

Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Pembelajaran Berbasis Proyek

Trapsila Siwi Hutami¹, Chumi Zahroul Fitriyah², Zetti Finali³, Dyah Ayu Puspitaningrum⁴
Universitas Jember^{1,2,3,4}

Corresponding Author: trapsilasiwihutami.fkip@unej.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa PGSD khususnya pada mata kuliah Pengembangan Pendidikan IPS dengan proyek membuat bahan ajar *e-modul* untuk siswa SD. Metode kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen utama yang digunakan adalah peneliti sendiri dengan menggunakan lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan indikator berpikir kreatif yaitu *fluency* (pemikiran lancar), *flexibility* (pemikiran luwes), *originality* (pemikiran orisinal), *elaboration* (pemikiran terperinci), dan *evaluation* (mampu menilai). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa, khususnya pada aspek berpikir lancar dan luwes.

Kata kunci: Berpikir Kreatif, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pendidikan IPS

Abstract

This research aims to describe the creative thinking abilities of PGSD students, especially in the Social Studies Learning Development course by creating an e-modul teaching materials project for elementary school students. This research uses descriptive qualitative methods. Data collection techniques in this research include observation, interviews, and documentation. The main instrument used was the researcher himself using observation sheets, interview guides, and documentation. Data analysis uses creative thinking indicators, namely fluency (fluent thinking), flexibility (flexible thinking), originality (original thinking), elaboration (detailed thinking, and evaluation (able to assess). The results of this research show that implementing Project Based Learning can encourage skills—students' creative thinking, especially in the aspects of fluent and flexible thinking.

Keywords: Creative Thinking, Project Based Learning, Social Studies

1. Pendahuluan

Pengembangan kemampuan berpikir mahasiswa salah satunya ditentukan oleh pendidikan di tingkat perguruan tinggi. Mahasiswa dalam hal ini hendaknya mampu menemukan solusi atas masalah yang dihadapi dengan cara reflektif inkuiri. Berdasarkan konteks pembelajaran IPS, berpikir kreatif memungkinkan mahasiswa untuk memahami dan mengatasi berbagai tantangan sosial secara inovatif.

Memasuki abad 21, mahasiswa juga dituntut untuk memiliki keterampilan baik itu komunikasi dan kolaborasi (*communication and collaboration*), pemikiran secara kritis dan dapat mengatasi masalah (*critical thinking and problem solving*), serta kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*). Hal ini sangat penting untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan modern. Kompetensi ini saling terkait dan dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam praktik pendidikan. Keterampilan ini dalam aspek belajar dan berinovasi di abad 21 lebih dikenal dengan keterampilan 4C. Keterampilan 4C tersebut meliputi *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreatif), *communication* (komunikasi), dan *collaboration* (kolaborasi) inilah diharapkan dapat dimiliki oleh individu pada abad 21 (Noviana et al., 2019; Trilling & Fadel, 2009).

Keterampilan 4C adalah kompetensi yang saling terkait penting untuk pemecahan masalah dan inovasi yang efektif. Setiap keterampilan dapat meningkatkan dan menciptakan pendekatan holistik untuk pembelajaran dan aplikasinya. Teknologi yang semakin pesat, lalu persaingan dunia kerja semakin ketat, diperlukan keterampilan 4C ini dalam rangka persiapan untuk menghadapi perubahan tersebut (Annisa et al., 2023).

Pertama adalah kemampuan berpikir kritis, melibatkan analisis yang tajam terhadap informasi dan argumen, serta kemampuan untuk menarik kesimpulan yang logis. Dalam situasi yang kompleks, keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam pengambilan keputusan yang tepat. Mengembangkan strategi dan rencana tindakan untuk mengatasi tantangan, termasuk mempertimbangkan berbagai alternatif dan konsekuensi dari setiap pilihan.

Kedua adalah komunikasi efektif, merupakan kemampuan untuk menyampaikan informasi dengan jelas, baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan ini penting untuk membangun hubungan kuat serta membagikan ide secara persuasif. Komunikasi yang dibangun dengan orang lain diharapkan dapat tercipta dengan baik, sehingga dapat memahami perspektif orang lain, dan merespons dengan bijaksana, yang merupakan bagian dari komunikasi dua arah.

Ketiga adalah keterampilan kolaborasi, dimana kolaborasi ini merujuk pada keterampilan dalam bekerja sama dengan individu lainnya untuk mencapai tujuan bersama. Dalam dunia yang semakin terhubung, keterampilan ini menjadi sangat penting untuk menciptakan hasil yang lebih baik melalui sinergi. Sinergi ini penting bagi individu untuk dapat menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran. Kolaborasi juga dapat meningkatkan pengelolaan dan penyelesaian konflik yang bisa saja terjadi selama proses kolaborasi, serta membangun hubungan yang positif antar anggota tim, atau dengan orang lain.

Terakhir adalah kreativitas, adalah keterampilan menghasilkan ide atau gagasan yang baru, serta orisinal dan berpikir di luar batasan konvensional. Dengan kata lain, individu dituntut untuk memiliki keterampilan dalam hal penerapan ide-ide baru yang menarik serta lebih bermakna dalam penyelesaian masalah pembelajaran. Di era informasi yang cepat dan dinamis ini, kreativitas menjadi sangat penting untuk mendorong inovasi dalam berbagai bidang, mulai dari teknologi hingga seni. Keterampilan kreatif pada individu adalah keterampilan mengembangkan cara berpikir yang fleksibel dan terbuka untuk eksplorasi ide-ide baru. Lingkungan yang mendukung kreativitas sangat penting. Ini mencakup budaya atau kebiasaan yang terbuka terhadap ide baru dan kegagalan sebagai bagian dari proses pembelajaran yang dilakukan.

Keempat keterampilan ini merupakan fondasi penting untuk sukses di abad 21. Mengembangkan empat keterampilan tidak hanya untuk persiapan di dunia kerja, tetapi dapat membantu menjadi warga dunia yang lebih baik, serta berkontribusi positif untuk masyarakat. Dengan pendidikan inilah mahasiswa di wadahi untuk dapat meningkatkan empat keterampilan ini dan mencapai kemampuan maksimalnya.

Keterampilan 4C pada uraian ini akan dibatasi pada keterampilan berpikir secara kreatif. *Creative thinking* merupakan salah satu dari keterampilan 4C yang dapat mendukung pengembangan ide dan inovasi mahasiswa PGSD pada proses perkuliahan Pengembangan

Pendidikan IPS. Mahasiswa dalam hal ini ditugaskan dalam bentuk penugasan proyek khususnya pada materi IPS SD, yang pada Kurikulum Merdeka berubah menjadi mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Tidak hanya itu, kreativitas dalam proses berpikir merupakan keterampilan abad 21 yang sangat dibutuhkan sehingga keterampilan berpikir kreatif ini tentunya tidak boleh diabaikan dalam pelaksanaan perkuliahan.

Adapun mata pelajaran yang difokuskan pada uraian ini adalah adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan ilmu yang mempelajari pola interaksi antara individu dengan individu lainnya (Aliyah & Purwati, 2024). *National Council for the Social Studies* (NCSS) di tahun 1993 merumuskan *Social Studies* atau pendidikan IPS adalah studi ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang diintegrasikan untuk tujuan membentuk kemampuan kewarganegaraan, dalam hal ini menjadi warga negara yang baik. IPS disekolah menjadi suatu studi secara sistematis dalam berbagai disiplin ilmu seperti Arkeologi, Antropologi, Ekonomi, Geografi, Sejarah, Hukum, Filsafat, Politik, Psikologi, Agama, dan Sosiologi, seperti yang ada dalam ilmu-ilmu humaniora, termasuk matematika, dan ilmu-ilmu alam dapat menjadi aspek dalam IPS (Savage & Armstrong, 1996).

Pengertian Pendidikan IPS di Indonesia umumnya masih dipersepsikan secara beragam. Pendapat dari Sapriya (2019) menegaskan bahwa pengertian IPS di tingkat persekolahan memiliki perbedaan makna antara IPS untuk Sekolah Dasar (SD) dengan IPS untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan IPS untuk Sekolah Menengah Atas (SMA). Perbedaan makna tersebut terjadi karena adanya kesesuaian dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa.

Social Studies atau Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk tujuan pendidikan (Somantri, 2001). Dalam hal ini, yang dimaksudkan sebagai penyederhanaan adalah kesesuaian tingkat kesukaran bahan dan tingkat kecerdasan maupun minat individu.

Pembelajaran IPS di sekolah menitikberatkan pada unsur pendidikan dan pemberian bekal belajar bagi siswa, tidak hanya pada usaha menjadikan siswa hafal materi pembelajaran, namun ditekankan pula di pembentukan sikap dan keterampilan penyelesaian permasalahan dari lingkup sederhana hingga rumit. Keterampilan penyelesaian permasalahan inilah yang dapat dikaitkan dengan bagaimana cara siswa berpikir secara kreatif untuk menemukan alternatif solusi. Materi IPS sangat luas, sehingga dalam pelaksanaan perkuliahan membutuhkan model perkuliahan yang tidak monoton dan dapat membangkitkan semangat mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan. Dalam hal ini, *learning by doing* diperlukan agar mahasiswa dapat menuangkan ide kreatifnya dalam bentuk pembuatan bahan ajar IPS untuk SD.

Munandar dalam Harisuddin (2019) menjelaskan bahwa mencermati berbagai kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah dapat dilakukan dengan kreativitas atau keterampilan berpikir kreatif. Dalam pelaksanaannya, dapat diberikan dengan berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan daya berpikir kreatif mahasiswa pada materi bidang IPS (Maulidiah et al., 2020). Salah satu dari model tersebut adalah Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) atau lebih sering disebut sebagai *Project Based Learning* (PjBL). Erisa et al., (2021) menjelaskan bahwa PjBL menciptakan pengalaman belajar lebih menarik dan bermakna. Model ini dapat menumbuhkan daya kreatif mahasiswa dengan merancang atau membuat proyek yang hasilnya dapat dipresentasikan di kelas.

Kesempatan diberikan kepada pendidik untuk dapat mengelola pembelajaran di kelas dengan menggunakan kerja proyek, inilah yang yang dimaksud model Pembelajaran Berbasis Proyek (Wena, 2015). Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung peningkatan keterampilan berpikir kreatif, berpikir secara kritis, berkomunikasi dengan baik, dan juga berkolaborasi dengan orang lain adalah Pembelajaran Berbasis Proyek (Mayasari et al., 2016). Lebih lanjut, pembelajaran kerja proyek adalah kegiatan yang penuh tantangan dan dapat menuntun siswa dalam merancang, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan sekaligus melakukan kegiatan investigasi kelompok.

Safitri & Wulandari (2024) menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ika et al. (2024) terdapat pengaruh model pembelajaran PjBL

berbantuan aplikasi Edmodo terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Aplikasi Edmodo dalam penelitian sebelumnya digunakan sebagai sarana atau media dalam meningkatkan daya kreatif mahasiswa. Pada uraian ini, Pembelajaran Berbasis Proyek yang dilakukan menghasilkan satu produk yaitu *e-modul*.

Dalam konteks pendidikan keguruan khususnya pada program studi PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar), kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan untuk mendesain dan mengimplementasikan pembelajaran yang inovatif. Salah satu mata kuliah yang berpotensi mendorong pengembangan keterampilan ini adalah Pengembangan Pendidikan IPS, dimana mahasiswa dapat merancang bahan ajar sesuai perkembangan teknologi, seperti *e-modul*.

Usaha untuk mengembangkan proses berpikir kreatif mahasiswa tidak hanya dapat dilakukan ketika proses perkuliahan dengan mendengarkan materi serta diskusi. Perlu adanya belajar dengan praktik langsung sehingga kreativitas mahasiswa dapat terlihat dari proyek yang dikerjakan. Proses kreativitas itu tidak saja terlihat pada pemecahan permasalahan yang ada, namun juga pada aspek lain seperti kerja sama, rasa ingin tahu, dan bagaimana tim mengorganisasikan ide yang ada menjadi satu kesatuan ide yang utuh. Oleh karenanya, mahasiswa PGSD perlu mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif melalui proyek-proyek berbasis teknologi, salah satunya adalah pembuatan bahan ajar berbentuk modul pembelajaran elektronik atau *e-modul*.

Proyek pembuatan *e-modul* tidak hanya bertujuan meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi mahasiswa, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir lebih kreatif dalam merancang bahan ajar yang interaktif, menarik, dan sesuai untuk siswa SD. Kreativitas dalam pendidikan dapat diukur dari kemampuan menghasilkan produk yang orisinal dan bermanfaat dalam konteks tertentu. Dalam hal ini, *e-modul* yang dihasilkan mahasiswa harus mencerminkan kreativitas mereka dalam menyajikan materi IPS yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami siswa SD.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini perlu dilakukan agar dapat mendeskripsikan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. Hal ini penting menjadi materi penelitian karena keterampilan berpikir kreatif adalah salah satu keterampilan pada abad 21 yang sangat penting dimiliki oleh mahasiswa sebagai bekal kemampuan di masa depan.

2. Metode

Penelitian kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Metode deskriptif dalam penelitian ini dimanfaatkan untuk menguraikan dan menganalisis hasil penelitian, tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan akhir yang bersifat pasti (Sugiyono, 2014). Penelitian ini mendeskripsikan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa PGSD Universitas Jember pada semester genap 2023/2024 yang menempuh mata kuliah Pengembangan Pendidikan IPS SD sebanyak 1 kelas dengan 40 mahasiswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pemberian tugas pengembangan bahan ajar *e-modul* yang dikerjakan secara berkelompok. Data yang dikumpulkan berupa hasil evaluasi pengembangan bahan ajar *e-modul* yang dibuat oleh mahasiswa dengan mempertimbangkan indikator kemampuan berpikir kreatif mahasiswa, antara lain: a) mahasiswa memiliki pemikiran yang lancar (*fluncy*) saat mengemukakan lebih dari satu gagasan atau ide dengan penyelesaian yang valid; b) mahasiswa memiliki pemikiran yang lentur/luwes (*fleksibilitas*) saat memberikan lebih dari satu jawaban yang berbeda; c) pemikiran orisinal dari mahasiswa (*originality*) saat mengemukakan jawaban berdasarkan cara berpikir atau sudut pandangnya sendiri; d) pemikiran terperinci (*elaboration*) mahasiswa ketika mampu memperkaya ide sehingga lebih menarik; dan e) kemampuan evaluasi bagi mahasiswa sehingga dapat memperbaiki atas hasil proyeknya agar menjadi lebih baik (Artika et al., 2023).

3. Hasil dan Pembahasan

Proyek mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah membuat bahan ajar dengan luaran *e-modul*. Langkah-langkah pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek menurut Artika et al., (2023) antara lain: a) penentuan masalah awal (*determine the essential problem*); b) perancangan rencana proyek (*a plan desain project*); c) pengaturan kegiatan (*organize activity*); d) kontrol mahasiswa dan perkembangan pengerjaan proyek (*control the students and project development*); e) menilai produk yang dihasilkan (*assess the product*); dan f) menganalisis dan mengevaluasi pengalaman (*analysis and evaluate the experience*).

Langkah pertama perlu dicermati bahwa proyek mahasiswa ini diawali dengan membagi mahasiswa dalam satu kelas dengan 40 mahasiswa menjadi enam kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 6 hingga 7 mahasiswa. Setiap kelompok menjelaskan berbagai permasalahan dalam pembelajaran IPS SD khususnya pada penggunaan bahan ajar IPS. Berdasarkan permasalahan yang disampaikan, mengarah pada alternatif penyelesaian masalah dengan membuat bahan ajar *e-modul*. *E-modul* ini dipilih dengan beberapa pertimbangan yaitu *e-modul* dapat diakses dimanapun dan kapanpun, serta lebih *flexible* dalam penggunaannya. Setiap *e-modul* yang dibuat, disesuaikan dengan lingkup materi yang dipilih. Materi dan jenjang kelas SD yang dipilih berdasarkan kesepakatan anggota tim mahasiswa, dengan mata pelajaran IPAS, berfokus pada bahan ajar IPS.

Langkah selanjutnya adalah mahasiswa mempelajari materi IPS pada tingkat SD, kemudian memilih materi yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini juga mahasiswa menyusun rencana *e-modul* seperti apa yang akan dibuat, baik dari segi materi, *design e-modul*, serta hal-hal penting apa yang akan dimuat. Langkah ini sebagai langkah perencanaan yang dilakukan oleh mahasiswa. Mahasiswa kemudian mengembangkan materi IPS yang dipilih, disesuaikan dengan masalah yang terjadi di sekitar mereka pada kehidupan sehari-hari, atau masalah di dunia nyata. Tentunya disesuaikan pula dengan tingkat perkembangan siswa pada setiap jenjangnya. Setelah semuanya tersusun, rencana tersebut dipresentasikan di kelas agar dapat berdiskusi dan mendapat masukan dari kelompok lain, juga dosen yang mendampingi.

Setelah semua kelompok mempresentasikan rencana proyeknya, langkah selanjutnya adalah merevisi sesuai masukan dari kelompok lain dan dosen pengampu. Pada tahap ini monitoring sudah mulai dilakukan oleh dosen. Ketika rencana proyek sudah diperbaiki dan mendapat persetujuan dosen, dapat dimulai kegiatan yang sudah direncanakan sebelumnya, baik itu terkait pemilihan materi, pengembangan materi, *design e-modul*, waktu yang digunakan untuk membuat proyek kelompok serta hal-hal penting yang dikemas secara menarik dalam *e-modul* yang dibuat.

Saat mengatur kegiatan inilah, dosen mendampingi mahasiswa dalam pengembangan proyek yang dihasilkan. Dosen memantau pengembangan hasil proyek mahasiswa yang dikerjakan, dan mendampingi mahasiswa ketika mengalami kendala dalam pembuatan tugas proyek. Perlu digarisbawahi bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek ini dimulai dari perencanaan hingga evaluasi, sehingga membutuhkan beberapa pertemuan dalam penyelesaiannya.

Dalam tahap akhirnya, mahasiswa mempresentasikan bersama teman satu timnya hasil dari tugas proyek yang telah dikerjakan. Presentasi dilakukan untuk menunjukkan hasil proyek kelompoknya secara utuh, serta memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menjelaskan kepada dosen pengampu dan kelompok lainnya mengenai materi yang dicantumkan dalam *e-modul* tersebut, lalu pengembangan materi seperti apa yang dilakukan, dan keunggulan yang dimiliki atas tugas yang dihasilkan. Selain memicu mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya, hal ini juga dapat melatih keterampilan mahasiswa dalam berkomunikasi, serta dapat memberikan saran dan kritikan yang membangun antar kelompok. Berdasarkan hal tersebut, mahasiswa dapat berlatih mengembangkan lebih lanjut ide / gagasan dari hasil karya yang dihasilkan baik kelompok sendiri maupun kelompok lain.

Tahap akhir tugas proyek, mahasiswa melakukan refleksi untuk proses kegiatan dan hasil dari tugas proyek yang sudah dikerjakan. Proses refleksi dapat dilakukan baik sebagai refleksi diri, maupun refleksi kelompok. Tahap ini, mahasiswa diberi kesempatan untuk berbagi pengalaman selama penyelesaian tugas proyek. Diskusi ini ditujukan pula sebagai umpan balik

Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek

atas serangkaian kegiatan proyek yang dilaksanakan baik kinerja, proses dan hasil dari proyek. Harapannya agar proyek yang dihasilkan kedepannya bisa terus mengalami peningkatan.

Berdasarkan rincian proses pelaksanaan perkuliahan dengan basis proyek, dapat dilihat aktivitas berpikir kreatif yang dilakukan oleh mahasiswa. Keterampilan berpikir kreatif tersebut ditunjukkan oleh mahasiswa dari semenjak awal merencanakan atau merancang produk yang dihasilkan, proses pengerjaan hingga penyajian dan evaluasi produk. Proses pengerjaan tersebut memuat banyak hal mulai dari mengkonstruksi pengetahuan tim, baik dari segi teori maupun praktik, konstruksi berpikir, serta keterampilan dalam proses pembuatan *e-modul*.

Keterampilan berpikir kreatif mahasiswa dimunculkan berdasarkan lima aspek berpikir kreatif yang telah dituliskan sebelumnya, yaitu tentang keterampilan berpikir secara lancar, berpikir luwes, orisinal, mendetail/terperinci, serta keterampilan menilai. Berdasarkan hasil observasi, dapat diuraikan bahwa pelaksanaan perkuliahan dengan Pembelajaran Berbasis Proyek ini berjalan dengan lancar. Kelima aspek tersebut sudah muncul pada proses perencanaan hingga evaluasi produk, meski belum merata pada setiap aspek. Berdasarkan lima aspek tersebut yang paling terlihat antara lain pada aspek berpikir secara lancar dan luwes dalam hal ini mampu mengemukakan ide dan fleksibel dalam menuangkan ide / gagasannya. Di dalam kelas, bersama kelompoknya mahasiswa aktif berdiskusi untuk menentukan materi IPS yang dikembangkan. Ketika presentasi berlangsung, baik terkait presentasi perencanaan dan perancangan proyek, juga presentasi hasil proyek, antar kelompok saling berdiskusi secara sportif.

Saat memulai proyek, mahasiswa dapat menemukan berbagai ide/jawaban tentang persoalan yang diutarakan. Mahasiswa mengerti tujuan diberikannya tugas tersebut, sehingga banyak ide yang disampaikan terutama dalam menentukan pengembangan materi ajarnya. Dengan cara itu, mahasiswa dapat lebih kreatif dan inovatif dalam membuat bahan ajar yang menarik dengan pengembangan ide-ide yang orisinal. Dalam hal ini terlihat bahwa model Pembelajaran Berbasis Proyek berdampak pada kemampuan berpikir kreatif serta meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam penggunaan teknologi.

Data lain tentang pemikiran kreatif mahasiswa didapat dengan wawancara semi terstruktur yang dilakukan kepada enam orang mahasiswa sebagai perwakilan kelompok. Beberapa diantaranya mengatakan hal yang hampir sama, pembuatan bahan ajar *e-modul* ini dapat meningkatkan proses berpikir kreatif karena mahasiswa dapat mengembangkan bahan ajar dengan ide-ide baru dan inovatif sehingga meningkatkan kreativitas mahasiswa. Dengan adanya proyek dalam membuat bahan ajar, calon guru dapat melatih skill dan kreativitas sehingga nantinya akan lebih mudah dalam menyusun bahan ajar ketika terjun dalam dunia kerja, karena sudah dari awal mereka dilatih untuk berpikir kreatif bagaimana menciptakan bahan ajar yang menarik dan mengedukasi siswa.

Secara garis besar, mahasiswa memiliki keinginan serta rasa ingin tahu yang besar untuk dapat berubah menjadi lebih baik dalam prosesnya menjadi seorang guru. Hal ini karena dipengaruhi oleh kemauan dari diri sendiri untuk melati keterampilannya masing-masing dalam berpikir kreatif melalui tugas-tugas yang diberikan, serta dukungan dari lingkungan sekitarnya seperti pihak orang tua atau keluarga, teman, serta guru/dosen.

Berdasarkan hasil dari dokumentasi, salah satu kelompok menghasilkan *e-modul* dengan tema Cerita dari Kampung Halaman. Berikut merupakan salah satu gambaran *e-modul* yang dihasilkan.



Gambar 1 Cover E-Modul



Gambar 2 Pengembangan Isi E-Modul

Tampilan *e-modul* yang dibuat cukup menarik, dengan berbagai macam warna sehingga dapat menarik perhatian siswa SD untuk belajar, juga terdapat kesesuaian antara materi yang dibahas dengan gambar atau ilustrasi yang digunakan. Hanya saja memang pada covernya terdapat kekurangan yaitu belum dicantumkannya penyusun *e-modul* dan tahun ajarannya. Dalam pembelajaran IPS, proyek ini memberi peluang mahasiswa mengintegrasikan konsep sosial secara kreatif. Mereka dapat mendesain *e-modul* yang tidak hanya menyajikan informasi tekstual, tetapi juga menyertakan elemen visual dan multimedia untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Lebih jauh lagi, implementasi proyek ini juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan teknologi mahasiswa. Di era digital, penguasaan teknologi informasi menjadi kompetensi yang harus dimiliki calon guru agar siap menghadapi dunia pendidikan yang semakin terhubung secara global. Pada beberapa halaman disediakan *barcode* untuk mengakses lebih detail penjelasan yang disampaikan, misalnya untuk menampilkan video pembelajaran. Dalam penggunaannya, bahan ajar ini lebih praktis, efektif dan efisien. Mengingat ini berbentuk *e-modul*, jadi dapat diakses di mana saja karena dapat di *download* terlebih dulu sehingga pada tahapan akses berikutnya tidak selalu membutuhkan akses internet.

Pengembangan *e-modul* dalam Pembelajaran Berbasis Proyek ini dilakukan oleh mahasiswa dengan prosedur dan prinsip pembuatan bahan ajar. Pemilihan jenis bahan ajar ini berkaitan pula dengan pertimbangan atas keunggulan dan kelemahan jenis bahan ajar yang dipilih. Hal pertama yang dilakukan oleh mahasiswa adalah memahami karakteristik perkembangan siswa pada setiap jenjang kelas SD, sehingga didapati karakteristik anak pada masing-masing jenjang kelas, pengembangan materi seperti apa yang cocok untuk siswa pada jenjang tersebut disesuaikan pula dengan tinjauan kurikulum yang digunakan, serta mengacu pada tujuan pembelajaran yang ada. Bentuk pengembangan materi inilah yang dituangkan dalam bentuk bahan ajar *e-modul*, sehingga dapat mencerminkan bagaimana mahasiswa berpikir kreatif dalam menuangkan ide/gagasannya dalam bentuk *e-modul* untuk siswa SD serta memberikan pengalaman nyata bagi mahasiswa untuk perkuliahan yang lebih efektif sehingga mampu mendukung capaian pembelajaran. Harapannya, *e-modul* ini dapat dimanfaatkan oleh siswa SD agar lebih mudah belajar materi IPS.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian, dapat diperoleh beberapa kesimpulan antara lain:

- a. Penggunaan Pembelajaran Berbasis Proyek dapat mendorong keterampilan berpikir kreatif mahasiswa, khususnya aspek berpikir lancar dan luwes.
- b. Pembelajaran Berbasis Proyek ini memungkinkan mahasiswa memiliki pengalaman belajar secara langsung dengan menuangkan ide / gagasan kreatifnya dalam bentuk bahan ajar khususnya *e-modul* dengan cara pengembangan materi ajar IPS SD
- c. Dalam praktiknya, proyek yang dilakukan ini membantu mahasiswa dalam menerapkan dan menggali keterampilan berpikir kreatifnya untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam pembelajaran.
- d. Keterampilan berpikir kreatif saat penyelesaian tugas proyek membawa peranan penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran melalui kreativitas produk yang dihasilkan.

5. Daftar Pustaka

- Aliyah, M., & Purwati, P. D. (2024). Penerapan Model Project Based Learning Berbantu Media Diorama 3d Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V Sd Negeri Jatingaleh 02 Semarang. *Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 15(1), 29–35. <https://journal.unnes.ac.id/journals/kreatif>
- Annisa, P., Gultom, F., & Debora, M. (2023). Penerapan Optimalisasi Keterampilan 4C (Creative Thinking, Critical Thinking and Problem Solving, Communication, Collaboration) Dalam Pembelajaran Contextual Oral Language Skills. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 7(3), 391–399.
- Artika, L. Y., Uyun, M., & Isnaini, M. (2023). KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF MELALUI PROJECT BASED LEARNING. *RAUDHAH Proud To Be Professionals Journal Tarbiyah Islamiyah*, 8(1), 2746–2447.
- Erisa, H., Agnes Herlina Dwi, H., & Saptoru, A. (2021). Model project based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(01), 1–11. <https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD.012.01>
- Harisuddin, M. I. (2019). *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*. Panca Terra Firma.
- Ika, E., Putra, A. K., & Insani, N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Aplikasi Edmodo terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(3), 329–338. <https://doi.org/10.17977/um084v2i32024p329-338>
- Maulidyah, E., Hidayat, M. T., Kasiyun, S., & Hartatik, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Kelas IV SD. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 155–167.
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). Apakah Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Project Based Learning Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21? *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 2(1), 48. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v2i1.24>
- Noviana, A., Abdurrahman, A., Rosidin, U., & Herlina, K. (2019). Development and validation of collaboration and communication skills assessment instruments based on project-based learning. *Journal of Gifted Education and Creativity*, 6(2), 133–146.

Safitri, R. A., & Wulandari, F. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.47134/emergent.v2i1.31>

Sapriya. (2019). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Rajawali Pers.

Savage, T. V., & Armstrong, D. G. (1996). *Effective Teaching In Elementary Social Studies*. Prentice-Hall.

Somantri, N. (2001). *Menggagas Pembaharuan IPS*. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Alfabeta, Ed.).

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*.

Wena, M. (2015). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara.