



## Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 8 Gorontalo

Yuningsi Husain<sup>1\*</sup>, Frahmawati Bumulo<sup>2</sup>, Agil Bahsoan<sup>3</sup>, Roy hasiru<sup>4</sup>,  
Fatmawaty Damiti<sup>5</sup>

<sup>1-5</sup>Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis,  
Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Alamat: Jl. Jend. Sudirman No.6, Kota Gorontalo, Provinsi Gorontalo 96128

Korespondensi penulis: [yuningsihusain003@gmail.com](mailto:yuningsihusain003@gmail.com)\*

**Abstract.** *This study aims to determine the influence of the Project Based Learning (PjBL) learning model on students' creative thinking skills in Social Sciences (IPS) subjects at SMP Negeri 8 Gorontalo. Creative thinking skills are one of the 21st century skills that need to be developed in the learning process, especially in social studies lessons that require analysis and solving social problems. This study employed a quantitative approach utilizing primary data from questionnaires distributed to students at SMP Negeri 8 Gorontalo. The sample consisted of 30 respondents, and the data analysis was performed using simple linear regression. The analysis shows that the t-count for the project-based learning model variable is 6.060. To determine whether Ho is confirmed or rejected, the t-table was calculated at a 5% statistical significance level, resulting in a t-table of 1.701. The comparison indicates that the t-count is greater than the t-table. This leads to the rejection of Ho, implying a significant effect of the project-based learning model on students' creative thinking skills.*

**Keywords:** *Creative Thinking, Learning Model, Project Based.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 8 Gorontalo. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan abad 21 yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pelajaran IPS yang menuntut analisis dan pemecahan masalah sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dari penyebaran kuisioner pada Siswa Di SMP Negeri 8 Gorontalo. Jumlah penarikan sampel dalam penelitian ini sebesar 30 responden. Teknik analisis data menggunakan regresi linear sederhana. Hasil analisis, nilai t-hitung untuk variabel model pembelajaran *Project Based Learning* adalah 6,060. Untuk menentukan apakah Ho diterima atau ditolak, nilai t-tabel dihitung dengan tingkat signifikansi statistik 5%. Nilai t-tabel yang diperoleh adalah 1,701. Perbandingan menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar daripada nilai t-tabel. Hal ini mengantarkan pada penolakan Ho, yang menyiratkan adanya pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan kreatif siswa.

**Kata kunci:** Berbasis Proyek, Model Pembelajaran, Berfikir Kreatif

### 1. LATAR BELAKANG

Proses pembelajaran yang mempertimbangkan kemampuan berpikir kreatif dapat menciptakan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk gagasan maupun karya nyata. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), karena materi IPS menuntut siswa untuk menganalisis dan menyelesaikan berbagai persoalan sosial. Sayangnya, model pembelajaran IPS yang selama ini digunakan belum mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Akibatnya, siswa cenderung hanya mampu mengingat dan mengulang materi pelajaran, tanpa mampu mengembangkan ide-ide kreatif mereka sendiri.

Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah *Project Based Learning* (PBL). Model pembelajaran ini melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk bekerja secara mandiri dalam mengonstruksi pengetahuan melalui proyek nyata yang menghasilkan produk bernilai dan realistis (Trianto, 2014). Pembelajaran PBL tidak hanya meningkatkan aktivitas belajar siswa, tetapi juga mendorong penguasaan materi melalui proses penyelesaian proyek (Farida et al., 2018). Proses pembelajaran yang terintegrasi dengan dunia nyata dan berpusat pada siswa ini diyakini mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Menurut Bell (2010), *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang memuat strategi-strategi penting dalam menghadapi tantangan abad 21. Model ini dinilai mampu meningkatkan berbagai keterampilan siswa, termasuk kemampuan berpikir kreatif. Dalam konteks pembelajaran, kemampuan berpikir kreatif sangat penting karena memungkinkan siswa untuk memahami, menguasai, dan memecahkan masalah secara efektif. Melalui kemampuan ini, siswa dituntut untuk dapat mengemukakan ide atau solusi baru yang kreatif dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya (Listiani, 2020).

Namun demikian, cara siswa dalam mengungkapkan solusi kreatif tentu berbeda-beda. Hal ini disebabkan oleh perbedaan kemampuan individu setiap siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Munandar (2004), setiap orang memiliki bakat dan kemampuan yang berbeda-beda, sehingga memerlukan pendekatan pendidikan yang berbeda pula. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis kreativitas diharapkan dapat mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah dengan cara mereka sendiri dan menghasilkan berbagai alternatif solusi.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMP Negeri 8 Kota Gorontalo, masih ditemukan beberapa kendala dalam proses belajar siswa, antara lain rendahnya motivasi belajar, kesulitan dalam berkomunikasi, serta kurangnya kemampuan mengingat materi. Data dari siswa kelas VII menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa belum mencapai hasil maksimal, yaitu berada pada kisaran 70 hingga 78. Sementara itu, sekolah ini telah mulai menerapkan model *Project Based Learning* di kelas VIII sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Berpikir kreatif sendiri mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan keaslian dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Menurut Harris (2000), terdapat tiga aspek utama dalam kemampuan berpikir kreatif, yaitu kesuksesan, efisiensi,

dan koherensi. Kesuksesan berkaitan dengan kesesuaian solusi yang dihasilkan terhadap masalah yang dihadapi (Waliyatimas, 2005). Hal ini sangat membantu siswa dalam menyelesaikan soal-soal kompleks yang tidak hanya mengandalkan rumus atau algoritma baku. Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, pengembangan kemampuan berpikir kreatif menjadi semakin penting untuk terus ditingkatkan (Yanti et al., 2018).

Model *Project Based Learning* memberikan peluang besar bagi siswa untuk menggali kreativitas mereka. Menurut Wena (2014), model PBL memiliki sejumlah kelebihan, di antaranya meningkatkan motivasi, kemampuan memecahkan masalah, kolaborasi, keterampilan berpikir kreatif, dan kreativitas. Selain itu, Nakada et al. (2018) menyatakan bahwa PBL menitikberatkan pada penggunaan proyek sebagai sarana belajar, di mana aktivitas siswa difokuskan pada pengumpulan dan pemanfaatan informasi untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan mereka maupun orang lain.

Untuk itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 8 Kota Gorontalo”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS.

## 2. KAJIAN TEORITIS

### **Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa**

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan kognitif untuk meningkatkan keterampilan atau psikomotorik dalam menyelesaikan suatu permasalahan atau menghasilkan suatu produk baru. Pengembangan kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu fokus pembelajaran ips. Melalui pembelajaran ips, siswa diharapkan memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta memiliki kemampuan bekerja sama (Depdiknas, 2004).

Penjelasan tersebut memperlihatkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa Indonesia masih sangat kurang, yang berdampak pada kemampuan berpikir kritis mereka. Hal ini menunjukkan keterampilan yang harus dimiliki siswa, yaitu berpikir kritis, belum tercapai. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa Indonesia menunjukkan bahwa meskipun berfikir kritis itu menantang, itu juga merupakan keterampilan yang dapat dikembangkan. Yang perlu diketahui Mengingat sangat penting kemampuan berfikir kritis yang harus dimiliki oleh setiap orang, maka keterampilan berpikir kritis harus diajarkan sejak dini.

Beberapa faktor yang mempengaruhi berfikir kreatif siswa (Nasution & Siregar, 2013) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berfikir kreatif siswa terdiri :

1) Pendekatan pembelajaran

Pendekatan pembelajaran merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa sesuai konteks yang ada pada lingkungan. Menurut Suprijono (2009), pendekatan pembelajaran merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

2) Kepribadian

Siswa dalam memahami informasi yang terdapat pada soal dapat mengungkapkan hal-hal yang diketahui, namun untuk mengungkapkan hal yang ditanyakan, siswa mengalami kesulitan. Kesulitan tersebut terlihat saat siswa tidak memahami ketika diminta untuk membuat bentuk taman yang baru Siswa perlu informasi lain untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara bertanya kepada guru Dalam memecahkan masalah, siswa mudah tertekan, bergerak dengan cepat, punya citra diri rendah, sering merasa kurang kepercayaan yang sesuai dengan ciri tipe kepribadian . Hasil analisis pada siswa bertipe kepribadian sesuai dengan teori Hippocrates-Galenus (dalam Littauer, 2011) yang menyatakan bahwa tipe kepribadian berorientasi target, melihat seluruh gambaran, terorganisasi dengan baik, mencari pemecahan praktis, bergerak cepat untuk bertindak, mendelegasikan pekerjaan, menekankan pada hasil, membuat target, merangsang kegiatan, tidak peka terhadap perasaan orang lain, tidak sabar, dan merasa selalu benar.

3) Motivasi

Motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktifitas tertentu guna mencapai suatu tujuan atau kebutuhan tertentu. Menurut Atkinson, dkk. (1982), motivasi itu mengacu pada faktor yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku. mangajukan teori bahwa energi motivasi bisa berbeda sesuai dengan kekuatan kebutuhan seseorang, yaitu kebutuhan untuk berprestasi, kebutuhan untuk berkuasa dan kebutuhan untuk berafiliasi Prestasi berkaitan erat dengan suatu harapan dimana harapan terbentuk melalui belajar dalam lingkungannya dan selalu mengandung

standar keunggulan yang merupakan kerangka acuan bagi seseorang saat mengerjakan tugas, memecahkan masalah dan mempelajari keterampilan lainnya.

### ***Project Based Learning***

Model *Project Based Learning* (PBL) merupakan model yang menghadapkan peserta didik pada pembelajaran yang relevan, yang secara positif mempengaruhi pengembangan berpikir kreatif peserta didik, memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengeksplorasi pengetahuan, bertanya, menemukan masalah, merancang, dan mengimplementasikan proyek *Project Based Learning*(PBL) merupakan strategi yang dapat meningkatkan berbagai kompetensi seperti akademik prestasi tingkat berpikir berpikir kritis kemampuan memecahkan masalah kreativitas, kemandirian dan penyajian kemampuan untuk melihat situasi dari perspektif yang lebih baik (Baker, Trygg, Otto, Tudor, & Ferguson, 2011).

Beberapa faktor yang mempengaruhi model *Project Based Learning* faktor-faktor yang mempengaruhi model *Project Based Learning* terdiri:

#### a. Peran Guru

Peran adalah sebagai tugas pendidikan meliputi mendidik, mengajar, dan melatih (Sari, Murtono, and Ismaya 2021). Peran guru adalah peran-peran yang berkaitan dengan tugas-tugas memberi bantuan dan dorongan, tugas-tugas yang berkaitan dengan mendisiplinkan peserta didik agar menjadi patuh terhadap peraturan sekolah dan norma hidup dalam keluarga dan masyarakat, Sebagai pendidik guru harus memiliki berbagai kemampuan, dimana sebagai kompetensi yang harus dimiliki sebagai pendidik yang profesional Salah satu kriteria seorang guru adalah memiliki kemampuan mengajar atau pedagogik untuk mendidik dan menyajikan proses pendidikan yang mampu dipahami, dimengerti oleh peserta didik, bahkan menjadi penyemangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

#### b. Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar merupakan Beragam definisi belajar dirumuskan oleh para ahli, konsepsi paling umum tentang belajar yaitu perubahan perilaku baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai hasil interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017; Silviana Nur Faizah, 2017). Sementara itu, kegiatan mengelola lingkungan belajar agar berinteraksi dengan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran disebut mengajar Konsepsi ini mengindikasikan bahwa mengajar bukan semata mentransfer pengetahuan dari guru ke peserta didik.

### 3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif verifikatif. Metode penelitian deskriptif digunakan untuk menjelaskan variabel model pembelajaran *Project Based Learning*. Sedangkan penelitian verifikatif bertujuan untuk memverifikasi kebenaran penelitian yang menyatakan faktor atau hambatan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa populasi siswa SMP Negeri 8 Gorontalo yaitu 192 siswa. Sampel yang digunakan adalah 30 siswa.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Uji Validitas

Untuk interpretasi terhadap koefisien, apabila diperoleh  $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$  dapat disimpulkan bahwa butir angket termasuk dalam kategori valid. Untuk  $n = 15$ ,  $r$  tabel sebesar 0,412, dan hasil output komputer program SPSS secara lengkap ada pada lampiran. Hasil uji validitas instrumen secara ringkas disajikan pada tabel 1. berikut:

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas Instrumen

| No | Hasil Uji Validitas |       | r-tabel | Keterangan |
|----|---------------------|-------|---------|------------|
|    | X                   | Y     |         |            |
| 1  | 0.549               | 0.592 | 0,412   | Valid      |
| 2  | 0.650               | 0.631 |         | Valid      |
| 3  | 0.503               | 0.646 |         | Valid      |
| 4  | 0.609               | 0.605 |         | Valid      |
| 5  | 0.548               | 0.542 |         | Valid      |
| 6  | 0.621               | 0.781 |         | Valid      |
| 7  | 0.734               | 0.691 |         | Valid      |
| 8  | 0.695               | 0.612 |         | Valid      |
| 9  | 0.550               | 0.542 |         | Valid      |
| 10 | 0.627               | 0.724 |         | Valid      |
| 11 | 0.640               | 0.732 |         | Valid      |
| 12 | 0.677               | 0.571 |         | Valid      |
| 13 | 0.677               | 0.829 |         | Valid      |
| 14 | 0.661               | 0.672 |         | Valid      |
| 15 | 0.611               | 0.892 |         | Valid      |

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2024

Hasil pengujian *Pearson Correlation* menunjukkan bahwa masing-masing item pernyataan yang terdapat dalam kuisioner baik variabel menunjukkan nilai lebih besar dari 0,412 sehingga peneliti menyimpulkan bahwa kuisioner yang digunakan adalah valid.

### Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan apakah suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan, apabila suatu alat dipakai dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relatif konsisten maka alat ukur tersebut reliabel. Koefisien reliabilitas diperoleh dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan komputer SPSS 20.0. Apabila nilai *Alpha Cronbach*  $> 0,6$  maka dinyatakan tidak reliabel dan sebaliknya dikatakan reliabel. Hasil reliabilitas instrumen secara rinci ada pada lampiran dan hasil uji reliabilitas instrumen secara ringkas disajikan pada tabel 2 berikut ini.

**Tabel 2.** Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

| Variabel   | <i>Cronbach Alpha</i> | r tabel | Kriteria |
|--|-----------------------|---------|----------|
| Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> | 0,883                 | 0,6     | Reliabel |
| Kemampuan Kreatif Siswa                          | 0,909                 |         |          |

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2024

Hasil pengujian *Cronbach's Alpha* menunjukkan bahwa keseluruhan item pernyataan yang terdapat dalam kuisisioner variabel menunjukkan nilai lebih dari 0,6 sehingga peneliti menyimpulkan bahwa kuisisioner yang digunakan adalah reliabel.

### Uji Normalitas

Persyaratan yang harus dipenuhi sebelum melakukan analisis regresi adalah normalitas data atau sebaran yang normal untuk variabel dependen. Dalam uji asumsi yang pertama harus dilakukan adalah uji normalitas, jika sebaran data tidak normal, analisis tidak dapat dilanjutkan karena tidak memenuhi persyaratan normalitas data. Pada penelitian ini, kemampuan kreatif siswa merupakan variabel endogen sehingga residu harus berdistribusi normal untuk memenuhi syarat pengujian regresi, uji normalitas data menggunakan bantuan komputer software SPSS relase 20.0.

**Tabel 3.** Uji Normalitas Variabel Dependen

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test |       |
|------------------------------------|-------|
| Kolmogrov Smirnov-Z                | 0.617 |
| Asymp. Sig. (2-tailed)             | 0.840 |
| a. Test distribution is Normal.    |       |
| b. Calculated from data.           |       |

Sumber : Data Primer yang Diolah, 2023

Berdasarkan tabel 3 hasil uji normalitas dengan perhitungan *Kolmogorov-Smirnov Asymp. Sig.* Persamaan regresi kemampuan kreatif siswa *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0.840 signifikansi di atas 0,05. Hal ini berarti bahwa residual persamaan kemampuan kreatif siswa yang diteliti berdistribusi normal, karena uji asumsi normalitas telah terpenuhi maka dapat digunakan teknik statistik persamaan dengan regresi.

### Hasil Analisis Regresi

Setelah memastikan bahwa data memenuhi syarat normalitas, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis regresi untuk menguji hubungan antara model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan kreatif siswa. Analisis dilakukan menggunakan regresi linear sederhana. Metode statistik yang akan diterapkan adalah regresi sederhana dengan model regresi yang akan dibahas sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bx \text{ (Sugiyono, 2018)}$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ : Kemampuan Kreatif Siswa

X: Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Analisis regresi yang dilakukan dengan bantuan SPSS menghasilkan temuan yang disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.** Hasil Analisis Regresi

| Coefficients <sup>a</sup> |   |                             |            |                           |       |      |
|---------------------------|---|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| Model                     |   | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. |
|                           |   | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      |
| 1                         | (Constant)                                | 20.711                      | 8.104      |                           | 2.556 | .016 |
|                           | Model Pembelajaran Project Based Learning | .688                        | .126       | .718                      | 5.466 | .000 |

a. Dependent Variable: Kemampuan Kreatif Siswa

Sumber: Data Primer yang diolah SPSS, 2024

Hasil regresi menunjukkan persamaan model  $Y = 20,711 + 0,688X$ . Setiap peningkatan dalam variabel model pembelajaran *Project Based Learning* diprediksikan meningkatkan kemampuan kreatif siswa sebesar 0,688. Nilai koefisien regresi yang positif yang mengindikasikan adanya pengaruh positif model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan kreatif siswa.

### Hasil Penentuan Kriteria Uji Regresi Secara Parsial

Dengan rampungnya estimasi model, penelitian ini beralih ke pengujian berikutnya, yakni menilai signifikansi pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan kreatif siswa. Berikut disajikan tahapan-tahapan pengujian yang akan dilakukan:

1. Penentuan Hipotesis

Ho: tidak ada cukup bukti kuat yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan kreatif siswa memiliki efek positif.

H1: terdapat pengaruh positif dari variabel model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan kreatif siswa.

2. Penetapan dalam penelitian ini kemungkinan 5% hasil yang diperoleh adalah keliru, dengan menetapkan tingkat kepercayaan 95%.
3. Penentuan statistik uji t diterapkan untuk memahami apakah model regresi memiliki pengaruh yang signifikan.
4. Penentuan dalam penerimaan atau penolakan hipotesis nol (H0) dalam pengujian ini didasarkan pada perbandingan Dalam pengujian statistik, nilai t hitung dibandingkan dengan nilai t tabel (t-table). Apabila nilai t hitung lebih besar, maka H0 akan ditolak. Nilai signifikansi yang dihasilkan dari analisis dapat dibandingkan dengan nilai alpha yang telah ditentukan sebelumnya untuk menentukan apakah H0 diterima atau ditolak. Apabila nilai signifikansi lebih besar daripada alpha, maka H0 tidak ditolak. Berikut adalah hasil pengujian yang dilakukan menggunakan SPSS

**Tabel 5.** Hasil Penentuan Kriteria Uji Regresi Secara Parsial

| Coefficients <sup>a</sup> |  |                             |            |                           |       |      |
|---------------------------|--|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| Model                     |  | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. |
|                           |  | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      |
| 1                         | (Constant)   | 28.676                      | 6.848      |                           | 4.187 | .000 |
|                           | Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz | .592                        | .098       | .613                      | 6.060 | .000 |

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber: Data Primer Yang diolah SPSS, 2024

Berdasarkan hasil analisis, nilai t-hitung untuk variabel model pembelajaran *Project Based Learning* adalah 6,060. Untuk menentukan apakah Ho diterima atau ditolak, nilai t-tabel dihitung dengan tingkat signifikansi statistik 5%. Nilai t-tabel yang diperoleh adalah 1,701. Perbandingan menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar daripada nilai t-tabel. Hal ini mengantarkan pada penolakan Ho, yang menyiratkan adanya pengaruh

yang signifikan antara model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan kreatif siswa.

### Hasil Koefisien Determinasi

Berdasarkan penelitian ini, terbukti bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan kreatif siswa. Oleh karena itu, langkah berikutnya adalah untuk mengetahui seberapa besar dampak tersebut. Nilai koefisien determinasi dianalisis untuk mengukur proporsi variasi dalam variabel terikat yang dapat dijelaskan oleh variabel bebas. Nilai ini berkisar antara 0% hingga 100%, dengan nilai yang lebih tinggi menunjukkan proporsi penjelasan yang lebih besar. Berikut tingkat kecocokan antara variabel dalam model regresi model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan kreatif siswa berikut ini:

**Tabel 6.** Hasil Koefisien Determinasi

**Model Summary<sup>b</sup>**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1     | .718 <sup>a</sup> | .516     | .499              | 3.045                      |

a. Predictors: (Constant), Model Pembelajaran Project Based Learning

b. Dependent Variable: Kemampuan Kreatif Siswa

Sumber: Data Primer di atas yang diolah SPSS, 2024

Analisis regresi menunjukkan koefisien determinasi sebesar 0,516, yang mengindikasikan bahwa 51,6% variasi kemampuan kreatif siswa dijelaskan oleh model pembelajaran *Project Based Learning*. Hal ini menandakan hubungan positif antara model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan kreatif siswa, dimana semakin bagus penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*, semakin meningkat pula kemampuan kreatif siswa tersebut, 48,4% sisanya, atau nilai residu, dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diinvestigasi dalam penelitian ini.

### Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini disesuaikan dengan permasalahan dan tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Penelitian ini menggunakan model analisis pengaruh langsung (*direct effect*), di mana hipotesis alternatif menyatakan adanya pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat, sedangkan hipotesis nol (nihil) menyatakan tidak ada pengaruh. Berdasarkan perbandingan antara nilai uji *t* dan uji *F* yang dihasilkan

melalui analisis komputer dengan nilai  $t$  tabel pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , diperoleh nilai  $t$  tabel sebesar 1,701. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif diterima, yakni terdapat pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat.

Secara ringkas, pembahasan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat disusun sesuai dengan urutan hipotesis penelitian yang diajukan. Besarnya pengaruh berbeda-beda untuk masing-masing variabel, namun secara umum pengujian hipotesis melalui model regresi yang digunakan telah sesuai dengan teori yang mendasari penelitian ini.

Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana, diketahui bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 8 Gorontalo. Hasil analisis menunjukkan bahwa  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel, yang berarti pengaruh tersebut signifikan secara statistik.

Model pembelajaran *Project Based Learning* terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui aktivitas pembelajaran berbasis proyek yang mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah nyata. Dalam proses ini, siswa dilibatkan secara aktif dalam berbagai tahapan proyek, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, yang menuntut mereka untuk berkolaborasi, berpikir kritis, serta mengaplikasikan konsep-konsep IPS secara kreatif dalam bentuk karya nyata. Kegiatan ini memotivasi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan menemukan solusi inovatif terhadap persoalan yang dihadapi. Dengan demikian, PjBL tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kreatif yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis penelitian yang berbunyi "*Model pembelajaran Project Based Learning berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 8 Gorontalo*" dinyatakan diterima.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Mawardi dan Sari (2019) yang menyatakan bahwa *Model Project Based Learning berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa*. Dengan kata lain, hasil penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa penerapan PjBL merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan teoritis empiris dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan kreatif siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 8 Gorontalo, tanda positif mempunyai makna bahwa semakin baik penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*, maka akan semakin meningkat pula kemampuan kreatif siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di Smp Negeri 8 Gorontalo, jika terjadi perubahan pada model pembelajaran *Project Based Learning* maka akan terjadi perubahan kemampuan kreatif siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 8 Gorontalo pada arah yang sama. Nilai koefisien determinasi juga menunjukkan bahwa variasi kemampuan kreatif siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 8 Gorontalo mampu dijelaskan oleh model pembelajaran *Project Based Learning*.

## DAFTAR REFERENSI

- Atkinson, J. W., Atkinson, R. C., Smith, E. E., & Hilgard, E. R. (1982). *Introduction to psychology* (8th ed.). Harcourt Brace Jovanovich.
- Baker, E. A., Trygg, R., Otto, C., Tudor, L., & Ferguson, J. (2011). Project-based learning: A dynamic approach to teaching in the 21st century. *Journal of Educational Innovation*, 3(2), 21–34.
- 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. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Depdiknas. (2004). *Kurikulum 2004: Standar kompetensi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Farida, I., Setyosari, P., Kuswandi, D., & Ulfa, S. (2018). The effect of Project Based Learning model on student's creative thinking skills. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 12(3), 516–522. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v12i3.9926>
- Harris, R. (2000). *Creative thinking techniques*. VirtualSalt. <http://www.virtualsalt.com/crebook1.htm>
- Listiani, N. A. (2020). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif melalui model pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 27(1), 45–52.
- Littauer, F. (2011). *Personality plus for parents: Understanding what makes your child tick*. Fajar Pustaka Baru.

- Mawardi, A., & Sari, Y. P. (2019). Pengaruh model pembelajaran Project Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 25(2), 87–94.
- Munandar, U. (2004). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.
- Nakada, Y., Yamashita, K., & Kimura, R. (2018). Project-based learning in social studies: How students can develop problem-solving ability and citizenship. *Journal of Social Studies Education Research*, 9(3), 234–245.
- Nasution, & Siregar, N. (2013). *Berpikir kreatif dan solusi pemecahan masalah dalam pendidikan*. Grafindo.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Sari, A. N., Murtono, M., & Ismaya, I. (2021). Peran guru dalam implementasi model pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 120–126.
- Silviana, N. F. (2017). Konsep belajar menurut para ahli dan implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 12–23.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2014). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.
- Waliyatimas, T. (2005). Pembelajaran berpikir kreatif: Strategi pembelajaran untuk pengembangan daya cipta siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 22–31.
- Wena, M. (2014). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: Suatu tinjauan konseptual operasional*. Bumi Aksara.
- Yanti, S., Huda, C., & Rachman, A. (2018). Pentingnya keterampilan berpikir kreatif dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 1(2), 89–95.