

PENGEMBANGAN MODUL PROYEK KALBU (KAMI PENYELAMAT BUMI) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF

Development Of Kalbu Project Module (We Save The Earth) To Improve Creative Thinking Skills

Khoirul Amri¹, Aan Widiyono²

¹² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Jl Taman siswa, Pekeng, Kauman Tahunan Jepara

Pos-el: 191330000488@unisnu.ac.id¹, aan.widiyono@unisnu.ac.id²

ABSTRACT:

This research aims to develop a project module to strengthen the profile of Pancasila students, knowing the feasibility, practicality and effectiveness of the module. The project module developed was named the KALBU (We Save the Earth) project module on the theme of sustainable lifestyle phase B grade IV elementary school. This research uses research and development methods. The development procedure uses the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, evaluation). The research was conducted in the second semester of the 2022/2023 academic year at SDN Puncel 01. The data collection instrument used questionnaires by experts, student and teacher response questionnaires, and rubik's assessments based on indicators of creative thinking skills. Data analysis uses qualitative and quantitative descriptive analysis. The feasibility test results of media experts get a percentage of 83.03% and material experts of 88.33%. These results show that the developed module is very feasible to use. The results of the practical test through student responses received a percentage of 92.73% and teacher responses of 93.73%. These results show that the modules developed belong to the very practical category. The results of the effectiveness test through improving creative thinking skills from the pre-test average score of

Keywords:

project module; creative thinking skills; project to strengthen the profile of Pancasila students

Kata kunci:

modul proyek; keterampilan berpikir kreatif; proyek penguatan profil pelajar pancasila

49.9 rose during the post-test of 85.9 with an N-gain value of 0.73 in the high category. That way the KALBU project module is effective in improving creative thinking skills.

ABSTRAK:

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul proyek penguatan profil pelajar Pancasila, mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan modul. Modul proyek yang dikembangkan diberi nama modul proyek KALBU (Kami Penyelamat Bumi) pada tema gaya hidup berkelanjutan fase B kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Prosedur pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2022/2023 di SDN Puncel 01. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket oleh ahli, angket respon siswa dan guru, serta rubrik penilaian berdasarkan indikator keterampilan berpikir kreatif. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil uji kelayakan ahli media mendapatkan persentase sebesar 83,03% dan ahli materi sebesar 88,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan sangat layak digunakan. Hasil uji praktikalisasi melalui respon siswa mendapatkan persentase sebesar 92,73% dan respon guru sebesar 93,73%. Hasil tersebut menunjukkan modul yang dikembangkan termasuk kategori sangat praktis. Hasil uji efektifitas melalui peningkatan keterampilan berpikir kreatif dari pre-test rata-rata nilai sebesar 49,9 naik saat post-test 85,9 dengan nilai N-gain sebesar 0,73 dengan kategori tinggi. Dengan begitu modul proyek KALBU efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci masa depan kehidupan manusia. Pendidikan memiliki peran penting guna menjamin perkembangan dan kelangsungan kehidupan suatu

bangsa. Pendidikan sangat besar dampak dan pengaruhnya bagi manusia di era perkembangan zaman saat ini (Faatin & Rusnilawati, 2022). Hal ini dikarenakan pendidikan adalah proses usaha membentuk

manusia yang cerdas, terampil, sumber daya yang berkualitas, dan kreatif serta mampu bersaing dalam menghadapi tantangan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Nurhakimah, 2018).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat pada abad 21 saat ini memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas yang memiliki keterampilan skil 4C yaitu *Collaboration, critical thinking, communication and creativity* (Bektheshi, 2017). Keterampilan ini digunakan untuk meningkatkan daya saing dalam menghadapi era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kemampuan daya saing yang tinggi akan terwujud apabila peserta didik memiliki kreativitas dalam menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi di berbagai bidang kehidupan (Miranda, 2018). Orang yang sukses di abad 21 adalah mereka yang kreatif (Prasistayanti dkk., 2019). Maka dari itu lembaga pendidikan harus mampu mempersiapkan peserta didik untuk memiliki kreativitas agar memiliki daya saing yang tinggi.

Kreativitas atau berpikir kreatif adalah suatu proses memunculkan atau menghasilkan ide. Berpikir kreatif juga merupakan kemampuan dalam melihat bermacam-macam

kemungkinan penyelesaian suatu masalah (Nurhakimah, 2018).

Kreativitas adalah keterampilan untuk menemukan hal yang baru, bersifat orisinal, mengembangkan berbagai solusi untuk setiap masalah dan kemampuan untuk menghasilkan ide baru, bervariasi dan unik (Leen dkk., 2014). Seseorang disebut kreatif apabila sering menciptakan barang yang belum pernah ada atau menemukan metode baru yang belum ada sebelumnya atau orisinal (Nurlaela dkk., 2019). Keterampilan berpikir kreatif merupakan perwujudan dari berpikir tingkat tinggi (*Higher order thinking*), dimana kemampuan berpikir kreatif adalah kompetensi kognitif tertinggi yang perlu dikuasai siswa di kelas jika dibandingkan kemampuan berpikir lainnya (Sari, 2023). *Krulik & Rudnick* mengungkapkan bahwa keterampilan berpikir terdiri dari empat jenjang yaitu pengingatan (*Recall*), berpikir dasar (*Basic*), berpikir kritis (*Critical*) dan berpikir kreatif (Pratama, 2021).

Upaya yang dilakukan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif adalah dengan menerapkan kurikulum merdeka (Jufriadi dkk., 2022). Kurikulum ini dilaksanakan dan didasarkan pada pengembangan

profil pelajar agar memiliki karakter sesuai dengan nilai-nilai yang tertanam pada sila Pancasila melalui penguatan profil pelajar Pancasila. Profil pelajar Pancasila merupakan wujud dari pelajar yang mengamalkan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Sufyadi dkk., 2021).

Ciri khas penguatan profil pelajar Pancasila adalah penanaman karakter melalui proyek penguatan profil pelajar Pancasila atau dikenal dengan istilah P5. Proyek penguatan profil pelajar Pancasila merupakan pembelajaran berbasis proyek dalam program intrakurikuler (Sufyadi dkk., 2021). Proyek penguatan profil pelajar Pancasila memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dalam situasi tidak formal, struktur belajar fleksibel, interaktif dan juga terlibat langsung dengan lingkungan sekitar (Satria dkk., 2022).

Proyek penguatan profil pelajar Pancasila memiliki enam kompetensi yang dirumuskan sebagai dimensi kunci yaitu beriman bertakwa kepada tuhan yang maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, gotong royong, bernalar kritis dan berpikir kreatif. Salah satu aspek yang ingin dicapai dalam profil pelajar Pancasila adalah berpikir kreatif. Keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu

bagian terpenting dari profil pelajar Pancasila (Widia dkk., 2022).

Adanya proyek penguatan profil pelajar Pancasila, penanaman karakter berpikir kreatif akan dapat diimplementasikan, sehingga akan menumbuhkan kreativitas peserta didik (Mery dkk., 2022). Namun masih banyak sekolah yang belum memaksimalkan proyek penguatan profil pelajar Pancasila sebagai sarana meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Puncel 01 telah melaksanakan proyek penguatan profil pelajar Pancasila dengan nama proyek tutur makna selaksa kisah caroline, pada pertengahan semester I tahun ajaran 2022/2023. Namun proyek tersebut kurang berjalan dengan baik karena komponen modul, dan aktivitas proyek dalam modul kurang lengkap.

Hasil wawancara dengan guru kelas juga terdapat permasalahan lain yaitu hasil raport mutu pendidikan di SDN Puncel 01 tingkat kreativitas berada pada nilai 1,6 dari nilai maksimal 3,00. Nilai tersebut tergolong rendah dan perlu ditingkatkan (KEMENDIKBUD, 2022) kemudian hasil observasi di lingkungan sekolah, letak sekolah dekat dengan pasar, dan perkebunan

yang menyebabkan banyaknya sampah berserakan akibat pengelolaan sampah yang kurang tepat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan hasil observasi lingkungan terdapat 3 permasalahan yang ditemukan yaitu pertama modul proyek yang digunakan kurang sempurna yaitu: (1) komponen dan aktivitas proyek kurang lengkap, (2) tingkat kreativitas berdasarkan raport mutu masih rendah, dan (3) kondisi lingkungan sekolah yang banyak sampah berserakan akibat pengelolaan sampah kurang tepat.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka alternatif solusi yang dikembangkan peneliti adalah dengan mengembangkan modul proyek yang dapat meningkatkan kreativitas dalam mengatasi permasalahan lingkungan sekolah akibat dari sampah.

Modul proyek merupakan dokumen yang berisi perencanaan pembelajaran dengan konsep berbasis (*projec-based learning*). yang dikembangkan berdasarkan dimensi, elemen dan sub elemen profil pelajar Pancasila (Sufyadi dkk., 2021).

Modul proyek yang akan dikembangkan akan diberi nama modul proyek KALBU (Kami Penyelamat Bumi). Topik modul dipilih berdasarkan observasi

lingkungan yang banyak sampah akibat pengelolaan sampah yang kurang tepat. Dengan modul ini diharapkan peserta didik mampu meningkatkan kreativitas dalam mengelola sampah. Pemilihan topik ini juga disesuaikan dengan tema gaya hidup berkelanjutan. Tema gaya hidup berkelanjutan bertujuan untuk memperkenalkan masalah lingkungan dan mencari solusi dari permasalahan tersebut (Sari, 2023).

Dimensi yang dipilih pada modul proyek KALBU (Kami Penyelamat Bumi) ada tiga yaitu beriman bertakwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia, gotong royong dan keterampilan berpikir kreatif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Satria dkk., 2022) bahwa dalam pengembangan proyek kita bisa memilih dua sampai tiga dimensi profil pelajar Pancasila. Namun pada dimensi keterampilan berpikir kreatif dikembangkan berdasarkan indikator keterampilan berpikir kreatif aspek *Fluency, flexibility, originality, and Elaboration* (Leen dkk., 2014).

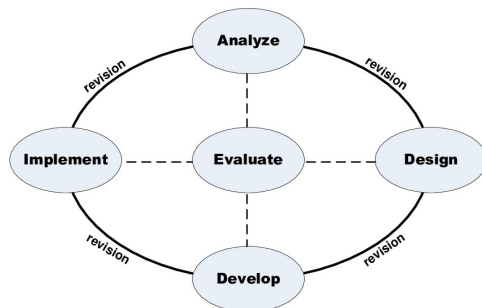
Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan modul proyek KALBU, mengetahui tingkat kelayakan modul, mengetahui kepraktisan modul dan mengetahui

tingkat keefektifan modul proyek KALBU.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE dengan 5 tahapan yaitu Analysis, design, development, implementation and evaluation (Sugiyono, 2019).

Berikut merupakan bagan tahapan model penelitian ADDIE.



Gambar 1: Tahapan Penelitian

Pengembangan ADDIE dipilih karena di dalamnya mempresentasikan tahapan-tahapan sistematis. Tujuan model pengembangan ADDIE digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien (Pribadi, 2016).

Berikut tahapan pengembangan ADDIE.

1. Tahap analisis (analysis)

Tahap ini adalah tahap awal dari pengembangan modul. Pada tahap ini dilaksanakan analisis kebutuhan melalui wawancara dan observasi. Hasil wawancara dan observasi digunakan untuk merumuskan alternatif pemecahan masalah

2. Tahap desain (design)

Tahap ini desain pada pengembangan modul dilakukan dengan merancang modul sesuai dengan yang dibutuhkan. Tahap ini dilakukan penyusunan modul dengan dimensi, topik, tujuan, alur kegiatan pada proyek.

3. Tahap pengembangan (Development)

Tahap ini merupakan tahap pembuatan produk. Produk dibuat menggunakan aplikasi canva kemudian dicetak menjadi buku modul dengan ukuran A4. Produk yang sudah jadi kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

4. Tahap implementasi (Implementation)

Modul proyek yang telah dinyatakan layak kemudian diuji coba pada pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila di kelas IV SDN Puncel 01. Implementasi dilaksanakan

sebanyak sembilan kali aktivitas atau pertemuan sesuai alur proyek. Setelah diuji cobakan kemudian dilakukan uji praktikalisasi berdsarkan angket respon siswa dan respon guru.

5. Tahap evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi pada penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan produk yang dihasilkan (Dewi dkk., 2022). Tingkat keefektifan diukur berdasarkan tingkat keterampilan berpikir kreatif sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Puncel 01 kecamatan Dukuhseti Kabupaten Pati. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar validasi ahli untuk mengetahui kelayakan modul, lembar angket respon guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan modul dan rubik penilaian keterampilan berpikir kreatif untuk mengetahui efektivitas modul.

Tehnik analisis data uji kelayakan dengan menggunakan skala linker. kemudian dihitung nilai persentasi dengan cara

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{Jum Skor Tiap Pernyataan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan tabel berikut

Tabel 1: Kriteria Kelayakan Modul

| Tingkat pencapaian (%) | Kualifikasi |
|------------------------|---------------------|
| 81 – 100 | Sangat layak |
| 61 – 80 | Layak |
| 41 – 60 | Cukup layak |
| 21 – 40 | Kurang layak |
| 0 – 20 | Sangat kurang layak |

Sumber (Sahala, 2022)

Analisis uji kepraktisan respon guru menggunakan skala linker, sedangkan untuk respon siswa menggunakan skala gutman hasil respon guru dihitung persentase dengan cara

$$\text{kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah Skor Tiap Pernyataan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Data kemudian diinterpretasikan berdasarkan tabel berikut.

Tabel 2: Tingkat Kepraktisan

| Tingkat pencapaian | Kualifikasi |
|--------------------|----------------|
| 84 – 100 % | Sangat Praktis |
| 68 – 84 % | Praktis |
| 52 – 68 % | Cukup Praktis |
| 36 – 52 % | Kurang Praktis |
| 0 – 36 % | Tidak praktis |

Sumber (Hake, 1998)

Sedangkan untuk analisis uji keefektifan menggunakan uji N-gain. Uji N-gain digunakan untuk mengetahui perkembangan keterampilan berpikir kreatif sebelum dan sesudah menggunakan modul proyek KALBU. Hasil N-gain kemudian dikategorikan dalam kriteria berikut.

Tabel 3: Kriteria Nilai N-Gain

| Nilai | Kriteria |
|-----------------|----------|
| $g > 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 < g < 0,7$ | Sedang |
| $G < 0,3$ | Kurang |

Sumber (Sahala, 2022)

Modul yang dikembangkan dikatakan efektif apabila hasil belajar memperoleh skor N-gai $> 0,3$ dengan kriteria sedang atau tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Penelitian pengembanagan ini mengadopsi langkah-langkah penelitian yang dikembangkan oleh *robert maribe branc* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis, design, develompment, implementation dan evaluaation* berikut tahapan-tahapan dalam pengembangan modul proyek KALBU.

Tahap analisis (analysis)

Tahap analisis pada pengembanagan modul proyek KALBU dilakukan dengan analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

Analisis kinerja dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN Puncel 01. Hasil wawancara menunjukkan bahwa proyek sebelumnya kurang

maksimal dikarenakan modul proyek sebelumnya kurang sempurna yaitu komponen dan aktivitas pada modul proyek kurang lengkap.

Analisis kebutuhan dilakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN Puncel 01. Hasil wawancara menunjukkan bahwa raport mutu pendidikan di SDN puncel 01 tingkat kreativitas tergolong rendah. Kemudian hasil observasi menunjukkan bahwa lingkungan sekolah yang dekat pasar dan perkebungan mengakibatkan sampah berserakan akibat pengelolaan sampah yang kurang maksimal.

Berdasarkan analisis kinerja dan analisis kebutuhan tersebut maka perlu modul proyek yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dalam mengatasi permasalahan lingkungan akibat dari sampah. Hal ini sependapat dengan Widiyono dan Attalina (2021) bahwa dengan kreativitas maka masyarakat dapat memanfaatkan limbah yang tidak berguna menjadi bahan yang berguna. Dengan begitu peserta didik dalam berkontribusi dalam upaya menyelamatkan bumi.

Tahap desain (design)

Tahap desain dilakukan penyusunan modul proyek. Modul didesain menggunakan aplikasi canva, kemudian di cetak menjadi bentuk buku dengan ukuran kertas A4. Modul diberi nama KALBU (Kami Penyelamat Bumi). Judul dipilih karena ada kaitannya dengan tema yaitu gaya hidup berkelanjutan. berikut merupakan gambaran desain modul proyek KALBU.



Gambar 2: Desain Modul

Modul proyek dikembangkan dengan mengadopsi tiga dimensi profil pelajar Pancasila yaitu beriman bertakwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia, gotong royong dan keterampilan berpikir kreatif. yang mana pada keterampilan berpikir kreatif dikembangkan pada aspek *Fluency, flexibility, originality, and*

Elaboration. berikut gambaran dimensi pada modul proyek



Gambar 3: Desain Dimensi Modul Proyek

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ini bertujuan unyuk menghasilkan modul proyek yang layak digunakan dalam pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Modul yang sudah dibuat kemudian diberikan kepada ahli untuk dinilai. Ahli atau pakar yang menilai modul proyek KALBU adalah ahli media dan ahli materi.

Penilaian modul proyek oleh ahli media dinilai dari aspek kelayakan tampilan, isi modul dan komponen modul. Berikut hasil penilaian modul proyek oleh ahli media.

Tabel 4: Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

| Aspek | Skor perolehan | Skor Maksimum |
|----------------|----------------|---------------|
| Tampilan | 18 | 25 |
| Isi | 13 | 15 |
| Komponen modul | 23 | 25 |
| Jumlah | 54 | 65 |
| Persentase | | 83,03% |
| Kategori | | Sangat layak |

Berdasarkan tabel penilaian ahli media di atas, kelayakan tampilan modul mendapatkan skor 18 dari skor maksimum 25, kelayakan isi modul mendapatkan skor 13 dari skor maksimum 15 sedangkan kelayakan komponen modul mendapatkan skor 23 dari skor maksimum 25, untuk semua aspek mendapatkan skor 54 dari skor maksimum 63 dengan persentase 83,03%.

Penilaian modul proyek oleh ahli materi dinilai dari kelayakan profil modul, komponen modul, aktivitas proyek, dan asesmen proyek. Berikut merupakan hasil penilaian modul oleh ahli materi.

Tabel 5: Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

| Aspek | Skor perolehan | Skor Maksimal |
|------------------|----------------|---------------|
| Profil modul | 9 | 10 |
| Komponen Modul | 18 | 20 |
| Aktivitas proyek | 13 | 15 |
| Asesmen proyek | 13 | 15 |
| Jumlah | 53 | 60 |
| Persentase | | 88,33% |
| Kategori | | Sangat layak |

Berdasarkan tabel penilaian di atas aspek profil modul mendapatkan

skor 9 dari skor maksimum 10. Komponen modul mendapatkan skor 18 dari skor maksimum 20, aktivitas proyek mendapatkan skor 13 dari skor maksimum 15, asesmen proyek mendapatkan skor 13 dari skor maksimum 15. Keseluruhan komponen mendapatkan skor 53 dari skor maksimum 60 dengan persentase sebesar 88,33%.

Hasil penilaian ahli media modul proyek KALBU mendapat persentase sebesar 83,03%. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan persentase 88,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa modul proyek KALBU sangat layak digunakan (Sahala, 2022).

Tahap implementasi (implementation)

Modul proyek KALBU (Kami Penyelamat Bumi) yang telah dinyatakan layak kemudian diuji cobakan pada siswa kelas IV SDN Puncel 01. Uji coba dilaksanakan selama sembilan 9 aktivitas. Berikut merupakan tahapan aktivitas pada uji coba modul Proyek KALBU.

Aktivitas 1 (sosialisasi proyek)

Aktivitas 1 bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang tujuan, target, alur, dimensi elemen dan sub elemen pada proyek KALBU. Aktivitas ini

dilakukan guna memberikan informasi kepada peserta didik tentang hal-hal yang dilaksanakan dalam proyek KALBU.

Aktivitas 2 (Asesmen diagnostik)

Aktivitas kedua modul proyek KALBU adalah asesmen diagnostik, asesmen diagnostik digunakan untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik tentang isu lingkungan sekitar sekolah akibat sampah. Aktivitas ini digunakan untuk melaksanakan penilaian pre-test.

Aktivitas 3 tahap pengenalan

Aktivitas ketiga pada modul proyek KALBU adalah tahap pengenalan. Pada aktivitas ini peserta didik diarahkan untuk mengeksplorasi isu kerusakan lingkungan sekitar sekolah.

Aktivitas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif aspek *fluency* yaitu bagaimana peserta didik dalam menganalisis permasalahan lingkungan, memberikan ide dan gagasan beragam dalam mengatasi permasalahan lingkungan dan mampu mengungkapkan gagasan atau ide tersebut.

Aktivitas 4 kontekstualisasi

Tahap kontekstualisasi peserta didik Pada tahap ini peserta didik diarahkan untuk mengenal bahaya

akan sampah bagi bumi kita, mengenal jenis-jenis sampah dan mencari solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan sampah. Aktivitas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada aspek *flexibility* yaitu bagaimana peserta didik memiliki keluwesan berpikir dalam mencari solusi, melihat masalah dari sudut pandang berbeda, dan terbuka terhadap pendapat orang lain.

Aktivitas 5 aksi nyata

Aktivitas kelima modul proyek adalah tahap aksi nyata, pada tahap ini peserta didik diarahkan untuk melakukan aksi nyata dengan membersihkan lingkungan sekitar. Aksi nyata ini bertujuan untuk meningkatkan dimensi gotong royong profil pelajar pancasila.

Aktivitas 6 Aksi nyata

Aktivitas 6 pada proyek KALBU adalah aksi nyata cermat (Cermat Mengelola Sampah). Pada aktivitas ini peserta didik diarahkan untuk dapat mengelola sampah dengan teknik 3R (Reduce, reuse dan recycle) dengan baik dan tepat. Aktivitas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif aspek *originality* yaitu bagaimana peserta didik mampu mewujudkan cara untuk mengelola sampah. Selain itu aktivitas ini juga bertujuan untuk meningkatkan

dimensi beriman, bertakwa, kepada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia. Pada elemen akhlak kepada alam.

Aktivitas 7 Tindak lanjut

Aktivitas kedelapan pada proyek KALBU adalah tahap tindak lanjut yaitu membuat karya dari hasil pengelolaan sampah. Pada tahap ini peserta didik diarahkan untuk membuat karya dari sampah bekas yang tidak berguna menjadi bahan yang berguna. Aktivitas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada aspek *originality* yaitu bagaimana peserta didik mampu membuat karya dari bahan hasil pengelolaan sampah dengan caranya sendiri dan bagaimana peserta didik mampu melahirkan bentuk karya yang unik.

Aktivitas 8 tahap tindak lanjut

Aktivitas kedelapan pada proyek KALBU adalah pameran hasil karya. Pada tahap ini peserta didik diarahkan untuk dapat mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat dari hasil pengelolaan sampah. Aktivitas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada aspek *elaboration* yaitu bagaimana peserta didik mampu memberikan penjelasan secara detail tentang bahan dan alat dalam membuat karya, dan

bagaimana membuat rincian langkah-langkah pembuatan hasil karya.

Aktivitas 9 refleksi

Aktivitas kesembilan proyek KALBU adalah tahap refleksi. Aktivitas ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik dan guru saat melaksanakan proyek dengan menggunakan modul yang telah dikembangkan.

Respon siswa terhadap kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila menggunakan modul proyek KALBU mendapatkan persentase sebesar 92,73%. Sedangkan respon guru terhadap kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila menggunakan modul proyek KALBU mendapatkan persentase 93,75%. Dengan hasil tersebut maka modul proyek KALBU tergolong dalam kategori sangat praktis (Sahala 2022).

Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi pada penelitian ini adalah untuk melihat keefektivan modul proyek KALBU untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. pre test dilaksanakan pada saat asesmen diagnostik kemudian post test dilaksanakan setelah menggunakan modul proyek mulai dari tahap pengenalan sampai dengan akhir proyek. pengukuran

keterampilan berpikir kreatif berdasarkan rubik yang telah disusun.

Berdasarkan hasil nilai pre-test dari 22 peserta didik terdapat 2 peserta didik dalam kategori kreatif, 14 peserta didik kategori kurang kreatif, dan 6 peserta didik dalam kategori sangat kurang kreatif. sedangkan pada hasil nilai post-test terdapat peningkatan yang dari 22 peserta didik 14 diantaranya dalam kategori sangat kreatif, 8 diantaranya dalam kategori kreatif. berikut adalah hasil peningkatan keterampilan berpikir kreatif menggunakan rumus N-gain setiap indikator keterampilan berpikir kreatif.

Tabel 6: Nilai N-Gain Tiap Indikator

| Indikator keterampilan berpikir kreatif | Rata-rata skor | | N-gain | Kriteria |
|---|----------------|-----------|--------|----------|
| | Pre-test | Post-test | | |
| <i>Fluency</i> | 61,4 | 91,3 | 0,80 | Tinggi |
| <i>Flexibility</i> | 54,9 | 90,5 | 0,80 | Tinggi |
| <i>Originality</i> | 40,5 | 81,4 | 0,68 | Sedang |
| <i>Elaboration</i> | 42,8 | 80,3 | 0,66 | Sedang |

Berdasarkan tabel nilai N-gain di atas menunjukkan bahwa setiap indikator keterampilan berpikir kreatif mengalami kenaikan. Indikator kelancaran atau *Fluency* mendapatkan nilai N-gain sebesar 0,80 dengan kategori tinggi. Indikator keluwesan atau *flexibility* mendapatkan nilai N-gain 0,80 dengan kategori tinggi. Indikator keaslian atau *originality*

mendapatkan nilai N-gain 0,68 dengan kategori sedang. Terakhir indikator elaborasi atau *elaboration* mendapatkan nilai N-gain 0,62 dengan kategori sedang. Untuk keseluruhan peningkatan keterampilan berpikir kreatif dapat ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 7: Nilai N-Gain Pre-Test Dan Post-Test

| Rata-rata | | N-gain | Kategori |
|-----------|------|--------|----------|
| Pre-test | 49,9 | 0,73 | Tinggi |
| Post-test | 85,9 | | |

Berdasarkan nilai N-gain diatas menunjukkan nilai rata-rata pre-test dan post-test mengalami kenaikan. Dari nilai rata-rata 49,9 nilai pre-test menjadi 85,9 nilai rata-rata post-test, dengan nilai N-gain sebesar 0,73 dengan kategori tinggi. Dengan begitu pengembangan modul proyek KALBU (Kami Penyelamat Bumi) efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pada proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Modul yang dikembangkan diberi nama modul proyek KALBU (Kami penyelamat Bumi), yang dikembangkan pada tema gaya hidup berkelanjutan fase b kelas IV sekolah

dasar. Modul proyek dikembangkan dengan model ADDIE. Pemilihan model ADDIE dikarenakan model pengembangan ini sangat sederhana namun sistematis hal ini sejalan dengan pendapat Hasdi dan Agustina (2016) bahwa pengembangan model ADDIE sangat sederhana dalam prosedurnya namun sistematis implementasinya.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa raport mutu pendidikan pada aspek kreativitas mendapatkan nilai 1,6 dari nilai maksimal 3,00. Nilai tersebut menunjukkan bahwa tingkat kreativitas masih rendah dan perlu ditingkatkan (KEMENDIKBUD, 2022). Berdasarkan hasil observasi di lingkungan sekolah juga menunjukkan lokasi sekolah yang dekat dengan perkebunan dan pasar yang menyebabkan banyak sampah berserakan akibat pengelolaan yang kurang tepat. Maka dari itu perlu mengembangkan modul proyek penguatan profil pelajar Pancasila untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dalam mengatasi permasalahan sampah.

Tahap desain dilakukan penyusunan modul proyek. Modul proyek diberi nama KALBU (Kami Penyelamat Bumi). Pemilihan judul ini disesuaikan dengan tema yang dipilih

yaitu tema gaya hidup berkelanjutan. Yang mana tema gaya hidup berkelanjutan bertujuan untuk memperkenalkan masalah lingkungan dan mencari solusi dari permasalahan tersebut (Sari, 2023). Dimensi yang dipilih pada modul proyek KALBU adalah beriman bertakwa dan berakhlak mulia, gotong royong dan kreatif hal ini sesuai dengan panduan bahwa kita bisa memilih 2-4 dimensi profil pelajar Pancasila pada pelaksanaan proyek (Ulandari & Dwi, 2023). Namun pada dimensi keterampilan berpikir kreatif dikembangkan sesuai dengan indikator keterampilan berpikir kreatif yang diungkapkan oleh Guilford dalam (Munandar, 2016) yaitu *Fluency, flexibility, originality* dan *elaboration*.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (Development) pada tahap ini dibuatlah produk modul proyek KALBU (Kami Penyelamat Bumi). Produk didesain dengan menggunakan aplikasi canva kemudian dicetak menjadi buku modul dengan ukuran kertas A4. Setelah modul jadi kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi ahli media mendapatkan prosentase sebesar 83% dan hasil validasi ahli materi sebesar 88%. Berdasarkan

kriteria kelayakan hasil validasi tersebut tergolong sangat layak (Sahala, 2022).

Tahap implementasi dilaksanakan sebanyak sembilan kali pertemuan atau aktivitas proyek. aktivitas pertama yaitu sosialisasi proyek, aktivitas kedua yaitu asesmen diagnostik untuk mengukur hasil pre-test keterampilan berpikir kreatif. aktivitas ketiga yaitu tahap pengenalan dengan tema aktivitas mari jaga bumi. Aktivitas keempat yaitu tahap kontekstualisasi dengan tema aktivitas sampahku tanggung jawabku. Aktivitas kelima tahap aksi nyata dengan tema goberling (Gotong royong membersihkan lingkungan). Aktivitas enam aksi nyata dengan tema aktivitas cermapa (cermat mengelola sampah). Aktivitas ketujuh tindak lanjut membuat karya dari sampah bekas. Aktivitas kedelapan tindak lanjut pameran hasil karya. Dan aktivitas kesembilan adalah refleksi. Pada tahap refleksi dilakukan untuk mengukur respon siswa dan guru setelah menggunakan modul proyek KALBU.

Hasil respon siswa mendapatkan prosentase sebesar 92,73%, sedangkan hasil respon guru mendapatkan prosentase sebesar 93,75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa modul

proyek KALBU dalam kategori sangat praktis (Riduwan, 2018).

Tahap evaluasi penelitian untuk melihat sejauh mana efektivitas modul proyek KALBU dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. berdasarkan hasil post-test dari 22 siswa. Terdapat 2 siswa kategori kreatif, 14 siswa kurang kreatif dan 6 siswa sangat kurang kreatif. sedangkan hasil post-test menunjukkan dari 22 siswa terdapat 14 siswa kategori sangat kreatif dan 8 siswa lainnya dalam kategori kreatif.

Rata-rata kenaikan juga terjadi pada setiap indikator keterampilan berpikir kreatif seperti aspek *fluency* dari rata-rata 61,4 menjadi 91,3 dengan nilai N-gain 0,80 kategori tinggi. Aspek *flexibility* dari rata-rata 54,9 naik menjadi 90,5 dengan nilai N-gain 0,80 kategori tinggi. Aspek *originality* dari 40,5 menjadi 81,5 dengan nilai N-gain 0,68 kategori sedang dan *elaboration* dari 42,8 naik menjadi 80,3 dengan nilai N-gain 0,66 kategori sedang. Sedangkan untuk semua aspek keterampilan berpikir kreatif nilai rata-rata pre-test 49,9 naik menjadi 85,9 nilai post-test dengan nilai N-gain sebesar 0,73, nilai N-gain tersebut termasuk dalam kategori tinggi (Sahala, 2022). Dengan begitu pengembangan modul proyek KALBU (Kami Penyelamat Bumi)

efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan modul proyek KALBU (Kami Penyelamat bumi) dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE melalui lima tahapan.

Tahap *analysis* (analisis) dilaksanakan dengan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Tahap desain dilakukan dengan mendesain modul proyek menggunakan aplikasi canva kemudian dicetak dan dijadikan buku modul. Tahap pengembangan dilaksanakan pembuatan modul kemudian melakukan validasi ahli. Tahap implementasi dilaksanakan sebanyak sembilan kali aktivitas mulai dari sosialisasi, asesmen diagnostik, tahap pengenalan, tahap kontekstualisasi, aksi nyata, tindak lanjut dan refleksi. Tahap evaluasi dilaksanakan untuk mengukur tingkat keterampilan berpikir kreatif sebelum dan sesudah menggunakan modul proyek KALBU

Hasil validasi ahli media memenuhi kategori kelayakan sebesar 83,03% dan hasil validasi ahli materi memenuhi kriteria kelayakan sebesar

88,33%. Hasil tersebut menunjukkan modul yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak digunakan.

Hasil uji praktikalisasi pada siswa kelas IV SDN Puncel 01 terhadap modul proyek KALBU (Kamp Penyelamat Bumi) diperoleh persentase sebesar 92,73 % sedangkan untuk hasil respon guru diperoleh persentase sebesar 93,75%. Hasil tersebut menunjukkan pengembangan modul proyek KALBU (Kami penyelamat Bumi) dengan kategori sangat praktis.

Kefektivan modul proyek KALBU (Kami Penyelamat Bumi) diukur dari ketercapaian keterampilan berpikir sebelum dan sesudah menggunakan modul. Yang tiap-tiap indikator berpikir kreatif *Fluency*, *Flexibility*, *originality* dan *Elaboration* semua mengalami kenaikan. Yang mana dari rata-rata pre-test sebesar 49,9 naik menjadi 85,3 rata-rata nilai post-test dengan nilai N-gain sebesar 0,73 dengan kriteria tinggi. Hasil tersebut menunjukkan pengembangan modul proyek KALBU (Kami Penyelamat Bumi) efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.

PUSTAKA ACUAN

Bektheshi, E. (2017). The'fours Cs'-

- Collaboration, Communication, Critical Thinking And Creativity At The Faculty Of Arts (Flup), University Of Porto, Porto, Portugal. *Journal of International Social Research*, 10(50).
- Dewi, U., Sumarno, A., & Susarno, L. H. (2022). PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENDUKUNG IMPLEMENTASI MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM). *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(01), 1–14. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw>
- Faatin, N. A., & Rusnilawati. (2022). Pengembangan Media Digital Wordwall Ditinjau Dari Kemampuan berfikir tingkat tinggi materi operasi bilangan kelas VI. *KWANGSAN: jJurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 221–235.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Hasdi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan buku ajar geografi desa-kota menggunakan model ADDIE. *Educatio*, 11(1), 90–105.
- Jufriadi, A., Huda, C., Aji, S. D., Pratiwi, H. Y., & Ayu, H. D. (2022). Analisis Keterampilan Abad 21 Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 39–53. <https://doi.org/10.24832/jpkn.v7i1.2482>
- KEMENDIKBUD. (2022). *Buku Panduan Capaian Hasil Asesmen Nasional*.
- Leen, C. C., Hong, H., Kwan, F. N. H., & Ying, T. W. (2014). Creative and Critical Thinking in Singapore Schools. In *An Institute of Nanyang Technological University* (Vol. 2, Nomor 2). <http://hdl.handle.net/10497/17709>
- Mery, M., Martono, M., Halidjah, S., & Hartoyo, A. (2022). Sinergi Peserta Didik dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7840–7849. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3617>
- Miranda, D. (2018). Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kreativitas Aud. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 10(1), 18. <https://doi.org/10.26418/jvip.v10i1.125975>
- Munandar, U. (2016). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka cipta.
- Nurhakimah. (2018). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Open-Ended Di Kelas VII MtsS Harapan Bangsa Meulaboh Aceh Barat*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.

- Nurlaela, L., Ismayati, E., Samani, M., Suparji, S., & Buditjahjanto, I. G. P. A. (2019). Strategi belajar berpikir kreatif (Edisi Revisi). In *PT. Media Guru Digital Indonesia*. <http://www.luthfiyah.com/2019/01/e-book-strategi-belajar-berpikir.html>
- Prasistayanti, N. W. N., Santyasa, I. W., & Sukra Warpala, I. W. (2019). Pengaruh Desain E-Learning Terhadap Hasil Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Mata Pelajaran Pemrograman Pada Siswa Smk. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 138. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p138--155>
- Pratama, R. Y. (2021). *Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Ditinjau Dari Higher Order Thinking Skills Kelas Vii Smp Negeri Di Wilayah Kota Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE*. Prenada Media Group.
- Riduwan. (2018). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. In *Bandung: Alfabeta*.
- Sahala, S. A. (2022). *Pengembangan Modul Berbasis Contextual Teaching And Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Iv Sd Tahun Pelajaran 2021/2022*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Sari, A. M. (2023). *Pengembangan Modul Projek dengan Karakter Kreatif pada Tema Gaya Hidup Berkelanjutan Kelas VII*. UNS (Sebelas Maret University).
- Satria, R., Adiprima, P., Wulan, K. S., & Harjatanaya, T. Y. (2022). *PANDUAN PENGEMBANGAN Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
- Sufyadi, S., Harjatanaya, T. Y., Adiprima, P., Satria, M. R., Andiarti, A., & Andiarti, A. (2021). Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. In *Ditpsd.Kemendikbud*. Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/profil-pelajar-pancasila-mandiri#:~:text=Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar,royong%2C mandiri%2C bernalar kritis%2C>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan). In *Alfabeta*. Alfabeta.
- Ulandari, S., & Dwi, D. (2023).

Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila sebagai Upaya Menguatkan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(2), 116–132.

Widia, W., Yamin, M., Sarnita, F., Afrin, A., & Mutmainah, M. (2022). Penerapan Prototype Listrik Tenaga Bayu untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4), 3082–3086. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.4096>

Widiyono, A., & Attalina, S. N. C. (2021). Pemanfaatan Limbah Botol Kaleng Menjadi Hiasan Dinding Kaligrafi Islam untuk Meningkatkan Kreativitas Masyarakat Di Desa Pulodarat Jepara. *Education*, 1(2).