

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Udin (dalam Shilpy 2020, hlm. 12) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu.” Setiani dan Priansa (2018, hlm. 150) model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dan terencana dalam mengorganisasikan proses pembelajaran siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif”.

Menurut Trianto (dalam Shilpy 2020, hlm. 12) Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman perencanaan pembelajaran di kelas atau tutorial. Shilphy (2020, hlm. 12) Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, meliputi tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran adalah suatu prosedur atau pola sistematis yang mencakup strategi, teknik, metode, bahan, media, dan alat yang berfungsi sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Shilphy (2020, hlm. 13) Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang mengilustrasikan langkah-langkah sistematis dalam mengatur kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Secara sederhana, model pembelajaran adalah rencana yang disusun untuk menyusun KBM sehingga prosesnya dapat berjalan efektif, menarik, mudah dipahami, dan mengikuti urutan yang teratur.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan

prosedur yang sistematis dan terencana yang di gunakan oleh guru sebagai pedoman dalam mengatur pengalaman belajar atau proses pembelajaran siswa yang mencakup aspek pendekatan, strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat dengan tujuan mencapai tujuan belajar secara efektif.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Menurut Riana, R., & Setiadi, S. (2017, hlm 112) Berikut beberapa ciri khusus model pembelajaran.

- 1) Penjelasan yang masuk akal secara teoritis yang disiapkan oleh pencipta atau pengembang.
- 2) Dasar untuk memikirkan apa dan bagaimana siswa belajar
- 3) Mengajarkan perilaku yang diperlukan agar model berhasil diterapkan.
- 4) Lingkungan belajar diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Joyce, Weil dan Calhoun dalam Abdullah dkk. (2019 hlm. 16) menyatakan bahwa dalam setiap model pembelajaran mempunyai unsur atau ciri: (1) sistematis, (2) sistem sosial, (3) prinsip respon, (4) sistem pendukung, dan (5) dampak instruksional dan penggiring. Deskripsi dari setiap tipe adalah sebagai berikut:

- 1) Sintaks, artinya langkah-langkah pengoperasian model ini sistematis.
- 2) Sistem sosial adalah situasi atau suasana, norma-norma yang diterapkan dalam model.
- 3) Prinsip respon adalah model kerja yang menggambarkan bagaimana guru harus memandang dan memperlakukan siswa, termasuk bagaimana mereka harus menanggapi. Pedoman ini memberikan panduan tentang bagaimana guru harus menggunakan aturan permainan yang berlaku untuk setiap model.
- 4) Sistem pendukung menyatukan semua fasilitas, organisasi, dan alat yang diperlukan untuk mengimplementasikan model.
- 5) Dampak instruksional adalah hasil belajar yang diperoleh secara langsung dengan mengarahkan siswa menuju tujuan yang diinginkan. Sementara itu, dampak penggiring adalah hasil belajar lain yang tercipta dari proses pembelajaran, yang dihasilkan dari terciptanya

suasana belajar yang dialami siswa secara langsung tanpa arahan langsung dari guru.

Isjoni dalam Abdullah (2019 hlm. 17) menyatakan bahwa “Dalam penerapannya, model pembelajaran perlu dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan siswa karena setiap model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, dan tekanan utama yang berbeda.” Pendapat tersebut menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan siswa dan apa yang dimiliki oleh guru agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa suatu metode pembelajaran mempunyai konsep. Setiap konsep digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dengan menjadikan siswa sebagai pelaku utama kegiatan belajar dalam proses pembelajaran.

c. Tujuan Model Pembelajaran

Menurut Harefa dkk (2022 hlm. 327) menyatakan bahwa model pembelajaran berfungsi untuk memandu perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar.

Menurut Sitepu (2018 hlm. 132) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan bagian penting dalam perencanaan dan pelaksanaan pendidikan. Model digunakan untuk membantu memperjelas proses saat guru mengajar, menciptakan hubungan dan gambaran keseluruhan tentang tujuan pembelajaran.

Menurut Joyce dan Weil dalam Sitepu (2018 hlm. 133), ada beberapa kegunaan model pembelajaran antara lain:

- 1) Memperjelas hubungan fungsional antara berbagai komponen, unsur atau elemen sistem dari yang sedang dikembangkan.
- 2) Proses yang harus diikuti ketika melakukan aktivitas belajar dapat didefinisikan secara tepat, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi.
- 3) Dengan model, berbagai macam kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan.
- 4) Model ini akan memungkinkan administrator untuk dengan mudah mengidentifikasi lebih banyak komponen, atau elemen yang

menghadapi hambatan jika kegiatan dilakukan secara tidak efisien dan tidak efektif.

- 5) Menentukan cara yang tepat untuk menerapkan perubahan jika terjadi perbedaan. apa yang telah dibangun.
- 6) Dengan menggunakan model pembelajaran, guru dapat menyusun tugas-tugas siswa menjadi satu kesatuan yang utuh dan efektif.
- 7) Melalui model pembelajaran, guru mentransformasikan pertukaran informasi secara kreatif dan efektif tergantung kebutuhan.

Model pembelajaran memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan model pembelajaran, guru dapat memperjelas tujuan dan proses pembelajaran, serta mengatur kegiatan belajar mengajar dengan lebih efektif. Model pembelajaran juga membantu guru dalam mengidentifikasi komponen yang menghadapi hambatan dan menentukan cara terbaik untuk menerapkan perubahan. Selain itu, model pembelajaran memungkinkan guru untuk menyusun tugas-tugas siswa menjadi satu kesatuan yang utuh dan efektif, serta mentransformasikan pertukaran informasi secara kreatif dan efektif. Dengan demikian, model pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.

d. Pertimbangan dalam Memilih Model Pembelajaran

Menurut Setiani dan Priansa (2018 hlm. 151) menyatakan bahwa guru harus memperhatikan sejumlah pertimbangan mengenai pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan tersebut disesuaikan dengan pertanyaan apa yang akan difokuskan dalam pembelajaran.e

Apabila guru memutuskan untuk mengarahkan pada hasil pembelajaran, maka guru tersebut perlu merumuskan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

- 1) Apa hasil akhir dari proses pembelajaran yang diharapkan dari siswa;
- 2) Pengetahuan dan motivasi seperti apa yang diharapkan guru dari siswa setelah proses pembelajaran;

- 3) Keterampilan seperti apa yang diharapkan guru dapat diaplikasikan oleh siswa;
- 4) Sikap dan nilai-nilai apa yang perlu dan harus dimiliki siswa;
- 5) Mengapa guru menuntut siswa mempelajari materi pembelajaran;
- 6) Pengetahuan, sikap dan keterampilan apa yang diperlukan oleh siswa;
- 7) Bagaimana guru dapat mengetahui bahwa siswa dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan, Apakah sikap dan keterampilan tersebut sesuai dengan harapan guru?

Guru perlu mempertimbangkan berbagai faktor dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan. Jika tujuan utama adalah mencapai hasil pembelajaran yang optimal, guru harus merumuskan beberapa pertanyaan kunci. Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan kunci tersebut, guru dapat memilih model pembelajaran yang paling efektif untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

Menurut Setiani dan Priansa (2018 hlm. 167) menyatakan bahwa “Pembelajaran berbasis proyek atau disebut dengan *Project Based Learning* (PJBL) merupakan salah satu upaya untuk mengubah pembelajaran yang selama ini berpusat kepada guru menjadi pembelajaran yang berpusat kepada siswa”. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dengan memanfaatkan pembuatan sebuah proyek sebagai media pembelajaran. Model tersebut menitikberatkan keaktifan siswa supaya dapat mengeksplorasi pengetahuan serta mengumpulkan informasi untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran sehingga siswa dapat mengambil keputusan atau menyelesaikan masalah.

Menurut Stivers dalam Halimah dan Marwati (2022 hlm. 38) menyatakan bahwa “Model pembelajaran PJBL merupakan pendekatan pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar konstruktivis, yaitu yang mengkondisikan siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri”.

Menurut Tan dan Chapman dalam Halimah dan Marwati (2022 hlm. 38) menyatakan bahwa PJBL merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran secara aktif dan otentik dengan mengerjakan suatu proyek. Kegiatan pembelajaran memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dalam berbagai bidang dan kemudian menerapkan pengetahuan tersebut pada situasi kehidupan nyata, sehingga memungkinkan mereka melatih kreativitas dan kemampuan berpikir kritisnya.

Menurut Halimah dan Marwati (2022 hlm. 40) “PJBL adalah model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dalam memecahkan masalah, dilakukan secara berkelompok/mandiri melalui tahapan ilmiah dengan batasan waktu tertentu yang dituangkan dalam sebuah produk untuk selanjutnya dipresentasikan kepada orang lain”.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, Model pembelajaran PJBL adalah pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran melalui proyek sebagai media untuk mengeksplorasi pengetahuan dan mengumpulkan informasi, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar konstruktivis di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri, terlibat dalam kegiatan pembelajaran aktif dan otentik, menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, melatih kreativitas dan kemampuan berpikir kritis, serta memecahkan masalah secara berkelompok atau mandiri melalui tahapan ilmiah yang menghasilkan produk untuk dipresentasikan.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model *Project Based Learning* (PJBL)

Menurut Khoiri, dkk (2017 hlm. 256-262) kelebihan dan kekurangan PJBL adalah sebagai berikut :

- 1) Kelebihan *Project Based Learning*
 - a) Meningkatkan semangat belajar siswa.
 - b) Meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah.
 - c) Memperkuat kemampuan bekerja sama dan komunikasi.
 - d) Mengembangkan keterampilan dalam pengelolaan sumber daya.
 - e) Memberikan siswa pengalaman dalam mengatur proyek.

- f) Melibatkan siswa dalam proses pengumpulan informasi dan pemaparan pengetahuan.
 - g) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- 2) *Kekurangan Project Based Learning*
- a) Memakan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk.
 - b) Membutuhkan biaya yang cukup besar.
 - c) Memerlukan guru yang terampil dan bersemangat untuk terus belajar.
 - d) Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai.
 - e) Tidak cocok untuk siswa yang mudah menyerah dan kurang memiliki pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan.
 - f) Sulit untuk melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning (PJBL)* memiliki sejumlah kelebihan, seperti meningkatkan motivasi belajar siswa, kemampuan pemecahan masalah, kolaborasi, dan keterampilan komunikasi. PJBL juga mengajarkan siswa mengelola sumber daya, memberikan pengalaman dalam mengorganisasi proyek, serta membuat suasana belajar lebih menyenangkan. Namun, PJBL juga memiliki kekurangan, di antaranya membutuhkan waktu yang cukup lama, biaya yang besar, serta guru yang terampil dan fasilitas yang memadai. Selain itu, metode ini tidak cocok untuk siswa yang mudah menyerah dan sulit melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok. Meskipun demikian, dengan dukungan yang tepat, PJBL bisa menjadi metode pembelajaran yang efektif dan bermakna.

c. Karakteristik Model *Project Based Learning* (PJBL)

Menurut Rusman (2017 hlm. 400) karakteristik utama model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) adalah sebagai berikut :

1) Berpusat pada siswa (*Student-centered*)

Pembelajaran berfokus pada aktivitas dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, bukan pada guru sebagai sumber utama pengetahuan.

- 2) Bersifat kolaboratif
- 3) Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek, mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi.
- 4) Menghasilkan produk nyata
- 5) Proyek menghasilkan output berupa produk atau karya nyata yang dapat dipresentasikan atau dipamerkan.
- 6) Berbasis masalah autentik
- 7) Proyek didasarkan pada permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan siswa atau dunia nyata.
- 8) Interdisipliner
- 9) Melibatkan berbagai disiplin ilmu atau mata pelajaran dalam satu proyek.
- 10) Belajar sepanjang proses

Fokus pembelajaran tidak hanya pada hasil akhir, tetapi juga pada proses penyelesaian proyek.

- 11) Meningkatkan motivasi belajar

Pendekatan proyek membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran PJBL yang berpusat pada siswa, mendorong keterlibatan aktif dan kerja sama dalam kelompok. Melalui proyek yang berbasis masalah autentik dan bersifat interdisipliner, siswa menghasilkan produk nyata yang relevan. Fokus pada proses pembelajaran, bukan hanya hasil akhir, membuat pembelajaran lebih bermakna dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat lebih aktif.

Secara keseluruhan, karakteristik ini menjadikan PJBL sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif, meskipun memerlukan perencanaan dan dukungan yang tepat untuk mengatasi tantangan yang mungkin timbul.

d. Tujuan Model *Project Based Learning* (PJBL)

Tujuan model pembelajaran PJBL adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah

Rusman (2017 hlm. 409) PJBL mendorong siswa untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah kompleks melalui investigasi mendalam dan pengembangan solusi kreatif.

2) Mengembangkan keterampilan kolaborasi

Abidin (2014 hlm. 172) PJBL memfasilitasi siswa untuk bekerja dalam tim, berbagi tanggung jawab, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif.

3) Meningkatkan keterampilan komunikasi

Fathurrohman (2015 hlm. 123) Siswa belajar untuk mengekspresikan ide mereka secara jelas, mempresentasikan hasil proyek, dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

4) Mengembangkan kreativitas dan inovasi

Sani (2014 hlm. 177) PJBL mendorong siswa untuk mencari solusi inovatif dan menghasilkan produk kreatif sebagai hasil proyek mereka.

5) Meningkatkan kemampuan manajemen diri dan proyek

Rusman (2017 hlm. 410) Siswa belajar untuk merencanakan, mengorganisir, dan mengelola sumber daya untuk menyelesaikan proyek dalam batas waktu tertentu.

6) Meningkatkan motivasi belajar

Abidin (2014 hlm. 171) Proyek yang relevan dan bermakna meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

7) Mengembangkan keterampilan metakognitif

Fathurrohman (2015 hlm. 124) Siswa belajar untuk merefleksikan proses belajar mereka sendiri, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, serta menetapkan tujuan pembelajaran.

8) Mempersiapkan siswa untuk dunia kerja

Sani (2014 hlm. 178) PJBL mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan di tempat kerja seperti pemecahan masalah, kolaborasi, dan manajemen proyek.

e. **Langkah-langkah Model *Project Based Learning* (PJBL)**

Menurut Rahmawati, D. (2018 hlm. 65) langkah-langkah penerapan model pembelajaran PJBL adalah sebagai berikut:

1) Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam.

2) Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa "memiliki" atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

3) Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

Pengajar dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat deadline penyelesaian proyek, (3) membawa siswa agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing siswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

4) Memonitor siswa dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)

Pengajar bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

5) Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-

masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6) Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

f. Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Model *Project Based Learning* (PJBL)

Berdasarkan kegiatan siswa dalam *Project Based Learning* (PJBL) yang diuraikan oleh Rusman (2017 hlm. 395-398), berikut adalah penjelasan lebih lanjut untuk setiap tahapan:

1) Penentuan pertanyaan mendasar (*Start with the Essential Question*)

Pada tahap ini, siswa diajak untuk mengidentifikasi masalah atau pertanyaan penting yang akan menjadi dasar proyek mereka. Pertanyaan ini harus bersifat menantang, relevan dengan kehidupan nyata, dan membutuhkan pemikiran tingkat tinggi untuk menjawabnya.

2) Mendesain perencanaan proyek (*Design a Plan for the Project*)

Siswa merancang strategi dan langkah-langkah yang akan diambil untuk menyelesaikan proyek. Ini melibatkan pembuatan rencana kerja, pembagian tugas, dan penentuan sumber daya yang dibutuhkan.

3) Menyusun jadwal (*Create a Schedule*)

Siswa membuat timeline atau jadwal pelaksanaan proyek. Mereka belajar mengelola waktu dan menetapkan target-target kecil untuk mencapai tujuan akhir proyek.

4) Memonitor siswa dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)

Selama proses pengerjaan proyek, guru berperan sebagai fasilitator yang memantau perkembangan siswa. Siswa juga dilatih untuk melakukan self-monitoring terhadap kemajuan proyek mereka.

5) Menguji hasil (*Assess the Outcome*)

Pada tahap ini, siswa menguji dan mengevaluasi hasil kerja mereka. Mereka memeriksa apakah hasil proyek sudah sesuai dengan tujuan awal dan memenuhi kriteria yang ditentukan.

6) Mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Siswa melakukan refleksi atas proses dan hasil proyek. Mereka mengidentifikasi apa yang telah dipelajari, tantangan yang dihadapi, dan bagaimana mereka mengatasi tantangan tersebut.

Menurut pendapat diatas Rusman menekankan bahwa dalam model PJBL, siswa aktif terlibat dalam setiap tahapan proyek, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah melalui proses pengerjaan proyek.

Pendekatan PJBL yang diuraikan oleh Rusman ini menekankan pada pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa. Melalui tahapan-tahapan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan penting seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, kolaborasi dan kerja tim, manajemen waktu dan proyek, komunikasi efektif, keterampilan riset dan analisis.

Pendekatan ini juga membantu siswa melihat hubungan antara pengetahuan akademik dan aplikasi praktisnya dalam kehidupan nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan bagi mereka.

g. Peran Guru dalam Pembelajaran Menggunakan Model *Project Based Learning* (PJBL)

Berdasarkan pendapat diatas, dalam pembelajaran PJBL peran guru sangat penting namun berbeda dari metode pembelajaran tradisional. Sesuai dengan pendapat Hosnan (2014, hlm. 196) , guru berperan sebagai

perancang pembelajaran, fasilitator, pembimbing, motivator, evaluator, penghubung, manajer kelas, dan role model. Guru tidak lagi menjadi sumber utama pengetahuan, melainkan membantu siswa menemukan dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui proyek. Peran guru lebih pada mendukung dan memfasilitasi proses belajar siswa, memastikan mereka tetap termotivasi, fokus, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara mandiri.

Hosnan menekankan bahwa dalam PJBL, peran guru bergeser dari "*sage on the stage*" menjadi "*guide on the side*". Guru tidak lagi menjadi sumber utama pengetahuan, melainkan menjadi fasilitator yang membantu siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman proyek.

Tabel 2. 1

Sintak Project Based Learning

Langkah Kerja	Aktifitas Guru	Aktivitas Siswa
Pertanyaan Mendasar	Guru menyampaikan topik dan mengajukan pertanyaan bagaimana cara memecahkan masalah.	Mengajukan pertanyaan mendasar apa yang harus dilakukan siswa terhadap topik/pemecahan masalah.
Mendesain Perencanaan Produk	Guru memastikan setiap siswa dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek/produk yang akan dihasilkan.	Siswa berdiskusi Menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan.
Menyusun Jadwal Pembuatan	Guru dan siswa membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek	Siswa menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama.

Langkah Kerja	Aktifitas Guru	Aktivitas Siswa
	(tahapan-tahapan dan pengumpulan).	
Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Proyek	Guru memantau keaktifan siswa selama melaksanakan proyek, memantau realisasi perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan.	Siswa melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapaaan, mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek dengan guru.
Menguji Hasil	Guru berdiskusi tentang prototipe proyek, memantau keterlibatan siswa, mengukur ketercapaian standar.	Membahas kelayakan proyek yang telah dibuat dan membuat laporan produk/karya untuk dipaparkan kepada orang lain.
Evaluasi Pengalaman Belajar	Guru membimbing proses pemaparan proyek, menanggapi hasil, selanjutnya guru dan siswa merefleksi/ memberikan Kesimpulan	Setiap siswa memaparkan laporan, siswa yang lain memberikan tanggapan, dan Bersama guru menyimpulkan hasil proyek.

Model *Project Based Learning* (PJBL) yang diuraikan dalam tabel tersebut menyajikan sebuah pendekatan pembelajaran komprehensif dan terstruktur yang berpusat pada siswa. Proses dimulai dengan pertanyaan mendasar, dilanjutkan dengan perencanaan proyek, penyusunan jadwal, pelaksanaan dan monitoring, pengujian hasil, hingga evaluasi pengalaman belajar. Dalam setiap tahap, peran guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pelaku aktif pembelajaran dijabarkan dengan jelas, menekankan kolaborasi dan partisipasi aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri

Model ini tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga pada pengembangan berbagai keterampilan seperti perencanaan, manajemen waktu, pemecahan masalah, dan komunikasi. Adanya tahap refleksi dan evaluasi menunjukkan pentingnya penilaian autentik dan pembelajaran bermakna. Meskipun terstruktur, model ini memberikan fleksibilitas dalam implementasinya, memungkinkan penyesuaian terhadap konteks dan kebutuhan spesifik kelas. Secara keseluruhan, pendekatan PJBL ini sejalan dengan teori konstruktivisme dan berpotensi mengembangkan keterampilan abad ke-21, meskipun implementasinya mungkin menghadapi tantangan seperti manajemen waktu dan perbedaan kemampuan siswa.

3. Kemampuan Berpikir Kreatif

a. Pengertian Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau persoalan yang dihadapi berdasarkan pemikirannya sendiri sehingga terbentuk suatu ide baru yang unik. Menurut Munandar dalam Harisuddin (2019, hlm. 13) menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat berbagai macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Menurut Fadilah, A. (dalam Nelpita Ulandari, dkk. (2019, hlm. 227) mengemukakan bahwa Proses di mana seseorang mengembangkan pertanyaan atau pertanyaan untuk mendapatkan suatu jawaban yang alternatif adalah definisi dari sebuah kemampuan berpikir kreatif tersebut.

Sedangkan menurut Elly's Mersina Mursidik, dkk (2015 hlm. 26) menyebutkan bahwa kemampuan berpikir kreatif bisa dipahami sebagai kecakapan untuk membangun hal-hal baru maupun kecakapan untuk menempatkan dan menggabungkan berbagai bahan yang bersumber dari pemikiran seseorang yang bisa dipahami, efektif, dan inovatif melalui berbagai macam aspek yang memengaruhi.

Marliani, N. (dalam Nelpita Ulandari, dkk. 2019. Hlm, 228) menyatakan bahwa:

Kemampuan berpikir kreatif adalah suatu daya untuk memanifestasikan ataupun menumbuhkan hal-hal yang baru, dengan kata lain sesuatu yang tidak sama yang bersifat unik melalui gagasan-gagasan yang dimanifestasikan dari mayoritas orang. Selain itu keterampilan berpikir kreatif pun

ialah wujud berpikir yang dapat memunculkan pengetahuan baru, metode baru, serta jalan baru saat memahami sesuatu tersebut.

Nichen Irma Cintia, dkk (2018. Hlm, 71) menyatakan bahwa:

Berpikir kreatif relevan dengan berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan cara bernalar yang jauh ataupun sangat mendalam, sementara berpikir kreatif merupakan cara berpikir yang simpel. Berpikir kreatif terlihat jelas dalam pencarian penemuan, membutuhkan keluwesan serta berharap pada keragaman, sebab itu berpikir kreatif mirip pada pemecahan masalah dan menuju produksi yang kreatif.

Menurut Rizki Ananda (2019, hlm 4) menyatakan bahwa Berpikir kreatif ialah kebiasaan berpikir yang dibudayakan melalui mengamati intuisi, membuat fantasi, memanifestasikan kemungkinan baru, menyediakan perspektif yang mengagumkan, serta menghasilkan gagasan-gagasan yang tidak biasa yang bersifat unik.

Jadi dapat disimpulkan dari beberapa pendapat ahli diatas bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat dan menciptakan berbagai kemungkinan penyelesaian masalah melalui proses yang melibatkan pengembangan pertanyaan, pencarian jawaban alternatif, dan penggabungan ide-ide baru. Berpikir kreatif juga mencakup kemampuan untuk membangun hal-hal baru yang unik, inovatif, dan efektif dengan cara yang tidak umum serta memanfaatkan pengetahuan, metode, dan perspektif baru. Selain itu, berpikir kreatif terkait erat dengan berpikir kritis, di mana berpikir kreatif lebih sederhana dan fleksibel, berfokus pada pencarian solusi dan produksi kreatif. Berpikir kreatif adalah kebiasaan berpikir yang dipupuk melalui pengamatan, intuisi, imajinasi, dan kemampuan menghasilkan ide-ide yang unik.

b. Indikator Berpikir Kreatif

Menurut Silver (dalam Nichen Irma Cintia, dkk. 2018. Hlm, 71) mengemukakan bahwa di dalam kemampuan berpikir kreatif ditemukan ada empat indikator yaitu:

- 1) *Fluency* (berpikir mulus) ialah kapasitas untuk memanifestasikan penuh gagasan.

- 2) *Flexibilitas* ialah kapasitas untuk memanasifestasikan gagasan-gagasan yang berbeda.
- 3) *Orisinalitas* ialah kapasitas untuk memanasifestasikan gagasan-gagasan baru maupun gagasan yang belum ada sebelumnya.
- 4) *Elaboration* ialah kapasitas menumbuhkan maupun meluaskan gagasan untuk menghasilkan gagasan yang lebih detail atau lebih rinci.

Menurut Munandar (dalam Rizal Abdurrozak, dkk. 2016, hlm 874) menyatakan indikator berpikir kreatif yaitu:

- 1) Kefasihan (*Fluency*) yaitu, menghasilkan sejumlah besar ide/respons yang berhubungan, dan berpikir fasih.
- 2) Berpikir fleksibel yaitu, memanasifestasikan satu kesatuan ide, sanggup mengganti gaya ataupun metode, serta berpikir kearah yang tidak sama.
- 3) Pemikiran orisinal yaitu, menyampaikan respons yang tidak biasa dan berbeda pada orang lain, yang sedikit dibagikan oleh kebanyakan orang. Selain itu Orisinalitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide dengan cara yang orisinal, rapi, dan jarang diberikan oleh orang banyak.
- 4) *Elaborative* yaitu, membangun, menambahkan, dan memperbanyak suatu ide, memperhalus perincian, dan meningkatkan suatu ide.

Hasil dari indikator kemampuan berpikir kreatif membentuk sebuah perilaku. Menurut Saputra (dalam Gita Dian Pratiwi, dkk. 2021. Hlm 80) mengemukakan bahwa perilaku kemampuan berpikir kreatif yaitu:

Tabel 2. 2

Perilaku Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Perilaku Siswa
Kefasihan (<i>fluency</i>)	1. Mampu menghasilkan banyak ide atau jawaban
Kerincian (<i>elaborasi</i>)	1. Kemampuan memiliki ide yang sangat luas 2. Kemampuan untuk memperbaiki detail tertentu

Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Perilaku Siswa
Fleksibilitas (<i>flexibility</i>)	1. Mampu memanifestasikan ide, respon ataupun permasalahan dari berbagai sudut 2. Mampu memberikan arah berpikir yang berbeda dari orang lain
Orisinalitas (<i>originality</i>)	1. Banyak perubahan dalam kemampuan mengberika jawaban yang tidak biasa, tidak seperti jawaban lain yang sedikit dibagikan 2. Penuh keterampilan yang berbeda membagikan arah berpikir yang berbeda

Munandar (dalam Elly's Mersina Mursidik, dkk. 2015. Hlm, 27) menyebutkan bahwa unsur-unsur dalam berpikir kreatif sebagai berikut yaitu:

Tabel 2. 3
Unsur-Unsur dalam Berpikir Kreatif

Pengertian	Perilaku Siswa
Kefasihan 1. Memunculkan banyak ide, jawaban atau Solusi. 2. Selalu memikirkan banyak jawaban	a. Menjelaskan penuh jawaban. b. Merespon sejumlah pertanyaan pada setiap jawaban. c. Banyak memiliki pemikiran tentang suatu masalah. d. Fasih dan pandai dalam mengimplementasikan ide-idenya sendiri. e. Berusaha melakukan sesuatu lebih cepat dan cermat. f. Terampil menemukan kekurangan ataupun kelemahan pada topik atau kondisi tertentu.

Pengertian	Perilaku Siswa
<p>Pemikiran yang fleksibel</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan berbagai ide, jawaban, atau pertanyaan. 2. Dapat meninjau kasus pada perspektif yang berbeda 3. Memecahkan setiap alternatif jawaban dari sisi yang berbeda. 4. Dapat merubah metode ataupun cara berpikir. 	<ol style="list-style-type: none"> a. Menyediakan berbagai kegunaan objek yang tidak biasa terhadap sesuatu. b. Memberikan bermacam penjelasan tentang gambar, cerita, atau pertanyaan. c. Mengimplementasikan suatu konsep atau prinsip dengan cara yang tidak sama. d. Memikirkan atau membahas objek akan kerap mempunyai kedudukan atau konflik yang bertentangan dengan kebanyakan orang dalam grup. e. Meninjau berbagai objek permasalahan dan mengatasinya dengan cara yang beragam. f. Mengklasifikasikan berbagai situasi yang berdasarkan penguraian ataupun bagian yang berbeda. g. Memiliki kemampuan untuk mengganti cara berpikir secara spontan.
<p>Pemikiran Orisinal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menghasilkan ekspresi baru dan unik. 2. Memikirkan cara yang berbeda untuk mengekspresikan diri. 3. Memiliki kemampuan untuk membuat kombinasi bagian-bagian atau 	<ol style="list-style-type: none"> a. Meninjau suatu kasus dalam suatu keadaan yang tak pernah terbayangkan atau dilakukan orang lain. b. Mempertanyakan sebuah metode lama dan mencoba memikirkan sebuah metode baru. c. Menentukan asimetri saat membentuk tulisan maupun metode. d. Mencari setiap metode baru dari berbagai stereotip. e. Mencari Solusi baru setelah mendengar atau membaca sebuah ide.

Pengertian	Perilaku Siswa
elemen yang tidak biasa.	

Pendapat ahli lain juga disampaikan oleh Anwar (dalam Bano, Naseer, and Zainab. 2014, hlm. 598) yang menyatakan bahwa “*Creative thinking is a novel way seeing and doing things that is characterized by four components:*

- a) *Fluency (generating ideas)*
- b) *Flexibility (shifting perspectives easily)*
- c) *Originality (consisting of something new)*
- d) *Elaboration (building on existing ideas).”*

Pendapat tersebut menjelaskan bahwa berpikir kreatif merupakan cara baru melihat dan melakukan sesuatu yang dicirikan empat komponen: a. kefasihan (menghasilkan ide) b. keluwesan (mudah mengubah perspektif) c. Keaslian (terdiri dari sesuatu yang baru) d. elaborasi (membangun pada ide-ide yang ada).

Dari uraian pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa dari indikator kemampuan berpikir kreatif memiliki suatu karakter yang menciptakan suatu sikap yang berbeda-beda, seperti indikator *Fluency* (Kelancaran) dapat menciptakan suatu ragam jawaban yang dituangkan secara lancar dan penuh percaya diri ketika mengatasi masalah. Jawaban yang dituangkan tersebut tidak hanya satu cara pandang saja, selebihnya memiliki beberapa jawaban dengan cara pandang persepsi yang berbeda-beda. Selanjutnya indikator *flexibility* (keragaman/luwes) dapat menciptakan suatu ide atau inspirasi yang unik sesuai dengan arah pandangan yang berbeda-beda. Kemudian indikator *originality* (Keaslian) menciptakan suatu jawaban dari arah pandangannya sendiri atau pemahaman yang dicernanya dengan menghasilkan jawaban yang maknanya sama. Yang terakhir indikator *elaboration* (kerincian) mencerna sesuatu secara mendalam dengan merinci secara luas dan detail.

c. Pentingnya Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Ekonomi

Berpikir kreatif memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran ekonomi. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk menganalisis masalah ekonomi dengan cara yang inovatif, menemukan solusi baru untuk tantangan yang kompleks, dan mengembangkan ide-ide orisinal dalam konteks pembelajaran ekonomi. Dalam pembelajaran ekonomi, berpikir kreatif mendorong siswa untuk tidak hanya memahami konsep-konsep dasar, tetapi juga untuk menerapkannya dalam situasi nyata dengan cara yang unik dan efektif.

Menurut Supardan (2016, hlm. 213), berpikir kreatif dalam pembelajaran ekonomi membantu siswa mengembangkan kemampuan analisis dan sintesis yang lebih tinggi, yang sangat diperlukan dalam memahami fenomena ekonomi yang kompleks. Hal ini memungkinkan siswa untuk melihat hubungan antar variabel ekonomi dengan cara yang lebih komprehensif dan menghasilkan solusi yang inovatif untuk masalah ekonomi.

Lebih lanjut, Mutmainah dan Rosyidi (2019, hlm. 109) menekankan bahwa berpikir kreatif dalam pembelajaran ekonomi meningkatkan kemampuan siswa untuk beradaptasi dengan perubahan cepat dalam dunia ekonomi. Mereka berpendapat bahwa siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif lebih siap menghadapi tantangan ekonomi di masa depan dan lebih mampu berkontribusi dalam pengembangan ide-ide ekonomi baru.

Sari,dkk. (2020, hlm. 88) menambahkan bahwa berpikir kreatif dalam pembelajaran ekonomi juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Mereka menemukan bahwa ketika siswa didorong untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah ekonomi, mereka menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep ekonomi.

Jadi berdasarkan pendapat diatas, dapat diambil Kesimpulan bahwa berpikir kreatif memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran ekonomi. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk menganalisis

masalah ekonomi secara inovatif, menemukan solusi baru untuk tantangan ekonomi yang kompleks, dan mengembangkan ide-ide orisinal. Berpikir kreatif membantu siswa tidak hanya memahami konsep-konsep dasar ekonomi, tetapi juga menerapkannya secara unik dan efektif dalam situasi nyata.

Kemampuan ini juga meningkatkan kemampuan analisis dan sintesis siswa, membantu mereka melihat hubungan antar variabel ekonomi dengan lebih komprehensif, serta menghasilkan solusi inovatif. Selain itu, berpikir kreatif meningkatkan adaptabilitas siswa terhadap perubahan cepat dalam dunia ekonomi dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan ekonomi di masa depan. Akhirnya, berpikir kreatif juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong keterlibatan yang lebih dalam dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep ekonomi.

4. Hubungan antara *Project Based Learning* dan Berpikir Kreatif

a. Peran PJBL dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif

PJBL mendorong siswa untuk mengembangkan ide-ide orisinal dan inovatif dalam menyelesaikan proyek. Menurut Widiana et al. (2019, hlm. 79), PJBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi berbagai solusi kreatif dalam menyelesaikan masalah yang kompleks. Proses ini merangsang pemikiran divergen, yang merupakan komponen penting dari berpikir kreatif.

Rahmawati et al. (2020, hlm. 126) menekankan bahwa PJBL memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk berpikir kreatif. Melalui proyek-proyek yang menantang, siswa didorong untuk menghasilkan ide-ide baru, menghubungkan konsep-konsep yang berbeda, dan menciptakan solusi inovatif.

Lebih lanjut, Sumarni (2015, hlm. 88) menjelaskan bahwa PJBL menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas. Siswa diberi kebebasan untuk mengeksplorasi ide-ide mereka, bereksperimen dengan berbagai pendekatan, dan mengambil risiko dalam proses pemecahan

masalah. Hal ini sangat penting untuk mengembangkan kepercayaan diri kreatif siswa.

Pradita, dkk. (2015, hlm. 60) menambahkan bahwa PJBL meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang pada gilirannya mendorong pemikiran kreatif. Ketika siswa terlibat dalam proyek yang bermakna dan relevan dengan kehidupan nyata, mereka lebih termotivasi untuk berpikir di luar kotak dan menghasilkan ide-ide kreatif.

Berdasarkan pendapat diatas, *Project Based Learning*(PJBL) efektif dalam mengembangkan berpikir kreatif pada siswa. PJBL mendorong eksplorasi ide-ide orisinal, memfasilitasi keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas. Selain itu, PJBL meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang mendorong mereka untuk berpikir di luar kotak dan menghasilkan solusi inovatif.

b. Implementasi PJBL dalam Pembelajaran Ekonomi untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif

Implementasi *Project Based Learning* (PJBL) dalam pembelajaran ekonomi dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dalam konteks ekonomi, PJBL melibatkan siswa dalam proyek-proyek yang menantang, yang mendorong mereka untuk mengembangkan solusi inovatif untuk masalah-masalah ekonomi yang kompleks. Dengan PJBL, siswa diberi kesempatan untuk menghubungkan konsep-konsep ekonomi yang berbeda, mengeksplorasi berbagai pendekatan alternatif, dan menciptakan ide-ide orisinal yang relevan dengan situasi dunia nyata.

PJBL juga menyediakan lingkungan belajar yang mendukung eksperimen dan kreativitas, di mana siswa dapat mengambil risiko dan bereksperimen dengan berbagai metode pemecahan masalah. Hal ini penting dalam membangun kepercayaan diri kreatif mereka dan memotivasi mereka untuk berpikir di luar batasan-batasan tradisional dalam memahami konsep ekonomi.

Selain itu, PJBL meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan melibatkan mereka dalam proyek-proyek yang bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Ketika siswa merasa terhubung dengan

materi pelajaran melalui proyek yang mereka anggap penting, mereka lebih terdorong untuk berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide yang inovatif.

Secara keseluruhan, implementasi PJBL dalam pembelajaran ekonomi tidak hanya membantu siswa memahami konsep ekonomi dengan lebih mendalam, tetapi juga memupuk kemampuan berpikir kreatif yang diperlukan untuk menghadapi tantangan ekonomi di masa depan.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam memahami konteks dan relevansi penelitian ini, sangat penting untuk meninjau hasil-hasil penelitian sebelumnya yang terkait. Tinjauan ini memberikan gambaran tentang perkembangan pengetahuan dalam bidang ini serta mengidentifikasi kesenjangan penelitian yang ada. Beberapa penelitian terdahulu yang menjadi landasan dalam studi ini diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2. 4
Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama peneliti/ tahun	Judul	Tempat penelitian	Pendekatan dan metode	Hasil penelitian
1.	Firda Aulia (2020)	Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> (PJBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN Kampung Bulak 02 Pada Materi Siklus Air	SDN Kampung Bulak 02	Deskriptif Kuantitatif. Eksperimen semu (<i>quasi experiment research</i>).	Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan menggunakan model <i>Project Based Learning</i> (PJBL) sebesar 82.61, sedangkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 55.24. Dengan demikian, penggunaan model <i>Project Based Learning</i> (PJBL) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.
2.	Haza Kurnia Dinantika (2019)	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (<i>Project Based Learning</i>) Terhadap	SMA AL-Kautsar Bandar Lampung	Eksperimen semu (<i>quasi experiment</i>)	Hasil penelitian diketahui bahwa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional memiliki rata-rata nilai kreativitas sebesar 42% dengan kategori kurang kreatif, sedangkan kelas

		Kreativitas Siswa pada Materi Terbarukan			eksperimen yang menggunakan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> memiliki rata-rata nilai kreativitas sebesar 72% dengan kategori kreatif
3.	Novita Andriani (2022)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> terhadap Kreatifitas dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA YLPI Pekanbaru	SMK Negeri 1 Bangko	Deskriptif Kuantitatif. Eksperimental	Berdasarkan Hasil penelitian yang dilakukan adalah: 1) tidak terdapat pengaruh antara Model <i>Project Based Learning</i> terhadap Kreativitas Belajar Ekonomi siswa kelas X SMA YLPI Pekanbaru. 2) terdapat pengaruh antara Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> terhadap Hasil belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA YLPI Pekanbaru.
4.	Kuni Maratus Solehah, Hifni Septina Carolina (2022)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PJBL) terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 2 Sekampung	SMA Negeri 2 Sekampung	Kuantitatif. Eksperimen.	Data dari hasil penelitian diambil oleh peneliti menggunakan instrumen penelitian yang telah divalidasi oleh validator sebanyak 2 kali, dengan nilai rata-rata pada Lembar Kerja Siswa (LKPD) menggunakan model <i>Project Based Learning</i> (PJBL) sebesar 83,75% dan instrumen soal menggunakan 10 indikator dengan nilai rata-rata 89%.

5.	Kiki Okta Dwi Utama (2019)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Ngawen	SMK Negeri 1 Ngawen	Kuantitatif. <i>Quasi Experiment.</i>	Hasil dari penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dan keaktifan belajar siswa kelas XI jurusan Teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 1 Ngawen. Berdasarkan hasil uji independent sample t-test, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-test dan keaktifan siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa penerapan model <i>Project Based Learning</i> efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.
----	----------------------------	---	---------------------	---------------------------------------	---

C. Kerangka Berpikir

Hasil observasi dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMA Nasional Bandung yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional bervariasi sehingga kurang mampu mengembangkan potensi berpikir kreatif siswa sehingga pembelajaran menjadi terkesan monoton.

Hal ini terjadi karena belum optimalnya metode pembelajaran yang dilakukan di kelas. Siswa lebih terbiasa menghafal konsep atau materi sehingga pada saat guru memberikan pertanyaan lisan maupun tulisan, siswa belum dapat memberikan pemahaman dan bahasanya sendiri. Dalam proses pembelajaran, siswa masih terpaku pada buku teks dan belum dapat mengembangkan ide maupun gagasan mereka dalam menyelesaikan soal atau masalah yang diberikan oleh guru.

Permasalahan yang terjadi di SMA Nasional Bandung cenderung didominasi oleh peran guru dengan urutan ceramah, tanya jawab dan penugasan sehingga siswa cenderung tidak bisa memahami dan menangkap materi sesuai dengan pemahamannya. Hal ini dapat membatasi kemampuan siswa dalam mencoba hal baru dan mengemukakan ide-ide kreatif. Menurut Rahmat dalam Putri, dkk (2023, hlm 131) mengungkapkan bahwa “kreativitas yang tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar. Kreativitas sangat dibutuhkan karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif”

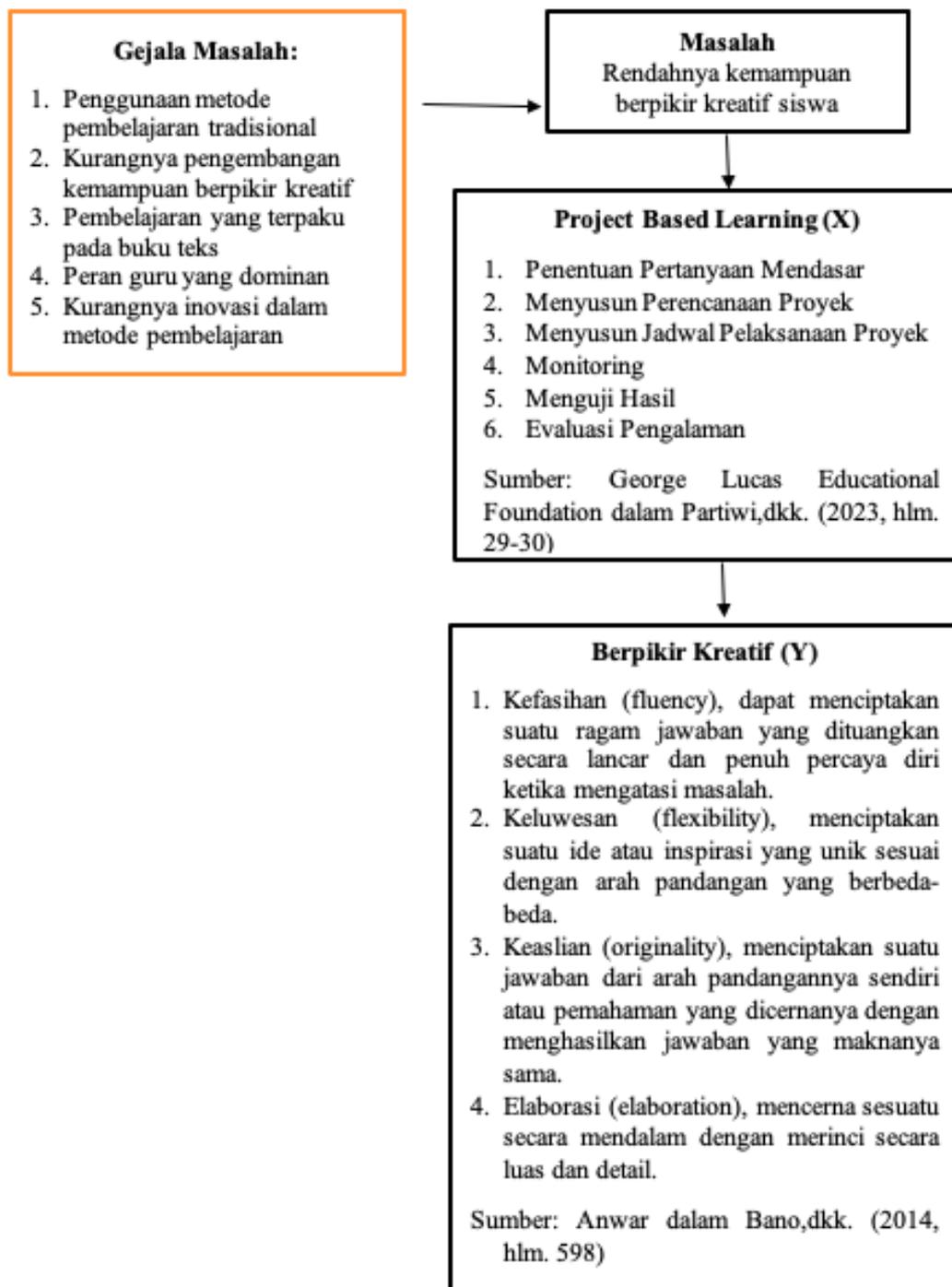
Model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran, terutama di era abad ke-21. Hal ini disebabkan oleh fokus model PJBL pada pengembangan kreativitas baik dari guru maupun siswa. Halimah & Marwati (2022, hlm 17) Melalui PJBL yang diterapkan dengan benar, guru dapat mengajarkan kecakapan yang harus dimiliki siswa untuk kehidupan abad 21, yang meliputi 4C (communication, collaboration, critical thinking, dan creativity). Kono (2016, hlm 28-38) *Project Based Learning* (PJBL) merupakan suatu model pembelajaran yang berfokus pada aktivitas konsep pembelajaran sesuai dengan masalah yang dihadapi ketika itu. Rafik dkk (2022, hlm 80) Model PJBL dapat dilakukan dengan cara merangkum beberapa ide pembelajaran. Lalu ide-ide tersebut diimplementasikan dengan membuat atau menciptakan suatu proyek. Wulandari dkk (2019, hlm 47) Adapun komponen yang

ada dalam model pembelajaran ini, yakni menentukan pertanyaan dasar, mendesain proyek, menyusun jadwal, memonitoring kemajuan proyek, menyajikan hasil, dan evaluasi.

Sjamsulbachri, A (2019, hlm 133) “Pembelajaran berbasis proyek adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan”. Faturrohman, M, (2015, hlm 123) menyatakan bahwa “Penerapan *Project Based Learning* dalam pembelajaran dapat mendorong tumbuhnya kreativitas pada siswa siswa.” Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Lulu Fauziah (2015, hlm 64) yaitu model pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*) dapat mencapai nilai ketuntasan keterampilan berpikir kreatif siswa. Model pembelajaran ini tidak hanya memberikan pengetahuan teoretis tetapi juga mengaplikasikannya dalam situasi nyata, sehingga siswa lebih terdorong untuk berpikir kritis dan kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh PJBL terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PJBL dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa, karena dapat mendorong ide-ide dan keterampilan dalam berpikir kreatif siswa. Dengan demikian, tidak hanya teori yang didapat oleh siswa tetapi juga siswa dapat mengaplikasikannya secara langsung di dunia nyata.

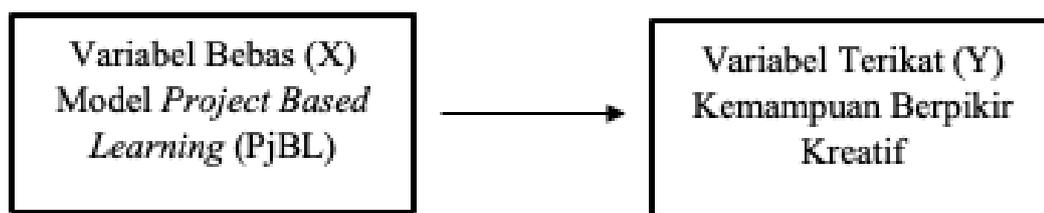
Berdasarkan pembahasan diatas dapat digambarkan kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2. 1
Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran ini membantu menggambarkan bagaimana proses penelitian akan berjalan secara terencana. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Berdasarkan uraian tersebut, peningkatan antara variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 2. 2
Paradigma Penelitian

Keterangan:

X = Model *Project Based Learning* (PJBL)

Y = Kemampuan Berpikir Kreatif

→ = Garis yang menunjukkan peningkatan antar variabel

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Panduan Penulisan KTI (2022, hlm. 23) Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan perumusan hipotesis. Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini mengasumsikan bahwa penggunaan metode pembelajaran konvensional yang masih dominan di SMA Nasional Bandung menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Siswa yang terbiasa dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan cenderung hanya menghafal konsep tanpa mampu memahami materi secara mendalam dan tanpa memiliki kesempatan untuk mengembangkan ide-ide kreatif mereka.

Kreativitas merupakan elemen penting yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran, terutama di era abad ke-21, di mana kemampuan berpikir kreatif sangat dibutuhkan untuk menghadapi berbagai tantangan dan permasalahan yang ada. Oleh karena itu, model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) diasumsikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan memberikan mereka kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan proyek yang mendorong mereka untuk mengembangkan ide-ide baru dan memecahkan masalah secara inovatif.

2. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu pernyataan penting dalam penelitian. Suharsimi Arikunto (2014, hlm. 110) mengatakan, “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Berdasarkan asumsi diatas, hipotesis penelitian ini adalah:

- H₁: Terdapat kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperiment pada mata Pelajaran Ekonomi sebelum dan sesudah diberikan penerapan Model *Project Based Learning* (PJBL) di kelas XI SMA Nasional Bandung.
- H₂: Terdapat kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol pada mata pelajaran Ekonomi sebelum dan sesudah diberikan penerapan Model *Discovery Learning* di kelas XI SMA Nasional Bandung.
- H₃: Terdapat perbedaan antara kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan Model *Project Based Learning* (PJBL) dan siswa yang menggunakan Model *Discovery Learning* di kelas XI SMA Nasional Bandung.
- H₄: Model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dan *Discovery Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI SMA Nasional Bandung.