



Implementasi Model *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan *Creativity* dan *Innovation Skills* Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jambi

Implementation of Project-Based Learning Model (PjBL) to Improve Creativity and Innovation Skills of Economic Education Students FKIP Jambi University

Ekawarna¹, Arpizal², Novia Sri Dwijayanti³

¹ FKIP Universitas, Jambi,

² FKIP Universitas, Jambi

³ FKIP Universitas, Jambi

e-mail: noviasrid63@unja.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan *Creativity and Innovation Skills* Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jambi pada mata Kuliah Strategi Pembelajaran Ekonomi. Analisis data menggunakan teknik analisis data kuantitatif dengan metode penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL yang dapat meningkatkan *creativity and innovation skills* mahasiswa. Hal ini dilihat pada siklus I dan II pembelajaran yang telah dilaksanakan. Peningkatan hasil tes kemampuan adalah 25,89%. Peningkatan diperoleh dari hasil pencapaian evaluasi pada siklus I 59,50% dengan kategori sedang, naik menjadi 85,39% pada siklus II, yang artinya 25 dari total 28 mahasiswa memperoleh *creativity and innovation skills*. Terjadi peningkatan aktivitas belajar dalam menerapkan model pembelajaran PjBL sebesar 18,82%. Peningkatan aktivitas diperoleh dari hasil pengamatan observasi yang dilakukan pada siklus I yakni 62,52% atau terkategorori cukup dan pada siklus II meningkat 81,34% atau kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: 1) Penerapan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) yang dapat meningkatkan kemampuan *creativity and innovation skills* mahasiswa pada mata kuliah Strategi Pembelajaran Ekonomi. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada siklus I dan siklus II pembelajaran yang telah dilaksanakan. 2) Terjadi peningkatan aktivitas belajar dalam menerapkan model pembelajaran *project based learning* (PjBL).

Kata kunci: PjBL, *Creativity and Innovation Skills*

Abstract

This study aims to improve the Creativity and Innovation Skills of Economic Education Students FKIP Jambi University in the Economics Learning Strategy course. Data analysis used quantitative data analysis techniques with classroom action research methods. The results of the study indicate that the application of the PjBL learning model can increase students' creativity and innovation skills. This can be seen in the first and second cycles of learning that have been carried out. The increase in the ability test results was 25.89%. The increase was obtained from the evaluation results in the first cycle of 59.50% with the medium category while in the second cycle it rose to 85.39%. which means that 25 out of a total of 28 students obtained creativity and innovation skills. There was an increase in learning activities in applying the PjBL learning model by 18.82%. The increase in activity was obtained from the observations made in the first cycle, namely 62.52% or categorized enough and in the second cycle it increased 81.34% or very good category. Based on the results of the action research that has been carried out, it can be concluded that: 1) The application of a PjBL learning model that can improve students' creativity and innovation skills in the Economics Learning Strategy course. This increase can be seen in the first cycle and the second cycle of learning that has been implemented. 2) There is an increase in learning activities in applying the PjBL learning model.

Keywords: PjBL, *Creativity and Innovation Skills*



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia sepanjang hayat. Pendidikan memungkinkan kita untuk menciptakan dan bersaing dengan orang-orang yang berkualitas dan memberi mereka kepribadian yang mulia dan bermoral. Perguruan tinggi termasuk ke dalam jenjang pendidikan formal. Tujuan pendidikan tinggi menurut UU No. 12 Tahun 2012 yaitu untuk 1) mengembangkan kreatifitas peserta didik, bermartabat, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri. 2) mendidik lulusan untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang berdaya saing nasional maupun internasional. 3) kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, menciptakan kemajuan dan kesejahteraan. 4) terlaksananya pengabdian masyarakat, penelitian, kesejahteraan masyarakat serta kecerdasan bangsa.

Saat ini, di Indonesia salah satunya di perguruan tinggi, menghadapi tantangan abad 21 dan era MEA. Perguruan tinggi sebagai lembaga pendidikan perlu lebih berdaya saing di abad 21 dan sekaligus siap menghadapi persaingan global. Abad 21 sangat berbeda dari dulu, dan IPTEK akan maju dengan sangat pesat.

Untuk dapat bersaing di dunia global, setiap perguruan tinggi harus mempersiapkan generasi dengan keterampilan abad 21. Hal ini dapat dicapai melalui pendidikan. Oleh karena itu, dunia pendidikan harus menetapkan program pembelajaran, strategi, metode, serta sistem evaluasinya. Hal ini sejalan dengan Indikator Kinerja Utama Pendidikan Tinggi (IKU 7) yang tertuang dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 754/P/2020 dan rencana strategis Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang diamanatkan oleh Permendikbud Nomor 22 tahun 2020 serta kebijakan Kampus Merdeka, dimana dosen didorong melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan pembelajaran berbasis proyek, permasalahan, kolaboratif, dan tidak hanya mengandalkan pembelajaran konvensional. Rotherdam dan Willingham (2009) Disebutkannya, kesuksesan bergantung pada teknologi di abad 21. Oleh karena itu, semua perguruan tinggi, termasuk Universitas Jambi, harus membekali mahasiswanya dengan keterampilan yang diperlukan untuk abad 21.

Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi merupakan program studi yang melatih guru-guru SMA/SMK/MA. Oleh karena itu, mahasiswa UNJA harus memiliki 21st Century Skills sebagai calon guru agar dapat bersaing di dunia global dan menerapkan serta berkembang di antara mahasiswa selanjutnya.

Teknologi yang ingin dicapai pada abad ini adalah teknologi pembelajaran dan inovasi – aspek 4C: 1) berpikir kritis dan pemecahan masalah, 2) berkomunikasi, 3) bekerjasama, dan 4) Kreativitas dan Inovasi (NEA, 2002). Keempat aspek tersebut merupakan keterampilan terpenting yang dibutuhkan siswa. Oleh karena itu, sangat penting bagi siswa untuk menguasai keterampilan abad 21 sebagai calon guru.

Berdasarkan uraian tersebut, kreativitas dan inovasi merupakan aspek keterampilan belajar dan inovasi 4C penting abad 21. Keterampilan kreativitas dan inovasi adalah kemampuan untuk berpikir kreatif dan berkreasi. Kreativitas dapat disempurnakan dan sering dikaitkan sebagai keterampilan yang penting untuk diperbaharui. Hal ini menunjukkan bahwa kemajuan teknologi memungkinkan individu untuk menghasilkan karya berkualitas tinggi dalam berbagai media,



berdasarkan keterkaitan keterampilan, pembelajaran, dan kreativitas. Media menawarkan peluang kreatif. Hal ini sesuai dengan posisi penelitian dan evaluasi Studi dan Evaluasi Sekolah menurut Kamehameha (2010).

Kreativitas dan inovasi merupakan keterampilan yang dapat dikembangkan melalui latihan yang terus menerus. Agar mahasiswa menguasai teknik kreativitas dan inovasi, dosen perlu menguasai ini dan mengintegrasikannya ke dalam kegiatan perkuliahan. Oleh karena itu, mahasiswa UNJA khususnya program studi pendidikan ekonomi sebagai calon guru perlu memahami dan memiliki teknologi abad 21. Oleh karena itu, mata kuliah yang diambil dalam model pembelajaran perlu bersifat interaktif, inspiratif, menghibur, dan memotivasi mahasiswa untuk berpartisipasi aktif, bakat dan minat mereka, dan kita perlu memberikan ruang yang cukup untuk inisiatif, Kreatif dan mandiri berdasarkan perkembangan fisik dan psikologis.

Strategi pembelajaran ekonomi adalah seperangkat strategi pendekatan, metode, teknik pembelajaran dan teori yang mendasarinya. Oleh karena itu, strategi pembelajaran merupakan wahana yang sangat potensial untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan inovatif. Melalui berbagai pendekatan terkoordinasi, strategi pembelajaran di bidang ekonomi harus mendorong pemahaman strategi serta pemikiran logis dan kritis, penalaran logis, kreativitas, inovasi dan tindakan holistic.

Beberapa model pembelajaran yang mengembangkan kreativitas dan keterampilan inovatif adalah model pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Model Student-Centered Learning atau Student-Centered Learning (SCL) diperlukan, termasuk model Project Based Learning (PjBL) yang menggunakan proyek/kegiatan pembelajaran dengan karakteristik tersebut sebagai pendukung. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam memperoleh dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman operasional langsung. Untuk PjBL, proses bertanya dimulai dengan mengajar siswa melalui proyek kolaboratif yang menghasilkan ide-ide proyek dan mengintegrasikan berbagai topik ke dalam kurikulum. PjBL membutuhkan inovasi yang signifikan dalam mendukung dan tidak dapat diselesaikan dalam satu atau dua sesi tatap muka.

Pemilihan Project Based Learning (PjBL) pada mata kuliah Strategi Pembelajaran Ekonomi didasarkan pada kenyataan bahwa strategi pembelajaran ekonomi membutuhkan keterampilan kreatif, berkreasi dan berinovasi dalam penerapan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan. Hal ini berbeda dari model pembelajaran konvensional, yang sering menampilkan pengajaran langsung yang berpusat pada dosen. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) bersifat holistik, multidisiplin, berpusat pada mahasiswa dan menekankan kegiatan pembelajaran yang relatif panjang yang terintegrasi.

Berdasarkan uraian Secara khusus, perlu dikaji “Implementasi Model Project-Based Learning (Pjbl) untuk Meningkatkan Creativity and Innovation Skills Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jambi”. Penelitian ini dilakukan sebagai bagian dari Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Ekonomi Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi.



Kajian ini akan mengungkap bagaimana meningkatkan kapasitas Creativity and Innovation Skills calon guru melalui model pembelajaran berbasis proyek (PjBL).

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) di dalam kelas. Dalam penelitian ini akan menggunakan metode tindakan kelas (action research), dalam pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, tiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, serta tahap refleksi.

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah Mahasiswa Semester V kelas R001 yang mengontrak mata kuliah Strategi Pembelajaran Ekonomi Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jambi Tahun Akademik 2021/2022. Sedangkan objek penelitian adalah berupa variabel yang diselidiki dalam rangka membuat produk yang kreatif dan inovatif yang telah dirumuskan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus I

Pada siklus I ini dilaksanakan selama 3 kali pertemuan yaitu pada pertemuan 9 s.d 11, pada tanggal 20 Oktober 2021, 25 Oktober 2021, dan 1 November 2021.

Dosen melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar mahasiswa selama 150 menit (3 sks) 3x pertemuan. Berikut hasil pengamatan yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran siklus pertama:

1. Hasil Tes Kemampuan *Creativity and Innovation Skills* Mahasiswa

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan pada akhir siklus pertama dan pengolahan data yang dilakukan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Tes Kemampuan Mahasiswa pada Siklus I

No	Indikator	Siklus I
1	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	64%
2	Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot	64%
3	Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah	55%
4	Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu	64%
5	Mempunyai atau menghargai rasa keindahan	66%
6	Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain;	50%
7	Mempunyai daya imajinasi yang kuat;	27%
8	Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal);	50%
9	Dapat bekerja sendiri;	95%
10	Senang mencoba hal-hal baru;	86%
11	Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi)	68%
12	Bekerja dalam ide kreatif untuk membuat sesuatu yang nyata dan berguna dalam sebuah kajian dimana inovasi itu akan terjadi	49,50%
13	Menghasilkan sesuatu yang baru	46%
14	Mampu bekerja dengan hasil sendiri	48,50%
RAATA-RATA		59,50%

Berdasarkan tabel 1 diketahui, Hasil observasi tingkat *creativity and innovation skills* mahasiswa pada siklus I mencapai 59,50% ada pada kategori sedang. Pada siklus I indikator *creativity and innovation skills* masih rendah terdapat pada indikator 7 yaitu daya imajinasi yang kuat dengan perolehan presentase 27%. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian pada siklus I masih perlu tindakan lanjut untuk meningkatkan kemampuan *creativity and innovation skills* mahasiswa.

2. Lembar Observasi Aktivitas Mahasiswa

Data aktivitas mahasiswa dalam keterampilan *creativity and innovation skills* diperoleh dari pengamatan yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini melibatkan observer dalam pengisian lembar observasi. Sehingga dalam pelaksanaan kegiatan tindakan ini perkuliahan dilaksanakan team teaching. Satu orang dosen akan melaksanakan tugasnya pada kegiatan utama pembelajaran dan dua orang lainnya bertugas sebagai observer. Selanjutnya data



yang diperoleh ditabulasi untuk memudahkan analisis data. Berdasarkan analisis data hasil observasi aktivitas kemampuan analisis mahasiswa pada siklus I mata kuliah strategi pembelajaran ekonomi disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Aktivitas Belajar Mahasiswa Siklus I

No	Aspek Yang diamati	Persentase Skor	Kriteria
1	Kemampuan pengelolaan	62,5%	Cukup
2	Relevansi	61,9%	Cukup
3	Keaslian	63,2%	Cukup
Total Persentase Skor		62,52%	Cukup

Berdasarkan tabel 4.2 tentang aktivitas belajar mahasiswa dalam kemampuan creativity and innovation skills pada siklus I termasuk dalam kategori Cukup (62,52). Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa masih memiliki kemampuan creativity and innovation skills yang harus ditingkatkan.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan, pada indikator kemampuan pengelolaan, 62,5% mahasiswa memiliki kemampuan pengelolaan. Pada indikator relevansi, terlihat 61,9% atau dengan kategori cukup, selanjutnya, pada indikator keaslian, hanya 63,2% atau terkategori cukup.

Analisis dan Refleksi

Setelah aksi dan observasi, setelah mengimplementasikan proses pengambilan data selesai maka data harus segera diproses tindakan apa-apa selanjutnya Akan dieksekusi. Jika hasil pengolahan data mencapai tujuan siklus I kategori rata-rata keterampilan kreativitas dan inovasi, siklus I dapat dihentikan dan dilanjutkan ke siklus berikutnya, tetapi menjadi tujuan, jika belum tercapai itu akan menjadi penanggulangan untuk akan berlanjut pada siklus berikutnya untuk perbaikan.

Berdasarkan hasil uraian refleksi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa secara umum pelaksanaan pembelajaran mata kuliah strategi pembelajaran ekonomi pada kelas R001 melalui PjBL dilakukan dengan langkah-langkah sesuai yang dituangkan pada RPS dan diperlukan tindakan lanjutan pada siklus berikutnya.

Hasil Penelitian Siklus II

Siklus II dilaksanakan selama 3 kali pertemuan yaitu pada pertemuan 12 s.d 14, pada tanggal 08 November 2021, 15 November 2021, dan 22 November 2021. Berdasarkan hasil reflesi yang telah dilakukan untuk menyempurnakan kekurangan yang ada pada siklus pertama, maka dilakukan perubahan dan perbaikan. Berikut ini adalah kegiatan penelitian pada siklus II.

1. Hasil Tes Kemampuan Creativity dan Innovation Skills Mahasiswa

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan pada akhir siklus kedua dan pengelolah data yang dilakukan diperoleh data dari hasil tes kemampuan creativity and innovation skills menggunakan angket sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Tes Kemampuan Mahasiswa Siklus II

No	Indikator	Siklus II
1	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	92,50%
2	Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot	94%
3	Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah	89%
4	Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu	91%
5	Mempunyai atau menghargai rasa keindahan	92%
6	Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain;	73%
7	Mempunyai daya imajinasi yang kuat;	45,50%
8	Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal);	74,50%
9	Dapat bekerja sendiri;	95%
10	Senang mencoba hal-hal baru;	88%
11	Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi)	90,50%
12	Bekerja dalam ide kreatif untuk membuat sesuatu yang nyata dan berguna dalam sebuah kajian dimana inovasi itu akan terjadi	89%
13	Menghasilkan sesuatu yang baru	89%
14	Mampu bekerja dengan hasil sendiri	92,50%
RATA-RATA		85,39%

Berdasarkan tabel 3, seperti halnya yang sudah dilakukan pada siklus I, pembelajaran dilakukan secara daring sesuai perangkat yang telah dibuat. Mahasiswa berdiskusi terkait dengan strategi pembelajaran ekonomi, menentukan perencanaan proyek dan menyusun jadwal menyelesaikan proyek secara kelompok lalu melakukan presentasi dan dosen mendampingi secara asinkron. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan *creativity and innovation skills* dari siklus I ke siklus II. Demikian juga dengan *creativity and innovation skills* mahasiswa dalam menghasilkan produk. Persentase rata-rata *creativity and innovation skills* mahasiswa meningkat dari 59,50% menjadi 85,39% menunjukkan indikator tinggi dengan nilai kenaikan sebesar 25,89%. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pada siklus II meningkatkan pemahaman dan *creativity and innovation skills* mahasiswa yang sangat baik. Mahasiswa mampu menguasai materi yang diberikan melalui pembuatan proyek.

2. Lembar Observasi Aktivitas Mahasiswa

Data aktivitas mahasiswa dalam keterampilan analisis juga diperoleh dari pengamatan yang dilakukan oleh dua orang dosen yang bertugas sebagai dosen observer dalam penelitian ini. Selanjutnya data yang diperoleh ditabulasi untuk memudahkan analisis data. Berdasarkan analisis data hasil observasi aktivitas kemampuan analisis mahasiswa pada siklus II mata strategi pembelajaran ekonomi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Aktivitas Belajar Mahasiswa Siklus II

No	Aspek yang diamati	Persentase Skor	Kriteria
1	Kemampuan pengelolaan	80,95%	Baik
2	Relevansi	81,85%	Sangat Baik
3	Keaslian	81,3%	Sangat Baik
Total Persentase Skor		81,34%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4. tentang aktivitas belajar mahasiswa dalam kemampuan analisis kasus pada siklus II termasuk dalam kategori Sangat Baik (81,34%). Hal ini menunjukkan perubahan yang signifikan terhadap kegiatan mahasiswa dalam menunjukkan kemampuan *creativity and innovation skills* yang telah diberikan.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan, pada indikator kemampuan pengelolaan, 80,95% mahasiswa memiliki kemampuan pengelolaan dikategorikan baik. Pada indikator relevansi, terlihat 81,85% dengan kategori sangat baik, selanjutnya, pada indikator keaslian, hanya 81,3% atau terkategori sangat baik.



Analisis dan Refleksi

Setelah pelaksanaan tindakan dan pengamatan termasuk di dalamnya proses pengambilan data telah selesai, maka didapatkan data-data yang harus segera diolah sehingga dapat diputuskan tindakan apa yang akan dilakukan selanjutnya. Jika hasil olah data telah memenuhi target pada siklus II yaitu rata-rata *creativity and innovation skills* telah mencapai minimal 81,3%, maka siklus II dapat dihentikan dan penelitian dapat dikatakan berhasil namun jika belum mencapai target maka tindakan dilanjutkan pada siklus berikutnya guna untuk perbaikan.

Pada akhir pelaksanaan kegiatan siklus kedua diakhiri dengan refleksi guna mengkaji pembelajaran yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil tes kemampuan *creativity and innovation skills* mahasiswa pada mata kuliah strategi pembelajaran ekonomi sudah sangat baik dan dilaksanakan sesuai RPS, walaupun masih ditemukan beberapa kendala terkait kendala yang dihadapi mahasiswa selama pembelajaran online, namun secara keseluruhan mahasiswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran dan selama diskusi serta aktif dalam mengemukakan pendapat atau menyanggah pernyataan yang disampaikan.

Berdasarkan hasil uraian refleksi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa secara umum bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning (pjbl)* yang telah dilakukan berjalan dengan baik dan efektif meningkatkan kemampuan *creativity and innovation skills* mahasiswa.

PEMBAHASAN

1. Peningkatan Kemampuan *creativity and innovation skills* berdasarkan Hasil Angket Mahasiswa

Peningkatan kemampuan *creativity and innovation skills* mahasiswa dapat dinilai dari keberhasilan pembelajaran dan peningkatan belajar mahasiswa, berikut cara mengetahui peningkatan kemampuan *creativity and innovation skills* mahasiswa dalam pembelajaran berbasis proyek.

Data peningkatan kemampuan mahasiswa merupakan data yang diperoleh dari hasil evaluasi dari setiap siklus. Dimana data tersebut diperoleh dengan cara memberikan serangkaian soal berupa angket yang telah tersusun dari materi melalui perkuliahan yang disampaikan. Soal yang telah dibuat oleh tim dosen pengampu kemudian diberikan kepada mahasiswa untuk mengetahui pemahaman siswa dan bagaimana mahasiswa meningkatkan kemampuan *creativity and innovation skills* dan strategi untuk membuat proyek yang diberikan. Pada penelitian ini dilakukan evaluasi sebanyak dua kali, yakni pada siklus I dan siklus II.

Penelitian dengan variabel *creativity and innovation skills* dan model *Project Based Learning (PjBL)* dilaksanakan di kelas R001 Program Studi Pendidikan Ekonomi PIPS FKIP UNJA pada mata kuliah Strategi Pembelajaran Ekonomi dengan metode daring melalui aplikasi Zoom. Hasil penelitian ini akan membahas *creativity and innovation skills* selama pembelajaran dengan menerapkan model *Project Based Learning (PjBL)*. Setelah melakukan analisis data dari dua siklus yang dilaksanakan dengan model *Project Based Learning (PjBL)*, maka didapatkan hasil yang menunjukkan adanya peningkatan *creativity and innovation skills* mahasiswa selama proses pembelajaran, meningkatnya *creativity and innovation*

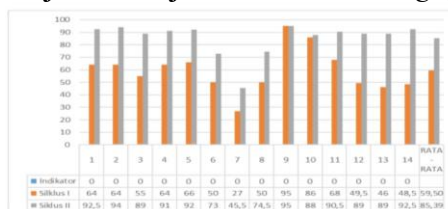
skills membuat karya/produk yang dihasilkan mahasiswa dan diikuti dengan ketuntasan hasil belajar siswa.

Tabel 5. Persentase Peningkatan Hasil Kemampuan Mahasiswa Siklus I dan II

No	Indikator	Siklus I	Siklus II
1	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	64%	92,50%
2	Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot	64%	94%
3	Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah	55%	89%
4	Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu	64%	91%
5	Mempunyai atau menghargai rasa keindahan	66%	92%
6	Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain	50%	73%
7	Mempunyai daya imajinasi yang kuat	27%	45,50%
8	Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal)	50%	74,50%
9	Dapat bekerja sendiri	95%	95%
10	Senang mencoba hal-hal baru	86%	88%
11	Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi)	68%	90,50%
12	Bekerja dalam ide kreatif untuk membuat sesuatu yang nyata dan berguna dalam sebuah kajian dimana inovasi itu akan terjadi	49,50%	89%
13	Menghasilkan sesuatu yang baru	46%	89%
14	Mampu bekerja dengan hasil sendiri	48,50%	92,50%
RATA-RATA		59,50%	85,39%

Tabel 5. merupakan analisis hasil observasi *creativity and innovation skills* pada pembelajaran siklus I dan siklus II. Pada tabel dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan *creativity and innovation skills* dari siklus I dan siklus II. Persentase siklus I menunjukkan bahwa kreativitas siswa baru mencapai 59,50% dengan kategori sedang sedangkan pada siklus II naik menjadi 85,39% menunjukkan indikator tinggi dengan nilai kenaikan sebesar 25,89%. Pada siklus I indikator *creativity and innovation skills* terendah ada pada daya imajinasi yang kuat demikian juga pada siklus II. Daya imajinasi dari rata-rata 27% meningkat menjadi 45,50%. Indikator tertinggi terdapat pada kemandirian siswa dalam bekerja yaitu mencapai 92,50% baik pada siklus I dan siklus II. Peningkatan *creativity and innovation skills* siswa dalam pelaksanaan pembelajaran *PjBL* lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini;

Gambar 2. Tingkat Creativity and Innovation Skills Siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)



Dari gambar tersebut dapat terlihat bahwa pada indikator kreativitas nomor 1 mempunyai nilai rata-rata yang sama yaitu sebesar 64% menjadi 92,50%. Pada indikator ke-2 terjadi peningkatan dari 64% menjadi 94% sedangkan pada indikator 3 nilai rata-rata yaitu 55% menjadi 89%. Indikator keempat menunjukkan adanya peningkatan rata-rata dari 64% menjadi 91%. Siswa terlihat mempunyai dan menghargai rasa keindahan dengan ditunjukkan pada indikator ke-5 dari 66% naik sebesar 26% menjadi 92%. Indikator ke-6 menunjukkan peningkatan dari 50% meningkat menjadi 73% diikuti indikator ke-7 dari 27% menjadi 45,5%. Sedangkan pada indikator nomor 8, dari 50% meningkat menjadi 74,5%. Indikator nomor 9 dari 95% menjadi 95% nilai rata-rata yang diperoleh sama dari siklus I dan siklus II. Pada indikator nomor 10 terjadi peningkatan dari 86% menjadi 88%, indicator 11 sama seperti indicator lain juga mengalami peningkatan dari 68% menjadi 90,5%. Indicator 12 dari 49,5% menjadi 89%. Indicator 13 dari 46% menjadi 89% meningkat sebanyak 30%, dan sama hal nya dengan indicator 13 peningkatan tertinggi terjadi juga pada indikator 14 yaitu dari 48,5% menjadi 92,5%,

meningkatkan 30%. Hasil yang diperoleh pada siklus I dan siklus II sejalan dengan indikator yang telah dikemukakan oleh Munandar (2006).

2. Peningkatan Kemampuan *Creativity And Innovation Skills* Berdasarkan Aktivitas Belajar

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran project based learning (PjBL) secara umum berjalan dengan lancar dan membuat pembelajarn lebih bervariasi dan menantang bagi mahasiswa dalam memahami proyek-proyek yang dapat meningkatkan *creativity and innovation skills*.

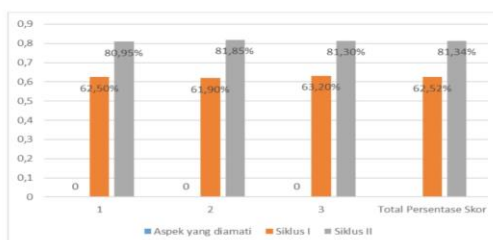
Dalam penelitian ini, hasil kemampuan *creativity and innovation skills* mahasiswa dilihat melalui hasil karya/produk yang dihasilkan. Analisis terhadap penilaian produk mahasiswa menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata secara kalsikal. Hasil penilaian terhadap produk siswa pada siklus I dan II dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Hasil Penelitian Produk Mahasiswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran Project Baed Learning (PjBL)

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II
1	Kemampuan pengelolaan	62,50%	80,95%
2	Relevansi	61,90%	81,85%
3	Keaslian	63,20%	81,30%
Total Persentase Skor		62,52%	81,34%

Dari hasil penilaian produk yang dihasilkan siswa, dapat diketahui bahwa kemampuan mendesain karya dan menuangkannya dalam bentuk karya meningkat paling signifikan. Kemampuan pengelolaan meningkat sebesar 18,45% sedangkan relevansi sebesar 19,95%, dan dalam hal keaslian produk meningkat sebanyak 18,10%. Karya/produk yang dihasilkan mahasiswa baik di siklus I maupun siklus II seluruhnya menunjukkan kesesuaian dengan materi yang sedang dipelajari yaitu strategi pembelajaran ekonomi. Hasil penilaian produk siswa dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini.

Gambar 3. Hasil Penelitian Produk Mahasiswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran Project Baed Learning (PjBL)



Terjadi peningkatan aktivitas belajar dalam menerapkan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) yang dinilai dari 3 indikator meliputi 1) kemampuan pengelolaan, 2) relevansi, dan 3) keaslian, dimana peningaktan aktivitas sebesar 18,82%. Peningkatan aktivitas diperoleh dari hasil pengamatan obsrvasi yang dilakukan pada siklus I yakni 62,52% atau terkaterori cukup dan pada siklus II meningkat 81,34% atau kategori sangat baik.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yanuar Eko Saputro (2016) bahwa dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. melalui penelitian tindakan yang terdiri dari 3 (tiga) Siklus



analisis yang dihasilkan menunjukkan bahwa penerapan metode studi kasus dapat menciptakan lingkungan belajar yang demokratis. Terlihat adanya perubahan besar dalam perilaku belajar siswa terutama dalam hal mengungkapkan pendapat, mengomentari pendapat orang lain, kemampuan menghargai dan mengevaluasi pendapat orang lain, dan mampu bekerjasama dengan tim dalam kelompok.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: 1) Penerapan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) yang dapat meningkatkan kemampuan *creativity and innovation skills* mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi di kelas R001 Program Studi Pendidikan Ekonomi PIPS FKIP UNJA pada mata kuliah Strategi Pembelajaran Ekonomi. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada siklus I dan siklus II pembelajaran yang telah dilaksanakan. Peningkatan hasil tes kemampuan terhadap kemampuan *creativity and innovation skills* mahasiswa adalah sebesar 25,89%. Peningkatan tersebut diperoleh dari hasil pencapaian evaluasi pada siklus I 59,50% dengan kategori sedang sedangkan pada siklus II naik menjadi 85,39%. yang artinya 25 dari total 28 mahasiswa memperoleh kemampuan *creativity and innovation skills*. 2) Terjadi peningkatan aktivitas belajar dalam menerapkan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) yang dinilai dari 3 indikator meliputi 1) kemampuan pengelolaan, 2) relevansi, dan 3) keaslian, dimana peningkatan aktivitas sebesar 18,82%. Peningkatan aktivitas diperoleh dari hasil pengamatan observasi yang dilakukan pada siklus I yakni 62,52% atau terkaterori cukup dan pada siklus II meningkat 81,34% atau kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Richard I. (2008). *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bhattacharya, M. MacIntyre, B. Ryan, S. & Brears, L. 2006. *PBL Approach: A model for integrated curriculum*. Paper presented at the annual meeting of the Australian Association for Research in Education. Adelaide, November 27-30.
- Clarke, M. 2003. *Reflection: Journal and reflective questions –A strategy for professional learning*. Paper preseaper Presented at NZAARE/AARE Conference, Auckland, Nov 29-Dec 3, 2003.
- Junaidah, 2013. *Peningkatan Aktivitas Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Pendekatan Matematika Realistik Pembelajaran Operasi Hitung Campuran*, Artikel Penelitian; Universitas Tanjungpura.
- Kamehameha Schools Research and Evaluation. 2010. *21st Century Skills for Students and Teachers*. www.ksbe.edu/spi
- Rotherham, A. J., & Willingham, D. (2009). *21st Century Skills: the challenges ahead*. *Educational Leadership* Volume 67 Number 1 , 16 - 21.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.