

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*  
TERHADAP KETERAMPILAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK  
KELAS V SD NEGERI 1 KEDATON**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**MURTY AYU TYASTINI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2019**

## ABSTRAK

### PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KETERAMPILAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 KEDATON

Oleh

MURTY AYU TYASTINI

Keterampilan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Kedaton rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap keterampilan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton. Metode yang digunakan adalah *pre-eksperimental* dengan desain *one-shot case study*. Populasinya adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton dan sampel penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton dengan teknik pengambilan sampling *non probability sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi, instrumen penelitian menggunakan lembar observasi berupa rubrik penelitian. Analisis data menggunakan rumus regresi linier sederhana. Penelitian ini menyimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap keterampilan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton tahun pelajaran 2018/2019.

**Kata kunci :** keterampilan kreativitas, pengaruh, *project based learning*.

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF PROJECT BASED LEARNING MODEL ON CREATIVITY SKILLS OF FIFTH GRADE STUDENTS IN SD NEGERI 1 KEDATON**

**By**

**MURTY AYU TYASTINI**

*The problem in this study is the low creativity skills of students in learning in class V of SD 1 Kedaton. This study aims to determine the effect of project based learning learning models on the creativity skills of fifth grade students at SD Negeri 1 Kedaton. The method used is pre-experimental with a one-shot case study design. The population is all of the fifth grade students of SD 1 Kedaton and the research sample is the fifth grade students of SD 1 Kedaton with a non probability sampling sampling technique. Data collection techniques using observation and documentation techniques, research instruments using observation sheets in the form of research rubrics. Data analysis using a simple linear regression formula. This study concludes that there is the influence of the project based learning learning model on the creativity skills of fifth grade students of SD Negeri 1 Kedaton in the academic year 2018/2019.*

*Keywords: creativity skills, effect, project based learning.*

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*  
TERHADAP KETERAMPILAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK  
KELAS V SD NEGERI 1 KEDATON**

Oleh

**MURTY AYU TYASTINI**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2019**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN  
PROJECT BASED LEARNING TERHADAP  
KETERAMPILAN KREATIVITAS PESERTA  
DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 KEDATON**

Nama Mahasiswa : *Murty Ayu Tyastini*

No. Pokok Mahasiswa : 1513053183

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I

Pembimbing II

*[Signature]*  
**Dr. Rochmiyati, M.Si.**  
NIP 19571028 198503 2 002

*[Signature]*  
**Drs. Sugiman, M.Pd.**  
NIP 19560906 198211 1 002

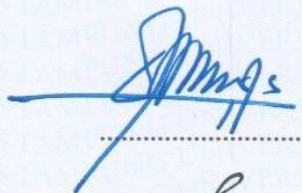
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

*[Signature]*  
**Dr. Riswandi, M.Pd.**  
NIP 19760808 200912 1 001

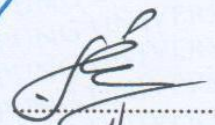
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

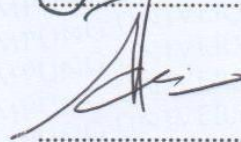
Ketua : **Dr. Rochmiyati, M.Si.**



Sekretaris : **Drs. Sugiman, M.Pd.**



Penguji Utama : **Drs. M. Coesamin, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.**

NIP 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **02 Juli 2019**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Murty Ayu Tyastini  
NPM : 1513053183  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning*  
Terhadap Keterampilan Kreativitas Peserta Didik Kelas V SD  
Negeri 1 Kedaton

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Bandar Lampung, 02 Juli 2019

Yang membuat pernyataan



Murty Ayu Tyastini  
NPM. 1513053183

## RIWAYAT HIDUP



Murty Ayu Tyastini lahir di Kalianda pada hari Rabu, 27 Agustus 1997. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara pasangan dari Bapak Mudois Sumardi dan Ibu Sri Hartini.

Peneliti memperoleh pendidikan formal pertama kali di Taman Kanak-kanak (TK) Masjid Agung Kalianda, yang diselesaikan pada tahun 2002. Kemudian peneliti masuk SD Negeri 1 Way Urang Kecamatan Kalianda Lampung Selatan, yang diselesaikan pada tahun 2008. Peneliti menyelesaikan pendidikan lanjutan di Mts Negeri 1 Kalianda pada tahun 2011. Pendidikan Menengah Atas diselesaikan di SMA Negeri 1 Kalianda pada tahun 2015. Selanjutnya pada tahun 2015 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung melalui jalur Ujian Mandiri Perguruan Tinggi Negeri (UMPTN).

Tahun 2018, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktik Mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di desa Purwodadi Kecamatan Gisting, Kabupaten Tanggamus.



## **MOTTO**

*“Jadikanlah sabar dan solat sebagai penolongmu. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”*  
(Q.S. Al Baqarah: 153)

*“Banyak kegagalan hidup terjadi karena orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya kesuksesan ketika mereka menyerah”*  
(Thomas Alfa Edison)

*Kekuatan doa lebih besar dari apapun, setiap manusia yang mau berusaha akan selalu dipermudahkan langkahnya dalam setiap jalan hidupnya.*  
(Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT, dan dengan segala Ketulusan serta kerendahan hati, sebetulnya karya kecil ini kupersembahkan kepada:

Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Mudois Sumardi dan Ibu Sri Hartini Terima kasih atas dukungan, motivasi, nasihat, pengorbanan, dan do'a yang selalu dipanjatkan demi tercapainya cita-citaku dan kelancaran studiku

Kakakku Endah Hedi Retno Utami dan Rifo Alfiano yang selalu memberikan cinta dan kasih sayang, yang selalu memotivasi, dan mendoakanku untuk menyelesaikan studiku

Para Guru dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaranmu

Almamaterku tercinta PGSD FKIP  
~Universitas Lampung~

## SANWACANA

Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat, rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “pengaruh model *project based learning* terhadap keterampilan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dr. Rochmiyati, M.Si., Bapak Drs. Sugiman, M.Pd., dan Bapak Drs. M. Coesamin, M.Pd., terimakasih atas bimbingan, kritik dan saran selama proses penyusunan skripsi. Penulis menyadari sepenuhnya atas keterbatasan kemampuan dan pengetahuan, maka adanya dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku dekan FKIP Universitas Lampung.

3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung.
5. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah memberikan ilmunya, pengalaman yang sangat berharga dan tak ternilai bagi penulis.
6. Staf Pendidikan PGSD dan Jurusan IP, Mba Vivin serta Pak Herman yang telah memberikan ilmunya, pengalaman yang sangat berharga dan tak ternilai bagi penulis.
7. Staf Akademik dan Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu administrasi di Kampus.
8. Bapak Haidir, S.Pd,SD., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Kedaton yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
9. Ibu Rosdebi, S.Pd.SD selaku wali kelas V yang telah membantu dan membimbing selama penelitian di SD Negeri 1 Kedaton.
10. Teman Seperjuangan “PGSD B” (Shinta, Intan, Yovie, Wilda, Suci, Shella, Prijna, Ana, Longi, Putri, Devi, Kadek, Dina, Siska, Elza, Lia.r, Tri wahyuni, Dindin, Shintia, Nabila, Rebika, Sharah, Diah, Resta, Anti, Nurul, Resti, Lia.p, Merlin, Keny, Monic, Dini, Mega, Irysad, Tri, Rifo, Waris, Wanda, Winda, Mba rini, Raras, Lubis, Nita, Rifka, Dewi, Yunitha, Srita). Terimakasih selama ini sudah memberikan semangat serta dukungan yang tak henti-hentinya. Semoga kita selalu bersama bukan hanya di dunia tapi sampai surga-Nya.

11. Teman-teman KKN/PPL Pekon Purwodadi Kecamatan Gisting Kabupaten Tanggamus, Astri, Merlin, Mega, Apriska, Nur, Devi, Inga, Alifah, Rifo. Terimakasih telah menjadi rekan yang baik selama KKN, semoga kekeluargaan kita tetap terjalin.
12. Teman-teman Asrama Andika, Pak Zulkarnain selaku pemilik Kosan, Mba Cici, Okta, Nisa, Yunita, Vidi, Sisil, Dina, Delfi, Della, Rina, Ida, Viki. Terimakasih telah menjadi rekan baik selama 4 tahun ini, semoga kekeluargaan kita tetap terjalin.
13. Teman seperjuanganku Gengges, Intan, Yovie, Shinta, Lia, Elza, Wildha, Kadek. Terimakasih sudah menjadi teman yang baik selama 4 tahun ini. Semoga kekeluargaan kita tetap terjalin.
14. Teman SMA ku Fatywela, Refa, Pipit, Intan. Terimakasih telah menjadi rekan baik selama ini, semoga kekeluargaan kita tetap terjalin.
15. Kucing-kucing kesayanganku, Mba kuning, Betmen, Mika, Miki, Mak Tahi Lalat. Terimakasih sudah menghiburku saat penyusunan skripsi.
16. Dan bagi pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut mendukung peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, 02 Juli 2019  
Penulis

**Murty Ayu Tyastini**  
NPM. 1513053183

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Batasan Masalah .....	10
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian .....	11
F. Manfaat Penelitian .....	11
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Hakikat Belajar .....	13
1. Pengertian Belajar .....	13
2. Prinsip-prinsip Belajar .....	14
3. Tujuan Belajar .....	16
4. Teori Belajar .....	17
B. Model Pembelajaran .....	20
1. Pengertian Pembelajaran .....	20
2. Pengertian Model Pembelajaran .....	21
3. Macam-macam Model Pembelajaran .....	22
C. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	24
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	24
2. Karakteristik Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	25
3. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	26
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	30
D. Keterampilan Kreativitas .....	33
1. Pengertian Keterampilan .....	33
2. Pengertian Kreativitas .....	35
3. Ciri-ciri Kreativitas .....	36

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas .....	37
E. Pembelajaran Saintifik .....	39
1. Pengertian Pembelajaran Saintifik .....	39
2. Karakteristik Pembelajaran Saintifik .....	40
3. Langkah-langkah Pembelajaran Saintifik .....	43
F. Implementasi Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dalam RPP .....	44
G. Penelitian yang Relevan .....	49
H. Kerangka Pikir .....	51
I. Hipotesis Penelitian .....	53

### **III. METODE PENELITIAN**

A. Metode Penelitian .....	54
1. Jenis Penelitian .....	54
2. Desain Penelitian .....	54
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	55
1. Tempat Penelitian .....	55
2. Waktu Penelitian .....	55
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	55
1. Populasi Penelitian .....	55
2. Sampel Penelitian .....	56
D. Variabel Penelitian .....	57
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel .....	57
1. Definisi Konseptual .....	57
2. Definisi Operasional .....	58
F. Teknik Pengumpulan Data .....	59
1. Observasi .....	59
2. Dokumentasi .....	59
G. Instrumen Penelitian .....	60
1. Jenis Instrumen .....	60
2. Uji Instrumen .....	64
a. Validitas Lembar Observasi .....	64
b. Reliabilitas Lembar Observasi .....	65
H. Analisis Data Hasil Penelitian .....	66
I. Uji Prasyarat Analisis Data .....	67
1. Uji Normalitas Data .....	67
2. Uji Homogenitas Data .....	68
J. Uji Hipotesis .....	69

### **IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian .....	72
1. Visi dan Misi .....	72

2. Identitas Sekolah .....	73
3. Keadaan Prasarana .....	73
B. Hasil Penelitian .....	74
1. Pelaksanaan Penelitian .....	74
2. Uji Coba Instrumen Penelitian .....	75
a. Validitas Lembar Observasi .....	75
b. Reliabilitas Lembar Observasi .....	76
C. Pengambilan Data Penelitian .....	77
D. Analisis Data Hasil Penelitian .....	78
1. Data Aktivitas Peserta didik dengan Model <i>Project Based Learning</i> .....	78
2. Data Aktivitas Peserta didik Keterampilan Kreativitas .....	81
E. Uji Prasyarat Analisis Data .....	85
1. Uji Normalitas .....	85
2. Uji Homogenitas .....	86
F. Pengujian Hipotesis .....	86
G. Pembahasan .....	88
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	101
B. Saran .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	103
<b>LAMPIRAN</b> .....	107



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Hasil Observasi Satu Gugus pada Sekolah Dasar Kelas V di Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan .....	8
2. Kisi-kisi Implementasi Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dengan Pendekatan Saintifik .....	46
3. Data Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Kedaton Kalianda Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2018/2019 .....	56
4. Kisi-kisi Aktivitas Peserta Didik Berdasarkan Indikator Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	61
5. Kriteria Aktivitas Model <i>Project Based Learning</i> .....	62
6. Kisi-kisi Aktivitas Peserta Didik Berdasarkan Indikator Keterampilan Kreativitas .....	62
7. Kriteria Aktivitas Keterampilan Kreativitas .....	64
8. Klasifikasi Validitas Lembar Observasi .....	65
9. Klasifikasi Reliabilitas Lembar Observasi .....	66
10. Interpretasi Koefisien Korelasi .....	70
11. Keadaan Prasarana SD Negeri 1 Kedaton .....	73
12. Jadwal dan Kegiatan Pelaksanaan Penelitian .....	74
13. Data Aktivitas Peserta didik dengan Model <i>Project Based Learning</i> .....	78
14. Rekapitulasi Aktivitas Model <i>Project Based Learning</i> .....	79
15. Distribusi Frekuensi Aktivitas Model <i>Project Based Learning</i> .....	80
16. Data Aktivitas Peserta didik dengan Keterampilan Kreativitas .....	82
17. Rekapitulasi Aktivitas Keterampilan Kreativitas .....	83
18. Distribusi Frekuensi Aktivitas Keterampilan Kreativitas .....	84
19. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana .....	86

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Pikir Penelitian .....	52
2. Gambar Desain Penelitian .....	55
3. Histogram Nilai Rata-rata Aktivitas Peserta didik dengan Model <i>Project Based Learning</i> .....	79
4. Histogram Nilai Aktivitas Peserta didik dengan Model <i>Project Based Learning</i> .....	81
5. Histogram Nilai Rata-rata Aktivitas Peserta didik pada Keterampilan Kreativitas .....	82
6. Histogram Nilai Aktivitas Peserta didik pada Keterampilan Kreativitas .....	84

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus .....	108
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	113
3. Hasil Uji Coba Lembar Observasi .....	137
4. Uji Validitas Lembar Observasi .....	141
5. Uji Reliabilitas Lembar Observasi .....	149
6. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik .....	156
7. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik .....	170
8. Hasil Uji Normalitas .....	172
9. Hasil Uji Homogenitas .....	179
10. Uji Hipotesis .....	181
11. Tabel Nilai <i>Product Moment</i> .....	186
12. Tabel Logaritma .....	187
13. Tabel Distribusi <i>Chi Kuadrat</i> ( $\chi^2$ ) .....	188
14. Tabel Kurva Normal 0 - Z .....	189
15. Tabel Uji F .....	190
16. Hasil Wawancara .....	191
17. Data Pra Penelitian .....	192
18. Kisi-kisi Lembar Observasi .....	193
19. Rubrik Penilaian .....	196
20. Lembar Observasi Pengamatan .....	200
21. Penilaian Lembar Observasi .....	209
22. Foto Kegiatan Penelitian .....	214
23. Surat Validasi Ahli .....	217
24. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	218
25. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan .....	219
26. Surat Izin Penelitian .....	220
27. Surat Balasan Izin Penelitian .....	221

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan yang mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan juga sebagai usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya melalui proses pendidikan menjadikan peserta didik mampu menghadapi problema yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun dimasa mendatang.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan sebagai berikut.

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Memasuki abad ke-21, sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan kualitas sumber daya manusia (SDM) agar mampu bersaing di era global. Salah satu upaya yang tepat untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan membangun SDM yang bermutu tinggi adalah pendidikan.

Pengertian Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara dalam Purwanto (2014: 23) adalah sebagai berikut.

“Pendidikan adalah sebagai daya upaya untuk memajukan perkembangan budi pekerti (kekuatan batin), pikiran (intelektual), dan jasmani anak-anak. Maksud dari pernyataan tersebut adalah supaya kita dapat memajukan kesempurnaan hidup, yaitu kehidupan dan penghidupan anak-anak, selaras dengan alamnya dan masyarakatnya”.

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya.

Sekolah merupakan lingkungan pendidikan formal yang menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berlakunya Kurikulum 2013 membawa perubahan yang lebih baik dalam peningkatan kualitas belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013 yaitu untuk mempersiapkan peserta didik supaya memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan

pengetahuan yang terintegrasi. Proses pembelajaran yang baik dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Kurikulum 2013 mengedepankan pengalaman belajar peserta didik melalui pendekatan saintifik yaitu proses mengamati, menanya, menalar, dan mencoba agar kreativitas peserta didik dapat tercapai.

Kurikulum 2013 juga menghendaki bahwa suatu pembelajaran pada dasarnya tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori dan fakta saja, melainkan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Materi pembelajaran tidak hanya tersusun atas hal-hal sederhana yang bersifat hafalan dan pemahaman, tetapi juga tersusun atas materi yang kompleks yang memerlukan analisis, aplikasi, dan sintesis. Pendidik juga harus bijaksana dalam menentukan suatu model yang sesuai, supaya situasi dan kondisi kelas yang kondusif dalam proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Dalam proses pembelajaran, untuk memudahkan pendidik dan membantu peserta didik dalam memahami konsep diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang langsung mengaitkan materi konteks pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Untuk mengajarkan suatu pokok bahasan tertentu harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan, misalnya materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif peserta didik, dan sarana atau fasilitas yang tersedia.

Model-model pembelajaran inovatif, progresif dan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu pendidik mengaitkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata peserta didik. Mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari diharapkan hasil pembelajaran akan lebih bermakna.

Pengertian model pembelajaran Menurut Joyce, (1992: 4) dalam Al-Tabany (2014:23) sebagai berikut.

“Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain”.

Adapun dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah ditegaskan :

“*Pertama*, dalam rangka mencapai proses pembelajaran yang mengacu pada standar proses-proses pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik dalam pembelajaran dan mengadopsi model pembelajaran tematik terpadu.  
*Kedua*, untuk memperkuat pendekatan ilmiah (*scientific*), tematik terpadu (tematik antarmata pelajaran), dan tematik (dalam suatu mata pelajaran) diterapkan pembelajaran berbasis penyikapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*).  
*Ketiga*, mendorong kemampuan peserta didik untuk menghasilkan karya kontekstual, baik individual maupun kelompok, maka sangat disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecah masalah (*project based learning*)”.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar.

Kenyataan di sekolah menunjukkan bahwa proses pembelajaran peserta didik terlihat kurang antusias dan daya kreativitasnya rendah. Pendidik perlu memilih model pembelajaran yang tepat supaya peserta didik tidak merasa bosan dan lebih termotivasi untuk belajar.

Pemilihan model pembelajaran yang diharapkan pada Kurikulum 2013 antara lain : *project based learning*, *problem based learning*, dan *discovery learning*. Pemilihan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat mengaktifkan peserta didik serta menjadikan peserta didik lebih kreatif dalam pembelajaran yang dapat menghasilkan karya baik secara individu maupun kelompok.

Pembelajaran yang membuat peserta didik lebih kreatif dalam berkarya akan lebih baik menggunakan model pembelajaran *project based learning*.

Menurut Sari (2017: 23), pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk berkarya baik secara individual maupun kelompok diantaranya adalah pembelajaran berbasis proyek. Guna mendorong kemampuan peserta didik untuk menghasilkan karya baik individual maupun kelompok disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

Menurut Greeno dalam Yani dan Ruhimat (2018: 78), pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang komprehensif dengan melibatkan peserta



didik dalam proses penyelidikan dan diarahkan untuk menciptakan suatu karya sebagai representasi dari wujud pengetahuan mereka.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang melibatkan suatu penelitian atau penyelidikan mendalam tentang topik-topik tertentu yang dikerjakan peserta didik. Secara individual maupun kelompok peserta didik memecahkan masalah nyata di sekitarnya yang muncul dalam pembelajaran. Hasil dari pembelajaran berbasis proyek adalah produk atau karya berupa ide dan keterampilan yang kreatif dan bermakna.

Menurut Reber (1998) dalam Syah (2004: 119), keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Menurut Semiawan (1997) dalam Rachmawati dan Kurniati (2011: 14), kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Keterampilan kreativitas adalah kemampuan dalam memberikan gagasan baru yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus serta sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu dan menghasilkan sebuah karya. Proses pembelajaran akan lebih bermakna jika peserta didik aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Melibatkan peserta didik untuk membuat suatu karya dalam pembelajaran akan membuat peserta didik menjadi lebih terampil dan kreatif, serta pembelajaran juga akan lebih bermakna.

Sekolah Dasar merupakan wadah berkembangnya seluruh kemampuan peserta didik, salah satunya berekspresi kreatif. Tingkat kreativitas peserta didik sekolah dasar dapat berkembang sangat pesat. Membangkitkan keterampilan kreatif perlu dilatih melalui kepekaan, rasa ingin tahu, dan berani berinovasi. Sekolah dan pendidik perlu menerapkan model pembelajaran yang mendukung perkembangan kreativitas peserta didik.

Model pembelajaran *Project Based Learning* diharapkan mampu menyeimbangkan aspek kognitif dan aspek psikomotor peserta didik agar keterampilan kreativitas peserta didik dapat meningkat. Peningkatan keterampilan kreativitas peserta didik dapat dicapai dengan cara memberikan fasilitas pada peserta didik untuk dapat berekspresi dengan memanfaatkan apa yang tersedia di lingkungan sekitarnya. Peran pendidik sangat penting sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran agar tercapai peningkatan keterampilan kreativitas peserta didik secara maksimal.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 27-29 Oktober 2018 terdapat 4 Sekolah dalam 1 Gugus di Kalianda Lampung Selatan. Data yang diperoleh dari observasi dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 1. Hasil Observasi Satu Gugus pada Sekolah Dasar Kelas V di Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan.**

No	Nama Sekolah	Jumlah Kelas V	Hasil Observasi
1	SD Negeri 1 Kalianda	2 kelas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sekolah sudah menerapkan Kurikulum 2013</li> <li>2. Pendidik sudah menerapkan model pembelajaran</li> <li>3. Peserta didik terlihat sudah aktif dalam pembelajaran</li> </ol>
2	SD Negeri 1 Way Urang	2 kelas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sekolah sudah menerapkan Kurikulum 2013</li> <li>2. Pendidik sudah menerapkan model pembelajaran</li> <li>3. Peserta didik terlihat sudah aktif dalam pembelajaran</li> <li>4. Susunan tempat duduk peserta didik berkelompok.</li> </ol>
3	SD Negeri 3 Way Urang	3 kelas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sekolah sudah menerapkan Kurikulum 2013</li> <li>2. Pendidik sudah menerapkan model pembelajaran</li> <li>3. Peserta didik terlihat sudah aktif dalam pembelajaran</li> <li>4. Susunan tempat duduk Peserta didik sudah berkelompok</li> </ol>
4	SD Negeri 1 Kedaton	1 kelas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sekolah sudah menerapkan Kurikulum 2013</li> <li>2. Pendidik kurang memahami Kurikulum 2013</li> <li>3. pendidik kurang memahami model pembelajaran</li> <li>4. Proses Pembelajaran masih berpusat pada pendidik</li> <li>5. Peserta didik masih terlihat pasif dalam pembelajaran</li> </ol>

*Sumber : Observasi Kelas V Sekolah Dasar Satu Gugus di Kalianda Lampung Selatan.*

Berdasarkan tabel di atas, SD Negeri 1 Kedaton dipilih sebagai tempat penelitian karena pendidik kurang memahami kurikulum 2013, serta pendidik kurang memahami model pembelajaran yang digunakan. Proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik dan peserta didik terlihat pasif dalam pembelajaran yang berlangsung, serta belum ada proyek yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

Peserta didik cenderung merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran, akibatnya peserta didik kurang senang dan mudah melupakan pelajaran yang disampaikan di sekolah. Keterampilan yang dimiliki peserta didik juga tidak akan keluar karena pembelajaran hanya berpusat pada pendidik. Pendidik hanya mendikte dan peserta didik menulis sehingga pendidik lebih aktif dan peserta didik cenderung pasif.

Faktor yang mempengaruhi keterampilan kreativitas peserta didik diantaranya karakteristik peserta didik yang masih belum berani menuangkan ide kreatifnya dalam hasil karya yang dihasilkannya. Peserta didik juga takut salah dalam mempraktikkan cara membuat karya dan takut kalau hasil karyanya tidak bagus. Seharusnya dalam tingkatan sekolah dasar yang paling penting adalah kreativitas peserta didik dalam menghasilkan karya bukan kualitas dari hasil karya. Pendidik juga belum menerapkan model pembelajaran *project based learning*.

Berdasarkan uraian di atas, maka judul penelitian ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Keterampilan Kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang berkaitan dengan keterampilan kreatif peserta didik di atas, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran kelas V masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
2. Peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran berlangsung.
3. Pendidik dan peserta didik belum pernah melakukan proyek dalam proses pembelajaran.
4. Pendidik belum menggunakan model pembelajaran *project based learning* dalam kegiatan pembelajaran.
5. Peserta didik kurang percaya diri dalam menuangkan ide kreatifnya dalam pembelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Penerapan model pembelajaran *project based learning*
2. Keterampilan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalahnya ialah “apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap keterampilan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton Tahun Pelajaran 2018/2019?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Memperoleh hasil penelitian yang lebih jelas dan terarah perlu ditetapkan terlebih dahulu tujuan yang hendak dicapai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *project based learning* terhadap keterampilan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton Tahun Pelajaran 2018/2019.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat tertentu bagi semua pihak. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan, wawasan, dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan PGSD dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning*.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Peserta Didik

Model pembelajaran *project based learning* diharapkan dapat membantu memecahkan masalah serta saling mendorong peserta didik

untuk berprestasi dan melatih untuk mengembangkan keterampilan kreatifnya.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong pendidik untuk menggunakan model pembelajaran *project based learning* dan diharapkan nantinya pendidik dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi peserta didiknya.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 1 Kedaton maupun Sekolah Dasar disekitar yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* tersebut.

d. Peneliti Lanjutan

Memberikan bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin meneliti lebih mendalam mengenai model pembelajaran *project based learning*.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Hakikat Belajar**

#### **1. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku, baik dalam pengetahuan, keterampilan maupun sikap dari bahan yang telah dipelajari. Belajar adalah salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Menurut Slameto (2015: 2), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar dapat diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Belajar menurut Schunk (2012) dalam Parwati, dkk (2018: 5), merupakan suatu aktivitas yang melibatkan perolehan dan pemodifikasian pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, perbuatan dan tingkah laku.



Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok, dan individu dengan masyarakat. Belajar dapat dilakukan oleh siapa saja dan dimana saja. Menurut Jerome Brunner (Romberg & Kaput, 1999) dalam Al-tabany (2014: 17-18), belajar adalah suatu proses aktif dimana peserta didik membangun (mengkonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimilikinya.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau proses aktif yang dilakukan setiap individu untuk membangun dan memperoleh perubahan tingkah laku. pengetahuan, keterampilan, strategi, dan perubahan tingkah laku pada dirinya melalui pengalaman dan pengetahuan yang sudah dimilikinya.

## **2. Prinsip-prinsip Belajar**

Prinsip belajar adalah landasan yang digunakan untuk berpijak agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Prinsip ini dijadikan dasar pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Suhana (2014: 16), mengemukakan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

- a. Belajar berlangsung seumur hidup.
- b. Proses belajar adalah kompleks namun terorganisir.
- c. Belajar berlangsung dari yang sederhana menuju yang kompleks.
- d. Belajar mulai dari yang factual menuju konseptual.
- e. Belajar dari mulai konkret menuju abstrak.
- f. Belajar merupakan bagian dari perkembangan.
- g. Belajar mencakup semua kehidupan yang penuh makna.
- h. Kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu.
- i. Belajar berlangsung dengan pendidik maupun tanpa pendidik.
- j. Belajar yang berencana.

- k. Kegiatan belajar tertentu diperlukan adanya bimbingan dari orang lain.

Prinsip belajar pada dasarnya digunakan pendidik untuk melakukan proses pembelajaran dikelas agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Adanya keterlibatan langsung dalam proses belajar merupakan salah satu prinsip belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 42), ada tujuh prinsip-prinsip belajar, yaitu:

- a. Perhatian dan motivasi
- b. Keaktifan
- c. Keterlibatan langsung atau berpengalaman
- d. Pengulangan
- e. Tantangan
- f. Balikan dan penguatan
- g. Perbedaan individual

Perhatian dan motivasi untuk peserta didik merupakan salah satu prinsip-prinsip belajar. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Rusman (2015: 15), menyatakan bahwa prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut:

- a. Perhatian dan motivasi yang akan timbul pada peserta didik apabila bahan pelajaran itu dirasakan sebagai sesuatu yang dibutuhkan.
- b. Keaktifan berupa kegiatan fisik dan kegiatan psikis peserta didik.
- c. Adanya keterlibatan langsung dalam proses belajar.
- d. Pengulangan yang dapat memperbesar peluang timbulnya respon benar.
- e. Tantangan dalam situasi belajar yang peserta didik hadapi untuk suatu tujuan yang ingin dicapai.
- f. Balikan dan penguatan yang dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih giat lagi.
- g. Perbedaan individu dalam artian setiap peserta didik memiliki perbedaan satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar yaitu, belajar berlangsung dari yang sederhana menuju yang kompleks, belajar mulai dari yang factual menuju konseptual, belajar

dari mulai konkret menuju abstrak, belajar merupakan bagian dari perkembangan, belajar yang berencana, kegiatan belajar tertentu diperlukan adanya bimbingan dari orang lain, keaktifan berupa kegiatan fisik dan kegiatan psikis peserta didik, adanya keterlibatan langsung dalam proses belajar.

### **3. Tujuan Belajar**

Belajar berlangsung karena adanya tujuan yang ingin dicapai. Tujuan inilah yang mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Menurut Hamalik (2015: 73), tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa peserta didik telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh peserta didik.

Tujuan belajar juga merupakan suatu perubahan yang diharapkan tercapai oleh peserta didik. Perubahan yang diharapkan tercapai adalah perubahan yang positif meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Menurut Dalyono (2005: 50), belajar bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri antara lain tingkah laku, kebiasaan, sikap, keterampilan dan menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu. Sejalan dengan pendapat di atas, Sardiman (2011: 26-27), menyatakan tujuan belajar pada umumnya ada tiga macam, yaitu:

1. Untuk mendapatkan pengetahuan.  
Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir, karena antara kemampuan berfikir dan pemilihan pengetahuan tidak dapat dipisahkan. Kemampuan berfikir tidak dapat dikembangkan tanpa adanya pengetahuan dan sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan.

2. Penanaman konsep dan keterampilan.  
Penanaman konsep memerlukan keterampilan, baik keterampilan jasmani maupun keterampilan rohani. Keterampilan jasmani adalah 12 keterampilan yang dapat diamati sehingga menitikberatkan pada keterampilan penampilan atau gerak dari seseorang yang sedang belajar termasuk dalam hal ini adalah masalah teknik atau pengulangan. Keterampilan rohani menyangkut persoalan penghayatan, keterampilan berfikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu konsep.
3. Pembentukan sikap.  
Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, dengan dilandasi nilai, anak didik akan menumbuhkan kesadaran dan kemampuan untuk mempraktikkan segala sesuatu yang sudah dipelajari.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah hasil yang ingin dicapai setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar yang ingin tercapai adalah perubahan tingkah laku individu kearah yang positif. Tujuan belajar juga diharapkan dapat menanamkan konsep pengetahuan dan keterampilan, serta pembentukan sikap pada diri individu.

#### **4. Teori Belajar**

Teori belajar dibuat dan disusun untuk menjelaskan keadaan sebenarnya tentang pelaksanaan pendidikan. Teori belajar juga dapat diartikan sebagai teori yang mempelajari perkembangan intelektual peserta didik. Menurut Sujarwo (2011: 13-22), menjelaskan secara garis besar terdapat empat macam teori dalam psikologi belajar yaitu teori behavioristik, kognitifistik, humanistik, dan konstruktivistik.

##### **1. Teori Behavioristik**

Teori menekankan pada kondisi “contignity” dan “reinforcement” (penguatan atas hasil yang telah dicapai). Konsep behavioristic dikemukakan oleh Aristoteles (kurang lebih 350 SM). Menurut teori behavioristik belajar adalah usaha mendapatkan tanggapan

sebanyak-banyaknya dan menggabungkan tanggapan-tanggapan dengan jalan mengulang- ngulangnya. Teori ini percaya bahwa terbentuknya pengetahuan seseorang harus melalui penguatan. Memberi reward atau hadiah bagi peserta didik yang melakukan hal yang benar akan mendorong ia mengulangnya. Sebaliknya punishment (hukuman) yang diberikan bagi mereka yang melakukan kesalahan maka tingkah laku yang salah tidak diulangi.

#### 2. Teori Kognitif

Kognitif didasarkan pada proses pemikiran yang terjadi dibalik tingkah laku. Perubahan tingkah laku diamati dan digunakan sebagai indikator terhadap apa yang terjadi di dalam pikiran. Aliiran ini percaya bahwa seseorang akan memperoleh pengetahuan dengan terus menerus memperbaiki skemata yang ada. Bila informasi dapat dipahami dengan pengetahuan yang ada maka akan menguatkan pengetahuan yang telah ada.

#### 3. Teori Humanistik

Menurut teori humanistik, para pendidik sebaiknya melihat kebutuhan yang lebih tinggi dan merencanakan pendidikan dan kurikulum untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan ini. Teori humanistik dalam pendidikan menekankan pada perkembangan kepribadian yang positif. Teori ini lebih menekankan pada pendekatan pembelajaran yang berfokus pada potensi manusia untuk mencari dan menemukan kemampuan yang telah dimiliki dan mengembangkan kemampuan tersebut.

#### 4. Teori Konstruktivistik

Teori ini menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar sendiri secara mendalam.'

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai cara belajar atau bagaimana peserta didik memperoleh informasi. Menurut Suprihatiningrum (2013: 15-35), teori belajar secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat aliran behavioristik, kognitivistik, humanistik, dan siberetik.

##### 1. Teori Belajar Behavioristik.

Teori belajar behavioristik atau tingkah laku menjelaskan bahwa perubahan tingkah laku sebagai interaksi antara stimulus dan respons.

##### 2. Teori Belajar Konstruktivistik.

Teori konstruktivistik ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks,

mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai.

3. Teori Belajar Humanistik.  
Teori humanistik lebih mengedepankan sisi humanis manusia dan tidak menuntut jangka waktu pembelajar mencapai pemahaman yang diinginkan.
4. Teori Belajar Sibernetik.  
Teori ini berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu informasi. Teori ini lebih menekankan pada “sistem informasi” yang di proses.

Sejalan dengan pendapat di atas, Menurut Susanto (2018: 20-37), teori belajar dikelompokkan menjadi tiga teori yaitu teori belajar behaviorisme, kognitivisme, humanisme.

1. Teori Belajar Behaviorisme.  
Teori ini menekankan bahwa belajar sebagai hubungan antara stimulus-respons.
2. Teori Belajar Kognitivisme.  
Teori ini menekankan bahwa belajar merupakan proses intelektual yang menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan struktur kognitif.
3. Teori Belajar Humanisme.  
Teori ini menekankan bahwa belajar terjadi karena adanya motivasi untuk menumbuhkembangkan dan mempertahankan potensi, kemampuan, dan talenta yang ada pada diri sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teori yang mendukung desain pembelajaran pada penelitian ini adalah teori belajar konstruktivistik karena teori konstruktivistik lebih menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar sendiri secara mendalam selain itu juga dalam teori ini pengetahuan dan pemahaman tidaklah diperoleh secara pasif akan tetapi dengan cara yang aktif serta belajar berbasis tim.

## **B. Model Pembelajaran**

### **1. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran yang efektif terjadi jika interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi yang baik dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Corey dalam Ramayulis (2015: 179), pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon situasi tertentu.

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Mohammad Surya dalam Majid (2014: 141), Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sejalan dengan pendapat di atas menurut Fathurrohman (2015: 16), pembelajaran adalah

“Proses interaksi dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar. Proses interaksi tersebut bertujuan agar peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan pemahaman atas materi yang dipelajari. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku kearah yang positif.

## **2. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan pedoman yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran dikelas agar tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran memerlukan pemilihan dan penerapan model-model pembelajaran. Menurut Soekamto, dkk dalam Al-Tabany (2014: 24), mengemukakan maksud dari model pembelajaran, yaitu :

“Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Menurut Alimah dan Marianti (2016: 13), model pembelajaran adalah cara pembelajaran yang memiliki tujuan dan sintaks tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan model pembelajaran agar dapat dicapai perubahan spesifik pada perilaku peserta didik yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyatiningsih dalam Rosmala (2018: 36), model pembelajaran merupakan suatu istilah yang



digunakan untuk menggambarkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari awal sampai akhir.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran dapat membantu memudahkan proses pembelajaran dan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif serta menyenangkan baik bagi peserta didik maupun pendidik.

### **3. Macam-macam Model Pembelajaran**

Model-model pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks dan sifat lingkungan belajarnya. Model pembelajaran yang baik mengarahkan pendidik kedalam desain pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Al-tabany (2014: 41-164), terdapat beberapa model pembelajaran yaitu:

1. Model *project based learning*.
2. Model *problem based intruction*.
3. Model *inquiry learning*.
4. Model *direct intruction*.
5. Model *cooperative learning*
6. model *contextual teaching dan learning*.
7. Model pembelajaran diskusi kelas.

Tercapainya indikator pembelajaran dan berlangsungnya kegiatan pembelajaran dengan efektif, maka pendidik harus berinovatif menggunakan model pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas.

Menurut Sutirman (2013: 22), terdapat macam-macam model

pembelajaran, antara lain: *cooperative learning*, *problem based learning*, *project based learning*, *work based learning*, *web based learning*, dan lain-lain.

Menurut Permendikbud No. 103 Tahun 2014, model pembelajaran dalam kurikulum 2013 menggunakan 3 model pembelajaran yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik, perilaku sosial serta mengembangkan rasa ingin tahu. Model-model pembelajaran tersebut adalah:

1. *Model Discovery Learning*  
Menurut Roestiyah (2008: 20), model *discovery learning* merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri.
2. *Model Problem Based Learning*  
Menurut Wana Sanjaya dalam Al-Tabany (2015: 65), *problem based learning* dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara alamiah. Model pembelajaran ini bermula dari adanya masalah dikehidupan sehari-hari.
3. *Model Project Based Learning*  
Menurut Sutirman (2013: 44), *project based learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam merancang tujuan pembelajaran untuk menghasilkan produk atau proyek yang nyata. Proyek yang dibuat oleh peserta didik mendorong berbagai kemampuan, tidak hanya pengetahuan tetapi juga keterampilan.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *project based learning* karena dalam pembelajaran ini peserta didik dilibatkan secara langsung untuk membuat suatu karya yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Pembelajaran ini menggunakan proyek sebagai media dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Model *project based learning* juga dapat merombak pola pikir peserta didik dari yang sempit menjadi luas.

## C. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

### 1. Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning*

*Project based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Mulyasa (2017: 140), *project based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman peserta didik dalam beraktivitas secara nyata.

*Project based learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang efektif karena berfokus pada kreativitas berpikir dan pemecahan masalah yang dapat menambah pengetahuan baru peserta didik. Menurut Huriah (2018: 44), *project based learning* adalah metode pembelajaran yang mana siswa meningkatkan pengetahuan dan psikomotor dengan cara bekerja sama dalam rentang waktu yang ditentukan untuk menginvestigasi dan memberikan respon terhadap suatu masalah atau sebuah tantangan. Sejalan dengan pendapat di atas, Menurut Titu (2015: 178) dalam Rosmala (2018: 107), Pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai suatu pengajaran, yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan peserta didik atau dengan proyek sekolah.

Berdasarkan pendapat teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang berorientasi pada proyek. Model pembelajaran

*project based learning* ini menggunakan masalah sebagai langkah awal untuk membuat suatu proyek dan menghasilkan karya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan psikomotor peserta didik.

## **2. Karakteristik Model Pembelajaran *Project Based Learning***

Model Pembelajaran *project based learning* memiliki beberapa karakteristik. Menurut Mulyasa, dkk (2017: 140-141), Pembelajaran berbasis proyek memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a) Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja.
- b) Peserta didik dihadapkan pada permasalahan dan tantangan.
- c) Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atau permasalahan atau tantangan yang diajukan.
- d) Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan masalah.
- e) Proses evaluasi dijalankan secara terus menerus dan berkesinambungan selama pembelajaran dan proyek berlangsung.
- f) Peserta didik secara berkala melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dijalankan.
- g) Situasi pembelajaran sangat fleksibel serta toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

*Project based learning* memiliki potensi yang besar untuk membuat pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. *Project based learning* lebih menekankan pada kegiatan belajar yang relatif berdurasi panjang. Menurut *Buck Institut for Education* 1999 dalam Wena (2012:145), memberikan karakteristik pembelajaran berbasis proyek yaitu:

- a) Peserta didik membuat keputusan dan membuat kerangka kerja;
- b) Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya;
- c) Peserta didik merancang proses untuk mencapai hasil;
- d) Peserta didik bertanggung jawab mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan;
- e) Peserta didik melakukan evaluasi secara kontinu;

- f) Peserta didik secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan;
- g) Hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya;
- h) Atmosfir kelas memberi toleransi kesalahan dan perubahan.

Karakteristik Model pembelajaran *Project based learning* menekankan pada peserta didik yang dihadapkan pada permasalahan dan tantangan.

Menurut Santyasa dalam Rosmala (2018: 108), karakteristik model *project based learning* sebagai berikut :

- a. Isi  
Pembelajaran berbasis proyek menyajikan suatu masalah yang kompleks dan sulit didefinisi kepada peserta didik.
- b. Kondisi  
Kondisi pembelajaran berorientasi pada kegiatan belajar peserta didik dalam menemukan sesuatu atau menghasilkan produk.
- c. Aktivitas  
Aktivitas model *project based learning* dilakukan dengan kegiatan investigasi kelompok kolaboratif.
- d. Hasil  
Model *project based learning* menghasilkan produk nyata yang dibuat oleh peserta didik.

Berdasarkan beberapa karakteristik di atas, pembelajaran berbasis proyek menjadi model pembelajaran yang dapat membangun kemandirian dan kreativitas peserta didik. Selain itu, melalui pembelajaran berbasis proyek peserta didik dilatih untuk bertanggung jawab mewujudkan apa yang telah direncanakan sesuai dengan minat dan kemampuannya.

### **3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning***

Model pembelajaran *project based learning* memiliki langkah-langkah dalam proses pembelajaran. Menurut Majid (2014: 46), langkah-langkah model pembelajaran *project based learning* adalah sebagai berikut :

- a. Pendidik dan peserta didik bersama-sama memilih suatu topik yang akan diteliti, dengan memperhatikan standar kurikulum, sumber daya lokal, dan ketertarikan peserta didik.
- b. Pendidik mencari tahu tentang apa saja yang telah dipahami para peserta didik dan membantunya untuk mengembangkan pertanyaan-pertanyaan yang kelak akan dieksplorasi. Pendidik juga menyediakan sumber belajar bagi peserta didik serta kesempatan untuk bekerja dilapangan.
- c. Para peserta didik berbagi pengalaman dan hasil diantara mereka, kemudian masing-masing peserta didik melaporkan hasil penelitiannya, dan akhirnya mereka turut serta dalam proses evaluasi proyek.

Model pembelajaran *project based learning* merupakan pembelajaran dimana peserta didik dalam kelompok diminta membuat atau melakukan suatu proyek bersama, dan mempresentasikan hasil dari proyek itu.

Menurut Titu dalam Rosmala (2018: 108), langkah-langkah model *project based learning* sebagai berikut :

- a. *Planning* (Perencanaan)  
Tahap *planning* merupakan tahap merancang proyek. Kegiatan ini meliputi penyampaian fenomena nyata sebagai topik masalah, merencanakan proyek, membuat prediksi, dan membuat desain investigasi.
- b. *Creating* (Implementasi)  
Dalam tahap ini peserta didik mengembangkan gagasan proyek yang telah direncanakan, menghubungkan berbagai ide dalam satu kelompok hingga mampu membangun suatu proyek dan menghasilkan produk.
- c. *Processing* (Pengolahan)  
Tahap terakhir yakni tahap presentasi proyek dan evaluasi. Kegiatan presentasi dilakukan dengan mengungkapkan hasil proyek yang ditemukan dalam kegiatan investigasi kelompok. Sedangkan kegiatan evaluasi dilakukan dengan melakukan kegiatan refleksi terhadap proyek yang dihasilkan.

Pada kegiatan pembelajaran menggunakan model *project based learning*, peserta didik diberi tugas/proyek yang kompleks dan nyata. Pendidik hanya berperan memberikan bantuan secukupnya dengan tujuan agar

peserta didik dapat menyelesaikan tugas/proyeknya. Menurut Nurohman dalam Sutirman (2013: 46), langkah-langkah *project based learning* adalah sebagai berikut :

- a. Peserta didik memulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang mendorong peserta didik untuk melakukan suatu aktivitas.
- b. Membuat desain rencana proyek, rencana proyek ditentukan oleh Peserta didik sendiri mengacu kepada pertanyaan esensial yang telah dikemukakan sebelumnya.
- c. Membuat jadwal, pendidik dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
- d. Memantau peserta didik dan kemajuan proyek, pendidik bertanggung jawab memantau kegiatan peserta didik selama menyelesaikan proyek untuk mengetahui kemajuan pelaksanaan proyek dan mengantisipasi hambatan yang dihadapi peserta didik.
- e. Menilai hasil, penilaian dilakukan untuk mengukur ketercapaian standar, mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai, dan menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.
- f. Refleksi, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, peneliti menggunakan langkah-langkah menurut Nurohman dalam Sutirman (2013: 46) karena lebih terinci dan lebih detail sehingga proses pembelajaran akan lebih bermakna. Langkah-langkah model pembelajaran *project based learning* menurut Nurohman dalam Sutirman (2013: 46), adalah sebagai berikut :

- a. Pendidik dan peserta didik memilih suatu topik yang akan diteliti dengan memperhatikan standar kurikulum, sumber daya lokal dan ketertarikan peserta didik.
- b. Peserta didik dan pendidik membuat rencana proyek.
- c. Pendidik dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
- d. Pendidik bertanggung jawab memantau kegiatan peserta didik selama menyelesaikan proyek untuk mengetahui kemajuan pelaksanaan proyek dan mengantisipasi hambatan yang dihadapi peserta didik.
- e. Mempresentasikan hasil proyek, peserta didik mempresentasikan hasil proyek yang telah mereka buat dengan menggunakan kalimat yang tepat dan jelas.
- f. Penilaian dilakukan untuk mengukur ketercapaian standar, mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai, dan menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.



- g. Pada akhir pembelajaran, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan secara individu maupun kelompok.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Project Based Learning***

##### **a. Kelebihan Model Pembelajaran *Project Based Learning***

Model pembelajaran *project based learning* memiliki kelebihan, salah satunya dapat merombak pola pikir peserta didik dari yang sempit menjadi luas. Menurut Titu dalam Rosmala (2018: 109), kelebihan model *project based learning* sebagai berikut :

1. Meningkatkan motivasi belajar s peserta didik
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah
3. Meningkatkan kolaborasi
4. Meningkatkan keterampilan mengelola sumber

Model *project based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta dapat memberikan pengalaman baru kepada peserta didik sehingga pembelajaran lebih bermakna. Menurut Huriah (2018: 55-56), model pembelajaran *project based learning* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

1. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
3. Meningkatkan kolaborasi.
4. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.

5. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
6. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasikan proyek dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti kelengkapan untuk menyelesaikan tugas.
7. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
8. Melibatkan peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian mengimplementasikan dengan dunia nyata.
9. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat di atas, Menurut Daryanto (2018: 252), kelebihan *project based learning* antara lain:

1. Dapat merombak pola pikir anak didik dari yang sempit menjadi lebih luas dan menyeluruh dalam memandang dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan.
2. Melalui metode ini, anak didik dibina dengan membiasakan menerapkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dengan terpadu yang diharapkan praktis dan berguna dalam kehidupan sehari-hari.
3. Pengetahuan yang diperoleh fungsional.
4. Anak-anak bekerja bersungguh-sungguh dalam bekerja sama.
5. Anak-anak bertanggung jawab penuh pada pekerjaannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* memiliki beberapa kelebihan, yakni :

1. Merombak pola pikir peserta didik dari yang sempit menjadi lebih luas dan menyeluruh.
2. Meningkatkan keterampilan peserta didik.
3. Pengetahuan yang diperoleh fungsional.
4. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.
5. Meningkatkan kolaborasi.
6. Peserta didik bertanggung jawab penuh pada pekerjaannya.
7. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

### **b. Kelemahan Model Pembelajaran *Project Based Learning***

Selain memiliki kelebihan-kelebihan sebagaimana dijelaskan pada kajian sebelumnya, model pembelajaran *project based learning* juga memiliki beberapa kelemahan. Menurut Titu dalam Rosmala (2018: 110), kelemahan model *project based learning* yaitu sebagai berikut :

1. Sebagian besar permasalahan “dunia nyata” tidak terpisahkan dengan permasalahan kedisiplinan sehingga disarankan untuk mengajarkannya dengan cara melatih dan memfasilitasi s peserta didik dalam menghadapi masalah.
2. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
3. Banyak instruktur yang nyaman dengan kelas tradisional.
4. Pembelajaran memerlukan peralatan yang mendukung dengan kegiatan proyek.

Kelemahan dalam *project based learning* salah satunya memerlukan waktu yang cukup banyak dalam menyelesaikan masalah. *Project based learning* juga memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah sehingga kurang efektif dan kurang efisien dalam pembelajaran. Menurut Huriah (2018: 56-57), *project based learning* memiliki kelemahan, antara lain:

1. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
2. Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
3. Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan metode konvensional, dimana instruktur memegang peran utama dikelas.
4. Banyak peralatan yang harus disediakan.
5. Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
6. Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.

Sejalan dengan pendapat di atas, kelemahan pada model *project based learning* salah satunya membutuhkan biaya yang cukup banyak dan memerlukan waktu yang banyak untuk menyelesaikan masalah. Menurut Daryanto (2018: 248), kelemahan *project based learning* antara lain:

1. Kebanyakan permasalahan “dunia nyata” yang tidak terpisahkan dengan masalah kedisiplinan, untuk itu disarankan mengajarkan dengan cara melatih dan memfasilitasi peserta didik dengan menghadapi masalah.
2. Memerlukan banyak waktu yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.
3. Memerlukan biaya yang cukup banyak.
4. Banyak peralatan yang harus disediakan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari model pembelajaran *project based learning* meliputi:

1. Memerlukan banyak waktu yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.
2. Banyak peralatan yang harus disediakan.
3. Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
4. Membutuhkan biaya yang cukup banyak.

Cara mengatasi kelemahan dari model pembelajaran *project based learning* di atas, seorang pendidik harus mampu mengatasinya dengan cara membatasi waktu peserta didik dalam menyelesaikan proyek.

Menyediakan peralatan yang sederhana yang terdapat dilingkungan sekitar.

Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik merasa nyaman dalam proses pembelajaran.

## **D. Keterampilan Kreativitas**

### **1. Pengertian Keterampilan**

Keterampilan adalah kemampuan untuk menggunakan akal, fikiran, ide dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut. Menurut Reber (1998) dalam Syah (2004: 119),

keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu.

Keterampilan merupakan kecakapan seseorang dalam menyelesaikan tugas. Keterampilan perlu dilatih pada anak sejak dini supaya dimasa mendatang anak akan tumbuh menjadi orang yang terampil. Menurut Yudha dan Rudhyanto (2005: 7), keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motorik, berbahasa, sosial-emosional, kognitif, dan afektif (nilai-nilai moral).

Terampil juga dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengubah sesuatu hal menjadi lebih bernilai dan memiliki makna.

Sedangkan menurut Sri Widiastuti (2010: 49), keterampilan merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Menggunakan keterampilan bisa saja dengan pikiran, akal dan kreatifitas. Jika keterampilan itu diasah sejak dini, tidak menutup kemungkinan bila akan menghasilkan sesuatu yang menguntungkan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah suatu kemampuan seseorang melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu secara mudah dan cermat. Keterampilan juga merupakan kemampuan seseorang dalam mengubah sesuatu hal menjadi lebih bernilai dan memiliki makna.

## 2. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu atau timbulnya ide baik berupa gagasan maupun karya nyata. Menurut Clarkl Monstakis dalam Rachmawati dan Kurniati (2011: 13-14), mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain.

Kreativitas mempunyai tahapan yang dimulai dari suatu pemikiran yang kreatif atau ide kreatif, proses kreatif dan produk kreatif. Menurut Mulyani (2018: 165), kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, metode, atau produk baru yang bersifat imajinatif, fleksibel, integrasi, dan diferensiasi untuk memecahkan masalah diberbagai bidang atau kajian. Sedangkan menurut Muhammad Amien dalam Suryosubroto (2009: 220), kreativitas diartikan sebagai pola berpikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang mencirikan hasil yang artistik, penemuan ilmiah, dan menciptakan secara mekanik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu pola berpikir atau ide seseorang yang timbul secara spontan. Ide seseorang yang muncul secara spontan akan melahirkan gagasan, metode, atau produk baru yang bersifat imajinatif, fleksibel, integrasi. Seseorang yang memiliki kreativitas yang baik dapat memecahkan masalah diberbagai bidang antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain.

### 3. Ciri-ciri Kreativitas

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan kemampuan untuk mengembangkan suatu gagasan. Menurut Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati (2011: 15), mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya keluwesan, keaslian, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif.

Kreativitas salah satunya sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah. Menurut Conny Setiawan dkk dalam Suryosubroto (2009: 223), ciri-ciri kreativitas, yaitu:

“Dorongan ingin tahu yang besar; sering mengajukan pertanyaan yang baik; memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah; bebas dalam menyatakan sesuatu pendapat; menonjol dalam salah satu bidang seni; mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya; tidak mudah terpengaruh orang lain; daya imajinasi kuat; orisinalitas tinggi (tampak dalam ungkapan gagasan, karangan dan sebagainya serta menggunakan cara-cara orisinal dalam pemecahan masalah); dapat bekerja sendiri; dan senang mencoba hal-hal baru”.

Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah merupakan salah satu ciri kreativitas. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Sund dalam Riyanto (2009: 226), ciri-ciri kreativitas sebagai berikut:

1. Hasrat keingintahuan yang cukup besar.
2. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru.
3. Panjang/banyak akal.
4. Keingintahuan untuk menemukan dan meneliti.
5. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan.
6. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas.

7. Berpikir fleksibel.
8. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak.
9. Kemampuan membuat analisis dan sintesis.
10. Memiliki semangat bertanya serta meneliti.
11. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik.
12. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Berdasarkan beberapa ciri-ciri kreativitas di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas yaitu dapat berpikir fleksibel, memiliki daya abstraksi yang cukup baik, memiliki semangat bertanya serta meneliti dan dapat menghargai diri sendiri dan orang lain. Ciri seseorang dikatakan kreativitas juga memiliki latar belakang membaca yang cukup luas dan bersikap terbuka terhadap pengalaman baru. Kreativitas juga dapat diukur dengan kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keelaborasi.

#### **4. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas**

Kreativitas dalam diri peserta didik memiliki nilai yang penting di dalam masyarakat, dengan demikian peserta didik dapat melakukan pendekatan secara bervariasi dengan bermacam-macam penyelesaian terhadap suatu percobaan. Kreativitas yang terdapat didalam diri peserta didik di pengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Hurlock dalam Mulyani (2018: 169), ada dua faktor penting dalam mempengaruhi kreativitas, yaitu:

1. Sikap sosial yang tidak menguntungkan kreativitas anak harus ditanggulangi. Sikap yang seperti itu dapat mempengaruhi teman sebaya, orang tua dan guru, serta perlakuan mereka terhadap anak yang berpotensi kreatif.
2. Kondisi yang menguntungkan bagi kreativitas anak harus diadakan pada awal kehidupan anak. Kreativitas tidak hanya bergantung kepada potensi bawaan khusus, tetapi juga ada perbedaan mekanisme mental.



Faktor yang paling menentukan dalam perwujudan kreativitas peserta didik ialah aspek pribadi peserta didik itu sendiri. Dorongan dan dukungan dari lingkungan juga termasuk dalam faktor yang mempengaruhi kreativitas peserta didik. Menurut Utami Munandar dalam Suryosubroto (2009: 224), faktor yang mempengaruhi dan dapat mewujudkan kreativitas yaitu:

“Peserta didik perlu dorongan dan dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal) yang berupa: apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian, insentif dan lainnya, dan dukungan kuat dari dalam diri siswa itu sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu”.

Kreativitas tidak dapat dipaksakan, tetapi harus dimungkinkan untuk tumbuh agar peserta didik mampu menghadapi permasalahan dimasa medatang secara kreatif. Menurut Jordan E.A dalam Suryosubroto (2009: 224), terdapat sepuluh faktor yang meningkatkan kreativitas, yaitu:

1. Pergaulan
2. Lingkungan
3. Perjalanan
4. Permainan
5. Membaca
6. Seni
7. Teknologi
8. Berpikir
9. Alam bawah sadar
10. Jiwa kreatif.

Berdasarkan faktor-faktor di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah memberikan dorongan dan dukungan baik secara internal maupun eksternal melalui pergaulan, lingkungan, perjalanan, permainan, membaca, seni, teknologi, berpikir, alam bawah sadar dan jiwa kreatif serta dukungan kuat dari dalam diri individu itu sendiri untuk menghasilkan sesuatu.

## **E. Pendekatan Saintifik**

### **1. Pengertian Pendekatan Saintifik**

Pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang digunakan dalam kurikulum 2013. Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi dan mendapatkan pengalaman belajar melalui mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Menurut Rusman, (2015: 232), menyatakan bahwa pendekatan Saintifik adalah:

“Pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik secara luas untuk melakukan eksplorasi dan elaborasi materi yang dipelajari, di samping itu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaktualisasikan kemampuannya melalui kegiatan pembelajaran yang telah dirancang oleh pendidik”.

Pendekatan saintifik memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi dari pendidik saja. Menurut Abidin (2014: 125), sebagai berikut:

“Pendekatan Saintifik dikatakan sebagai proses pembelajaran yang memandu peserta didik untuk memecahkan masalah melalui kegiatan perencanaan yang matang, pengumpulan data yang cermat, dan analisis data yang diteliti untuk menghasilkan sebuah kesimpulan. Guna melaksanakan kegiatan tersebut peserta didik harus dibina kepekaannya terhadap fenomena, ditingkatkan kemampuannya dalam mengajukan pertanyaan, serta dipandu dalam membuat kesimpulan sebagai jawaban atas pertanyaan yang diajukan”.

Pendekatan saintifik merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan dan mengembangkan sikap, keterampilan peserta didik melalui kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan dalam proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2018: 41), pendekatan saintifik adalah pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapat pengalaman belajar melalui mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik adalah sebuah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pendekatan saintifik diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan sikap serta keterampilan peserta didik. Peserta didik didorong untuk melakukan pengamatan, melakukan tanya jawab, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan dengan teman-teman disekolah. Proses pembelajaran tersebut diharapkan agar pembelajaran lebih bermakna.

## **2. Karakteristik Pendekatan Saintifik**

Pembelajaran dengan metode saintifik memiliki beberapa karakteristik pembelajaran. Karakteristik menurut Rusman (2015: 233), sebagai berikut:

- a. Materi pembelajaran berbasis fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan oleh logika atau penalaran tertentu, bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata.
- b. Penjelasan pendidik, respons peserta didik dan interaksi edukatif pendidik-peserta didik terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjek, atau penalaran yang menyiapkan dari alur berfikir logis.

- c. Mendorong dan menginspirasi peserta didik berpikir kritis, analisis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pelajaran.
- d. Mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan dan tautan satu sama lain dari materi pembelajaran.
- e. Mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu memahami, menerapkan dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespons materi pembelajaran.
- f. Berbasis pada konsep, teori dan fakta empiris yang dapat dipertanggung jawabkan.
- g. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem penyajiannya.

Mendorong dan menginspirasi peserta didik berpikir kritis, analisis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pelajaran merupakan salah satu karakteristik pendekatan saintifik. Menurut Abidin (2014: 129-130), pendekatan saintifik memiliki karakteristik khusus diantaranya sebagai berikut :

- a. Objektif, pembelajaran senantiasa dilakukan atas objek tertentu dan peserta didik dibiasakan memberikan penilaian secara objektif terhadap objek tersebut.
- b. Factual, pembelajaran Sainifik dilakukan terhadap masalah-masalah faktual yang terjadi disekitar peserta didik sehingga peserta didik dibiasakan untuk menemukan fakta yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.
- c. Sistematis, pembelajaran dilakukan atas tahapan belajar yang sistematis dan tahapan belajar ini berfungsi sebagai panduan pelaksanaan belajar.
- d. Bermetode, dilaksanakan berdasarkan metode pembelajaran ilmiah tertentu yang telah teruji keefektifannya.
- e. Cermat dan tepat, pembelajaran dilakukan untuk membina kecermatan dan ketetapan peserta didik dalam mengkaji sebuah fenomena atau objek belajar tertentu.
- f. Logis, pembelajaran seantiasa mengangkat hal yang masuk akal.
- g. Aktual, pembelajara seantiasa melibatkan konteks kehidupan peserta didik sebagai sumber pelajaran yang bermakna.
- h. Disinterested, pembelajaran harus dilakukan dengan tidak memihak melainkan benar-benar berdasarkan arah capaian belajar peserta didik yang sebenarnya.

- i. *Unsupported opinion*, pembelajaran tidak dilakuakn untuk memudahkan pendapat atau opini yang tidak disertai bukti- bukti nyata.
- j. Verifikatif, hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat diverifikasi kebenarannya dalam arti dikonfirmasi, direvisi, dan diulang dengan cara yang sama atau berbeda.

Sedangkan menurut Kosasih (2016: 72), mengemukakan karakteristik mengenai pembelajaran saintifik adalah sebagai berikut :

- a. Materi pembelajaran dipahami dengan standar logika yang sesuai dengan taraf kedewasaannya. Mereka menerimanya dengan tidak degmatis, tetapi memungkinkan pula bagi mereka untuk mengkritisi, mengetahui prosedur pemerolehannya, bahkan kelemahan-kelemahannya.
- b. Interaksi pembelajaran berlangsung secara terbuka dan objektif. Peserta didik memiliki kesempatan seluas-luasnya untuk mengemukakan pemikiran, perasaan, sikap, dan pengalamannya. Namun, mereka tetap memperhatikan sikap ilmiah dan tanggung jawab.
- c. Peserta didik didorong untuk selalu berpikir analistis dan kritis, tepat dalam memahami, mengidentifikasi, memecahkan masalah, serta mengaplikasikan materi-materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karateristik pembelajaran saintifik meliputi, Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem penyajiannya. Materi pembelajaran dipahami dengan standar logika yang sesuai dengan taraf kedewasaannya. Peserta didik didorong untuk selalu berpikir analistis dan kritis. Interaksi pembelajaran berlangsung secara terbuka dan objektif. Pendekatan dengan pendekatan saintifik yang baik adalah pembelajaran yang implementasinya memenuhi karakteristik pendekatan saintifik.

### 3. Langkah-langkah Pendekatan Saintifik

Langkah langkah pendekatan santifik menurut Majid, (2014: 211-232), pendekatan saintifik memiliki langkah-langkah pembelajran yaitu sebagai berikut : (a) mengamti, (b) menanya, (c) menalar, (d) mencoba, (d) mengolah, (e) menyajikan, (f) menyimpulkan dan (g) mengkomunikasikan. Menurut pendapat Daryanto (2018: 46) pendekatan saintifik memiliki langkah-langkah pembelajaran yaitu mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan dan mencipta.

Langkah-langkah pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta.

Menurut kemendikbud dalam Abidin, (2014: 133-141), langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan Saintifik sebagai berikut :

- a. Mangamati  
Pada langkah ini mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran. Dalam peyajian pembelajaran pendidik dan peserta didik perlu memahami apa yang hendak dicatat, melalui kegiatan pengamatan mengingat peserta didik masih dalam jenjang sekolah dasar, pengamatan akan lebih banyak menggunakan media gambar. Dengan metode mengamati peserta didik menemukan fakta bahwa ada hubungan antara objek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.
- b. Menanya  
Dalam kegiatan menanya, pendidik membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat atau diamati. Pendidik membimbing peserta didik agar dapat mengajukan pertanyaan. pertanyaan tersebut menjadi dasar untuk mencari informasi yang lebih lanjut dan beragam. Dengan media gambar, peserta didik diajak bertanya jawab kegiatan apa saja yang harus dilakukan.

- c. Menalar  
Pendidik dan peserta didik merupakan pelaku aktif dalam proses pembelajaran. Titik tekannya tentu banyak hal dan situasi peserta didik harus lebih aktif dari pada pendidik. Dalam kegiatan ini pendidik memberikan intruksi singkat contoh-contoh, bisa dilakukan sendiri maupun simulasi.
- d. Mencoba  
Mencoba dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam kegiatan mencoba, pendidik merumuskan tujuan dan menjelaskan secara singkat dan jelas apa yang dilakukan dengan baik dan perhitungan waktu yang tepat.
- e. Mengkomunikasikan  
Kemampuan menyampaikan hasil kegiatan yang telah dilakukan baik secara lisan maupun tulisan, dalam hal ini peserta didik harus mampu menuliskan dan berbicara secara komunikatif dan efektif tentang hasil belajar yang telah disampaikan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pendekatan saintifik dalam pembelajaran dimulai dari mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengelola, menyajikan, menyimpulkan, mengkomunikasikan. Serangkaian kegiatan pendekatan saintifik bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam menganalisis, memahami berbagai materi.

#### **F. Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam RPP**

##### **Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1 sampai dengan 6**

Model pembelajaran adalah pola pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran *project based learning* merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang berorientasi pada proyek. Model pembelajaran ini menggunakan masalah sebagai langkah awal untuk membuat suatu proyek dan menghasilkan karya dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini mengimplementasikan model pembelajaran *project based learning* pada tema 8 lingkungan sekitarku subtema 2 perubahan lingkungan, pembelajaran 1, 2, 3, 4, 5, dan 6. Setiap pembelajaran memiliki tujuan yang ingin dicapai. Selain tujuan setiap pembelajaran juga memiliki Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang dikembangkan dari Kompetensi Dasar (KD). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Model pembelajaran *project based learning* dengan pendekatan saintifik diimplementasikan pada tujuan pembelajaran dari indikator yang diturunkan dari Kompetensi Dasar (KD). Model pembelajaran ini diimplementasikan pada setiap mata pelajaran melalui tugas yang akan didiskusikan oleh peserta didik dengan kelompoknya.

Model pembelajaran *project based learning* memiliki beberapa langkah dalam implementasinya. Proses pembelajaran dikatakan baik jika dalam pengimplementasiannya sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan. Implementasi langkah-langkah model pembelajaran *project based learning* dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 2 perubahan lingkungan pembelajaran 1, 2, 3, 4, 5 dan 6. Tema 8 lingkungan sekitarku subtema 2 perubahan lingkungan dengan 6 kegiatan pembelajaran yang digunakan dalam satu subtema adalah mata pelajaran bahasa indonesia, IPA, IPS, SBdP dan PPKn.





2.	Peserta didik dengan pendampingan dari pendidik membuat desain rencana proyek yang akan dilakukan.	<p>19. Membuat karya poster tentang dampak siklus air bagi kehidupan. <b>(mencoba)</b></p> <p>20. Membuat klipng jenis-jenis usaha yang dikelola kelompok. <b>(mencoba)</b></p> <p>21. Menanam tanaman didepan kelas <b>(mencoba)</b></p> <p>22. Membuat komik tentang saling mengharagai keragaman adat istiadat. <b>(mencoba)</b></p> <p>23. Membuat properti tari tradisional <b>(mencoba)</b></p>	<p>Karton, pensil, spidol, lem. Koran, majalah, gambar jenis usaha. Pot, tanaman.  Buku gambar, pensil  Kardus bekas, kertas marmer, gunting, lem.</p>	<p>Peserta didik</p> <p>Peserta didik</p> <p>Peserta didik</p> <p>Peserta didik</p> <p>Peserta didik</p>
3.	Pendidik dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran.	<p>24. Diberi waktu 15 menit untuk peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya. <b>(mengomunikasikan)</b></p> <p>25. Diberi waktu 10 menit untuk menuliskan hasil analisis percobaan tersebut. <b>(mengomunikasikan)</b></p> <p>26. Diberi waktu 30 menit untuk membuat poster. <b>(mengomunikasikan)</b></p>	<p>Buku siswa  Buku, pulpen  Karton, pensil, spidol</p>	<p>Peserta didik</p> <p>Peserta didik</p> <p>Peserta didik</p>
4.	Pendidik bertanggung jawab memantau kegiatan peserta didik selama menyelesaikan proyek untuk mengetahui kemajuan pelaksanaan proyek dan mengantisipasi hambatan yang dihadapi peserta didik.	<p>27. Memperagakan pola lantai gerak tari kreasi daerah berpasangan. <b>(mencoba)</b></p> <p>28. Berdiskusi untuk membahas faktor-faktor yang mempengaruhi ketersediaan air bersih. <b>(menalar)</b></p> <p>29. Berdiskusi untuk mengidentifikasi peristiwa dalam teks. <b>(menalar)</b></p> <p>30. Melakukan kegiatan membaca dan berdiskusi untuk mengidentifikasi keunikan adat istiadat dalam keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia. <b>(mengamati dan menalar)</b></p> <p>31. Kelompok secara bergantian diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya didepan pendidik dan kelompok lain. <b>(mengomunikasikan)</b></p> <p>32. Memperagakan gerak berpola lantai tari berpasangan dengan iringan. <b>(mencoba)</b></p>	<p>Peserta didik</p> <p>Buku siswa</p> <p>Buku siswa</p> <p>Buku siswa</p> <p>Buku</p> <p>Peserta didik</p>	<p>Peserta didik</p> <p>Peserta didik</p> <p>Peserta didik</p> <p>Peserta didik</p> <p>Peserta didik</p> <p>Peserta didik</p>
5.	Mempresentasikan hasil proyek, peserta didik mempresentasikan hasil proyek yang telah mereka buat dengan menggunakan kalimat yang	<p>33. Mempresentasikan poster yang telah peserta didik buat. <b>(mengomunikasikan)</b></p> <p>34. Mempresentasikan komik yang telah mereka buat <b>(mengomunikasikan)</b></p> <p>35. Mempresentasikan properti tari yang telah mereka buat <b>(mengomunikasikan)</b></p> <p>36. Mempresentasikan kegiatan menanam tanaman yang telah mereka lakukan <b>(mengomunikasikan)</b></p> <p>37. Mempresetasikan hasil klipng yang telah mereka buat bersama</p>	<p>Poster</p> <p>Komik</p> <p>Tanaman</p> <p>Klipng</p>	<p>Peserta didik</p> <p>Peserta didik</p> <p>Peserta didik</p> <p>Peserta didik</p>

	tepat dan jelas	<b>(mengomunikasikan)]</b> 38. Mempresentasikan skema siklus air yang telah mereka buat <b>(mengomunikasikan)</b>	skema	Peserta didik
6.	Penilaian dilakukan untuk mengukur ketercapaian standar, mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai.	39. Menilai poster peserta didik tentang siklus air bagi kehidupan <b>(mengomunikasikan)</b> 40. Menilai klipng hasil karya peserta didik. <b>(mengomunikasikan)</b> 41. Menilai penampilan gerak berpola lantai pada tari kreasi daerah dengan iringan. <b>(mengomunikasikan)</b> 42. Memberi penguatan materi keterkaitan perubahan lingkungan dan lingkungan sekitar. <b>(mengomunikasikan)</b>	Pedoman penilaian peserta didik.  Buku  Buku siswa	Pendidik  Pendidik  Peserta didik
7.	Refleksi	36. Secara mandiri diminta untuk mengemukakan pendapatnya secara tertulis terkait pertanyaan pada buku siswa. <b>(Menalar dan mencoba)</b> 37. Menganalisis jawaban masing-masing peserta didik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terkait materi yang dipelajari. <b>(mengomunikasikan)</b> 38. Menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. <b>(mengomunikasikan)</b>	Buku siswa  Buku guru  Buku guru dan siswa	Peserta didik  Pendidik  Peserta didik dan pendidik

Sumber : buku guru dan buku siswa kelas 5 tema 8 subtema 2

Berdasarkan implementasi model pembelajaran *project based learning*, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *project based learning* dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat disesuaikan dengan baik. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam mengimplementasikan model *project based learning* dengan pendekatan saintifik pada tema 8 lingkungan sekitarku subtema 2 perubahan lingkungan pembelajaran 1, 2, 3, 4, 5 dan 6.

## **G. Penelitian yang Relevan**

1. Hasil penelitian Indriajati dan Ngazizah (2018), menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek menghadirkan pembelajaran yang memusatkan pada siswa untuk mencari dan melakukan sendiri pembelajaran yang dilaksanakan serta memberikan pengalaman langsung terhadap penemuan dan analisis masalah yang ditemui ketika pembuatan proyek.
2. Hasil penelitian Dewi (2018), menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran project based learning memiliki dampak positif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Peningkatan kreativitas pada masing-masing indikator: untuk indikator 1 terjadi peningkatan 12 siswa dengan kategori sangat baik, indikator 2 terjadi peningkatan 6 siswa dengan kategori sangat baik, indikator 3 terjadi peningkatan 11 siswa dengan kategori sangat baik, indikator 4 terjadi peningkatan 3 siswa dengan kategori sangat baik, dan indikator 5 terjadi peningkatan 3 siswa dengan kategori sangat baik.
3. Hasil penelitian Lindawati, dkk (2013), menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Fisika melalui pembelajaran project based learning dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas X.6 MAN 1 Kebumen. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya rerata persentase hasil observasi, angket, tes essay dan hasil belajar siswa.

4. Hasil penelitian Pradita, dkk (2015), menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan prestasi belajar dan kreativitas siswa kelas XI IPA 2 MAN Klaten pada materi sistem koloid.
5. Hasil penelitian Sahtoni, dkk (2017), menunjukan bahwa sebanyak 83,3% dari respon siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan lembar kerja siswa PjBL dapat menumbuhkan kreativitas siswa, 93,3% menyatakan bahwa siswa termotivasi untuk belajar, 100% siswa dapat berperan aktif, 86,7% siswa menyatakan mudah untuk menjelajahi dalam merancang produk.

Penelitian ini merujuk pada penelitian sebelumnya yang berkaitan mengenai model *project based learning* yang mengacu pada keterampilan kreativitas peserta didik. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada tingkat sekolah yang diteliti, dalam penelitian ini tingkat sekolah yang diteliti yaitu Sekolah Dasar, sedangkan dalam penelitian penelitian di atas, tingkat sekolah yang diteliti yaitu tingkat Sekolah Menengah Atas. Namun, pada penelitian relevan di atas dengan penelitian ini memiliki persamaan yaitu menggunakan model *project based learning* yang berhubungan dengan kreativitas peserta didik.

## H. Kerangka Pikir

Keterampilan kreativitas peserta didik akan berhasil setelah melalui proses pembelajaran. Penelitian ini memilih model pembelajaran *project based learning* karena model ini memiliki kelebihan yang dapat meningkatkan keterampilan peserta didik.

Model pembelajaran yang menstimulus peserta didik untuk mengeluarkan kreativitasnya adalah dengan model pembelajaran *project based learning*.

Model *project based learning* merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang berorientasi pada proyek. Model pembelajaran *project based learning* ini menggunakan masalah sebagai langkah awal untuk membuat suatu proyek dan menghasilkan karya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan psikomotor peserta didik.

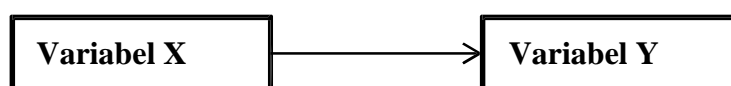
Penelitian ini hanya menggunakan kelas eksperimen. Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan pendekatan saintifik yaitu dengan mengamati, menalar, mencoba, menanya, dan mengomunikasikan serta di variasikan dengan langkah *project based learning*.

Penerapan proses pembelajaran pada penelitian ini dilakukan dengan pengamatan lembar observasi. Penilaian lembar observasi awal pada saat sebelum penelitian atau pengenalan awal selama satu hari. Setelah itu melakukan penelitian selama 6 kali pertemuan. selama penelitian pendidik menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai tentang materi yang ada pada tema 8 lingkungan sahabat kita, kemudian pendidik

memberikan materi tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 2 Perubahan lingkungan menggunakan model pembelajaran *project based learning* yaitu menentukan permasalahan, menentukan desain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor pengerjaan proyek, uji coba hasil proyek, evaluasi dan refleksi.

Pengaruh model *project based learning* dapat diketahui dari perbandingan nilai rata-rata pada saat awal penelitian sebelum menggunakan model dan nilai rata-rata pada saat menggunakan model *project based learning*. Jika nilai rata-rata yang diberikan perlakuan dengan model *project based learning* lebih besar dari nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan model *project based learning*, maka penggunaan model *project based learning* berpengaruh terhadap keterampilan kreativitas peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 1. Kerangka Pikir**

Keterangan:

Variabel X (bebas)	: Model Pembelajaran <i>project based learning</i>
Variabel Y (terikat)	: keterampilan kreativitas peserta didik
—————>	: Pengaruh

## **I. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah penelitian tersebut telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan dan jawaban yang masih berdasarkan pada teori yang relevan bukan berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *project based learning* terhadap keterampilan kreativitas peserta didik kelas V SD”.



### **III. METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen (*pre-eksperimental*). Menurut Sugiyono (2016: 74) jenis penelitian *pre-eksperimental* adalah penelitian yang tidak mempunyai variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random sehingga hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen dipengaruhi oleh variabel independen. Alasan jenis penelitian ini dipilih karena ingin mengetahui sejauh manakah pengaruh penerapan model pembelajaran *project based learning* terhadap keterampilan kreativitas peserta didik.

##### **2. Desain Penelitian**

Bentuk desain *pre-eksperimental* yang digunakan adalah *one-shot case study*. Desain ini digunakan untuk meneliti pada satu kelompok dengan pemberian satu kali perlakuan dan pengukurannya dilakukan satu kali.

Desain penelitian tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

**Gambar 2. Desain Penelitian**

Treatment	Observasi
X	O

Sumber : Sugiyono (2016: 75)

Keterangan :

X = *Treatment* atau perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning*

O = Observasi setelah diberi perlakuan

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah SD Negeri 1 Kedaton yang beralamat di Jl. Lettu Rohani Kelurahan Kedaton Kecamatan Kalianda Lampung Selatan.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas V SD Negeri 1 Kedaton Kecamatan Kalianda Lampung Selatan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi penelitian

Populasi penelitian adalah keseluruhan subjek penelitian. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti menentukan populasi dan sampel terlebih dahulu. Menurut Sugiyono (2016: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton Kalianda Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 21 peserta didik. Data populasi dalam penelitian ini sebagai berikut.

**Tabel 3. Data Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Kedaton Kalianda Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2018/2019**

Kelas	Banyak Peserta didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
V	11	10	21

*Sumber: Data sekolah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton Kalianda Lampung Selatan.*

## 2. Sampel penelitian

Sampel ditentukan setelah menentukan populasi, peneliti menemukan sampel untuk memudahkan proses pelaksanaan penelitian karena jumlah objek yang diamati menjadi sedikit namun akurat. Menurut Sugiyono (2016: 81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *nonprobability sampling*. Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*. Menurut Sugiyono (2016: 85) "*sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel". Pengambilan sampel ini dilakukan pada keseluruhan kelas V SD Negeri 1 Kedaton. Sampel pada penelitian ini berjumlah 21 peserta didik.

#### **D. Variabel Penelitian**

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Menurut Sugiyono (2016: 38) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dua variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lainnya yang dilambangkan X. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu model pembelajaran *project based learning*
2. Variabel terikat merupakan variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain yang dilambangkan Y. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu keterampilan kreativitas peserta didik

#### **E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel**

##### **1. Definisi Konseptual Variabel**

Definisi konseptual pada penelitian ini adalah:

##### **a. Model Pembelajaran *Project Based Learning***

Model pembelajaran *project based learning* merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang berorientasi pada proyek. Model pembelajaran *project based learning* ini menggunakan masalah sebagai langkah awal untuk membuat suatu proyek dan menghasilkan karya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan psikomotor peserta didik.

b. Keterampilan Kreativitas

Keterampilan kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam berpikir atau ide yang timbul secara spontan untuk mengubah sesuatu hal menjadi lebih bernilai dan memiliki makna. Kemampuan tersebut meliputi ranah psikomotor yang dapat diukur dengan lembar observasi.

## 2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah model *project based learning* yang akan dilaksanakan yaitu: menentukan permasalahan, menentukan desain perencanaan proyek, menyusun jadwal pengerjaan proyek, pendidik memonitor peserta didik dalam mengerjakan proyeknya, mempresentasikan hasil proyek, menilai hasil proyek, dan refleksi. Nilai model *project based learning* dapat dilihat dari nilai rata-rata pada lembar observasi sebelum penelitian dan pada saat penelitian.
- b. Keterampilan kreativitas adalah kemampuan peserta didik dalam berpikir untuk mengubah sesuatu hal menjadi lebih bernilai dan memiliki makna. Keterampilan kreativitas pada kegiatan ini difokuskan pada aspek psikomotor yang dapat diukur melalui keluwesan, kelancaran, elaborasi, dan keaslian. Keterampilan kreativitas peserta didik diketahui dari proses pembelajaran yang dilakukan. Keterampilan kreativitas peserta didik dapat dilihat dari nilai rata-rata pada lembar observasi sebelum penelitian dan pada saat penelitian.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

### **1. Observasi**

Observasi dimaksud untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan. Kegiatan observasi meliputi pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang terdapat saat proses pembelajaran yang berlangsung. Teknik pengumpulan data dengan observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dan keterampilan kreativitas. Kisi-kisi penilaian aktivitas model *project based learning* dan aktivitas keterampilan kreativitas peserta didik dapat dilihat pada lampiran 18 halaman 193.

### **2. Dokumentasi**

Teknik pengumpulan data yang selanjutnya digunakan adalah dokumentasi. Menurut Arikunto (2014: 201), dokumentasi artinya barang-barang tertulis. Sedangkan menurut Ridwan (2012: 77), dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan. Dokumentasi dalam penelitian akan menyampaikan data-data yaitu dokumen proses pembelajaran, profil sekolah, dan foto-foto pelaksanaan penelitian kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

## G. Instrumen Penelitian

### 1. Jenis Instrumen

Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2016: 102), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Guna mengumpulkan data pada penelitian ini digunakan instrumen non-tes yaitu menggunakan lembar observasi.

Instrumen non-tes yang digunakan adalah lembar observasi keterampilan kreativitas dan lembar observasi aktivitas peserta didik dalam model pembelajaran *project based learning*. Instrumen non-tes pada penelitian ini untuk mengukur keterampilan kreativitas dan aktivitas peserta didik saat penggunaan model pembelajaran *project based learning*. Menurut Sugiyono (2016: 121) “Bentuk *checklist*, dan *rating scale* dapat digunakan sebagai pedoman observasi maupun wawancara”. Jadi, penilaian aktivitas peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan *rating scale* sesuai dengan aspek yang diamati.

**Tabel 4. Kisi-Kisi Aktivitas Peserta Didik Berdasarkan Indikator Model Pembelajaran *Project Based Learning***

No.	Indikator <i>Project Based Learning</i>	Aspek yang diamati	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
1.	Menentukan Permasalahan	1. Peserta didik memberikan pertanyaan terkait permasalahan yang akan dibuat proyek	Observasi	Skor	Rubrik
2.	Menentukan desain perencanaan proyek	2. Peserta didik menyusun perencanaan proyek terkait dengan permasalahan	Observasi	Skor	Rubrik
3.	Menyusun jadwal	3. Peserta didik berdiskusi bersama kelompoknya untuk menyusun jadwal aktivitas proyek dan mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan proyek	Observasi	Skor	Rubrik
4.	Memonitor pengerjaan proyek	4. Peserta didik melakukan proyek bersama kelompoknya	Observasi	Skor	Rubrik
5	Uji coba hasil proyek	5. Peserta didik mempresentasikan hasil proyek yang telah mereka buat	Observasi	Skor	Rubrik
6.	Evaluasi	6. Peserta didik bertanya jawab tentang proyek yang telah dibuat serta memberikan kritik dan saran	Observasi	Skor	Rubrik
7.	Refleksi	7. Peserta didik menarik kesimpulan dalam pembelajaran	Observasi	Skor	Rubrik

Analisis data dalam penelitian ini untuk mengetahui aktivitas peserta didik dalam pembelajaran *project based learning* pada kelas eksperimen. Adapun lembar observasi aktivitas peserta didik dengan model *project based learning* selama



proses pembelajaran terdapat pada lampiran. Skor keterampilan kreativitas

peserta didik diperoleh dengan rumus:

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase penguasaan setiap aspek

S = Jumlah skor yang diperoleh untuk setiap aspek

N = Jumlah skor total

**Tabel 5. Kriteria Aktivitas peserta didik pada model *project based learning***

No	Tingkat Keberhasilan	Kriteria
1	>80	Sangat Aktif
2	60-79	Aktif
3	50-59	Cukup Aktif
4	<50	Kurang Aktif

Sumber: Arikunto dalam Kharida (2009: 85)

**Tabel 6. Kisi-Kisi Penilaian Keterampilan Kreativitas Peserta Didik**

No	Aspek yang diamati	Deskripsi (Indikator)	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
1.	Keluwesannya	Proyek yang dihasilkan memiliki estetika tinggi yaitu perpaduan warna, keserasian dalam penempatan objek, dan memiliki kerapihan dalam proyek	Observasi	Skor	Rubrik
		Proyek yang dihasilkan memiliki estetika yaitu perpaduan warna, keserasian dalam penempatan objek, dan tidak mempunyai kerapihan dalam proyek	Observasi	Skor	Rubrik
		Proyek yang dihasilkan kurang memiliki estetika yaitu tidak ada perpaduan warna dan keserasian dalam penempatan objek, serta tidak mempunyai kerapihan dalam proyek.	Observasi	Skor	Rubrik
		Tidak memiliki estetika dan tidak mempunyai kerapihan dalam proyek.	Observasi	Skor	Rubrik
2.	Kelancaran	Kalimat yang digunakan tepat, mudah dimengerti dan penjelasannya detail	Observasi	Skor	Rubrik

No	Aspek yang diamati	Deskripsi (Indikator)	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
		Kalimat yang digunakan tepat, mudah dimengerti dan penjelasannya kurang detail	Observasi	Skor	Rubrik
		Kalimat yang digunakan sederhana, cukup mudah dimengerti dan penjelasannya kurang detail	Observasi	Skor	Rubrik
		Kalimat yang digunakan tidak tepat, penulisan kalimat tidak rapih, dan tidak lengkap	Observasi	Skor	Rubrik
3	Elaborasi	Terampil dalam memilih dan menggunakan bahan, kreatif dalam mengembangkan ide	Observasi	Skor	Rubrik
		Terampil dalam memilih dan menggunakan bahan, tidak kreatif dalam mengembangkan ide	Observasi	Skor	Rubrik
		Terampil dalam memilih bahan, tidak terampil dalam menggunakan bahan, dan tidak kreatif dalam mengembangkan ide	Observasi	Skor	Rubrik
		Tidak terampil dalam memilih dan menggunakan bahan, dan tidak kreatif dalam menggunakan ide	Observasi	Skor	Rubrik
4	Keaslian	Memahami materi, penjelasan luas dan jelas dengan bahasa sendiri, pembagian tugas merata	Observasi	Skor	Rubrik
		Memahami materi, menjelaskan dengan bahasa sendiri, pembagian tugas untuk semua anggota kelompok tidak merata	Observasi	Skor	Rubrik
		Kurang memahami materi, menjelaskan dengan membaca buku, pembagian tugas untuk semua anggota kelompok merata	Observasi	Skor	Rubrik
		Tidak memahami materi, menjelaskan dengan membaca buku, pembagian tugas untuk semua anggota kelompok tidak merata	Observasi	Skor	Rubrik

**Tabel 7. Kriteria Keterampilan Kreativitas Peserta Didik**

No	Tingkat Keberhasilan	Kriteria
1	>80	Sangat Kreatif
2	60-79	Kreatif
3	50-59	Cukup Kreatif
4	<50	Kurang Kreatif

Sumber: Arikunto dalam Kharida (2009: 85)

## 2. Uji Instrumen Penelitian

### a. Validitas Lembar Observasi

Uji Validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul mengukur apa yang harus diukur. Menurut Sugiyono (2016: 121) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Penelitian ini menggunakan validitas konstruksi (*construct validity*) untuk mengukur tingkat kevalidan lembar observasi keterampilan kreativitas peserta didik dengan rumus Korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi X dan Y

N = Jumlah peserta didik

$\sum XY$  = Total perkalian skor X dan Y

$\sum Y$  = Jumlah skor peserta didik

$\sum X$  = Jumlah skor lembar observasi

$\sum X^2$  = Total kuadrat skor lembar observasi

$\sum Y^2$  = Total kuadrat skor peserta didik

Sumber: Arikunto (2016: 87)

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat ukur tersebut adalah tidak valid.

**Tabel 8. Klasifikasi Validitas Lembar Observasi**

<b>Koefisien Korelasi</b>	<b>Kategori</b>
Antara 0.800 sampai 1.000	Sangat tinggi
Antara 0.600 sampai 0.800	Tinggi
Antara 0.400 sampai 0.600	Cukup
Antara 0.200 sampai 0.400	Rendah
Antara 0.000 sampai 0.200	Sangat rendah

*Sumber: Arikunto (2016: 89)*

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu uji validitas lembar observasi yang memiliki kriteria sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah dan sangat rendah.

#### **b. Reliabilitas Lembar Observasi**

Instrumen yang dikatakan reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Menurut Arikunto (2013: 221) reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga.

Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas *Cronbach Alpha* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{(n-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_i^2} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  : Koefisien reliabilitas  
 $n$  : Banyaknya butir lembar observasi  
 $\sum \sigma_b^2$  : Jumlah varians butir  
 $\sigma_i^2$  : Varians total

**Tabel 9. Klasifikasi Reliabilitas Lembar Observasi**

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Agak rendah
0,61 - 0,80	Cukup
0,81 - 1,00	Tinggi

Sumber : Arikunto (2016: 122)

Uji reliabilitas lembar observasi yaitu instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yang memiliki kategori sangat rendah, rendah, agak rendah, cukup dan tinggi.

## H. Analisis Data Hasil Penelitian

Data mengenai implementasi model *project based learning* dan keterampilan kreativitas diperoleh dengan menggunakan lembar panduan observasi. Butir penilaian untuk mengukur model *project based learning* diukur dengan lembar observasi dengan 7 butir indikator penelitian yang digunakan. Lembar observasi model *project based learning* menggunakan 4 kriteria penilaian yaitu SA (Sangat Aktif, skor 4), A (Aktif, skor 3), CA (Cukup Aktif, skor 2) dan KA (Kurang Aktif, skor 1). Lembar observasi penilaian model *project based learning* pada peserta didik dapat dilihat pada lampiran 21 halaman 209.

Keterampilan kreativitas peserta didik diukur dengan lembar observasi

menggunakan 4 indikator keterampilan kreativitas. Terdapat 4 kriteria penilaian dalam lembar observasi keterampilan kreativitas yaitu SK (Sangat Kreatif, skor 4), K (Kreatif, skor 3), CK (Cukup Kreatif, skor 2), dan KK (Kurang Kreatif, skor 1). Lembar observasi penilaian keterampilan kreativitas peserta didik dapat dilihat pada lampiran 21 halaman 209.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh data hasil implementasi model *project based learning* dan keterampilan kreativitas. Guna menyajikan data hasil observasi model *project based learning* dan keterampilan kreativitas secara ringkas maka perlu ditentukan banyaknya kelas dengan menggunakan rumus *strutgess* Sudjana (2010: 47) sebagai berikut:

Rentang (R) = Nilai terbesar - Nilai terkecil

Banyaknya kelas =  $1 + 3,3 \text{ Log } n$

Panjang kelas interval =  $\frac{\text{rentang}}{\text{banyaknya kelas}}$

## I. Uji Prasyarat Analisis Data

### 1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas data menggunakan rumus *Chi-kuadrat* ( $X^2$ ), Menurut Sugiyono (2015: 241), yaitu:

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

$X^2$  = *Chi-kuadrat* atau normalitas sampel

$f_o$  = frekuensi yang diobservasi

$f_h$  = frekuensi yang diharapkan.

Kriteria pengujian apabila  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$  maka tidak berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan dua variabel X dengan variabel Y homogen atau tidak. Analisis ini dilakukan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas pada masing-masing kategori data sudah terpenuhi atau belum. Apabila asumsi homogenitasnya terbukti maka peneliti dapat melakukan pada tahap analisis data lanjutan. Hipotesis yang digunakan dalam uji homogenitas adalah:

$H_0$  = varians pada tiap kelompok sama (homogen)

$H_a$  = varians pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

Uji homogenitas dilakukan dengan rumus uji F sebagai berikut.

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

Keterangan:

$S_1^2$  = varians terbesar

$S_2^2$  = varians terkecil

(sugiyono 2015: 275)

Harga  $F_{hitung}$  tersebut kemudian dikonsultasikan dengan  $F_{tabel}$  untuk di uji signifikansinya dengan taraf signifikansi yaitu 0,05 selanjutnya bandingkan

$F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  dengan ketentuan:

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, artinya varians kedua kelompok data tersebut adalah homogen.

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, artinya varians kedua kelompok data tersebut tidak homogen.

## J. Uji Hipotesis

Guna menguji ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap keterampilan kreativitas peserta didik kelas V, maka digunakan regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis. Alasan menggunakan rumus regresi linear sederhana karena jumlah variabel bebas adalah satu, hal tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh satu buah variabel bebas terhadap satu buah variabel terikat. Menurut Sugiyono (2016: 188) persamaan regresi sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = a + b X$$

Keterangan:

$\hat{Y}$  : Nilai yang diprediksikan

a : Konstanta atau bila harga keterampilan kreativitas (Y) jika model *project based learning*  $X = 0$

b : Koefisien regresi

X : Nilai variabel independen

Persamaan umum regresi linear sederhana adalah dimana nilai a dan b dicari terlebih dahulu dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$a = \frac{(\sum X^2)(\sum Y) - (\sum X)(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Analisis korelasi (*pearson product moment*) mengukur derajat keeratan Hubungan antara variabel independent dengan variabel dependent. Analisis korelasi product moment digunakan untuk mengukur apakah terdapat pengaruh yang kuat antara model *project based learning* dan keterampilan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton. Rumus dari analisis product moment adalah:



$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r = Koefisien Korelasi

X = Variabel bebas/Independent (model *project based learning*)

Y = Variabel terikat/dependent keterampilan kreativitas)

n = Banyaknya sampel

Angka korelasi berkisar 0 sampai dengan 1. Besar kecilnya angka

korelasi menentukan kuat atau lemahnya pengaruh kedua variabel.

Keeratan variabel dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 10. Intrepretasi Koefisien Korelasi**

No	Koefisien	Interpretasi
1	0,00-0,19	Sangat Rendah
2	0,20-0,39	Rendah
3	0,40-0,59	Sedang
4	0,60-0,79	Kuat
5	0,80-1,00	Sangat Kuat

Sumber Sugiyono (2007:228)

Korelasi dapat positif atau negatif. Korelasi positif menunjukkan arah yang sama antar variabel, artinya jika variabel X besar, maka variabel Y semakin besar pula sebaliknya, korelasi negatif menunjukkan arah yang berlawanan artinya jika variabel X besar maka variabel Y kecil.

Hipotesis yang akan di uji penelitian sebagai berikut:

Ha = Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Terhadap Keterampilan Kreativitas Peserta Didik Kelas V SD

Negeri 1 Kedaton Tahun Pelajaran 2018/2019.

Ho = Tidak Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Terhadap Keterampilan Kreativitas Peserta Didik Kelas V SD

Negeri 1 Kedaton Tahun Pelajaran 2018/2019.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *project based learning* terhadap keterampilan kreativitas peserta didik pada tema 8 subtema 2 kelas V SD Negeri 1 Kedaton Tahun Ajaran 2018/2019. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil perhitungan regresi linear sederhana serta nilai rata-rata keterampilan kreativitas peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata keterampilan kreativitas peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Hal ini menunjukkan bahwa model *project based learning* berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan keterampilan kreativitas peserta didik pada pembelajaran di kelas V, yaitu sebagai berikut :

#### 1. Peserta Didik

Peserta didik sebaiknya memperbanyak pengalaman belajar yang didapat dari lingkungan sekitar, serta memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.

#### 2. Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model pembelajaran *project based learning* dan sebaiknya pendidik dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi peserta didiknya.

#### 3. Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah mengkondisikan pihak pendidik untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan memberikan pengalaman serta kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 1 Kedaton maupun Sekolah Dasar disekitar yang menggunakan model pembelajaran *project based learning*., sehingga peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran.

#### 4. Peneliti Lanjutan

Sebaiknya peneliti lain dapat melakukan penelitian dengan menggunakan variabel yang berbeda dalam mengimplementasikan keterampilan kreativitas peserta didik.

# **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum*. PT. Refia Aditama, Bandung.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/TK)*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- \_\_\_\_\_ 2016. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Dalyono. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Daryanto dan Karim. 2018. *Pembelajaran Abad 21*. Gava Media, Jakarta.
- Dewi. 2018. Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VB SD Negeri 34/I Teratai. Fakultas Ilmu Pendidikan (Skripsi). Universitas Jambi.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dalam Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

- Huriah, Titih. 2018. *Metode Student Center Learning*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Indriajati dan Ngazizah. 2018. Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas dan Pemahaman Siswa SD Muhammadiyah Purwokerto. *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD*. 8:111-116.
- Lindawati, dkk. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Man I Kebumen. *Jurnal Radiasi*. 3:42-45.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Mulyani, Novi. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Gava Media, Yogyakarta.
- Mulyasa, dkk. 2017. *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Nasution. 2004. *Metode Reseach: Penelitian Ilmiah*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Parwati, dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Pradita, dkk. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Kreativitas Siswa pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI IPA Semester Genap Madrasah Aliyah Negeri Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 4:89-96.
- Purwanto. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Graha Ilmu, Jakarta.
- Rachmawati dan Kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak-anak*. Prenada Media Group, Jakarta.
- Ramayulis. 2015. *Dasar-dasar Kependidikan*. Kalam Mulia, Jakarta.
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Rosmala, Isrok'atun. 2018. *Model-model Pembelajaran Matematika*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.

- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Prenada Media, Jakarta.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana, Jakarta.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Sahtoni, dkk. 2018. Implementation of Student's Worksheet Based on Project Based Learning (PjBL) to Poster Student's Creativity. *Internasional Journal of Science and Applied Science*. 2:329-337.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz, Yogyakarta.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*. PT. Rafika Aditama, Bandung.
- Sujarwo. 2011. *Model-model Pembelajaran Suatu Strategi Mengajar*. Venus Gold Press, Yogyakarta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Susanto, Pudyo. 2018. *Belajar Tuntas*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Sutirman. 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Wena, Made. 2012. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. PT Bumi Aksara, Jakarta.

Yani dan Rahmat. 2018. *Teori dan Implementasi Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. PT Refika Aditama, Bandung.