Naradidik: Journal of Education & Pedagogy
Volume 4 Nomor 2 2025, pp 237-246
ISSN: 2827-864X (Online) – 2827-9670 (Print)
DOI: https://doi.org/10.24036/nara.v4i2.288
Received: August 16, 2024; Revised: June 10, 2025; Accepted: June 17, 2025

https://naradidik.ppj.unp.ac.id/index.php/nar

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Media Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi

Miftahul Husni Aziza[1], Eka Asih Febriani[2*]
[1,2]Universitas Negeri Padang
*Corresponding author, e-mail: ekaasihsyafitri@fis.unp.ac.id.

Abstrak
Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini disebabkan oleh masih dominannya penggunaan model pembelajaran ceramah dalam proses pembelajaran di SMAN 2 Lubuk Basung. Model pembelajaran tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukannya model pembelajaran yang dapat mendorong kreativitas siswa, yaitu melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan media *mind mapping*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X SMAN 2 Lubuk Basung. Analisis dalam penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan tipe *quasi-eksperimen*. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari kelas XE1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas XE2 sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif pada penggunaan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media *mind mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X di SMA N 2 Lubuk Basung. Hasil nilai *significance* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebesar 0,00 dimana nilai tersebut < 0,05. Model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media *mind mapping* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata kunci: Berpikir Kreatif; Mind Mapping; Pembelajaran Berbasis Proyek; Sosiologi.

Abstract
This research is motivated by the low creative thinking ability of students. This is caused by the dominant use of lecture learning models in the learning process at SMAN 2 Lubuk Basung. This learning model causes students to tend to be passive and less develop their creative thinking skills in learning. To overcome this problem, a learning model is needed that can encourage student creativity, namely through the application of a project-based learning model with the help of mind mapping media. This study aims to determine the effect of the application of a project-based learning model on the creative thinking abilities of class X students of SMAN 2 Lubuk Basung. The analysis in this study uses the constructivism theory developed by Jean Piaget. The research approach used is quantitative with a quasi-experimental type. The sample in this study consisted of class XE1 as the experimental group and class XE2 as the control group. Data collection techniques were carried out through observation, questionnaires, and documentation. Data analysis techniques used validity tests, reliability tests, normality tests, homogeneity tests and hypothesis tests. The results of the study showed that there was a positive influence on the use of a project-based learning model assisted by mind mapping media on the creative thinking abilities of class X students at SMA N 2 Lubuk Basung. The results of the significance value of the experimental class and the control class are 0.00 where the value is <0.05. The project-based learning model assisted by mind mapping media has a positive influence on students' creative thinking skills.

Keywords: Creative thinking; Mind Mapping; Project based learning; Sociology learn.

How to Cite: Aziza, M. H. & Febriani, E. A. (2025 Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Media Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy,* 4(2), 237-246.

This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

Pendahuluan

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi siswa. Salah satu aspek penting yang harus ditanamkan adalah kemampuan berpikir kreatif, yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan Kementerian Pendidikan telah menetapkan beberapa prioritas yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Berdasarkan lampiran pada Permendikbud nomor 21 tahun 2016, terdapat empat aspek penting yang perlu diperbaiki, yaitu aspek sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam hal keterampilan, terdapat beberapa jenis keterampilan berpikir yang ditekankan, yaitu berpikir kreatif, kritis, produktif, mandiri, dan kolaboratif (lampiran Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016, 2016) dalam (Jumanto & Adi, 2023). Berpikir kreatif menjadi salah satu poin penting dalam Permendikbud tersebut. Dalam hal ini membuktikan bahwa pemerintah lebih memprioritaskan pengembangan berpikir kreatif sebagai suatu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tanah air.

Menurut Johnson & Williams (2002) dalam Nurlaela & Ismayati (2015) Berpikir kreatif dapat diartikan sebagai proses mental yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan ide atau gagasan baru dengan lancar dan fleksibel. Dalam proses pembelajaran, kemampuan berpikir kreatif ini sangat penting dimiliki oleh siswa. Dengan berpikir kreatif, siswa tidak hanya dapat memahami materi yang diajarkan, tetapi juga mampu menemukan solusi untuk mengatasi berbagai masalah yang dihadapi. Dalam pembelajaran sosiologi, siswa diharapkan mampu berpikir kreatif, karena tujuan dari pembelajaran sosiologi adalah untuk meningkatkan penguasaan ilmu sosiologi yang pada gilirannya dapat membantu dalam memecahkan masalah. Selain itu, pembelajaran ini juga bertujuan untuk membentuk sikap religius dan etis di masyarakat, sehingga siswa menjadi individu yang peka, peduli, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di lingkungan sosial (Mutmainah & Pratiwi, 2019).

Berdasarkan pengamatan awal menunjukkan bahwa, secara umum, siswa menunjukkan tingkat kreativitas yang lebih rendah dalam pembelajaran. Hal ini ditandai dengan minimnya interaksi siswa dalam mengajukan pertanyaan atau berdiskusi saat proses pembelajaran, serta siswa masih banyak mengalami kesulitan dan mengembangkan ide-ide yang kreatif. Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan model pembelajaran ekspositori atau ceramah, yang disampaikan secara lisan dan tulisan di papan tulis. Akibatnya siswa hanya menerima materi dari guru tanpa berusaha mencari materi tambahan di luar yang diberikan guru. Dengan penggunaan model pembelajaran tersebut mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa lebih bersikap pasif, yang artinya bahwa dalam proses pembelajaran berlangsung hanya berpusat pada guru. Selain itu, hasil wawancara dengan salah seorang guru sosiologi kelas X di SMA Negeri 2 Lubuk Basung menunjukkan bahwa siswa belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya dalam proses pembelajaran**.** Alasan guru masih menggunakan model pembelajaran ekspositori, yaitu guru menganggap bahwa siswa lebih mampu memahami materi dengan menerapkan model pembelajaran tersebut. Hal ini berbanding terbalik dengan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas X di SMA Negeri 2 Lubuk Basung. Hasil wawancara tersebut menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran ekspositori, siswa cenderung lebih cepat bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Ketika siswa diberikan tugas yang mengharuskan untuk berpikir kreatif, sebagian siswa masih banyak mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide-ide baru yang lebih kreatif, sehingga mereka lebih memilih untuk mengikuti pola yang telah diajarkan guru sebelumnya.

Untuk mengatasi berbagai persoalan tersebut, dibutuhkan suatu proses pembelajaran yang dapat mendorong siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Salah satu caranya adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek. Diharapkan, penerapan model ini akan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning/PjBL*) merupakan suatu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek atau pusat dari proses belajar, dengan menekankan pada hasil akhir berupa produk (Nababan et al., 2023). Model pembelajaran berbasis proyek memiliki banyak keunggulan, di antaranya mampu mengembangkan sikap disiplin dalam belajar pada diri siswa, serta mendorong mereka untuk menjadi lebih aktif dan kreatif. Selain itu, pendekatan ini juga berpotensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Ahmadyani, 2021). Model pembelajaran berbasis proyek ini menawarkan pendekatan praktis dan

kontekstual, dimana siswa terlibat dalam proyek-proyek dunia nyata yang memicu pemikiran kreatif. Proyek-proyek ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghadapi tantangan, berkolaborasi, dan mengembangkan ide-ide orisinal.

Dalam penelitian ini, proyek yang dipilih adalah pembuatan *mind mapping*, di mana siswa dapat menuangkan pemahaman mereka tentang konsep sosiologi secara visual dan kreatif. *Mind Mapping* adalah suatu teknik mencatat yang dapat memetakan pikiran yang kreatif dan efektif serta memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak baik belahan otak kanan maupun otak kiri seseorang (Nurdin & Adriantoni, 2016). Pemilihan mind mapping sebagai bentuk proyek didasarkan pada karakteristiknya yang memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui proses mengorganisasi, menghubungkan, dan mengembangkan konsep-konsep sosiologi secara mandiri. Kelebihan dari model pembelajaran berbasis proyek ini yaitu dapat menumbuhkan sikap belajar siswa yang lebih disiplin dan dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Selain itu, model pembelajaran berbasis proyek ini juga memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Ahmadyani, 2021). Penggunaan model pembelajaran PjBL ini melatih tumbuhnya kreativitas, kemandirian, serta tanggung jawab, berpikir kritis, percaya diri pada peserta didik (Dewi, 2023). Pembelajaran yang kontekstual dan interaktif dapat menjadi stimulan untuk mengembangkan ide kreatif.

Sebuah studi yang dilakukan oleh Gultom pada tahun 2022 mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam proses belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada skor rata-rata pretest, yang meningkat dari 48,44 menjadi 76,04 pada posttest. Ini mengindikasikan bahwa kreativitas siswa dalam kelompok eksperimen meningkat sebesar 59,97%. (Gultom, 2022). Selanjutnya penelitian yang sama juga ditulis oleh Wilda Wulandari tahun 2023 yang mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran *mind mapping* berdampak pada kemampuan berpikir kreatif siswa, dan penggunaan model pembelajaran konvensional tidak berpengaruh terhadap kemampuan siswa. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya karena keduanya menggunakan model pembelajaran berbasis proyek *(Project Based Learning*) untuk mengukur keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Perbedaannya terletak pada konteks pendidikan yang digunakan. Peneliti melaksanakan penelitian di SMA kelas X. Model pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan temuan dari penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya peningkatan, peneliti tertarik untuk melanjutkan dengan penelitian eksperimen penerapan PjBL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai kreativitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan alat survei.

Metode Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dicirikan sebagai eksplorasi fenomena secara sistematis melalui pengumpulan data terukur, dengan menggunakan metode statistik, matematika, atau komputasi (Abdullah et al., 2021). Penelitian kuantitatif menekankan pada pengujian teori melalui pengukuran variabel penelitian dengan angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statistik (Siroj et al., 2024). Jenis penelitian kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen*. *Quasi eksperimen* dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu, dalam artian peneliti tidak melakukan pengambilan sampel secara acak melainkan menggunakan kelompok yang sudah ada (Jumroh, 2016). Desain pada penelitian dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Tabel 1. Desain Penelitian Quasy Experiment

Kelas	Angket Sebelum Tindakan	Postmatest	Angket Sesudah Tindakan
Eksperimen	O^1	X	O^2
Kontrol	O^3	-	O^4

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Keterangan:

X : Pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek
Y : Pembelajaran menggunakan model pembelajaran ekspositori
O1 : memberikan kuesioner awal pada kelas eksperimen
O2 : memberikan kuesioner akhir pada kelas eksperimen
O3 : memberikan kuesioner awal pada kelas kontrol
O4 : memberikan kuesioner akhir pada kelas kontrol

Populasi adalah semua unsur yang terlibat dalam penelitian, baik obyek maupun subyek yang memiliki sifat dan karakteristik tertentu (Amin et al., 2023). Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas X di SMA N 2 Lubuk Basung, yang jumlahnya mencapai 385 siswa. Peneliti memilih sampel dengan mempertimbangkan beberapa faktor, antara lain mengidentifikasi masalah penelitian, menetapkan tujuan, merumuskan hipotesis, menentukan metodologi yang akan digunakan, dan memilih alat atau instrumen penelitian.

Sampel dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas XE1 dan XE2 di SMA N 2 Lubuk Basung. Kelas XE2 berfungsi sebagai kelas kontrol, sementara kelas XE1 sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran berbasis proyek. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Teknik purposive sampling merupakan metode pengambilan sampel non-random, dimana peneliti secara sengaja memilih sampel berdasarkan karakteristik tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Lenaini, 2021).

Menurut Sugiyono, variabel penelitian pada dasarnya merujuk pada segala sesuatu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari, dengan tujuan untuk memperoleh informasi mengenai hal tersebut dan kemudian menarik kesimpulan (Nasution, 2017). Dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen (X) yang digunakan adalah model pembelajaran berbasis proyek, sementara variabel dependen (Y) adalah kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X di SMA Negeri 2 Lubuk Basung.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 2 Lubuk Basung dari tanggal 20 Juli 2024 hingga 3 Agustus 2024, dengan total dua pertemuan. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas XE1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XE2 sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, diterapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan media *mind mapping*, sementara kelas kontrol menggunakan model pembelajaran ekspositori atau ceramah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran sosiologi di kelas X SMA Negeri 2 Lubuk Basung.

Analisis Uji Instrumen

Analisis Uji Validitas

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

No	Pernyataan		Keterangan
	R^{hitung}	R^{tabel}	
1	0,674	0,334	Valid
2	0,540	0,334	Valid
3	0,518	0,334	Valid
4	0,474	0,334	Valid
5	0,351	0,334	Valid
6	0,411	0,334	Valid
7	0,722	0,334	Valid
8	0,768	0,334	Valid
9	0,435	0,334	Valid
10	0,337	0,334	Valid
11	0,436	0,334	Valid
12	0,361	0,334	Valid
13	0,567	0,334	Valid
14	0,467	0,334	Valid
15	0,462	0,334	Valid
16	0,378	0,334	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan menggunakan SPSS versi 20, kuesioner penelitian dinyatakan valid melalui perbandingan antara nilai R-hitung dan R-tabel. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa nilai R-hitung lebih besar daripada R-tabel ($R\ hitung > R\ tabel = Valid$) dengan tingkat keyakinan 5%. Dari uji validitas ini, disimpulkan bahwa seluruh kuesioner variabel dinyatakan valid dan diterima.

Analisis Uji Reliabilitas

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.786	16

Berdasarkan uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS versi 20 menunjukkan bahwa *Cronbach's alpha* 0,625 > 0,06. Maka Hasil keputusan uji reliabilitas mengatakan butir angket reliabel atau konsisten.

Penyajian Data Hasil Angket Berpikir Kreatif Siswa

Hasil Angket Awal Berpikir Kreatif Siswa

Tabel 4. Hasil Angket Awal Berpikir Kreatif Siswa

No	Indikator Berpikir Kreatif	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		Persantase	Kategori	Persentase	Kategori
1	*Fluency*	58,57%	Cukup Kreatif	62%	Kreatif
2	*Originalitas*	62%	Kreatif	58,71%	Cukup Kreatif
3	*Flexibility*	64,71%	Kreatif	54,57%	Cukup Kreatif
4	*Elaboration*	58,85%	Cukup Kreatif	47,57%	Cukup Kreatif
Jumlah Rata-rata		**61,03%**	**Kreatif**	**55,71%**	**Cukup Kreatif**

Sumber: Data Primer 2024

Data diatas menunjukkan pencapaian kemampuan berpikir kreatif awal siswa berdasarkan setiap indikator. Dari tabel tersebut, dapat dilihat bahwa kelas kontrol memilikt rata-rata persentase kemampuan berpikir kreatif sebesar 61,03%, yang berada dalam kategori "kreatif". Di sisi lain, kelas eksperimen mencapai rata-rata persentase kemampuan berpikir kreatif sebesar 55,71%, tergolong dalam kategori "cukup kreatif. " Dengan demikian, terlihat bahwa rata-rata persentase kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan selisih sebesar 5,32%. Meskipun terdapat perbedaan dalam nilai rata-rata persentase kemampuan berpikir kreatif antara kedua kelas, namun selisih tersebut tergolong tidak terlalu jauh, sehingga keduanya masih dapat dikategorikan sebagai "kreatif" dan "cukup kreatif. ".

Hasil Angket Akhir Berpikir Kreatif Siswa

Tabel 5. Hasil Angket Akhir Berpikir Kreatif Siswa

No	Indikator Berpikir Kreatif	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		Persantase	Kategori	Persentase	Kategori
1	*Fluency*	66,57%	Kreatif	70%	Kreatif
2	*Flexibility*	65,14%	Kreatif	74,14%	Kreatif
3	*Originality*	68,42%	Kreatif	75,42%	Kreatif
4	*Elaboration*	65,85%	Kreatif	75,71%	Kreatif
Jumlah Rata-rata		**66,49%**	**Kreatif**	**73,81%**	**Kreatif**

Sumber: Data Primer 2024

Data di atas merupakan capaian hasil kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberikan tindakan. Hasil pencapaian siswa di kelas eksperimen untuk indikator *fluency* mencapai 70%, sementara kelas kontrol mencatatkan persentase yang lebih rendah, yaitu 66,57%, dengan selisih antara kedua kelas sebesar 3,43%. Hasil ini menunjukkan bahwa perbedaan capaian antara kelas eksperimen dan kontrol tergolong kecil jika dibandingkan dengan pencapaian indikator lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek berhasil dalam meningkatkan persentase ketercapaian di kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Sedangkan pada indikator *flexibility*, pencapaian siswa di kelas eksperimen memperoleh rata-rata persentase skor sebesar 74,14%, sementara kelas kontrol hanya mencapai

65,14%, dengan selisih sebesar 9%. Selisih ini jauh lebih besar dibandingkan dengan selisih pada indikator *fluency*, yang mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek memberikan pengaruh yang signifikan terhadap indikator *flexibility*.

Pada indikator *originality*, persentase rata-rata pencapaian untuk kelas eksperimen mencapai 75,42%, sementara kelas kontrol hanya mencapai 68,42%. Perbedaan antara kedua kelas tersebut adalah 7%, yang menunjukkan bahwa pencapaian indikator *originality* di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selanjutnya, pada indikator *elaboration*, rata-rata skor siswa di kelas eksperimen adalah 75,71%. Angka ini menunjukkan perbedaan signifikan sebesar 9,86% dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 65,85%. Dengan perbedaan yang signifikan ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek di kelas eksperimen memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada indikator *elaboration*. Secara keseluruhan, pencapaian indikator berpikir kreatif di kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran berbasis proyek lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penyajian Data Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Observasi kemampuan berpikir kreatif siswa dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol. Lembar observasi ini digunakan untuk mengukur sejauh mana tingkat berpikir kreatif siswa pada saat pelaksanaan model pembelajaran di dalam kelas baik eksperimen maupun kelas kontrol. Dari penelitian yang dilakukan diperoleh data persentase hasil observasi belajar siswa berdasarkan tingkat kreatifitasnya selama dua pertemuan. Tingkat berpikir kreatif siswa terdiri dari lima kategori yaitu: sangat baik/konsisten dan menonjol (5), baik/sering muncul (4), cukup/kadang-kadang muncul (3), kurang/jarang muncul (2), sangat kurang/sangat jarang muncul (1).

Tabel 6. Persentase Skor Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Kelas	Persentase Skor Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	
	Pertemuan	
	1	2
Eksperimen	45,49%	77,42%
Kontrol	44,13%	60,99%

Sumber: Data Primer 2024

Data diatas menunjukkan persentase skor observasi kemampuan berpikir kreatif siswa. Dari data yang diperoleh, dapat dilihat bahwa siswa pada kelas eksperimen menunjukkan tingkat berpikir kreatif yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol. Pada pertemuan pertama, kelas eksperimen mencatatkan skor sebesar 45,49%, yang meningkat menjadi 77,42% pada pertemuan kedua. Sementara itu, kelas kontrol menunjukkan tingkat kemampuan berpikir kreatif yang lebih rendah, dikarenakan pada kelas ini masih menerapkan model pembelajaran ekspositori. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama, skor tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol hanya mencapai 44,13%, dan meningkat menjadi 60,99% pada pertemuan kedua. Dalam lembar observasi kemampuan berpikir kreatif siswa terdapat empat indikator yang diamati. Berikut adalah tabel perolehan tingkat berpikir kreatif siswa pada masing-masing indikator:

Tabel 7. Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Berdasarkan Indikator

Indikator Berpikir Kreatif	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Fluency	72,57%	56,57%
Flexibility	81,14%	57,71%
Originality	80%	66,28%
Elaboration	76%	63,42%

(Sumber: Data Primer 2024)

Dari data di atas, terlihat empat indikator berpikir kreatif siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran ekspositori. Hal ini dibuktikan dari hasil persentase berdasarkan masing-masing indikator. Pada indikator *fluency* memperoleh rata-rata 72,57%, pada indikator *flexibility* memperoleh rata-

rata 81,14%, pada indikator *originality* memperoleh rata-rata 80%, dan pada indikator *elaboration* memperoleh rata-rata 76%. Sedangkan pada kelas kontrol perolehan persentase tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa pada setiap indikator lebih rendah dibandingkan dengan kelas eskperimen, hal ini dapat dibuktikan pada indikator *fluency* memperoleh rata-rata 56,57%, pada indikator *flexibility* memperoleh rata-rata 57,71%, pada indikator *originality* memperoleh rata-rata 66,28%, dan pada indikator *elaboration* memperoleh rata-rata 63,42%.

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Tabel 8. Uji Normalitas Angket

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test					
		Kelas Kontrol Sebelum	Kelas Kontrol Sesudah	Kelas Eksperimen_ Sebelum	Kela Eksperime Sesudah
N		35	35	35	35
Normal Parameters[a,b]	Mean	53.2000	48.8286	44.5714	59.0571
	Std. Deviation	7.53345	7.56729	4.86455	5.09869
Most Extreme Differences	Absolute	0.091	0.142	0.145	0.133
	Positive	0.091	0.104	0.127	0.133
	Negative	-0.074	-0.142	-0.145	-0.104
Test Statistic		0.091	0.142	0.145	0.133
Asymp. Sig. (2-tailed)[c]		.200[d]	0.071	0.061	0.121
Monte Carlo Sig. (2-tailed)[e]	Sig.	0.652	0.071	0.059	0.117
	99% Confidence Interval	0.640	0.064	0.053	0.109
		0.665	0.077	0.065	0.125

a. Test distribution is Normal.

Sesuai dengan data diatas, diperoleh hasil bahwa kelas tersebut memiliki distribusi normal, yang mana terlihat bahwa nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa data hasil berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Penilaian ini dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, mengingat jumlah sampel (n) yang digunakan lebih dari 50, yaitu sejumlah 70 siswa.

Uji Homogenitas

Tabel 9. Uji Homogenitas Angket

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	**df1**	**df2**	**Sig.**
Berpikir kreatif siswa	Based on Mean	1.962	1	68	0.166
	Based on Median	1.945	1	68	0.168
	Based on Median and with adjusted df	1.945	1	57.257	0.169
	Based on trimmed mean	1.917	1	68	0.171

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang serupa atau homogen, dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki data yang homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 20. Apabila sig a (2-*tailed*) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Apabila t-hitung > t-tabel maka Ho ditolak dan Ha diterima. Berikut data hasil hipotesis *pretest posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 10. Hasil Analisis Angket Uji-t Kelas Eskperimen Dan Kelas Kontrol

Independent Samples Test								
	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
			One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
Angket Berpikir Kreatif	-6.579	68	0.000	0.000	-10.229	1.555	-13.331	-7.126
	-6.579	60.445	0.000	0.000	-10.229	1.555	-13.338	-7.119

Berdasarkan data di atas uji-t dengan bantuan program SPSS versi 20, maka diperoleh sig a atau *significance* sebesar 0,000. Dapat disimpulkan bahwa 0,000 < 0,05. Dari kedua uji instrumen diatas, dapat disimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (PJBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran sosiologi kelas XE 1 di SMAN 2 Lubuk Basung, yang berarti Ho ditolak dan Ha diterima. Kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran sosiologi dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek meningkat dibandingkan dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 2 Lubuk Basung dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek melalui pembuatan Mind mapping menunjukkan adanya pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran sosiologi dikelas XE 1 di SMA Negeri 2 Lubuk Basung. Hasil observasi yang telah peneliti lakukan dikelas XE 1 yaitu kelas eksperimen pada pertemuan pertama memperoleh rata-rata 45,49%, sedangkan pada pertemuan kedua memperoleh rata-rata observasi siswa 77,42%. Peneliti juga menyebarkan angket pada pertemuan pertama, yang mana sebelum tindakan memperoleh nilai 55,71% dengan kategori cukup kreatif. Pada pertemuan kedua setelah dilakukan tindakan memperoleh rata-rata 73,81% dengan kategori kreatif. Hasil observasi kelas kontrol di pertemuan pertama memperoleh rata-rata 44,13%, sedangkan pada pertemuan kedua memperoleh rata-rata 60,99. Pada angket awal memperoleh rata-rata sebesar 61,3% sedangkan pada angket akhir memperoleh rata-rata 66,49%. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dan rata-rata nilai kelas yang tidak diberi perlakuan. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan menggunakan program SPSS versi 20 diperoleh sig a < 0,05 yaitu 0,000 yang artinya 0,000 < 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas X di SMAN 2 Lubuk Basung.

Sesuai dengan hasil analisis dan pengujian data, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek melalui pembuatan mind mapping berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan menerapkan model pembelajaran tersebut siswa jadi lebih aktif daripada menerapkan metode pembelajaran ceramah. Proses pembelajaran di kelas memberikan gambaran bagaimana model PjBL mempengaruhi perkembangan berpikir kreatif siswa. Dalam penerapannya, siswa diberikan tugas proyek berupa mind mapping, di mana mereka diminta untuk menempatkan kata "sosiologi" di tengah kertas dan menghubungkannya dengan berbagai ide dan gagasan yang mereka kembangkan sendiri. Aktivitas ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menggali ide, saling bertukar pikiran, dan berpikir fleksibel untuk mengaitkan konsep sosiologi dengan pemahaman pribadi mereka. Proyek ini tidak hanya melatih kelancaran berpikir siswa tetapi juga mengasah keluwesan mereka dalam mengekspresikan ide-ide baru yang unik. Melalui penggunaan mind mapping, peserta didik dapat memvisualisasikan pemikiran mereka secara terstruktur sambil mengembangkan kemampuan elaborasi dalam menjelaskan keterkaitan antar konsep. Proses ini sejalan dengan indikator berpikir kreatif, di mana peserta didik tidak hanya menghasilkan gagasan original tetapi juga mampu menguraikannya secara detail melalui cabang-cabang pemikiran yang saling terhubung.

Menurut Arriah (2019) dalam aspek *fluency* (kelancaran), penggunaan mind mapping memungkinkan peserta didik untuk menghasilkan berbagai gagasan dan pemikiran yang mengalir secara sistematis dari sebuah konsep utama. Hal ini terlihat ketika peserta didik mampu mengembangkan beragam cabang pemikiran yang saling berkaitan dan membentuk suatu pola pikir yang komprehensif. Pada indikator *flexibility* (keluwesan), mind mapping mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemikiran dari berbagai perspektif yang berbeda. Peserta didik dapat menghubungkan berbagai konsep secara fleksibel, mengintegrasikan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata, serta menghasilkan alternatif solusi yang beragam dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Aspek *originality* (keaslian) dalam mind mapping tercermin melalui keunikan hasil pemikiran setiap peserta didik. Setiap mind mapping yang dihasilkan memiliki karakteristik tersendiri yang menunjukkan kreativitas dan cara berpikir individual peserta didik. Sementara itu, indikator *elaboration* (elaborasi) terwujud dalam kemampuan peserta didik untuk mengembangkan ide secara terperinci dan mendalam melalui mind mapping. Peserta didik dapat menambahkan sub-cabang, memberikan penjelasan yang lebih detail, serta menyertakan contoh-contoh konkret yang memperkuat pemahaman terhadap suatu konsep. Proses elaborasi ini membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih komprehensif terhadap materi pembelajaran.

Pembelajaran sosiologi dengan model pembelajaran berbasis proyek *(Project Based Learning*) yang dilaksanakan di kelas XE 1 dapat dianalisis melalui teori kontrsuktivisme. Teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget berpendapat bahwa pengetahuan tidak hanya ditransfer dari guru ke siswa, tetapi dibangun oleh siswa sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan dunia di sekitar mereka (Harefa et al., 2024). Jean Piaget menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka mengkonstruksi pemahaman baru melalui proses asimilasi dan akomodasi. Asimilasi berarti siswa mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pemahaman yang sudah ada, sementara akomodasi adalah ketika mereka menyesuaikan atau memodifikasi pemahaman mereka agar sesuai dengan pengalaman baru.

Model pembelajaran berbasis proyek sangat sejalan dengan konsep ini, karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan pemecahan masalah yang relevan (Medriati et al., 2023). Siswa terlibat dalam proyek yang menuntut mereka untuk berpikir kritis dan kreatif, mencari solusi, serta menerapkan konsep sosiologi dalam konteks yang nyata. Hal ini memfasilitasi proses asimilasi dan akomodasi yang digambarkan oleh Piaget, karena siswa secara aktif membangun dan menyesuaikan pengetahuan mereka. Selain itu, teori konstruktivisme juga menekankan pentingnya pengalaman aktif dan interaksi sosial dalam proses belajar (Ningsih, 2019). Pembelajaran berbasis proyek menyediakan lingkungan yang mendukung kedua aspek ini. Siswa tidak hanya bekerja secara individu, tetapi juga berkolaborasi dengan rekan-rekannya, bertukar ide, dan mengeksplorasi berbagai perspektif. Proses ini sejalan dengan pandangan Piaget bahwa interaksi sosial adalah bagian penting dari perkembangan kognitif, karena melalui interaksi inilah siswa dapat memperluas cara berpikir mereka dan belajar dari pengalaman orang lain (Suparlan, 2019). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek melalui mind mapping dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui proyek, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan secara pasif, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kreatif melalui eksplorasi, percobaan, dan refleksi. Hal ini sejalan dengan inti dari teori Piaget, yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, sehingga akan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Teori konstruktivisme Piaget memberikan dasar yang kuat untuk memahami bagaimana model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Aktivitas seperti mind mapping sangat efektif dalam mengembangkan empat indikator berpikir kreatif, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan model berbasis proyek memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X SMA Negeri 2 Lubuk Basung. Penerapan Model pembelajaran berbasis proyek dapat digunakan kedepannya untuk memvariasikan model sehingga model yang digunakan dalam pembelajaran sosiologi tidak selalu monoton.

Kesimpulan

Model pembelajaran berbasis proyek yang menggunakan *mind mapping* telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil angket yang diperoleh dari kelas eksperimen menunjukkan bahwa model ini berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa,, dengan lebih dari 70% pada indikator *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (orisinalitas), dan *elaboration* (elaborasi). Sebaliknya, di kelas kontrol, hasil angket menunjukkan bahwa kurang dari 80% responden memenuhi indikator yang sama.. Dari hasil interpretasi uji-T, diperoleh nilai signifikansi (one-

sided) sebesar 0,00, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, yang berarti ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian di SMA Negeri 2 Lubuk Basung mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa, berikut adalah beberapa saran untuk perbaikan penelitian di masa depan:

Bagi guru, disarankan untuk mempertimbangkan penerapan model ini dalam mata pelajaran lain untuk memperkuat kemampuan berpikir kreatif siswa secara lebih luas. Penerapan proyek yang relevan dengan materi pelajaran dan berfokus pada pemecahan masalah nyata dapat meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan motivasi siswa. Bagi sekolah, diharapkan untuk mendukung dan memfasilitasi penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan menyediakan pelatihan bagi guru, serta sumber daya dan alat yang diperlukan. Kebijakan sekolah yang mendukung pembelajaran inovatif akan membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menarik. Dan bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas model pembelajaran berbasis proyek di berbagai konteks dan mata pelajaran lainnya. Penelitian ini bisa mengeksplorasi berbagai varian dan strategi dalam implementasi proyek untuk mengetahui mana yang paling efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Daftar Pustaka

Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Ketut, M., & Sari, M. E. (2021). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zain.

Ahmadyani. (2021). Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, *11(1)*, 17.

Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Pilar*, 14(1), 15-31.

Arriah, F. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika. *SIGMA (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, *11*(2), 97–105.

Dewi, M. R. (2023). Kelebihan dan kekurangan Project-based Learning untuk penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka. *Inovasi Kurikulum*, *19*(2), 213–226.

Gultom, A. P. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Project Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Litosfer Kelas X di SMA N 3 Langgam. UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, & Wote, A. Y. V. (2024). *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Jumanto, J., & Adi, Y. K. (2023). Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VI Ditinjau dari Prestasi Akademik. *Jurnal Sinektik*, *5*(1), 82–87. https://doi.org/10.33061/js.v5i1.7533

Jumroh, S. (2016). *Pengaruh Project Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan di SMA Perintis 2 Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, *6*(1), 33–39.

Medriati, R., Risdianto, E., & Purwanto, A. (2023). Penerapan Pendekatan Konstruktivis Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kritis Mahasiswa. *Jurnal Kumparan Fisika*, *5*(3), 193–200. https://doi.org/10.33369/jkf.5.3.193-200

Mutmainah, E., & Pratiwi, P. H. (2019). Implementasi Pembelajaran Sosiologi Dalam Konteks Kurikulum 2013. *E-Societas*, 1(10), 2–15.

Nababan, D., Marpaung, A. K., & Koresy, A. (2023). Strategi pembelajaran project based learning (PJBL). Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, 2(2), 706-719.

Nasution, S. (2017). Variabel Penelitian. *Jurnal Raudah, 5*(2), 1–9.

Ningsih, N. (2019). Aplikasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Bahasa Asing. *Foundasia*, *9*(1), 43–54. https://doi.org/10.21831/foundasia.v9i1.26159

Nurdin, S., & Adriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Perseda.

Nurlaela, L., & Ismayati, E. (2015). *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*. Yogyakarta: Ombak.

Siroj, R. A., Afgani, W., Septaria, D., Zahira, G., Kuantitatif, P., Ilmiah, P., & Data, A. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah Untuk Ananlisis Data. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, *7*(3), 11279–11289.

Sugiyono, S. (2016). *Metode Penelitian Kuantitaif Kualitatif dan R&D*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, *1*(2), 79–88. https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208