

MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF BAHASA INDONESIA

Dian Permatasari Kusuma Dayu¹⁾

¹ FKIP, Universitas PGRI Madiun

email: dayuprasanda12@gmail.com

Abstrak

Berfikir Kreatif itu dapat dimiliki oleh seseorang karena pengetahuannya atau bahkan lingkungan sekitar yang dapat mempengaruhinya. Ada beberapa faktor penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara lain karena adanya pengaruh dari kurangnya pengetahuan, pengalaman, pendidik dalam menggunakan media ataupun model dalam pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Dilapangan banyak sekali pembelajaran yang masih berlangsung secara konvensional, sehingga pembelajaran kurang menekankan pada proses kegiatan pembelajaran eksplorasi ide kreatif siswa dan penemuan secara mandiri. Berfikir kreatif merupakan kemampuan untuk menghasilkan suatu ide atau cara dalam menyelesaikan suatu masalah dan menghasilkan suatu produk. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran *project based learning* untuk bisa meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik. Dalam hal ini menggunakan model pembelajaran *Project based learning* dalam model ini diharapkan bisa memberikan kemudahan berfikir kreatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan menggunakan model pembelajaran *Project based learning* ini juga diharapkan peserta didik mampu berfikir logis, kritis dan kreatif dan serta memiliki kemampuan bekerja sama melalui pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Project based learning, berfikir kreatif, Indonesia

PENDAHULUAN

Pengembangan berfikir kreatif memerlukan lingkungan belajar yang tepat yang dapat mendorong individu untuk bisa mendapatkan pengalaman tersebut. Johnson (2007) mengemukakan bahwa ketika peserta didik mempelajari sesuatu dan dapat menemukan makna, maka makna tersebut dapat memotivasi mereka untuk belajar. Pembelajaran bermakna dapat melatih kebiasaan berpikir peserta didik dan memotivasi mereka untuk belajar. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang bersifat kognitif untuk dapat meningkatkan keterampilan atau psikomotorik dalam menyelesaikan suatu permasalahan atau menghasilkan suatu produk baru.

Kemampuan dalam berpikir kreatif sangat penting dan dibutuhkan oleh setiap siswa dalam menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Nurhadi, dkk. (2005) menyatakan dalam pembelajaran berbasis proyek, masalah yang diberikan merupakan suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

Berdasarkan di lapangan masih banyak guru ketika proses pembelajaran menjelaskan pembelajaran hanya menjelaskan suatu konsep dan dilanjutkan dengan latihan soal yang diambil dari lembar kerja peserta didik (LKPD). Kemudian peserta didik hanya menerima dan mengingat apa yang disampaikan guru sehingga pada akhirnya peserta didik hanya cenderung menghafalkan apa yang diberikan oleh guru. Akibatnya pada proses pembelajaran siswa dengan mudah melupakan konsep-konsep pembelajaran yang mereka pelajari. Kemudian Media pembelajaran yang selalu digunakan fokus pada buku sumber serta pembelajaran masih berpusat pada guru.

Pada kurikulum K13 guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Sehingga guru harus mampu mengembangkan minat siswa terhadap pembelajaran serta melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan untuk mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya untuk dapat meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang dapat menuntun kreativitas siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang menggunakan proyek kegiatan sebagai media dan menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman siswa dalam beraktivitas secara nyata. Thomas, dkk., (dalam Wena, 2008: 144) menyatakan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang melibatkan suatu penelitian atau penyelidikan mendalam tentang topik-topik tertentu yang dikerjakan oleh siswa secara individual maupun kelompok untuk memecahkan masalah nyata di sekitar siswa yang muncul dalam pembelajaran. Dengan demikian, dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa atau guru dapat mengajukan topik-topik proyek yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa, materi dan tema pembelajaran. Hasil dari pembelajaran berbasis proyek adalah produk atau karya berupa ide dan produk konkret yang kreatif.

Untuk mewujudkan hal tersebut di atas perlu adanya suatu pengembangan suatu model pembelajaran yang dapat memenuhi paradigma baru. Model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran yang mengarah pada suatu kegiatan untuk menghasilkan sebuah produk yang dapat mengasah kreativitas berpikir siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam hal ini peneliti mengembangkan model pembelajaran PjBL (Project based Learning). Penerapan Model pembelajaran (Project based Learning) dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model yang potensial dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (quasi experimental) dengan rancangan control group pretest-posttest design. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa teknik uji-t atau t-test. Penggunaan teknik analisis uji-t dimaksudkan untuk menguji perbedaan antara kelompok eksperimen yang telah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model project based learning dan kelompok kontrol yang pembelajarannya tanpa menggunakan model project based learning dalam meningkatkan berfikir kreatif siswa. Pengujian homogenitas varians menggunakan uji F (Fisher) digunakan untuk mengetahui homogenitas

Posttest ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah siswa diberikan pembelajaran. Berdasarkan posttest pula dapat diketahui apakah ada atau tidaknya suatu peningkatan terkait kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Skor Post Tes Dalam Kemampuan Berfikir Kreatif Kelas Eksperimen

Hasil rata-rata posttest kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen adalah 88,13. Berdasarkan hasil posttest dapat diketahui apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif signifikan atau tidak pada kelas eksperimen.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Pre-Test Kelas Eksperimen kelas 5 SDN 1 Tamanan

No	Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	97-100	3	5
2	93-96	3	5
3	89-92	5	16
4	85-88	5	16
5	81-84	10	21
6	77-80	14	37
Jumlah		40	100

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dari 40 siswa, 3 (5%) orang siswa memperoleh nilai tertinggi pada interval skor dengan rentangan 97, sedangkan 14 (37%) orang siswa memperoleh nilai terendah pada interval skor dengan rentangan 77-80. Berdasarkan hasil tes awal yang diberikan kepada siswa, dapat disimpulkan bahwa tingkat berfikir kreatif peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia posttest sebesar 88,13%.

Deskripsi Data Skor Post Tes Dalam Kemampuan Berfikir Kreatif Kelas Kontrol

Hasil rata-rata posttest kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen adalah 57,60. Berdasarkan hasil posttest dapat diketahui apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif signifikan atau tidak pada kelas kontrol.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Pre-Test Kelas Kontrol kelas 5 SDN 2 Tamanan

No	Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	65-68	1	2
2	61-65	3	6
3	58-60	2	4
4	56-58	20	50
5	53-55	10	27
6	50-52	4	8
Jumlah		40	100

Pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dari 40 siswa, 1 siswa (2%) orang siswa memperoleh nilai tertinggi pada interval skor dengan rentangan 65, sedangkan 4 (8%) orang siswa memperoleh nilai terendah pada interval skor dengan rentangan 50. Berdasarkan hasil tes awal yang diberikan kepada siswa, dapat disimpulkan bahwa tingkat berfikir kreatif peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia posttest sebesar 57,60%.

Hasil analisis deskriptif kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 3. Analisis Deskriptif Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	Nilai Tinggi	Nilai Rendah	Rata	Kriteria
K. Eksperimen	97	77	81,0	Sangat baik
K. Kontrol	65	50	57,5	Cukup baik

Dari hasil analisis tabel di atas maka dikatakan bahwa kemampuan berfikir kelas eksperimen didapat rerata skor 81,0 dengan kategori sangat baik, sedangkan kelas kontrol didapat rerata skor 57,5 dengan kategori cukup baik.

Hasil Uji T

Tabel 4. Analisis Deskriptif Uji T Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Data	t-hitung	n	p	Keterangan
K. Eksperimen	8,905	40	0,000	$p < 0,05$ taraf
K. Kontrol		35	0,000	signifikansi = signifikan

Dari hasil analisis data dengan menggunakan uji – t, diperoleh harga $t_{hitung} = 8,905$. Kriteria pengujian adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Nilai p diperoleh sebesar 0,000 sehingga $p < 0,05$ yang berarti signifikan. Dapat disimpulkan, model *problem based learning* lebih baik secara signifikan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Aspek yang dinilai pada saat pembelajaran meliputi motivasi, kerjasama, dan partisipasi. Dari kedua pertemuan tersebut siswa menunjukkan motivasi belajar yang tinggi, kerjasama yang baik dari masing-masing kelompok, serta sikap partisipasi yang baik pula.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian yang dilakukan, dapat diambil simpulan. Pertama, pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model *project based learning* terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Model *project based learning* Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media yang difokuskan pada aktivitas peserta didik untuk melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan pemanfaatan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar (Kemendikbud, 2013: 42). Keefektifan model *project based learning* dapat dilihat pada kelompok eksperimen. Saat perlakuan pada kelompok eksperimen, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Desain proyek juga memastikan siswa dapat selesai dengan tepat waktu pengumpulan data dan penyusunan sebuah pembuatan cerita. Selain aktivitas yang dilakukan oleh siswa, pendidik juga berperan dalam pembelajaran. Pendidik bertanggung jawab melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik dalam pengerjaan proyek. Salah satu cara yang dilakukan adalah siswa mempresentasikan perencanaan dan pelaksanaannya di depan kelas. Pendidik melakukan penilaian ketercapaian standar dan mengevaluasi kemajuan peserta didik. Model ini membuat sebuah peluang siswa berkembang kognitifnya secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Harmer, J. (2007). *The practice of english language teaching* (4th ed). London: Longman.
- Kemendikbud. (2014). *Materi pelatihan guru implementasi kurikulum 2013 tahun ajaran 2014/2015: Mata pelajaran IPA SMP/MTs*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan..
- Laboy Rush, D. (2010). *Integrated STEM education through project based learning*. *Jurnal ERIC (Institute of educational science)*. Diambil pada tanggal 25 September 2017. Dari www.learning.com/stem/whitepaper/ Integrated STEM through Project based Learning.
- Oemar, Hamalik. 2006. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- The George Lucas Educational Foundation. 2003. *Instructional Module Project Based Learning*.