



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PADA SISWA KELAS V SDN 83 PADANG SETANG

Nur Atika Agus¹⁾

¹⁾Pendidikan guru sekolah Dasar, Fakultas Ilmu pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: nuratikaagus07@gmail.com

Abstract

This research was motivated by the low creative thinking skills of students in the Pancasila Education subject in grade V at SDN 83 Padang Setang, Maros Regency. This situation is shown by the students' lack of ability to express ideas and solve problems. This study aims to find out: (1) an overview of the implementation of a project-based learning model; (2) an overview of students' creative thinking skills; and (3) the effect of the project-based learning model on students' creative thinking skills. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental type and a Nonequivalent Control Group Design. The population of this study was all grade V students at SDN 83 Padang Setang, totaling 36 students: 18 students in class VA and 18 students in class VB. These classes also served as the research sample, with class VA as the experimental class and class VB as the control class. Data was collected through observation and tests, then analyzed using descriptive and inferential statistics. The research results show that the implementation of the project-based learning model was carried out well, students' creative thinking skills in the experimental class were better than in the control class, and there was a significant influence of the project-based learning model on the creative thinking skills of fifth-grade students at SDN 83 Padang Setang, Maros Regency.

Keywords: Project-Based Learning, creative thinking skills, Pancasila Education.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 83 Padang Setang Kabupaten Maros. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh kurangnya kemampuan siswa dalam mengemukakan ide dan memecahkan masalah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) gambaran penerapan model pembelajaran berbasis proyek; (2) gambaran kemampuan berpikir kreatif siswa; dan (3) pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi experiment dan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 83 Padang Setang yang berjumlah 36 siswa kelas VA siswa 18 Kelas VB 18 Siswa, yang sekaligus menjadi sampel penelitian kelas VA sebagai kelas Eksperimen Kelas VB sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek terlaksana dengan baik, kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol, serta terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 83 Padang Setang Kabupaten Maros.

Kata Kunci: Project Based Learning, kemampuan berpikir kreatif, Pendidikan Pancasila.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan bangsa yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Amanat Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Namun, peran pendidikan tidak hanya terbatas pada pengembangan aspek kognitif, melainkan juga mencakup pembentukan karakter, kepribadian, sikap, serta keterampilan peserta didik agar mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Oleh karena itu, pendidikan dasar memiliki posisi yang sangat strategis sebagai fondasi dalam membentuk generasi yang berkarakter, kreatif, mandiri, dan memiliki daya saing di era global.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dilaksanakan secara terencana melalui interaksi antara peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Penanaman nilai-nilai tersebut sebaiknya dimulai sejak jenjang sekolah dasar melalui berbagai kegiatan sederhana, seperti pelaksanaan upacara bendera, pembiasaan sikap disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap jasa para pahlawan. Kegiatan-kegiatan tersebut diharapkan mampu menumbuhkan karakter peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Di & Dasar, 2024).

Keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat dipengaruhi oleh aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar merupakan bentuk respons peserta didik terhadap berbagai pengalaman belajar yang dirancang oleh guru. Dalam hal ini, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, aktif, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Aulia et al., 2021). Akan tetapi, dalam praktiknya masih banyak pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilaksanakan secara konvensional, didominasi metode ceramah, dan berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif, mudah merasa bosan, serta kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V yang dilakukan pada tanggal 5 Januari 2026 di SDN 83 Padang Setang, Kabupaten Maros, diperoleh informasi bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Idealnya, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga mampu melatih peserta

didik untuk berpikir kreatif dalam menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan berbagai permasalahan yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tujuan tersebut belum dapat dicapai secara optimal sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik ditunjukkan oleh beberapa indikator, yaitu peserta didik belum mampu menjawab soal dengan lancar, mengalami kesulitan dalam mengemukakan berbagai ide atau pendapat mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila, serta belum mampu mengembangkan gagasan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan kontekstual yang diberikan oleh guru. Permasalahan tersebut diduga disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga proses pembelajaran belum memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk mengeksplorasi ide, berdiskusi, maupun memecahkan masalah secara mandiri dan kolaboratif.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning/PjBL). Menurut Sumantri (2016), model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Huda (2014) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran di kelas. Sementara itu, Joyce dan Weil dalam Rusman (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang dapat digunakan untuk menyusun kurikulum, merancang bahan ajar, serta membimbing proses pembelajaran secara sistematis.

Project Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui kegiatan penyelesaian proyek yang berkaitan dengan permasalahan nyata. Menurut Barron dan Darling-Hammond (2008), Project Based Learning memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui penyelidikan terhadap masalah autentik, bekerja sama dalam kelompok, serta menghasilkan produk sebagai bentuk pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, tetapi juga terlatih untuk berpikir kritis, kreatif, dan bertanggung jawab.

Model Project Based Learning memiliki berbagai keunggulan yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Ridwan Abdullah Sani (2014) menyatakan bahwa model ini mampu meningkatkan motivasi belajar, kemampuan menyelesaikan masalah, kerja sama, komunikasi, keterampilan mengelola sumber daya, kemampuan mengorganisasi proyek, serta memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan kondisi dunia nyata. Senada dengan itu, Bielefeldt dan Underwood dalam Ngalimun (2013) mengemukakan bahwa Project Based Learning mampu meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan kolaborasi antarpeserta didik, mengembangkan keterampilan mengelola sumber belajar, serta memberikan pengalaman nyata dalam menyelesaikan suatu proyek.



Keterkaitan antara Project Based Learning dengan kemampuan berpikir kreatif telah banyak dibuktikan dalam berbagai kajian. Thomas (2000) dan Bell (2010) menjelaskan bahwa Project Based Learning mendorong peserta didik untuk merancang, menyelidiki, memecahkan masalah, dan menghasilkan suatu produk yang menuntut kreativitas. Selama proses tersebut, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan berbagai ide, mencari alternatif penyelesaian masalah, berdiskusi, serta menghasilkan karya yang inovatif (Larmer, Mergendoller, & Boss, 2015). Aktivitas tersebut secara langsung berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif yang berkembang melalui Project Based Learning meliputi kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keaslian (*originality*), serta kemampuan mengembangkan gagasan (*elaboration*) sebagaimana dikemukakan oleh Munandar (2012) dan Guilford (1950). Selain itu, Sukmadinata (2009) menyatakan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan, mengembangkan, dan menerapkan pengetahuan secara mandiri akan mendorong berkembangnya kreativitas serta kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, berbasis pengalaman nyata, dan menekankan penyelesaian proyek secara kolaboratif, peserta didik diharapkan mampu memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang diperlukan dalam menghadapi berbagai permasalahan kehidupan. Oleh karena itu, penelitian mengenai penerapan Project Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 83 Padang Setang menjadi penting untuk dilakukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental research*). Pendekatan kuantitatif dipilih karena bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning/PjBL*) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 83 Padang Setang, Kabupaten Maros. Menurut Sugiyono (2017), penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu melalui pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, kemudian dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 83 Padang Setang, Kabupaten Maros, Tahun Ajaran 2025/2026 yang terdiri atas siswa kelas I sampai kelas VI dengan jumlah keseluruhan sebanyak 280 siswa. Seluruh

populasi berada pada lingkungan belajar yang sama dan mengikuti proses pembelajaran berdasarkan Kurikulum Merdeka. Meskipun demikian, setiap siswa memiliki karakteristik, kemampuan akademik, dan latar belakang sosial yang beragam.

Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas V A dan kelas V B yang masing-masing berjumlah 18 siswa, sehingga total sampel sebanyak 36 siswa. Penentuan sampel menggunakan teknik **purposive sampling**, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kelas V A ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), sedangkan kelas V B dijadikan sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.

Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas (X) adalah penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), sedangkan variabel terikat (Y) adalah kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain **Non-Equivalent Pretest-Posttest Control Group Design**, yaitu salah satu bentuk desain eksperimen semu yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah perlakuan.

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	–	O ₄

Keterangan:

- O₁ = Pretest kelas eksperimen
- O₂ = Posttest kelas eksperimen
- O₃ = Pretest kelas kontrol
- O₄ = Posttest kelas kontrol
- X = Pembelajaran menggunakan Project Based Learning

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi.

Instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Tes diberikan dalam bentuk **pretest** dan **posttest** yang terdiri atas soal pilihan ganda (*multiple choice*). Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas agar layak digunakan sebagai alat ukur penelitian.

Selain tes, penelitian juga menggunakan lembar



observasi untuk mengamati keterlaksanaan penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan terhadap aktivitas guru dalam mengimplementasikan langkah-langkah pembelajaran. Pengisian lembar observasi dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada setiap indikator yang tersedia sesuai kondisi pelaksanaan pembelajaran berdasarkan pedoman penskoran yang telah ditetapkan.

Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

Pada tahap persiapan, peneliti melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk memperoleh izin penelitian, menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan instrumen penelitian, serta menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti memberikan **pretest** kepada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kreatif siswa. Selanjutnya, kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi terhadap aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran.

Pada tahap akhir, kedua kelas diberikan **posttest** untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif setelah pembelajaran selesai. Selanjutnya seluruh data hasil pretest, posttest, dan observasi dikumpulkan untuk dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan perangkat lunak **Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 25.0**.

Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil penelitian melalui nilai rata-rata, skor maksimum, skor minimum, dan standar deviasi. Selanjutnya, statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan uji **Shapiro-Wilk** karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (*Sig.*) lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Hipotesis uji normalitas:

- **H₀** : Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- **H₁** : Data berasal dari populasi yang tidak

berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian menggunakan **Levene's Test** melalui SPSS versi 25.0. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan **Independent Samples t-Test** karena penelitian membandingkan rata-rata hasil posttest antara dua kelompok yang saling independen. Uji ini digunakan setelah data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas.

Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

- **H₀** : Tidak terdapat pengaruh penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 83 Padang Setang.
- **H₁** : Terdapat pengaruh penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 83 Padang Setang.

Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (*Sig. (2-tailed)*) < 0,05, maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi ≥ 0,05, maka H₀ diterima dan H₁ ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterlaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di SD Negeri 83 Padang Setang, Kabupaten Maros pada siswa kelas V yang terdiri atas kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Penelitian berlangsung selama empat kali pertemuan. Pertemuan pertama diawali dengan pemberian **pre-test** untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kreatif siswa. Pertemuan kedua dan ketiga merupakan tahap pemberian perlakuan (**treatment**) menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran secara konvensional. Pada pertemuan keempat, kedua kelas diberikan **post-test** untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa setelah proses pembelajaran selesai.

Keterlaksanaan pembelajaran diamati menggunakan lembar observasi yang diisi oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi digunakan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan sintaks Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada setiap pertemuan.



Tabel 1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen

No.	Aspek Yang Diamati	Pertemuan	
		1	2
1.	Guru menentukan tema pembelajaran Aku dan lingkungan sekitarku	11	15
2.	Merancang langkah langkah penyelesaian proyek	7	10
3.	Menyusun jadwal pelaksanaan	3	4
4.	Siswa menyelesaikan proyek	6	8
5.	Siswa menyusun laporan dan presentasi hasil proyek	4	6
6.	Penguatan dan refleksi	12	16
	Total	43	59
	Persentase Total	67%	92%
	Kategori	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1, hasil observasi pada **pertemuan pertama** menunjukkan bahwa guru memperoleh skor **43** dari skor maksimum **64** dengan persentase keterlaksanaan sebesar **67%**, sehingga berada pada kategori **baik**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar tahapan pembelajaran berbasis proyek telah dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Namun demikian, beberapa indikator belum terlaksana secara optimal karena guru maupun siswa masih berada pada tahap adaptasi terhadap penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek.

Pada **pertemuan kedua**, keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Guru memperoleh skor **59** dari skor maksimum **64** dengan persentase keterlaksanaan sebesar **92%**, sehingga termasuk dalam kategori **sangat baik**. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa guru telah mampu melaksanakan seluruh sintaks Model Pembelajaran Berbasis Proyek secara lebih optimal. Siswa juga mulai terbiasa mengikuti setiap tahapan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih aktif, sistematis, dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Kemampuan berpikir kreatif siswa diukur melalui pemberian **pre-test** dan **post-test** pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Pelaksanaan **pre-test** pada kelas eksperimen dilakukan pada tanggal **13 Maret 2026** dengan jumlah responden sebanyak **18 siswa**. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan program **IBM SPSS Statistics Version 25** untuk memperoleh gambaran statistik deskriptif kemampuan awal siswa.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Pre-test		Post-test	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Nilai Sampel	18	18	18	18
Nilai Terendah	25	31.5	66.67	22.22
Nilai tertinggi	62.5	50	100	66.67
Rata-rata (Mean)	50	39.58	80.45	43.03
Rentang (Range)	37.5	18.75	33.33	44.45
Standar Deviasi	11.19	7.25	78.89	42.22
Median	43.75	37.5	11.21	10.24

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) pre-test kelas eksperimen menggambarkan kemampuan awal berpikir kreatif siswa sebelum diberikan perlakuan. Selain itu, nilai rentang (*range*) menunjukkan selisih antara skor tertinggi dan skor terendah, sedangkan nilai median menggambarkan titik tengah distribusi data sehingga menunjukkan bahwa separuh siswa memperoleh nilai di bawah median dan separuh lainnya berada di atas median. Nilai standar deviasi menunjukkan tingkat penyebaran skor siswa terhadap nilai rata-rata, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai tingkat variasi kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum perlakuan diberikan.

Setelah proses pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek selesai dilaksanakan, siswa kembali diberikan **post-test** untuk mengetahui perubahan kemampuan berpikir kreatif.

Tabel 3. Distribusi dan Persentase Skor Post-test Kelas Eksperimen

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	85-100	Sangat Baik	13	72%
2.	75-84	Baik	5	28%
3.	65-74	Cukup	-	-
4.	≤ 64	Kurang	-	-
Jumlah			18	100%

Sumber: IBM SPSS Statistics Version 25

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa nilai rata-rata (*mean*) post-test kelas eksperimen mengalami peningkatan dibandingkan hasil pre-test. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek. Nilai median, rentang skor, serta standar deviasi juga memberikan gambaran mengenai peningkatan hasil belajar sekaligus persebaran kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

Sementara itu, pada kelas kontrol, **pre-test** diberikan pada hari yang sama dengan kelas eksperimen kepada **18 siswa**. Data hasil tes kemudian dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics Version 25 untuk memperoleh statistik deskriptif kemampuan awal siswa.

Tabel 4. Distribusi dan Persentase Skor Pre-test Kelas Kontrol

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	85-100	Sangat Baik	-	-
2.	75-84	Baik	1	-
3.	65-74	Cukup	-	-
4.	≤ 64	Kurang	18	100%
Jumlah			22	100%

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa nilai rata-rata pre-test kelas kontrol menunjukkan kemampuan awal berpikir kreatif siswa sebelum mengikuti pembelajaran. Nilai median, rentang skor, dan standar deviasi memberikan informasi mengenai penyebaran kemampuan siswa yang relatif bervariasi sebelum proses pembelajaran dilaksanakan.

Setelah proses pembelajaran konvensional selesai, siswa kelas kontrol diberikan **post-test** untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif setelah mengikuti pembelajaran.



Tabel 5. Distribusi dan Persentase Skor Post-test Kelas Kontrol

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	85-100	Sangat Baik	0	0%
2.	75-84	Baik	4	22.22%
3.	65-74	Cukup	2	11.11%
4.	≤ 64	Kurang	12	67.00%
Jumlah			18	100%

Berdasarkan Tabel 5 terlihat bahwa nilai rata-rata post-test kelas kontrol mengalami peningkatan dibandingkan hasil pre-test. Namun demikian, peningkatan tersebut tidak sebesar peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek.

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan **Independent Samples t-Test** dengan bantuan program **IBM SPSS Statistics Version 25**. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum maupun sesudah perlakuan diberikan.

a. Uji Independent Samples t-Test Pre-test

Analisis terhadap hasil pre-test dilakukan untuk mengetahui kesetaraan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan diberikan.

Tabel 6. Hasil Independent Samples t-Test Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pre-Test Kelas Eksperimen dan Pre-Test Kelas Kontrol	3,202	34	0,09	0,09 > 0,05 = Terdapat tidak perbedaan

Berdasarkan hasil uji **Independent Samples t-Test** terhadap nilai pre-test diperoleh nilai **t hitung sebesar 1,592** dengan derajat kebebasan (**df = 34**) dan nilai signifikansi (**Sig. (2-tailed) = 0,09**). Karena nilai signifikansi lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05 (**0,09 > 0,05**), maka **H₀ diterima** dan **H₁ ditolak**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif sama sebelum diberikan perlakuan.

b. Uji Independent Samples t-Test Post-test

Analisis selanjutnya dilakukan terhadap nilai post-test untuk mengetahui pengaruh penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Tabel 7. Hasil Independent Samples t-Test Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
Post-Test Kelas Eksperimen dan Post-Test Kelas Kontrol	-12,797	34	0,000	0,000 < 0,05 = Terdapat perbedaan

Berdasarkan hasil uji **Independent Samples t-Test**, diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Nilai **t hitung sebesar -12,797**, sedangkan **t tabel sebesar 2,032** pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan 34. Karena nilai signifikansi < 0,05 dan nilai absolut **t hitung** lebih besar daripada **t tabel** ($|-12,797| > 2,032$), maka **H₀ ditolak** dan **H₁ diterima**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 83 Padang Setang.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran maupun kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang mengalami peningkatan dari kategori **baik** pada pertemuan pertama menjadi **sangat baik** pada pertemuan kedua. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin mampu mengimplementasikan setiap sintaks *Project Based Learning* secara sistematis, sedangkan siswa semakin aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa juga terlihat dari hasil analisis statistik deskriptif. Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan mengidentifikasi masalah, merancang penyelesaian, berdiskusi, bekerja sama, dan menghasilkan produk pembelajaran.

Hasil uji **Independent Samples t-Test** pada data pre-test menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, kedua kelompok memiliki kondisi awal yang relatif setara sehingga perubahan yang terjadi setelah perlakuan dapat dikaitkan dengan penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek.

Selanjutnya, hasil uji **Independent Samples t-Test** terhadap nilai post-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil tersebut membuktikan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Proyek berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Pembelajaran yang berpusat pada siswa memberikan kesempatan yang lebih luas untuk mengeksplorasi berbagai ide, menyampaikan pendapat, bekerja sama, serta menyelesaikan masalah secara kreatif sehingga kemampuan berpikir kreatif berkembang lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Barron dan Darling-Hammond (2008) yang menyatakan bahwa *Project Based Learning* memberikan pengalaman belajar melalui penyelesaian masalah nyata sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik.



Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Thomas (2000), Bell (2010), serta Larmer, Mergendoller, dan Boss (2015) yang menjelaskan bahwa Project Based Learning mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui aktivitas penyelidikan, kolaborasi, pengambilan keputusan, dan penyelesaian proyek secara mandiri.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 83 Padang Setang, Kabupaten Maros, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. **Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) terlaksana dengan sangat baik.** Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dari persentase 67% pada pertemuan pertama dengan kategori **baik** menjadi 92% pada pertemuan kedua dengan kategori **sangat baik**. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa seluruh sintaks Project Based Learning dapat diterapkan secara optimal sehingga proses pembelajaran berlangsung secara aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.
2. **Kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*).** Hal ini terlihat dari hasil post-test kelas eksperimen yang menunjukkan nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide, berdiskusi, bekerja sama, memecahkan masalah, serta menghasilkan solusi yang kreatif sehingga kemampuan berpikir kreatif berkembang lebih optimal.
3. **Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.** Hasil pengujian hipotesis menggunakan **Independent Samples t-Test** menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig. (2-tailed)*) lebih kecil dari 0,05 (*Sig. < 0,05*) dengan nilai **t hitung = -12,797** dan **t tabel = 2,032** pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Temuan ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Melalui pembelajaran yang berorientasi pada penyelesaian proyek, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena terlibat secara aktif dalam mengidentifikasi masalah, mengeksplorasi berbagai alternatif solusi, berkolaborasi dengan teman, serta menghasilkan produk yang berkaitan dengan kehidupan nyata dan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, Project Based Learning dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. **Bagi Guru**, disarankan untuk menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) secara berkelanjutan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila maupun mata pelajaran lainnya. Guru diharapkan mampu merancang proyek yang kontekstual, sesuai dengan karakteristik siswa, serta berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat mendorong siswa berpikir kreatif, aktif berdiskusi, bekerja sama, dan mampu memecahkan berbagai permasalahan berdasarkan nilai-nilai Pancasila.
2. **Bagi Sekolah**, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyediaan sarana, prasarana, serta pelatihan bagi guru mengenai penerapan model pembelajaran inovatif, khususnya Project Based Learning.
3. **Bagi Peneliti Selanjutnya**, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, jenjang pendidikan yang berbeda, atau mengombinasikan Project Based Learning dengan media maupun model pembelajaran lainnya sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif mengenai pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, A., dkk. (2021). Artikel tentang motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Barron, B., & Darling-Hammond, L. (2008). *Teaching for meaningful learning: A review of research on inquiry-based and cooperative learning*. George Lucas Educational Foundation.
- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39–43.
- Di, A., & Dasar, S. (2024). Artikel tentang implementasi nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*.
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444–454.
- Huda, M. (2014). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Kurniawan, A., & Nawawi. (2020). *Metode penelitian*



kuantitatif. Jurnal Pendidikan.

- Larmer, J., Mergendoller, J. R., & Boss, S. (2015). *Setting the standard for project based learning*. ASCD.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.
- Mustafa. (2022). *Statistik inferensial*. Alfabeta.
- Ngalimun. (2013). *Strategi dan model pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang *Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.
- Ridwan Abdullah Sani. (2014). *Pembelajaran saintifik untuk implementasi Kurikulum 2013*. Bumi Aksara.
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers.
- Sarumaha, M. S. (2020). *Model pembelajaran sebagai kerangka konseptual pembelajaran*. Jurnal Pendidikan.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode penelitian pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, M. S. (2016). *Strategi pembelajaran: Teori dan praktik di tingkat pendidikan dasar*. PT RajaGrafindo Persada.
- Sumodiningrat. (2020). *Statistik untuk penelitian pendidikan*. Graha Ilmu.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. Autodesk Foundation.