2ea/article/view/329>
- Septiasih, N. W. A., Japa, I. G. N., & Arini, N. W. (2016). Penerapan Project Based Learning Berbantuan Video Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA di SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(1).
- Sugiyono, S. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sularmi, S., Utomo, D. H., & Ruja, I. N. (2018). Pengaruh Project-Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(4), 475-479.
- Suranti, N. M. Y., Gunawan, G., & Sahidu, H. (2016). 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.
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1), 41–54.
- Utami, R. P., Probosari, R. M., & Fatmawati, U. (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. <https://jurnal.uns.ac.id/pgd/article/view/5364/4762>
- Utami, Z. L., & Bukit, N. (2019). Pengaruh model project based learning terhadap keterampilan berpikir kreatif pada materi fluida dinamis di SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 97-101.
- Wahida, F., Rahman, N., & Gonggo, T. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Parigi. *Sains Dan Teknologi Tadulako*, 4(3), 36–43.
- Yulia, H. M. (2013). *Implementasi Model Project Based Learning Disertai Project Journal Notes Pages Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X Mata Pelajaran Biologi KD 4.2*. Universitas Sebelas Maret.