

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) TERHADAP *SELF-EFFICACY* DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 26 BANDAR LAMPUNG

Oleh

Fitri Alhazizah

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan pengaruh model PjBL terhadap *self-efficacy* peserta didik, dan menentukan signifikansi pengaruh model PjBL terhadap keterampilan berpikir kreatif. Desain penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan rancangan *pretest-posttest non- equivalent design*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 26 Bandar Lampung. Sampel penelitian adalah siswa kelas VII.F dan VII.H yang dipilih dari populasi dengan teknik *cluster random sampling*. Data kuantitatif adalah data hasil pretes dan postes, sedangkan data kualitatif adalah skala *self-efficacy* dan produk. Data kuantitatif dalam penelitian ini dianalisis secara statistik dengan uji *independent sample t-test* pada taraf signifikansi 5%. Uji lanjut yang digunakan adalah uji *mann-whitney u*. Uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas menggunakan *liliefors test*. Uji homogenitas

menggunakan *levene's test of equality of error variances*. Data *self-efficacy* dan produk dianalisis secara deskriptif dalam bentuk persentase.

Hasil analisis data *self-efficacy* menunjukkan bahwa model PjBL berpengaruh terhadap *self-efficacy* peserta didik, terlihat dari perbedaan rerata persentase kelas eksperimen dan kontrol. Rata-rata persentase dari subskala akademik, sosial, dan emosional untuk kelas eksperimen yang menggunakan model PjBL lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan persentase sebesar 78 dengan kriteria “tinggi”, sedangkan kelas kontrol sebesar 70 dengan kriteria “sedang”. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa model pembelajaran PjBL berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kreatif dengan nilai signifikansi sebesar 0,00. Hasil uji untuk setiap indikator keterampilan berpikir kreatif menunjukkan bahwa indikator berpikir lancar, luwes, orisinal, dan memerinci kelas eksperimen dan kontrol berbeda signifikan dengan nilai signifikansi masing-masing adalah 0,04, 0,000, 0,000, dan 0,000. Hasil analisis data keterampilan berpikir kreatif melalui produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa rata-rata persentase setiap indikator keterampilan berpikir kreatif yaitu kebaruan, pemecahan masalah, dan kerincian masing-masing sebesar 73,80, 81, dan 79,76 dengan masing-masing indikator ber kriteria “tinggi”.

Kata kunci: Model *Project Based Learning*, keterampilan berpikir kreatif, *self-efficacy*