

**PjBL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS  
MAHASISWA:  
SEBUAH KAJIAN DESKRIPTIF TENTANG PERAN MODEL  
PEMBELAJARAN PjBL DALAM MENINGKATKAN  
KREATIVITAS MAHASISWA**

<sup>1</sup>Deni Puji Hartono <sup>2</sup>Siti Asiyah  
Program Studi Pendidikan Geografi Perguruan Tinggi PGRI Palembang  
*E-mail:*

<sup>1</sup>denipujihartono@ymail.com  
<sup>2</sup>asiyahgeoadventure@gmail.com

**ABSTRAK**

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan pembelajaran yang efektif diterapkan karena menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Fokus pembelajaran terletak pada konsep-konsep yang melibatkan mahasiswa dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna untuk mengembangkan kreativitas, memberi kesempatan kepada mahasiswa bekerja secara otonom untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya yaitu menghasilkan produk nyata. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana peran model pembelajaran PjBL dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan mengumpulkan data melalui studi literatur. Penerapan PjBL menunjukkan kelebihan dalam mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi mahasiswa Karena melalui aktivitas kompleks dari model tersebut, mahasiswa mampu saling bersepakat dan saling menghargai terhadap pendapat yang berbeda-beda untuk menemukan solusi dan mencapai tujuan utama dari pelaksanaan proyek. Hasil proyek tersebut akan menghasilkan produk berupa peta dari hasil kreativitas mahasiswa bersama dengan kelompok. Jadi dengan penerapan model pembelajaran PjBL yang baik akan meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mengerjakan proyek yang telah direncanakan. Hasil studi literatur dari 10 artikel jurnal diperoleh data bahwa model pembelajaran PjBL efektif dalam meningkatkan kreativitas.

**Kata Kunci:** PjBL, Kreativitas mahasiswa, Studi literatur

**PENDAHULUAN**

Pendidikan yang berkualitas tidak hanya semata-mata berorientasi pada tingkat pencapaian aspek kognitif, melainkan juga berfokus pada pengembangan aspek sikap dan nilai, serta aspek keterampilan. Keterampilan yang dimaksudkan yaitu keterampilan untuk memanfaatkan alat atau benda yang ada disekitar kita sebagai sarana belajar, sehingga semua yang ada di sekitar kita menjadi bermanfaat. Pendidikan merupakan bentuk perwujudan kebudayaan manusia harus mampu menggerakkan dan mendukung pembangunan di masa depan. Pendidikan harus mampu mengembangkan potensi siswa secara komprehensif, sehingga mampu menghadapi dan memecahkan permasalahan

kehidupan yang semakin kompleks. Pendidikan dalam pembelajaran geografi erat kaitannya dengan kehidupan di sekitar kita, namun pada penerapannya setiap siswa hanya mampu menyerap teorinya saja, mereka kurang memahami praktik di lapangan.

Pembelajaran geografi merupakan suatu pembelajaran yang menuntut mahasiswa untuk menghafal. Pembelajaran seperti ini membuat pembelajaran geografi kurang diminati oleh kalangan mahasiswa. Selain itu pembelajaran yang selalu menghafal cenderung membuat suasana belajar kurang bermakna, hal ini serupa dengan penelitian Chepy, et al (2013). Pembelajaran yang kurang bermakna dapat menghambat ide dan kreativitas mahasiswa untuk berkembang. Padahal dengan adanya kreativitas dapat membuat mahasiswa mampu mengembangkan kemampuan diri mereka untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Menurut Maryani (2009) kreativitas sangatlah dibutuhkan dalam pembelajaran geografi karena memiliki beberapa kepentingan yaitu : 1) ketimpangan distribusi sumber daya alam; 2) *advocacy* pendekatan deduktif-prediktif; 4) berguna memahami masalah-masalah kemanusiaan di dunia. Piers dalam Asrori (2007: 72) mengemukakan bahwa karakteristik kreativitas Terdiri dari : “(1) Memiliki dorongan (drive) yang tinggi. (2) Memiliki keterlibatan yang tinggi (3) . Memiliki rasa ingin tahu yang besar. (4) Memiliki ketekunan yang tinggi. (5) Cenderung tidak puas terhadap kemapanan. (6) Penuh percaya diri. (7) Memiliki kemandirian yang tinggi. (8) Bebas dalam mengambil keputusan. (9) Menerima diri sendiri. (10) Senang humor. (11) Memiliki intuisi yang tinggi. (12) Cenderung tertarik kepada hal-hal yang kompleks. (13) Toleran terhadap ambiguitas. (14) Bersifat sensitif”.

Penjelasan mengenai kreativitas dapat dilihat sebagai suatu persamaan dalam berpikir divergen. Namun, hubungan antara berpikir divergen dan konvergen diukur dalam kemampuan intelegensi yang sangat kompleks (Munro, 2004). Berdasarkan penelitian Vangundry menjelaskan bahwa terdapat 6 prinsip utama kreativitas yaitu: pemisahan ide dari penilaian, penilaian ide yang konvergen, penerimaan tes, mengurangi pikiran negatif, membuat perspektik pemikiran baru, dan pengambilan resiko dengan penuh hati-hati. Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam kehidupan manusia (Yusriadi, dkk. 2016). Selain itu kreativitas yang tumbuh mampu untuk menjadikan pembelajaran menjadi aktif, proses pembelajaran aktif menurut Tandogan (2007) merupakan suatu pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai pemandu dalam prosesnya. Apabila mahasiswa memiliki tingkat kreativitas yang memadai niscaya akan mampu mencetak guru-guru yang memiliki kreativitas, sehingga siswa-siswi di sekolah dapat aktif berpikir, berkembang, dan menghasilkan ide-ide yang kreatif. Berdasarkan hasil observasi langsung yang dilakukan di Perguruan Tinggi PGRI Palembang, mahasiswa pendidikan geografi memiliki tingkat kreativitas yang kurang. Sehingga penulis berusaha mengkaji suatu model pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa.

Salah satu model pembelajaran aktif yang mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa yaitu model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*. PjBL merupakan model pembelajaran yang mengorganisasi kelas dalam sebuah proyek (Thomas, 2000). Model pembelajaran berbasis proyek berfokus pada konsep dan prinsip utama dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberikan peluang siswa untuk bekerja mandiri dalam proses pembelajaran, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa yang bernilai, dan realistik (Baharudin *et al*, 2009). Menurut Audet (2000) dalam Sumarmi (2012), tujuan penerapan *Project Based Learning* adalah (a) mengintegrasikan antara dunia nyata dengan pembelajaran, (b) membuat siswa bekerja secara terasah, (c) membuat siswa belajar bekerja sama/kooperatif, (d) mendorong siswa untuk melakukan investigasi, dan (e) memecahkan masalah. *Project-based learning* mengaitkan banyak kemampuan berpikir siswa, sehingga bersifat *multi intelligence* karena siswa menggunakan berbagai inteligensi (*intelligence*) dalam

melakukan proyek yang dilakukan pada lingkungan sekitarnya. Hal tersebut selaras dengan Johnson (2008) "Project based learning mampu menghubungkan muatan akademik dengan konteks dunia nyata, dalam hal ini proyek dapat membangkitkan antusiasme para peserta didik untuk turut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran".

Pembelajaran PjBL adalah model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Proyek yang dikerjakan siswa dapat berupa proyek per-orangan atau kelompok dan dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaborasi, menghasilkan sebuah produk, yang hasilnya kemudian akan ditampilkan dan dipresentasikan. Pelaksanaan proyek dilakukan secara kolaborasi dan inovatif, unik, yang berfokus pada pemecahan masalah yang dikaji. Adapun langkah-langkah *project based learning* sebagaimana yang dikembangkan oleh Jalaluddin (2016:106) terdiri dari:

a. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Guru berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik.

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

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru 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 caramengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

c. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

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

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

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

e. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing- masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

f. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Pada akhir pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok.

Pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan pengalaman kepada siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri. CORD (2007) mengemukakan bahwa model PjBL dimaksudkan untuk mendorong siswa belajar lebih dalam dengan menggunakan inkuiri. Model pembelajaran PjBLmendorong siswa membangun pengetahuan konten mereka sendiri dan mendemonstrasikan pemahaman baru melalui berbagai bentuk representasi (NYC *Departement of Education*, 2009). Menurut Moursund (1997, dalam Wena, 2013) dan Kemdikbud (2014) model PjBl memiliki banyak keunggulan. Model PjBL ini selain

mampu memberikan pengalaman kepada siswa dalam pembelajaran praktik juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran berbasis proyek membuat siswa dituntut untuk belajar melalui pengalaman langsung berdasarkan masalah. Pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam model pembelajaran *project based learning* kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasi melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Pembelajaran berbasis PjBL cocok dipadukan dengan pelajaran Geografi, khususnya pada materi pembuatan peta. Berdasarkan kegiatan pembelajaran dalam membuat peta, menuntut siswa untuk kreatif sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator. Selain itu membuat peta juga sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari misalkan siswa diminta untuk membuat peta curah hujan, siswa akan mencari data curah hujan di daerah masing-masing sehingga banyak peluang untuk mengajak siswa berpikir kritis dan kreatif mengenai permasalahan nyata yang akan diangkat dalam model pembelajaran *project based learning*. Pada tahapan inilah siswa dilatih untuk saling bekerja sama, menyampaikan pendapat sendiri, ketekunan, ketelitian membuat proyek dan berpikir kreatif dengan anggota kelompok dalam memecahkan masalah yang diberikan guru.

Terdapat beberapa keunggulan model pembelajaran PjBL apabila model ini dapat diterapkan kepada siswa antara lain: (1) membuat peserta didik termotivasi untuk belajar dalam pembuatan proyek; (2) membuat siswa lebih kreatif dalam pembelajaran dan mampu memecahkan masalah; (3) meningkatkan kolaborasi, yaitu peserta didik memerlukan kerja sama dalam kelompok dan mampu membuat suasana menyenangkan; (4) serta membuat sikap ilmiah seperti teliti, jujur, tanggung jawab, dan kreatif. Berdasarkan kelebihan model pembelajaran *project based learning* dapat membuat siswa lebih kreatif dalam pembelajaran, maka model ini akan dapat meningkatkan kreativitas siswa di dalam pembelajaran (Sari, 2017).

Berdasarkan beberapa keunggulan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) membuat peneliti giat dalam melakukan studi mengenai penggunaan model ini, baik yang ada di dalam maupun luar negeri. Dalam konteks ini, penulis berasumsi bahwa pembelajaran yang menggunakan model PjBL mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa. Untuk menjawab hipotesis tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan studi literature dari berbagai sumber dengan tujuan untuk menganalisis mengenai penggunaan model PjBL dalam meningkatkan kreativitas, selain itu studi ini bertujuan membandingkan penggunaan PjBL dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas di berbagai wilayah, jenjang pendidikan, dan bidang studi.

## **METODE**

### ***Jenis Penelitian***

Penelitian ini merupakan penelitian studi literatur dengan mencari referensi teori yang relevan dengan permasalahan yang ada. Referensi teori diperoleh dengan cara penelitian studi literatur dijadikan sebagai tumpuan dasar dan alat utama dalam praktik penelitian ditengah lapangan.

### ***Teknik Pengumpulan Data***

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi langsung menggunakan pengamatan langsung dalam menemukan permasalahan di Perguruan Tinggi PGRI Palembang. Kemudian, dilakukan teknik pengumpulan data dengan studi literature, dimana penulis mengumpulkan 10 artikel yang terbit antara tahun 2013-2018 yang terdiri

atas 6 artikel jurnal Indonesia dan 4 artikel jurnal Internasional yang memiliki tema yang sama dengan penelitian ini. Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah peran model PjBL dalam meningkatkan kreativitas. Artikel diambil dari berbagai jenjang pendidikan dari SD, SMA, dan Perguruan Tinggi dan diambil dari beberapa Negara yaitu Indonesia, Iran, Finlandia, Inggris, dan Turki.

### *Analisis Data*

Data yang diperoleh dianalisis dengan analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis, tidak semata-mata menguraikan, melainkan juga memberikan pemahaman secukupnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian studi literature terhadap 10 artikel jurnal dalam meningkatkan kreativitas menggunakan model pembelajaran PjBL. Hasil studi menunjukkan adanya perbedaan temuan kunci di berbagai kajian artikel. Siswa yang difasilitasi dengan pembelajaran berbasis PjBL memiliki kreativitas, motivasi, keaktifan serta hasil belajar yang tinggi. Mengacu ranah kognitif menurut Blom yang akan dicapai dalam pembelajaran dan memperhatikan karakteristik yang unik dari pembelajaran berbasis proyek, maka PjBL potensial untuk memenuhi tuntutan pembelajaran tersebut. Hal ini disebabkan PjBL membantu siswa dalam belajar: 1) pengetahuan dan ketrampilan yang kokoh dan bermakna guna melalui tugas-tugas dan pekerjaan otentik, 2) memperluas pengetahuan melalui kegiatan ekstrakurikuler yang otentik dengan proses kegiatan belajar melakukan kegiatan perencanaan atau investigasi yang *open-ended*, dan 3) dalam proses membangun pengetahuan melalui pengalaman dunia nyata dan negosiasi kognitif antar personal yang berlangsung di dalam suasana kerja kolaboratif. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar. Hasil studi literature dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Temuan Studi Tentang Model Pembelajaran PjBL

No	Peneliti (Tahun)	Negara	Bidang Studi/ Jenjang	Kajian	N	Temuan Kunci
1	Mohamadi, Zohre (2018)	Iran	Bahasa Inggris / Perguruan Tinggi	PjBL-Hasil Belajar	60	Efektif dalam meningkatkan keaktifan dan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran
2	Hayati, dkk (2016)	Indonesia	Geografi/ SMA	PjBL-Berpikir Kritis	36	Efektif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis
3	Chepy, dkk (2013)	Indonesia	Geografi/ SMA	PjBL – Motivasi, Kreativitas, Hasil Belajar	88	Dapat meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan kemampuan geografis
4	Kokotsaki, dkk (2016)	Inggris	Kependidikan/ Perguruan Tinggi	PjBL- Pembelajaran di Sekolah	-	Berperan penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran di jenjang TK, SD, SMP, SMA, dan PT
5	Helle, dkk (2014)	Finlandia	Kependidikan/ Perguruan Tinggi	PjBL-Proses Pembelajaran	-	Dapat menumbuhkan keaktifan, kekreaitan, pemahaman konsep, dan pengaplikasian konsep

No	Peneliti (Tahun)	Negara	Bidang Studi/ Jenjang	Kajian	N	Temuan Kunci
6	Baidowi, dkk (2015)	Indonesia	Geografi/ SMA	PjBL- Kemampuan Menulis	65	Dapat meningkatkan kemampuan menulis karya ilmiah geografi
7	Harahap, dkk (2014)	Indonesia	Fisika/ Perguruan Tinggi	PjBL- Kreativitas	126	Dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa
8	Triani, dkk (2015)	Indonesia	Geografi/ SMA	PjBL-Hasil Belajar	60	Dapat meningkatkan hasil belajar
9	Karaçalli, dkk (2014)	Turki	IPA/SD	PjBL-Hasil Belajar	143	Dapat meningkatkan hasil belajar
10	Nur, dkk (2016)	Indonesia	Geografi/ SMA	PjBL-Hasil Belajar	25	Dapat meningkatkan kreativitas guru dan hasil belajar siswa

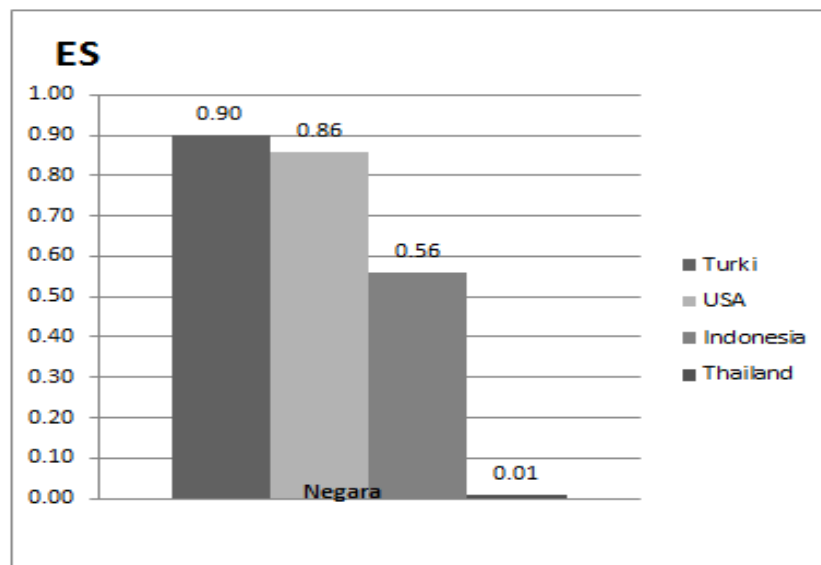
Berdasarkan temuan pada Tabel 1 dapat dilihat bahwa pada tingkat pendidikan SD, SMA hingga tingkat Perguruan Tinggi model pembelajaran PjBL sangat berperan penting dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa. Tidak hanya kreativitas yang dapat meningkat namun hasil belajar secara kognitif, afektif, dan psikomotor juga dapat meningkat. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010) menjelaskan bahwa kreativitas dalam taksonomi kemampuan psikomotor mencakup kemampuan melahirkan pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri. Kreativitas siswa di berbagai negara tentu berbeda bergantung pada daya serap dan kemampuan guru untuk memicu timbulnya kreativitas. Permasalahan sulitnya menumbuhkan kreativitas siswa itu karena kenyataan yang ada bahwa pendidikan di Indonesia saat ini lebih berorientasi pada hasil yang bersifat pengulangan, penghapalan, dan pencarian satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan (Aziz dalam Chepy, 2013).

Keefektifan model pembelajaran PjBL dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar telah dibuktikan dari 10 artikel jurnal yang telah ditelaah. Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning model*) memiliki keunggulan dari karakteristiknya yaitu membantu siswa merancang proses untuk menentukan sebuah hasil, melatih siswa bertanggung jawab dalam mengelola informasi yang dilakukan pada sebuah proyek yang dan yang terakhir siswa yang menghasilkan sebuah produk nyata hasil siswa itu sendiri yang kemudian dipresentasikan dalam kelas (Amirudin, dkk. 2015). Berdasarkan Tabel 2 hasil temuan pada artikel Mohamadi (2018) dari Iran dengan Chepy, dkk (2013) dari Indonesia memiliki kesamaan temuan yaitu model pembelajaran PjBL efektif dalam meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran. Padahal jenjang ilmu dan bidang studi kedua penelitian ini berbeda, ini menunjukkan bahwa model PjBL efektif dalam proses pembelajaran tidak terikat oleh bidang studi, Negara, dan jenjang pendidikan. Pada penelitian Karaçalli, dkk (2011) dari Turki memiliki jumlah sampel penelitian yang paling banyak (N=143), temuan dalam artikelnya bahwa model pembelajaran PjBL yang diterapkan pada jenjang SD di pelajaran IPA ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang dibandingkan pada perolehan skor di kelas kontrol dan eksperimen.

Hasil temuan artikel pada jurnal Indonesia yaitu artikel Hayati, dkk (2016), Chepy, dkk (2013), Baidowi, dkk (2015), Harahap, dkk (2014), Triani, dkk (2015), dan Nur, dkk (2016) mengemukakan hasil penelitian mereka bahwa model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, aktivitas siswa, serta kreativitas siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL adalah sebuah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan kegiatan yang beragam dalam rangka membangun dan mengaplikasikan konsep dari proyek yang

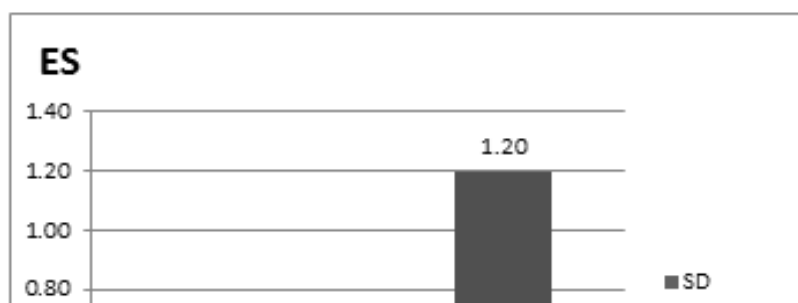
dihasilkan dengan mengeksplorasi dan memecahkan masalah di dunia nyata secara mandiri. *The George Lucas Educational Foundation* (2005) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya dan melakukan eksperimen secara kolaboratif.

Penelitian studi literatur mengenai keefektikan model PjBl dalam pembelajaran juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aryani, dkk (2017), dimana ia membandingkan nilai *effect size* dari setiap artikel jurnal yang ia kaji, seperti pada Gambar 1 dan 2. *Effect size* merupakan formula yang telah lama digunakan dalam mengevaluasi dampak perlakuan atau treatment dalam berbagai studi review sistematik, termasuk kajian meta analisis.



Gambar 1. Penelitian Serupa mengenai Model PjBL di Berbagai Negara

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa nilai *effect size* tertinggi ada pada Negara Turki (0,90) sedangkan nilai terendah pada Negara Thailand (0,01). Model PjBL sangat efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada Negara Turki yang dibuktikan dengan perolehan nilai *effect size* dalam kategori tinggi (Es=0,90). Sedangkan untuk perbandingan hasil *effect size* di setiap jenjang pendidikan dapat dilihat pada Gambar 2.



## Gambar 2. Penelitian Serupa mengenai Model PjBL di Setiap Jenjang Pendidikan

Berdasarkan Gambar 2 dapat dilihat bahwa hasil ES (*Effect Size*) tertinggi pada jenjang Perguruan Tinggi sebesar 1,20 dan nilai terendah pada tingkat SD 0,50. Hal ini sesuai dengan teori Piaget. Menurut Piaget (1971), perkembangan kognitif didasarkan pada perkembangan sistem syaraf. Semakin bertambahnya umur seseorang, maka makin komplekslah susunan sel syarafnya dan semakin meningkat pula kemampuannya. Pada jenjang pendidikan Perguruan Tinggi (dewasa) maka perkembangan syaraf akan lebih kompleks dibandingkan dengan jenjang SD, SMP, dan SMA/SMK. Semakin kompleks susunan syaraf tersebut maka akan semakin meningkat pula kemampuan kognitifnya. Jadi hasil belajar dan tingkat kreativitas siswa akan meningkat pesat pada jenjang pendidikan tingkat Perguruan Tinggi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data kualitatif dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Project-based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa. Kreativitas dengan bantuan model pembelajaran PjBL tidak hanya meningkat pada jenjang sekolah, bidang studi, dan Negara yang sama, namun pada kategori yang berbeda ternyata tingkat kreativitas dan hasil belajar mahasiswa akan meningkat apabila pendidik menerapkan model PjBl dalam pembelajarannya. Selain itu diperoleh hasil bahwa tingkat kreativitas mahasiswa yang paling tinggi ada pada jenjang Perguruan Tinggi.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Saya sebagai penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Universitas PGRI Palembang yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian ini. Kemudian kepada dosen-dosen universitas PGRI Palembang khususnya dosen pendidikan geografi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan dan membantu dalam penyelesaian penelitian ini. Tidak lupa juga saya ucapkan kepada Universitas Syiah Kuala terkhusus untuk program studi pendidikan geografi yang telah menyelenggarakan seminar ini. Terimakasih.

## DAFTAR PUSTAKA



- Amirudin, A. dkk. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Geografi Siswa SMA. Jurnal Pendidikan Geografi*, 20(1)
- Aryani, Desi. (2017). *Penggunaan Project Based Learning (PjBL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Prosiding Seminar Nasional Pendidika IPA Perguruan Tinggi Lampung*
- Asrori. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Baharudin H, Khairul A, Kamaruzaman J & Nik A.(2009). *Project based learning practices in a politeknik kota bharu, Malaysia. www.ccsenet.org/journal.html* diakses tanggal 21 Januari 2017.(website)
- Baidowi, Arif, Sumarmi, dan Amirudin, Achmad. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Geografi Siswa SMA. Jurnal Pendidikan Geografi*, 20(1),48-58 (artikel)
- Chepy, I., Pasya, G.K., dan Kastolani, W.(2013). *Kontribusi motivasi belajar dan kreativitas peserta didik terhadap kemampuan berpikir geografis. Jurnal Pendidikan Geografi*, 13(1), 49-56 (artikel)
- CORD. 2007. *Project-Based Learning. (Online) pada <http://www.cord.org/projectbased-learning>*, diakses 12 September 2018.
- Dimiyati dan Mudjiono (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harahap, M. B., and Sani, R. (2014). *The Effect of Project Based Learning Model with KWL Worksheet on Student Creative Thinking Process in Physics Problems. Journal of Education and Practice*, 4(25), 188- 200 (artikel)
- Hayati, W.I., Utaya, Sugeng., dan Astina, I.K. (2016). *Efektivitas student worksheet berbasis Project based learning dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Geografi. Jurnal Pendidikan Geografi*, 1(3), 468-474 (artikel)
- Helle, L., Olkinoura, E., and Tynjala, P. (2006). *Project-Based Learning in Post-Secondary Education – Rubber Sling Shots. Journal of Higer Education*, 51, 287-314 (artikel)
- Jalaluddin. 2016. *Model-model Pembelajaran dan Implementasi Dalam RPP*. Palembang: Media Mutiara Lentera.
- Johnson, E. B. 2008. *Contextual Teaching & Learning Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikan dan Bermakna*. Bandung: MLC.
- Karaçalli, Saide & Fikret Korur.(2011).*The Effects of Project-Based Learning on Students' Academic Achievement, Attitude, and Retention of Knowledge: The Subject of "Electricity in Our Lives" The Effects of Project-Based Learning School Science and Mathematics Volume 114 (5)*(artikel jurnal)
- Kemdikbud. (2014). *Materi pelatihan guru implementasi kurikulum 2013 tahun ajaran 2014/2015: Mata pelajaran IPA SMP/MTs*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.(Buku)
- Kokotsaki, D., Menzies, D., and Wiggins, A. (2016). *Project-based learning: A review of the literature. Journal of Improving School*, 19(3), 267-277 (artikel)
- Maryani, Enok.(2009). *Pembelajaran Keterampilan Sosial dalam Pembelajaran Geografi. (Online)*. Tersedia: <http://www.upi.edu>.

- Mohamadi, Zohri. (2018). *Comparative effect of project-based learning and electronic project-based learning On the development and sustained development Of english idiom knowledge. Journal of Comput High Education, 30(1), 363-385* (artikel)
- Munro, J. 2004. *Insights Into The Creativity Process Thinking Skills Models of Creativity*. Accessed in PDF Files.
- Nur, Aulia, Abdi, A.W., dan Amri, Amsal. (2016). *Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X Sma Negeri 11Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Pendidikan Geografi, 1(2)* (artikel)
- NYC Departement of Education (2009). *Project Based Learning: Inspiring Middle School Student to Engage in Deep and Active Learning*. New York: Division of Teaching and Learning Office.(Buku)
- Piaget, Jean and B. Inhelder.( 1971). *Mental Imageryin Child*. New York: Basuc Books.(Buku)
- Sari, D.P. 2017 “*Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas VB SD Negeri 34/I Teratai*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Jambi.
- Sumarmi. 2012. *Model-Model Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Tandogan, R. O., & Orhan, A. (2007). *The Effects of Problem-Based Active Learning in Science Education on Students' Academic Achievement, Attitude and Concept Learning. Online Submission, 3(1), 71-81*.
- The George Lucas Educational Foundation. 2005. *Instructional Module ProjectBased Learning. (Online). Tersedia :<http://www.edutopia.org/modules/PBL/whatpbl.php>*, diakses tanggal 15 September 2018.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on PBL. www.bobpearlman.org/BestPractices/PBL\_Research.pdf*. Accesed 20 January, 2017. (website)
- Triani, Wina, Zulkarnain, Z., dan Utami, RKS. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Geografi. Jurnal Ilmiah Pendidikan Geografi, 3(7)* (artikel)
- Yusriadi, Abdi, W. A, dan Amri, A. (2016). *Implementasi Pendekatan SAVI untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Geografi Kelas X-IS 1 SMA N 5 Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah, 1(1), 238-251*
- Wena, M. (2013). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: suatu tinjauan konseptual operasional*. Jakarta: Bumi Aksara( Buku)



# SERTIFIKAT

No : 007/SEMNAS/GEO/2018



diberikan kepada :

**Deni Puji Hartono**

*Atas partisipasinya sebagai*

**Pemakalah**

Pada Seminar Nasional dengan tema “ Peran Geografi Dalam Pengelolaan Potensi Sumberdaya Lokal”  
Pada Tanggal 26 September 2018 di Auditorium Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Syiah Kuala.



**Prof. Dr. Dlufri, M.Si.**  
NIP. 19631111-198903 1 001



**Dr. Abdul Wahab Abdi, M.Si**  
NIP. 19591231 198803 1 017

Ketua Jurusan Pendidikan Geografi

Ketua Panitia



**Dr. Alamsyah Taher, M.Si**  
NIP. 19580404 198602 1 005

