

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Keterampilan Berpikir Kreatif

2.1.1.1. Pengertian Keterampilan Berpikir Kreatif

Keterampilan berpikir kreatif adalah kemampuan kognitif yang memungkinkan individu menghasilkan ide, solusi, atau produk yang baru dan memiliki nilai guna dalam memecahkan masalah atau mengembangkan suatu bidang. Keterampilan ini tidak hanya sebatas menghasilkan gagasan acak, melainkan melibatkan proses berpikir divergen yang sistematis, di mana individu secara sadar mencari berbagai kemungkinan jawaban yang melampaui kebiasaan atau konvensi yang sudah ada. Dalam konteks pendidikan, keterampilan ini menjadi indikator penting kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan yang kompleks dan tidak terstruktur di masa depan.

Keterampilan berpikir kreatif adalah kemampuan utama siswa untuk menghasilkan ide dan solusi yang baru dan bermanfaat dalam menghadapi persoalan. Keterampilan ini tidak hanya melibatkan imajinasi, tetapi juga menuntut siswa untuk berpikir secara luas, yakni mencari banyak jalan keluar yang berbeda, bukan hanya satu jawaban tunggal yang benar.

Menurut (Manurung et al., 2023) Keterampilan berpikir kreatif adalah proses mental yang unik yang dapat menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinal mencakup jenis pemikiran spesifik. Keterampilan berpikir kreatif adalah kemampuan kognitif yang fundamental, dicirikan oleh pemikiran yang bersifat orisinal (keaslian) dan relatif, yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk atau solusi yang kompleks terhadap suatu permasalahan. Proses berpikir ini secara aktif melibatkan sintesis ide-ide yang beragam, pembangunan dan pengembangan konsep baru, serta berkaitan erat dengan kemampuan untuk mengambil keputusan inovatif dan pada akhirnya menghasilkan luaran (produk) yang baru dan relevan (Sahrul. et al., 2025).

Keterampilan berpikir kreatif dapat disimpulkan sebagai kapabilitas fundamental yang memungkinkan siswa bertindak sebagai pencipta, bukan sekadar penerima. Kemampuan ini ditandai oleh proses mental yang unik untuk menghasilkan luaran yang tidak hanya baru dan berbeda, tetapi juga memiliki relevansi tinggi terhadap pemecahan suatu masalah kompleks. Pada dasarnya, kreativitas melibatkan integrasi antara pemikiran logis dengan eksplorasi ide yang meluas, yang pada akhirnya bertujuan untuk memodifikasi atau menciptakan solusi guna meningkatkan nilai dan manfaat,

2.1.1.2 Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

Indikator keterampilan berpikir kreatif menurut (Nurhanifah, 2022) dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 2.1 Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

No	Pengertian	Perilaku
1.	Berpikir Lancar (<i>Fluency</i>) 1. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau jawaban. 2. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal. 3. Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban	a) Mengajukan banyak pertanyaan. b) Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan. c) Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah. d) Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya. e) Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari orang lain
2.	Berpikir Luwes (<i>Flexibility</i>) 1. Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi.	a) Memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah.

	2. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda. 3. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda	b) Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda. c) Jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan bermacam macam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya
3.	Berpikir Original (<i>Originality</i>) 1. Memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah atau memberikan jawaban yang lain dari yang sudah biasa dalam menjawab suatu pernyataan. 2. Mampu membuat kombinasi yang tak lazim dari bagian bagian atau unsur-unsur.	a) Memikirkan masalah-masalah atau hal yang tidak terpikirkan orang lain. b) Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru. c) Memilih cara berpikir yang lain daripada yang lain
4.	Berpikir Elaborasi (<i>Elaboration</i>) 1. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan orang lain.	a) Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah langkah terperinci. b) Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.

2.1.2 Model Pembelajaran Project Based Learning

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Project Based Learning adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana pengetahuan akademik diperoleh melalui upaya aktif dalam menyelesaikan proyek yang otentik dan menantang di dunia nyata.

Menurut (Sari & Angreni, 2020) *Project Based Learning* ialah Proses pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa untuk menghasilkan suatu proyek. Pada dasarnya model pembelajaran ini lebih mengembangkan keterampilan memecahkan dalam mengerjakan sebuah proyek yang dapat menghasilkan sesuatu. Dalam implementasinya, model ini memberikan peluang yang luas kepada siswa untuk membuat keputusan dalam memilih topik, melakukan penelitian, dan menyelesaikan sebuah proyek tertentu. Pembelajaran dengan menggunakan proyek sebagai metoda pembelajaran. Para siswa bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara realistis.

Adapun menurut (Utami Azzahra & Alberida, 2024) *Project Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Model pembelajaran *Project Based Learning* juga diharapkan mampu memberikan solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi dengan menciptakan suatu ide atau menciptakan produk dengan memanfaatkan lingkungan yang ada. Model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki Langkah - langkah sebagai berikut: penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor siswa dan kemajuan proyek, menguji hasil, dan mengevaluasi pengalaman.

Dapat disimpulkan *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, esensial untuk mengintegrasikan pengetahuan akademik dengan keterampilan praktis. Model pembelajaran ini dicirikan oleh keterlibatan aktif siswa dalam menghasilkan suatu proyek nyata sebagai solusi otentik terhadap masalah dunia nyata. Model pembelajaran *Project Based Learning* secara

fundamental mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah dengan memberikan otonomi luas kepada siswa dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proyeknya. Dengan langkah-langkah sistematis, model pembelajaran *Project Based Learning* tidak hanya bertujuan untuk penguasaan konsep esensial, tetapi juga untuk menciptakan produk yang realistis dan relevan, menjadikannya kerangka kerja yang kuat untuk meningkatkan kualitas proses dan keterampilan berpikir kreatif siswa.

2.1.2.2 Tahapan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Tahapan model pembelajaran *Project Based Learning* dikembangkan oleh dua ahli, *The George Lucas Education Foundation* dan *Dopplet*. Sintaks model pembelajaran *project based learning* dalam (Haratua et al., 2024) yaitu :

Tabel 2.2 Tahapan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Tahapan	Aktivitas
Penentuan pertanyaan mendasar (<i>start with essential question</i>)	Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Pertanyaan disusun dengan mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pertanyaan yang disusun hendaknya tidak mudah untuk dijawab dan dapat mengarahkan siswa untuk membuat proyek. Pertanyaan seperti itu pada umumnya bersifat terbuka (<i>divergen</i>), provokatif, menantang, membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (<i>high order thinking</i>), dan terkait dengan kehidupan siswa. Guru berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para siswa.
Menyusun perencanaan proyek (<i>design project</i>)	Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan kegiatan yang

	dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan penting, dengan cara mengintegrasikan berbagai materi yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.
Menyusun jadwal (<i>create schedule</i>)	Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal kegiatan dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat jadwal untuk menyelesaikan proyek, (2) menentukan waktu akhir penyelesaian proyek, (3) membawa siswa agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing siswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang cara pemilihan waktu. Jadwal yang telah disepakati harus disetujui bersama agar guru dapat melakukan monitoring kemajuan belajar dan pengerjaan proyek di luar kelas.
Memantau siswa dan kemajuan proyek (<i>monitoring the students and progress of project</i>)	Guru bertanggung jawab untuk memantau kegiatan siswa selama menyelesaikan proyek. Pemantauan dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa. Agar mempermudah proses pemantauan, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan kegiatan yang penting.
Penilaian hasil (<i>assess the outcome</i>)	Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar kompetensi, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang Tingkat keterampilan berpikir kreatif yang sudah dicapai siswa, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

Evaluasi Pengalaman (<i>evaluation the experience</i>)	Pada akhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Guru dan siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (<i>new inquiry</i>) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.
---	---

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tahapan model pembelajaran *Project Based Learning* dimulai dari penentuan pertanyaan mendasar, menyusun perencanaan proyek, menyusun jadwal, memantau siswa dan kemajuan proyek, penilaian hasil, dan evaluasi pengalaman.

2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran *Project Based Learning* berfokus pada pengembangan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis dan kolaborasi, serta motivasi siswa melalui pengerjaan proyek yang relevan dengan dunia nyata. Namun, model ini memiliki kekurangan utama dalam hal manajemen waktu yang kompleks dan tuntutan yang tinggi terhadap kesiapan guru serta ketersediaan fasilitas.

Model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki kelebihan yaitu,:

1. Mengembangkan keterampilan abad 21 (berpikir kritis & kolaborasi), model pembelajaran *Project Based Learning* mendorong kemampuan kolaborasi dan komunikasi yang merupakan keterampilan abad ke-21 yang semakin penting. Siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek bersama, melatih pertukaran keahlian dan diskusi reflektif. Selain itu, model pembelajaran *Project Based Learning* juga melatih kemampuan *high order thinking*, di mana siswa harus lebih analitis dan kritis dalam memecahkan masalah.

2. Meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan, model pembelajaran *Project Based Learning* dilaporkan dapat "meningkatkan motivasi belajar siswa" karena pembelajaran yang otentik memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan menerapkan materi pelajaran pada masalah yang kompleks dan relevan. Siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena proyek memiliki dampak nyata.
3. Pembelajaran kontekstual dan mendalam, model ini memfasilitasi pembelajaran otentik di mana siswa dapat menerapkan materi pelajaran pada masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Ini sejalan dengan upaya penguatan Profil Pelajar Pancasila dan tuntutan implementasi Kurikulum Merdeka.

Selain kelebihan model pembelajaran *Project Based Learning* juga memiliki kelemahan atau kekurangan, (Rahmawati & Suranto, 2024) yaitu :

1. Tuntutan tinggi pada kesiapan dan keterampilan guru, keberhasilan model pembelajaran *Project Based Learning* sangat bergantung pada kemampuan guru sebagai fasilitator. Guru harus terampil dalam merancang proyek yang relevan, mengelola dinamika kelompok yang berbeda-beda, dan memfasilitasi diskusi. Banyak guru merasa tertantang karena kurangnya pelatihan atau keterampilan dalam mengelola kelas berbasis proyek
2. Keterbatasan sumber daya dan fasilitas, pelaksanaan proyek seringkali membutuhkan biaya, akses teknologi, atau fasilitas yang memadai. Keterbatasan sumber daya ini menjadi kendala utama di banyak sekolah.
3. Tantangan dalam penilaian (asesmen), menilai model pembelajaran *Project Based Learning* lebih kompleks daripada tes tertulis biasa. Guru harus menilai berbagai aspek, termasuk proses kerja kelompok (kolaborasi), keterampilan berpikir kritis, dan kualitas produk akhir. Merancang rubrik penilaian yang adil, objektif, dan komprehensif untuk semua aspek ini merupakan tantangan tersendiri.

Secara keseluruhan, model pembelajaran *Project Based Learning* menawarkan manfaat transformatif yang signifikan dan sangat relevan untuk pendidikan di era modern. Kelebihan utamanya terletak pada kemampuan model ini untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa serta secara efektif mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis melalui pengalaman proyek yang otentik dan bermakna. Namun, penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* menghadapi kendala substansial yang seringkali berkaitan dengan aspek manajerial dan struktural. Tantangan tersebut meliputi alokasi waktu yang lama, tuntutan kesiapan dan pelatihan yang tinggi bagi guru sebagai fasilitator, serta keterbatasan fasilitas dan sumber daya yang diperlukan untuk mendukung proyek. Oleh karena itu, keberhasilan model pembelajaran *Project Based Learning* sangat bergantung pada perencanaan yang matang dan upaya strategis untuk mengatasi hambatan struktural tersebut.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan bertujuan untuk membandingkan penelitian yang akan penulis lakukan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 Hasil Penelitian yang Relevan

No	Sumber	Judul	Hasil
1.	(Putri Naomi et al., 2023)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan	Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui Pembelajaran Berbasis Proyek, dan mencapai kelengkapan klasik dalam hasil pembelajaran bagi siswa kelas lima. Dengan menggunakan metode model pembelajaran berbasis proyek, dan pengamatan kegiatan guru dan siswa. Sehingga dengan penelitian ini, penggunaan model

			pembelajaran berbasis proyek meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, dan terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dari siklus I ke siklus II.
2.	(Sesriyenti, 2023)	<i>Application of Project-Based Learning Model to Enhance Creative Thinking Skills In Social Studies Learning For Students at MTS N 9 Agam</i>	Dengan tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yakni, meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam studi sosial, dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran berbasis proyek. Dengan menggunakan metode penelitian mengikuti prosedur perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi yang khas dari penelitian Tindakan, dan data dikumpulkan melalui tes hasil pembelajaran, lembar observasi siswa, dan catatan lapangan. Sehingga penelitian ini menghasilkan pemikiran kreatif siswa meningkat dari kreatif menjadi sangat kreatif, dan penguasaan meningkat dari

			78,39% pada Siklus II menjadi 86,49% di Siklus III.
3.	(Sari & Angreni, 2020)	Penerapan <i>Model Pembelajaran Project Based Learning</i> (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa	Penelitian menyimpulkan bahwa implementasi model <i>Project Based Learning</i> (PJBL) secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa. Studi ini menunjukkan bahwa <i>Project Based Learning</i> secara efektif mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan menghasilkan produk inovatif. Temuan menunjukkan bahwa <i>Project based Learning</i> menyediakan pendekatan terstruktur yang membantu siswa dalam merencanakan, melaksanakan, dan melaporkan proyek mereka. Secara keseluruhan, penelitian ini mendukung gagasan bahwa <i>Project based Learning</i> adalah strategi pendidikan yang berharga untuk menumbuhkan kreativitas pada siswa.

4.	(Wahyudin et al., 2024)	<i>The Implementation of Project-Based Learning (PBL) with ADDIE Model to Improve Students' Creative Thinking Ability</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) dengan pendekatan ADDIE mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 38,24 menjadi 70,15 pada posttest. Hasil uji <i>N-Gain</i> memperoleh nilai rata-rata 0,517 yang termasuk kategori sedang, sehingga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif setelah penerapan PjBL. Selain itu, respons siswa terhadap pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata persentase 85,29%.
----	-------------------------	---	--

5.	(Mursid, R., Saragih, A. H., & Hartono, R. 2022)	<i>The Effect of the Blended Project-based Learning Model and Creative Thinking Ability on Engineering Students' Learning Outcomes</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Blended Project-Based Learning (PjBL) memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan blended learning biasa. Mahasiswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi dan belajar menggunakan Blended Project Based Learning memperoleh hasil belajar tertinggi. Penelitian juga menemukan adanya interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar mahasiswa
6.	Wahyuni, R., Nursal, N., Sayuti, I., Darmadi, D., Natalina L., M., & Ramona, N. (2026)	<i>The Effectiveness of Project Based Learning Integrated with Deep Learning in Improving Students' Creative Thinking Skills</i>	.Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning yang terintegrasi dengan Deep Learning berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa. Kelas eksperimen memperoleh kategori sangat

			kreatif, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori cukup kreatif hingga kreatif. Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ yang membuktikan adanya pengaruh signifikan penerapan model tersebut terhadap keterampilan berpikir kreatif.
--	--	--	--

Tabel 2.4 Persamaan dan Perbedaan dengan Hasil Penelitian yang Relevan

No	Persamaan	Perbedaan
1.	Variabel bebas (model pembelajaran <i>Project Based Learning</i>).	Variabel terikat (kemampuan berfikir kreatif). Materi yang menjadi proses dalam penelitian (Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan).
2.	Variabel bebas (model pembelajaran <i>Project Based Learning</i>). Variabel terikat (keterampilan berpikir kreatif).	Objek penelitian di MTS N 9 Agam.
3.	Variabel bebas (model pembelajaran <i>Project Based Learning</i>).	Variabel terikat (kreativitas). Subjek penelitian terhadap (mahasiswa).
4.	Sama-sama meneliti penerapan model <i>Project Based Learning</i> untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.	Penelitian Wahyudin et al. (2024) menggunakan <i>Project Based Learning</i> yang dikembangkan dengan model ADDIE pada bidang vokasional/informatika, sedangkan

		penelitian ini menerapkan <i>Project Based Learning</i> pada materi Lembaga Keuangan dalam mata pelajaran Ekonomi.
5.	Sama-sama meneliti pengaruh <i>Project Based Learning</i> dan keterampilan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran.	Penelitian Mursid et al. (2022) dilaksanakan pada mahasiswa teknik dengan model <i>Blended Project Based Learning</i> dan mengukur hasil belajar, sedangkan penelitian Anda dilaksanakan pada siswa SMA pada materi Lembaga Keuangan dan berfokus pada peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa.
6.	Sama-sama meneliti penerapan model <i>Project Based Learning</i> dan keterampilan berpikir kreatif sebagai variabel yang diteliti.	Penelitian Wahyuni et al. (2026) menerapkan <i>Project Based Learning</i> yang diintegrasikan dengan <i>Deep Learning</i> pada mata kuliah Biologi Dasar di perguruan tinggi, sedangkan penelitian ini menerapkan <i>Project Based Learning</i> tanpa integrasi <i>Deep Learning</i> pada mata pelajaran Ekonomi materi Lembaga Keuangan di tingkat SMA.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, diketahui bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* terbukti mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Naomi et al. (2023), Sesriyenti (2023), Sari dan Angreni (2020), Wahyudin et al. (2024), Mursid et al. (2022), serta Wahyuni et al. (2026) menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas dan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Selain itu, penelitian mengenai penerapan *Project Based Learning* pada mata pelajaran Ekonomi khususnya materi Lembaga Keuangan di tingkat SMA masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu dilakukan pada mata pelajaran lain, jenjang pendidikan yang berbeda, atau menggunakan pengembangan model pembelajaran tambahan seperti *Blended Project Based Learning* maupun integrasi *Deep Learning*. Oleh karena itu, masih terdapat kesenjangan penelitian mengenai efektivitas penerapan *Project Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi Lembaga Keuangan di tingkat SMA.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi Lembaga Keuangan di kelas X SMA Negeri 1 Manonjaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris mengenai efektivitas *Project Based Learning* dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada konteks pembelajaran ekonomi.

2.3 Kerangka Pemikiran

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan antara siswa dan juga lingkungan di sekitarnya. Sehingga dapat meningkatkan proses pembelajarannya. Selama ini proses pembelajaran masih bersifat terpusat pada guru saja sehingga kurang membuat siswa tertarik dan pada akhirnya kualitas belajar menjadi menurun.

Model pembelajaran *Project Based Learning* adalah metode pengajaran yang menekankan pada proyek jangka panjang yang kompleks, otentik, dan relevan, di mana siswa secara mandiri merancang, melaksanakan, dan menyajikan hasil kerja mereka. Proyek ini berfungsi sebagai sarana penelaahan suatu masalah yang bersifat kritis, analitis, dan argumentatif (ilmiah), menggunakan langkah-langkah terstruktur menuju kesimpulan (produk nyata) yang didukung oleh data dan argumen.

Teori konstruktivisme, yang berakar dari pemikiran Piaget dan Vigotsky, merupakan fondasi dari model pembelajaran *Project Based Learning*. Teori ini berpandangan bahwa pengetahuan tidak diterima secara pasif, melainkan dibangun

secara aktif oleh individu melalui interaksi sosial dengan lingkungan dan pengalaman pribadi mereka. Dalam konteks pembelajaran, pendekatan konstruktivis ini dipandang bersifat genetik, yang bermakna adanya tindakan untuk menciptakan atau makna dari materi yang dipelajari (Ningrum, I. P., & Marsinun, R, 2022).

Teori konstruktivisme didasari oleh beberapa asumsi (Suparlan, 2021: 83). Asumsi pertama menyatakan bahwa manusia adalah pembelajar aktif yang membangun pengetahuannya sendiri. Implikasinya, siswa perlu diberikan ruang untuk mengembangkan ilmunya melalui aktivitas seperti eksperimen, latihan, atau diskusi kolaboratif. Asumsi kedua berfokus pada peran guru, yang harus mampu merancang situasi pembelajaran—melalui pengelolaan materi dan interaksi sosial—agar siswa terlibat aktif. Hal ini menuntut pendidik untuk lebih dinamis, menarik, dan memanfaatkan media dalam menyampaikan materi (Suparlan, 2021: 83).

Implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* pada materi lembaga keuangan dilakukan dengan memberikam proyek otentik, seperti pembuatan video kampanye solutif dengan aktivitas siswa menganalisis studi kasus, menentukan lembaga keuangan yang tepat, dan menyusun solusi. Menurut (Kurnia et al., 2025) pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana mereka belajar melalui pengalaman langsung dengan mengerjakan proyek yang berkaitan dengan masalah ekonomi nyata. Metode ini melibatkan siswa dalam eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan sintesis informasi untuk menghasilkan suatu produk atau solusi dari proyek yang dikerjakan.

Dalam model pembelajaran *Project Based Learning* secara sistematis melatih indikator keterampilan berpikir kreatif. Menurut (Mardhiyana et al., n.d.) Keterampilan berpikir kreatif mencakup kemampuan menghasilkan gagasan yang orisinal, fleksibel, lancar, dan elaboratif dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Siswa yang memiliki keterampilan berpikir kreatif mampu mengaitkan pengetahuan yang dimilikinya dengan fenomena nyata, serta menemukan berbagai alternatif solusi. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang

mampu mendorong keaktifan siswa, memberi kesempatan untuk bereksplorasi, dan menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran.

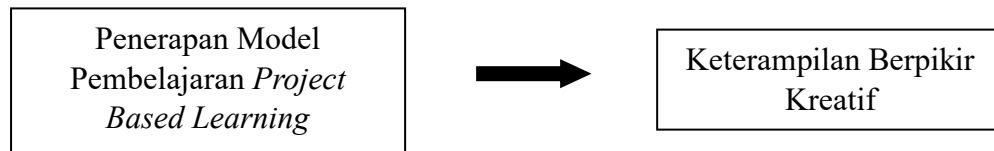
Hasil nilai siswa kelas X yang tidak maksimal dan merosotnya nilai di bawah rata-rata seringkali disebabkan oleh kurangnya penggunaan model pembelajaran modern yang mendorong keterlibatan aktif. Dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*, masalah ini diharapkan dapat terpecahkan. Caranya adalah dengan mengaplikasikan model pembelajaran *Project Based Learning* secara bertahap di kelas, yang akan berfokus pada pengerjaan *project*. Hasilnya diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa secara signifikan.

Model pembelajaran *Project Based Learning* dapat membantu dalam membangun keterampilan berpikir kreatif siswa ini. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky yang menyatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif dapat dijelaskan dalam teori pembelajaran konstruktivisme. Menurut Vygotsky “Belajar membangun berbagai proses internal yang mampu beroperasi hanya saat anak berinteraksi dengan orang di lingkungannya dengan cara bekerjasama dengan rekannya” (Inajati, 2023: 5). Hal ini terlihat dari penerapan model *Project Based Learning* dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan teori belajar konstruktivisme, menurut Piaget dalam (Alamsah *et al.*, 2023: 225) “anak-anak seorang pemikir yang aktif dan konstruktif dikarenakan konsep ini tidak muncul secara tiba-tiba dan menyeluruh” teori lainnya disampaikan Vygotsky “aktivitas sosial anak berkembang dalam bentuk kerjasama antar siswa di bawah bimbingan orang dewasa”. Maka, hal ini sejalan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* dimana guru berperan sebagai fasilitator dan siswa melakukan pemecahan masalah dari materi pembelajaran pada proses pembelajaran dengan bentuk kerja team atau kelompok.

Upaya dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas X , khususnya pada mata Pelajaran ekonomi, akan dikaitkan dengan model pembelajaran *Project Based Learning*. Guru akan mencoba menerapkan model ini sebagai pembelajaran aktif guna mendorong siswa untuk mengembangkan ide-ide solusi inovatif dalam proyek nyata. Guru akan lebih bervariasi dalam penyampaian

pengajarannya dan berfungsi sebagai fasilitator, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menghasilkan produk orisinal yang mencerminkan keterampilan berpikir kreatif mendalam mereka.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2025:99) “Perumusan hipotesis penelitian merupakan langkah ketiga dalam penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir” Berdasarkan pengertian diatas, penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi lembaga keuangan di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi lembaga keuangan di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran Konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Terdapat perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi lembaga keuangan di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan model *Project Based Learning* dan model pembelajaran Konvensional sesudah perlakuan.