

**PENGARUH *PROJECT BASED LEARNING MODEL* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK
KELAS IV SD NEGERI 2 PESAWAHAN**

(Skripsi)

Oleh

**FADILA FAGIA HAYA
NPM 1813053061**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGARUH *PROJECT BASED LEARNING MODEL* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 2 PESAWAHAN

OLEH

FADILA FAGIA HAYA

Masalah dalam penelitian ini yaitu pembelajaran di sekolah masih menekankan pada kemampuan berpikir tingkat dasar, belum meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik, serta masih sering menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru daripada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Hal ini menyebabkan turunnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *project based learning model* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Metode penelitian ini adalah Quasi Experimental Group Design dengan bentuk yang digunakan Nonequivalent Control Group Design. Populasi berjumlah 50 orang dan sampel yang digunakan yaitu peserta didik kelas IV A dan IV B, sampel ditentukan dengan teknik sampling non probability sampling. Data dikumpulkan dengan teknik pretest, posttest, dan observasi. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada *project based learning model* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pesawahan.

Kata Kunci: PJBL, kemampuan berpikir kreatif, model pembelajaran, peserta didik SD.

ABSTRACT

THE EFFECT OF PROJECT BASED LEARNING MODEL ON CREATIVE THINKING ABILITY IN STUDENTS CLASS IV SD NEGERI 2 PESAWAHAN

By

FADILA FAGIA HAYA

The problem in this research is that learning in school still emphasizes on changing thinking skills at the basic level, has not maximized higher-order thinking skills in students, and often uses teacher-centered learning rather than student-centered learning. This causes a decrease in the creativity of students. This study aims to determine the effect of the project based learning model on students' creative thinking skills. This research method is Quasi Experimental Group Design with the form used is Nonequivalent Control Group Design. The population is 50 people and the sample used is class IV A and IV B students, the sample is determined by non probability sampling technique. Data are collected by using pretest ,non test and observation techniques. The results of this study are that there is a significant effect on the use of project based learning models on the creative thinking skills of fourth grade students of SD Negeri 2 Pesawahan.

Keywords: PJBL , creative thinking ability, learning model, elementary school students.

**PENGARUH *PROJECT BASED LEARNING MODEL* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK
KELAS IV SD NEGERI 2 PESAWAHAN**

Oleh

FADILA FAGIA HAYA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : **PENGARUH *PROJECT BASED LEARNING*
MODEL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF PESERTA DIDIK KELAS IV
SD NEGERI 2 PESAWAHAN**

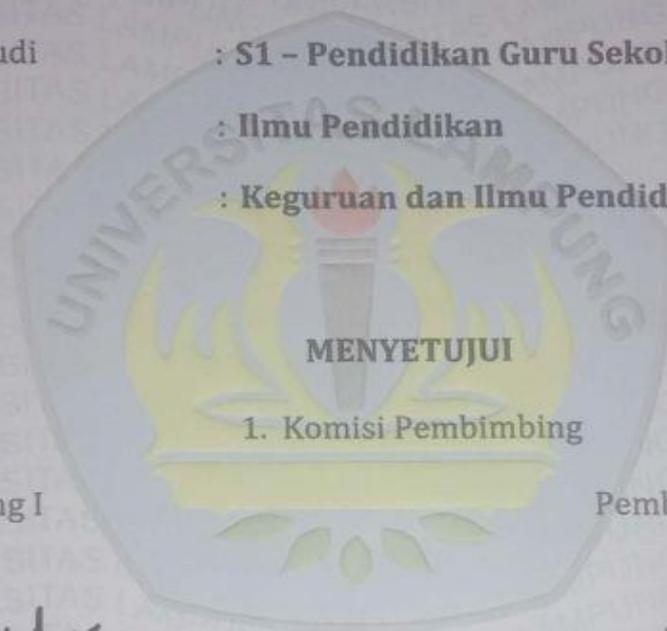
Nama Mahasiswa : **Fadila Fagia Haya**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1813053061**

Program Studi : **S1 - Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Nelly Astuti, M.Pd.
NIP 19600311 198803 2 002

Ujang Efendi, M.Pd.I.
NIDN 231407840820101

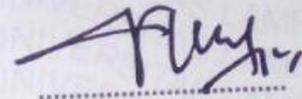
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

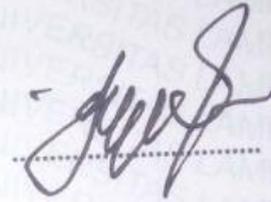
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

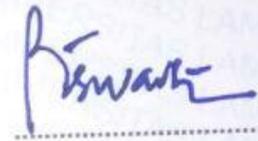
Ketua : **Dra. Nelly Astuti, M.Pd.**



Sekretaris : **Ujang Efendi, M.Pd.I.**



Penguji Utama : **Dr. Riswandi, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Parum Raja, M.Pd.
NIP. 196208041989051001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **09 Agustus 2022**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fadila Fagia Haya
NPM : 1813053061
Program Studi : S1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "*Project Based Learning Model terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Pesawahan*" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian surat pernyataan ini saya buat. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, Agustus 2022
Yang membuat pernyataan,



Fadila Fagia Haya
NPM 1813053061

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Fadila Fagia Haya, dilahirkan di Sukarame 2, Kec Teluk Betung Barat, Bandar Lampung, pada tanggal 24 Desember 1999. Penulis adalah anak pertama dari tiga bersaudara, putri pasangan Bapak Muhizar dan Ibu Novi Yulianti.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung tahun 2007-2012
2. Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Bandar Lampung tahun 2012-2015
3. Sekolah Menengah Atas Negeri 11 Bandar Lampung tahun 2015-2018

Tahun 2018, penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Tahun 2021, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Negeri Olok Gading, Bandar Lampung, dan mengikuti program mengajar yang diselenggarakan oleh Kemendikbud melalui Program Kampus Mengajar Perintis (KMP) di SD Negeri 4 Teluk Pandan, Kab Pesawaran.

MOTTO

“ Dan bahwasanya seorang manusia tidak memperoleh selain apa yang telah
diusahakannya”

(QS. An-Najm: 39)

“Selalu ada harapan bagi mereka yang selalu berdoa . Selalu ada jalan bagi
mereka yang selalu berusaha”

(Peneliti)

PERSEMBAHAN

Puji syukur hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Rasulullah Shallallahu' Alaihi Wassalam.

Alhamdulillah Rabbi Alamin dengan segala ridhoMu ya Allah pada akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik, dengan segala ketulusan hati kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, serta untuk orang yang sangat aku cintai dan kusayangi.

Kedua orang tuaku tercinta Bapak Muhizar dan Ibu Novi Yulianti yang selalu bekerja keras, selalu menyayangiku, selalu mendukungku dan selalu mendoakan disetiap langkahku sehingga saya berada di posisi saat ini.

Almamater Universitas Lampung Tercinta

SANWACANA

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, dan karunia yang diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengaruh *Project Based Learning Model* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Pesawahan” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jurusan Ilmu Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Peneliti menyampaikan terimakasih kepada Ibu Dra, Nelly Astuti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, Bapak Ujang Efendi, M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing II dan Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat dan kritik serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini. Terima Kasih pula kepada :

1. Bapak Dr. Mohammad Sofwan Effendi, M.Ed., selaku pelaksana tugas (PLT) Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi penelitian dalam penyusunan Skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi ini, memfasilitasi dan memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan FKIP.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyetujui skripsi ini dan membantu memfasilitasi dalam menyelesaikan penelitian ini.

4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna menyelesaikan syarat skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen dan tenaga kependidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan hingga skripsi ini selesai.
6. Ibu Yurnida S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri 2 Pesawahan Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
7. Ibu Wali Kelas IV A SD Negeri 2 Pesawahan Bandar Lampung yang telah bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
8. Peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pesawahan Bandar Lampung yang telah bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
9. Kedua orang tuaku tercinta. Ayahku Muhizar, dan Ibuku Novi Yulianti , terimakasih atas doa, kasih sayang dan dukungan yang telah diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
10. Adik-adik ku tercinta, Ade Silvia, Dava Tri Putra, terimakasih atas doa, kasih sayang dan dukungan yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Sahabatku Devin Arya Rifky, Vina Aulia Putri, Gessy Sasmita, dan Kiki Amelia yang selalu memberikan banyak hal positif maupun negatif dalam penulisan skripsi ini, terima kasih untuk kebersamaan yang telah terjalin hingga nanti kita sukses semua.
12. Teman- teman seperjuangan PGSD angkatan 2018 terimakasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.
13. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

14. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all these hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and trying to give more than I receive, I wanna thank me for trying to do more right than wrong, I wanna thank me for just being me all time.

Bandar Lampung, Agustus 2022
Peneliti



Fadila Fagia Haya

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar	8
1. Pengertian Belajar.....	8
2. Tujuan Belajar.....	9
3. Prinsip Belajar.....	9
4. Teori Belajar	11
B. Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Pembelajaran.....	13
2. Tujuan Pembelajaran	13
C. Kajian tentang Berpikir Kreatif	14
1. Pengertian Berpikir Kreatif.....	14
2. Ciri-ciri Kreatif	16
3. Tujuan Pengembangan Kreatif	18
4. Fungsi Pengembangan Kreatif pada Anak.....	19
5. Dimensi Kreatif.....	20
6. Karakteristik Tingkat Kemampuan Berpikir	22
D. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar	24
E. Model Pembelajaran	25
1. Pengertian Model Pembelajaran	25
2. Jenis-jenis Model Pembelajaran	26
F. <i>Project Based Learning Model</i>	26

1. Pengertian <i>Project Based Learning Model</i>	26
2. Langkah-langkah <i>Project Based Learning Model</i>	29
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Project Based Learning Model</i>	30
G. Kerangka Pikir	32
H. Hipotesis Penelitian	33

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
1. Tempat Penelitian	35
2. Waktu Penelitian	35
C. Variabel Penelitian	35
D. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	36
1. Definisi Konseptual.....	36
2. Definisi Operasional.....	36
E. Populasi dan Sampel.....	37
1. Populasi Penelitian	37
2. Sampel.....	38
F. Teknik Pengumpulan Data.....	39
1. Observasi	39
2. Tes	40
3. Dokumentasi	41
G. Instrumen Penelitian	42
H. Uji Prasyarat Instrumen	42
1. Validitas	42
2. Reliabilitas.....	43
I. Teknik Analisis Data.....	44
1. Uji Normalitas	44
2. Uji Homogenitas	45
3. Analisis Hipotesis.....	45

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian.....	47
B. Proses Pelaksanaan Pembelajaran	47
C. Pelaksanaan Penelitian.....	48
1. Persiapan Penelitian	48
2. Pelaksanaan Penelitian.....	48
3. Pengambilan Data Penelitian	48
4. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	48
5. Hasil Penelitian	49
D. Analisis Data Penelitian.....	51
1. Data Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	51
2. Hasil Aspek Berpikir Kreatif	54

E. Uji Prasyarat Analisis Data.....	56
1. Uji Normalitas	56
2. Uji Homogenitas	57
F. Analisis Regresi Linier Sederhana.....	58
G. Pembahasan	60
H. Keterbatasan Penelitian	62

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	64
B. Saran	64

DAFTAR PUSTAKA.....	66
----------------------------	-----------

LAMPIRAN	69
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Karakteristik tingkat berpikir kreatif	22
2. Desain penelitian	34
3. Populasi penelitian	38
4. Jumlah peserta didik kelas eksperimen	39
5. Penilaian Observasi	39
6. Kisi –kisi instrumen tes	40
7. Kriteria validitas	43
8. Interpretasi koefisien korelasi reliabilitas	44
9. Rekapitulasi uji validitas instrument tes	49
10. Distribusi frekuensi nilai pretest kelas eksperimen dan kelas non eksperimen	52
11. Distribusi frekuensi nilai posttest kelas eksperimen dan kelas non eksperimen	53
12. Rekapitulasi aktivitas Siswa.....	56
13. Data uji normalitas	57
14. Data uji homogenitas	58
15. Rekapitulasi hasil analisis regresi linier sederhana.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan kerangka pikir penelitian.....	32
2. Diagram perbandingan nilai pretest kelas eksperimen dan kelas non eksperimen	52
3. Diagram perbandingan nilai posttest kelas eksperimen dan kelas non eksperimen.....	54
4. Diagram pretest aspek berpikir kreatif kelas eksperimen dan kelas non eksperimen.....	54
5. Diagram nilai posttest aspek berpikir kreatif kelas eksperimen dan kelas non eksperimen	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat penelitian pendahuluan	69
2. Surat penelitian.....	70
3. Balasan surat penelitian pendahuluan	71
4. Balasan surat penelitian.....	72
5. Surat keterangan validator.....	73
6. Surat keterangan teman sejawat	74
7. RPP.....	75
8. Kisi-kisi.....	93
9. Soal.....	95
10. Kunci jawaban.....	98
11. Validitas butir soal	100
12. Rekapitulasi hasil uji validitas soal	101
13. Rekapitulasi uji reliabilitas soal tes.....	102
14. Data hasil observasi.....	103
15. Hasil uji normalitas	104
16. Uji homogenitas posttest.....	119
17. Rekapitulasi Hasil Pengerjaan Soal Kelas Eksperimen	120
18. Rekapitulasi kelas eksperimen aspek berpikir kreatif	121
19. Rekapitulasi kelas non eksperimen aspek berpikir kreatif.....	122
20. Rekapitulasi Hasil Pengerjaan Soal Kelas Non eksperimen	123
21. Analisis Regresi Linier Sederhana	124
22. Foto Aktivitas Belajar	128

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berpikir tingkat tinggi merupakan suatu hal dasar yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik di era abad 21 ini, (Zubaidah, 2019) mengemukakan bahwa keterampilan abad ke-21 yaitu terdiri dari keterampilan berpikir kritis (critical thinking & problem solving), kolaborasi (collaboration), komunikasi (communication) dan kreativitas (creativity & innovation) yang dikenal dengan 4C.

Keterampilan tersebut sangat mungkin untuk diberdayakan secara sengaja melalui proses pendidikan. Dalam dunia pendidikan pengembangan keterampilan abad ke-21 telah diupayakan. Beberapa upaya tersebut diterapkan melalui perubahan kurikulum nasional menjadi kurikulum 2013 berbasis pembelajaran abad ke-21, sehingga tercipta generasi yang unggul dan handal dalam menghadapi era globalisasi.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran dan rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi khususnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Pada proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan beberapa hasil survei yang telah dilakukan sebelumnya membuktikan bahwa hasil PISA di tahun 2015 (Programme For International Student Assessment) menunjukkan bahwa Indonesia berada di posisi ke-63 dari 72 negara dalam bidang sains dan matematika (Mu'minah, 2019).

Demikian pula hasil survei oleh The Global Creativity Index pada tahun 2015, menunjukkan bahwa posisi Indonesia berada di peringkat ke-115 dari 139 negara (Dewi dkk, 2017). Selanjutnya, pada tahun yang sama hasil riset TIMSS (Trend In International Mathematic and Science Study) juga memperlihatkan posisi Indonesia berada pada urutan ke-69 dari 76 negara (Khoiriyah, 2018). Beberapa hasil survei tersebut adalah bukti kuat bahwa keterampilan berpikir kreatif dan kritis peserta didik Indonesia masih cukup rendah .

Rendahnya kompetensi berpikir kreatif peserta didik juga disebabkan guru kurang melatih kompetensi berpikir kreatif peserta didik, hal tersebut dikonfirmasi dari tanggapan murid yang cenderung hafalan bukan pemahaman konsep, karena bahasa yang diberikan cenderung sama dengan yang ada di buku (Hidayat & Widjajanti, 2018). Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai.

Siskawati, dkk (2020), dalam jurnalnya mengatakan bahwa *project based learning* adalah model yang tepat untuk menumbuhkan rasa percaya diri pada peserta didik serta dapat mengembangkan kemampuan kreativitas yang dimiliki. Penelitian yang juga dilakukan oleh Nurhadiyah, dkk (2021) membuktikan *project based learning* mampu menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar. Umar, Ko (2022) dalam jurnal nya juga mampu membuktikan model *project based learning* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran selama masa pembelajaran di pandemi covid .

Secara tidak langsung membuktikan *project based learning* adalah model pembelajaran yang sangat dibutuhkan dan perlu digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran saat ini upaya meningkatkan hasil belajar, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Melalui model *Project Based Learning* peserta didik belajar dari pengalamannya dan kemudian menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir

kreatif peserta didik karena melalui model ini mereka akan dilatih untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang mereka miliki dengan terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang kompleks.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh peneliti pada 4 November 2021 di kelas IV SD 2 Pesawahan Bandar Lampung di kelas empat terlihat proses pembelajaran tematik pada materi IPA di kelas tersebut masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik cenderung pasif. Hal ini terjadi karena tidak adanya pembiasaan baik dalam metode maupun latihan soal yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif.

Guru masih banyak berceramah dalam materi-materi yang seharusnya membuat peserta didik aktif, khususnya pada pembelajaran Tematik muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dimana materi yang terdapat pada pelajaran IPA lebih banyak materi yang seharusnya mengaktifkan kreativitas peserta didik saat proses pembelajaran. Peserta didik lebih terbiasa dalam menghafal konsep atau materi IPA sehingga pada saat guru memberikan pertanyaan lisan maupun tulisan, peserta didik belum dapat memberikan jawaban berdasarkan pemahaman dan bahasanya sendiri.

Pada proses pembelajaran, peserta didik masih terpaku pada buku teks dan belum dapat mengembangkan ide maupun gagasan mereka dalam menyelesaikan suatu soal atau masalah yang diberikan oleh guru. Hal ini juga berdampak pada hasil ujian yang diperoleh, dimana masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai dibawah standar (KKM 70) dan harus mengikuti remedial.

Dengan menggunakan model *Project Based Learning* ini, peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan mampu mengkonstruksi sendiri pengetahuan-pengetahuan baru yang akan didapatkan melalui proses belajar, dengan demikian dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Penelitian mengenai penggunaan model *Project Based Learning* pernah dilakukan oleh (Darmansah, 2022) dengan metode tindakan kelas (PTK) memperoleh kesimpulan bahwa hasil dari penerapan model *Project Based Learning* memiliki pengaruh dan dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik, sehingga model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang baik diaplikasikan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan metode yang berbeda yaitu menggunakan desain penelitian quasi eksperimental dan dilakukan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pesawahan yang berjudul “Pengaruh *Project Based Learning Model* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Pesawahan”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- a. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDN 2 Pesawahan rendah ditandai dengan peserta didik yang belum dapat menyampaikan ide atau gagasan berdasarkan pemahamannya sendiri saat pembelajaran.
- b. Penggunaan model pembelajaran yang menjadikan peserta didik pasif dalam kegiatan pembelajaran tematik muatan IPA.
- c. Belum menggunakan model pembelajaran yang variatif secara konsisten dalam hal ini model *Project Based Learning* .

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan yang diteliti, yakni :

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu belum diketahuinya pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik kelas IV SDN 2 Pesawahan”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dikemukakan rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

Apakah terdapat pengaruh *Project Based Learning Model* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDN 2 Pesawahan pada pembelajaran tematik muatan IPA?

E. Tujuan Penelitian

Pada dasarnya, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan. Berdasarkan uraian pembatasan masalah, tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV di SDN 2 Pesawahan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat teoritis sebagai berikut.

- 1) Memberikan informasi bahwa ada model pembelajaran non konvensional yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, yaitu model *Project Based Learning*.
 - 2) Memberikan informasi terkait penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran di SDN 2 Pesawahan.
 - 3) Memberikan informasi terkait pengaruh penerapan model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV dalam pembelajaran di SDN 2 Pesawahan.
- b. Manfaat Praktis
- 1) Bagi Peserta Didik
Bagi peserta didik, manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.
 - a. Membantu peserta didik dalam mengembangkan sikap ilmiahnya sebagai bekal kecakapan peserta didik dalam kehidupan nyata.
 - b. Melatih kemampuan peserta didik untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi di lingkungan keluarga, masyarakat, maupun sekolah.
 - c. Meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran dengan mengkondisikan peserta didik sebagai penemu baru.
 - d. Melatih peserta didik untuk berpikir kreatif melalui berbagai bentuk pertanyaan serta adanya suatu proses pemecahan masalah.
 - 2) Bagi Pendidik
Bagi pendidik, manfaat praktis yang diharapkan dari terlaksananya penelitian ini adalah sebagai berikut.
 - a. Memberikan motivasi kepada pendidik agar menggunakan model pembelajaran yang mampu memunculkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran.
 - b. Memberikan pengetahuan pendidik terkait penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran.

- c. Memberikan pengetahuan terkait tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran di SD.
- d. Sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sehingga dapat dikembangkan dengan materi-materi yang beragam.

3) Bagi Peneliti

Bagi peneliti, manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.
- b. Menambah pengetahuan dan wawasan dalam menggunakan model *Project Based Learning* yang mampu melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Secara umum belajar menurut (Djamaluddin & Wardana, 2019) adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Belajar merupakan sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam masing-masing tingkatan pendidikan.

Menurut (Faizah, 2017) belajar adalah suatu aktivitas sadar yang dilakukan oleh individu melalui latihan maupun pengalaman yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. (Rohmah & Dasar, 2017) mendefinisikan belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya

Berdasarkan definisi belajar menurut pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh individu dalam proses perubahan tingkah laku dan upaya yang berproses dalam memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan dan dimanifestasikan sebagai pola yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan.

2. Tujuan Belajar

Belajar merupakan suatu hal yang penting yang harus dilakukan seseorang untuk memperoleh atau menguasai sesuatu, belajar bisa didefinisikan sebagai usaha atau kegiatan untuk bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan keterampilan, dan sebagainya, (Sardiman, 2016) mengemukakan tujuan belajar yaitu:

- a. untuk mendapatkan pengetahuan;
- b. penanam konsep dan keterampilan;
- c. pembentukan sikap.

Selanjutnya, menurut (Dimiyati dan Mudjiono, 2013)“tujuan belajar penting bagi pendidik dan peserta didik sendiri”.

Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah adanya perubahan yang terjadi secara sadar, dimana tingkah laku seseorang menjadi lebih baik, dan sifatnya menetap sebagai hasil dari latihan dan pengalaman.

3. Prinsip Belajar

Setelah memahami pengertian belajar, Berikut prinsip belajar menurut Winataputra dalam bukunya “Belajar dan Pembelajaran” (2008) adalah sebagai berikut:

- a. Prinsip Kesiapan/readiness.
Proses belajar dipengaruhi kesiapan siswa, yang dimaksud kesiapan adalah kondisi individu yang memungkinkan ia dapat belajar. Yang termasuk kesiapan ini adalah kematangan dan pertumbuhan fisik, intelegensi, latar belakang pengalaman, hasil belajar yang baku, motivasi, persepsi dan faktor- faktor lain yang memungkinkan seseorang dapat belajar.
- b. Prinsip Motivasi.
Motivasi adalah suatu kondisi dari pelajar untuk memprakarsai kegiatan, mengatur arah kegiatan itu, dan memelihara kesungguhan. Secara alami anak selalu ingin tahu dan melakukan kegiatan penjagaan dalam lingkungannya. Rasa ingin tahu ini seyogyanya didorong dan bukan dihambat dengan memberikan aturan yang sama untuk semua anak.

- c. Prinsip Tujuan.
Tujuan harus tergambar jelas dalam pikiran dan diterima oleh para pelajar pada saat proses belajar terjadi. Tujuan adalah sasaran khusus yang hendak dicapai oleh seseorang.
- d. Prinsip Perbedaan Individu.
Proses pembelajaran sebaiknya memperhatikan perbedaan individual dalam kelas sehingga dapat memberi kemudahan pencapaian tujuan belajar yang setinggi-tingginya. Seorang guru perlu memahami latar belakang, emosi, dorongan dan kemampuan individu dan menyesuaikan materi pelajaran dan tugas-tugas belajar kepada aspek-aspek tersebut.
- e. Prinsip Transfer dan Retensi.
Belajar dianggap bermanfaat bila seseorang dapat menyimpan dan menerapkan hasil belajar dalam situasi baru. Apapun yang dipelajari dalam situasi pada akhirnya akan digunakan dalam situasi lain. Proses tersebut dikenal dengan proses transfer, kemampuan seseorang untuk menggunakan lagi hasil belajar disebut retensi. Bahan-bahan yang dipelajari dan diserap dapat digunakan oleh para pelajar dalam situasi baru.
- f. Prinsip Belajar Kognitif.
Belajar kognitif melibatkan proses pengenalan dan atau penemuan. Belajar kognitif mencakup asosiasi antar unsur, Pembentukan konsep, penemuan masalah, dan keterampilan memecahkan masalah yang selanjutnya membentuk perilaku baru. Berpikir, menalar, menilai, dan berimajinasi merupakan aktivitas mental yang berkaitan dengan proses belajar kognitif.
- g. Prinsip Belajar Afektif.
Proses belajar afektif seseorang menentukan bagaimana ia menghubungkan dirinya dengan pengalaman baru. Belajar afektif mencakup nilai emosi, dorongan, minat dan sikap. Dalam banyak hal siswa mungkin tidak mempelajari belajar afektif. Sesungguhnya, proses belajar afektif meliputi dasar yang asli untuk dan merupakan bentuk dari sikap, emosi, dorongan, minat, dan sikap individu.
- h. Prinsip Belajar Psikomotor.
Proses belajar psikomotor individu menentukan bagaimana ia mampu mengendalikan aktivitas ragawidya. Belajar psikomotor mengandung aspek mental dan fisik.
- i. Prinsip Evaluasi.
Evaluasi mencakup kesadaran individu mengenai penampilan, motivasi belajar, dan kesiapan untuk belajar.

Pendapat lain prinsip-prinsip belajar menurut (Suprijono, 2015):

- a. Prinsip belajar adalah perubahan perilaku.
- b. Belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistematis yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.
- c. Belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah dalam pelaksanaannya belajar tidak bisa dilakukan dengan sembarang atau tanpa tujuan dan arah yang baik, agar aktivitas belajar yang dilakukan dalam proses belajar pada upaya perubahan dapat dilakukan dan berjalan dengan baik, diperlukan prinsip-prinsip yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam belajar.

4. Teori Belajar

Teori belajar adalah suatu teori yang didalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas maupun di luar kelas. (Riyanto, 2012) menjelaskan teori belajar sebagai berikut.

- a. Teori Behaviorisme Pandangan tentang belajar menurut aliran tingkah laku adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Menurut behaviorisme reaksi yang begitu kompleks akan menimbulkan tingkah laku.
- b. Teori Kognitif . Teori belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan lebih dari itu belajar melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.
- c. Teori Humanistik Teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam bentuknya yang paling ideal daripada belajar secara apa adanya, seperti apa yang biasa kita amati dalam dunia keseharian.

- d. Teori Sibernetika Teori sibernetika adalah teori belajar yang dianggap paling baru. Menurut teori ini belajar adalah ilmu informasi. Sekilas teori ini mempunyai kesamaan dengan teori kognitif yang mementingkan proses, namun yang lebih penting lagi adalah sistem informasi yang diproses itu.

Menurut (Suprijono,2015) menjabarkan teori-teori belajar sebagai berikut.

- a. Teori perilaku berakar pada pemikiran behaviorisme.
Dalam perspektif behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (stimulus) dan balas (respon).
- b. Teori Belajar Kognitif .
Perspektif teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Perilaku individu bukan semata-mata respon terhadap yang ada melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otaknya.
- c. Teori Konstruktivisme
Teori ini menganggap pemikiran filsafat konstruktivisme mengenai hakikat pengetahuan memberikan sumbangan terhadap usaha mendekonstruksi pembelajaran mekanis.

Berdasarkan teori-teori belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang sesuai model pembelajaran tipe *Project Based Learning* . *Project Based Learning* adalah teori belajar konstruktivisme, karena teori ini lebih menekankan pada aktivitas peserta didik dalam membangun pengetahuan dan pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi, belajar berinteraksi bersama teman,dan guru dan berkomunikasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang tidak bisa mereka selesaikan sendiri, pentingnya interaksi sosial menjadikan peserta didik mampu membangun pengalamannya menjadi pengetahuan yang bermakna.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Menurut Komalasari pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari dalam Faizah,2017).

Menurut (Djamaluddin & Wardana, 2019) Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda.

Berdasarkan pendapat ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan belajar dalam proses pengajaran. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran yang dibuat oleh pendidik haruslah bermanfaat bagi peserta didik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik supaya tujuan tersebut dapat tercapai secara optimal.

Menurut (Rohmah & Dasar, 2017) Tujuan merupakan komponen yang dapat mempengaruhi komponen pengajaran lainnya, seperti bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber dan alat evaluasi. Oleh Karena itu, maka seorang guru tidak dapat

mengabaikan masalah perumusan tujuan pembelajaran apabila hendak memprogramkan pengajarannya. Jika dilihat dari sisi ruang lingkupnya, tujuan pembelajaran dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

- a. Tujuan yang dirumuskan secara spesifik oleh guru yang bertolak dari materi pelajaran yang akan disampaikan.
- b. Tujuan Pembelajaran Umum, yaitu tujuan pembelajaran yang sudah tercantum dalam garis-garis besar pedoman pengajaran yang dituangkan dalam rencana pengajaran yang disiapkan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan tentang pembelajaran di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah upaya membekali diri peserta didik dengan kemampuan-kemampuan yang bersifat pengalaman, pemahaman moral dan keterampilan sehingga mengalami perkembangan positif.

C. Kajian tentang Berpikir Kreatif

1. Pengertian Berpikir Kreatif

Menurut istilah kreatif diartikan sebagai imajinasi, keaslian, beda pendapat, pendapat baru, ilham, petualangan, penjelajahan, dan penganugerahan (Sujarwo, 2011). Kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan yang ditandai dengan orisinalitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif (Pamilu, 2007). Begitu juga arti kreatif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005), bahwa kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan, perihal berkreasi dan kekreatifan. Kreatif adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada Supriadi (Rachmawati, 2005).

Sama halnya pendapat yang diungkapkan oleh (Sujarwo, 2011), bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang

baru, berupa gagasan maupun karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang relatif berbeda dengan yang telah ada. Hal tersebut juga didukung dengan adanya pendapat dari (Munandar, 1997), bahwa kreatif merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.

Definisi kreatif yang beragam telah diungkapkan oleh beberapa para ahli diatas, pengertian kreatif itu tergantung pada cara mendefinisikannya menurut (Narwanti, 2011), pada intinya kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan dan konsep yang sudah ada dalam menciptakan sesuatu yang baru. Sedangkan (Pamilu, 2007), menyatakan kreatif merupakan ungkapan dan keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dimana kemampuan untuk melihat hal yang baru dari sesuatu yang tampak lumrah.

Anak mampu menciptakan barang yang tampak biasa menjadi barang baru yang unik. Kreatif mendorong munculnya perilaku yang alami dari dalam diri anak (Familia, 2006). Kreativitas adalah hasil interaksi antar individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah dikenal sebelumnya baik dilingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat (Munandar, 2009). Sedangkan arti kreatif menurut (Harsanto, 2005), suatu keterampilan berpikir kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan ditunjukkan dengan pengajuan ide yang berbeda dengan solusi pada umumnya.

Pemikiran kreatif masing-masing orang akan berbeda, setiap orang mempunyai cara sendiri terkait dengan cara mereka berpikir dalam memecahkan suatu permasalahan. Seseorang yang kreatif selalu mencoba suatu gagasan terkait dengan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang dan relevan dengan ide yang berkebalikan dengan yang dipikirkan oleh orang banyak.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah bagian dari kreatifitas yang merupakan kemampuan mengajukan ide atau gagasan dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Dari berbagai macam definisi dan pendapat dari berbagai tokoh dapat kita garis bawahi bahwa kunci dari kreatif adalah sesuatu yang baru.

Seseorang menciptakan sesuatu yang baru pada awalnya adalah sebuah ide. Pada dasarnya tidaklah sulit menciptakan sesuatu yang baru, hal yang baru merupakan resep-resep yang sudah ada lalu dikombinasikan sedemikian rupa, maka munculah resep baru. Untuk menjadi kreatif, seseorang tidak perlu jenius, orang dapat memperoleh ide yang baik setiap hari, setiap kali kita menemukan sesuatu yang berbeda untuk mengatasi masalah yang kita hadapi.

2. Ciri-ciri Kreatif

Kreatif pada dasarnya ada pada semua orang, namun dalam kadar dan bentuk yang berbeda-beda. Menurut (Munandar,2009), ciri-ciri kreativitas dapat dibedakan menjadi dua yaitu ciri kognitif (aptitude) dan ciri non-kognitif (non-aptitude). Ciri kognitif (aptitude) dari kreativitas terdiri dari orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaboratif. Sedangkan ciri non kognitif dari kreativitas meliputi motivasi, kepribadian, dan sikap kreatif. Kreatifitas baik itu yang meliputi ciri kognitif maupun non-kognitif merupakan salah satu potensi yang penting untuk dipupuk dan dikembangkan.

Terdapat ciri-ciri anak kreatif yang dikemukakan oleh (Pamilu , 2007), yaitu: 1) selalu ingin tahu, 2) memiliki minat yang sangat luas, 3) dan suka melakukan aktifitas yang kreatif. Anak yang kreatif lebih berani mengungkapkan pendapatnya dan tidak takut melakukan kesalahan, meskipun tidak disetujui atau bertentangan dengan pendapat orang lain.

Begitu juga yang diungkapkan oleh (Munandar,2009), terdapat 10 ciri - ciri pribadi yang kreatif yang diperoleh dari kelompok pakar psikologi

(30 orang) adalah sebagai berikut:

- a. Imajinatif
- b. Mempunyai prakarsa
- c. Mempunyai minat luas
- d. Mandiri dalam berpikir
- e. Senang berpetualang
- f. Penuh energy
- g. Percaya diri
- h. Bersedia mengambil resiko
- i. Berani dalam pendirian dan keyakinan.

Kemampuan kreatif seseorang dapat dicerminkan melalui empat macam perilaku, yaitu: (1) fluency, kelancaran atau kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan. (2) flexibility, kemampuan menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan. (3) originality, kemampuan mencetuskan gagasan-gagasan asli, (4) elaboration, kemampuan menyatakan gagasan secara terperinci (Sujarwo, 2011). Sedangkan pendapat dari Munandar (1999: 34), mengemukakan ciri-ciri kreatif yang didalamnya tercakup baik dari aspek yang berpikir kreatif maupun aspek sikap kreatif, seperti yang disebutkan dibawah ini:

- a. Dorongan ingin tahu
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
- d. Bebas dalam menyatakan suatu pendapat
- e. Mempunyai rasa keindahan
- f. Menonjol dalam suatu bidang seni
- g. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain
- h. Rasa humor tinggi
- i. Daya imajinasi kuat
- j. Dalam memecahkan masalah menggunakan cara-cara orisinalitas, yang jarang diperlihatkan oleh anak-anak lain

- k. Dapat bekerja sendiri
- l. Senang mencoba hal-hal baru
- m. Kemampuan mengembangkan atau memerinci suatu gagasan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, yang dimaksud kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan ide, gagasan, dan berkreasi untuk memecahkan masalah atau mengatasi permasalahan. Untuk mengukur kemampuan kreatif seseorang dapat dicerminkan melalui empat macam perilaku, yaitu fluency, flexibility, originality, elaboration.

3. Tujuan Pengembangan Kreatif

Pentingnya kreativitas telah dicantumkan dalam Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003. Tujuan pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, juga mandiri. Salah satu harapan dari Pendidikan Nasional adalah menjadikan peserta didik kreatif sehingga jelas bahwa kreativitas siswa harus dikembangkan dalam proses pendidikan. Kreatif merupakan sesuatu yang dimiliki oleh setiap orang. Ada alasan mengapa kreatif penting untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak. (Munandar ,2002), mengungkapkan pada salah satu bukunya Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, antara lain.

- a. Melalui berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia.
- b. Kemampuan berpikir kreatif dapat melihat berbagai macam-macam penyelesaian terhadap suatu masalah. Mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi pada hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan.
- c. Kesibukan diri secara kreatif akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut. Hal ini penting untuk diperhatikan karena tingkat ketercapaian kepuasan seseorang akan mempengaruhi perkembangan sosial emosinya.

- d. Kreatifitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan.

Dari tujuan yang dipaparkan di atas diharapkan peserta didik dapat mengembangkan potensinya agar menjadi manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, juga mandiri. Dengan demikian diharapkan pula peserta didik dapat berkreasi, menyelesaikan masalah dengan berbagai cara yang dimilikinya, menyibukan diri, dan dapat meningkatkan kualitas hidupnya .

4. Fungsi Pengembangan Kreatif pada Anak.

Pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana pembelajaran yang menunjang pengembangan kreativitas anak. Hal ini dapat dilihat dari fungsi pengembangan kreativitas pada anak menurut (Munandar ,2004), yaitu sebagai berikut:

- a. Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak. Melalui pengembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri, menciptakan sesuatu yang lain dan baru.
- b. Fungsi perkembangan kreatif terhadap perkembangan jiwa. Pengembangan kreatif mempunyai nilai terapis karena dalam kegiatan berekspresi itu anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya, seperti perasaan lebih, kecewa, khawatir, tahu dan lain-lain yang mungkin tidak dapat dikatakannya.
- c. Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika. Selain kegiatan berekspresi yang bersifat mencipta anak juga dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan tarian dan sebagainya.

5. Dimensi Kreatif

Kreatif membuat pemahaman menjadi lebih mendalam. Seseorang akan berusaha mencari tahu cara memecahkan masalah melalui berbagai proses perencanaan (Rubiyanto dan Haryanto, 2010). Dalam dimensi proses, kreativitas adalah proses berpikir sehingga memunculkan ide-ide yang unik atau kreatif. Sebagai suatu proses, terdapat empat tahap dalam proses kreatif berdasarkan teori Wallas (1926) yaitu sebagai berikut:

- a. Persiapan, merupakan dimana individu mempersiapkan diri melakukan percobaan-percobaan untuk memecahkan masalah dengan melakukan proses berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya,
- b. Inkubasi, merupakan kegiatan mencari data dan menghimpun data/informasi atau dapat dikatakan sebagai pematangan dan pemahaman terhadap masalah yang dihadapi.
- c. Iluminasi, merupakan munculnya gagasan kreatif dan inspiratif untuk memecahkan masalah. Proses iluminasi dapat kita ketahui dalam kehidupan sehari-hari, kita dapat mengamati proses iluminasi ketika ada ungkapan spontan, “ya sekarang, aku tahu!”
- d. Verifikasi, merupakan penyesuaian gagasan baru (hasil iluminasi) tahap realita kehidupan. Dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realita (Munandar, 2009).

Kreatif dapat ditinjau dari berbagai konsep. Rhodes (dalam Munandar, 2009), menyebutkan keempat jenis definisi tentang kreatifitas ini sebagai “Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product”. Kebanyakan definisi kreativitas berfokus pada salah satu dari empat P ini atau kombinasinya, dimana keempat P ini saling berkaitan. Marilah kita melihat beberapa definisi tentang kreativitas berdasarkan empat P, menurut para pakar.

a. Definisi Pribadi

Kreativitas merupakan ungkapan diri dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Yang merupakan titik pertemuan

antara aspek yaitu intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi. Dari ketiga aspek tersebut membantu memahami apa yang melatar belakangi individu yang kreatif.

b. Definisi Proses

Torrance (1988) dalam (Munandar,2009), menyatakan kreativitas pada dasarnya mempunyai langkah-langkah dalam metode ilmiah, yaitu:

... the process of 1) sensing difficulties, problems, gaps in information, missing elements, something asked; 2) making guesses and formulating hypotheses about these deficiencies; 3) evaluating and testing these guesses and hypotheses; 4) possibly revising and retesting them; and finally 5) communicating the results.

(... proses 1) merasakan kesulitan, masalah, kesenjangan dalam informasi, unsur yang hilang, sesuatu yang diminta; 2) membuat dugaan dan merumuskan hipotesis; 3) mengevaluasi dan menguji dugaan dan hipotesis; 4) merevisi dan menguji ulang; dan akhirnya 5) mengkomunikasikan hasilnya.)

c. Definisi Produk

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi yang menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru. Seseorang akan menciptakan produk kreatif yang bermakna dengan kondisi pribadi dan kondisi lingkungan secara kreatif dengan sendirinya.

d. Definisi Press

Kreativitas menekankan faktor “Press” atau dorongan. Arti dari dorongan yang dimaksud yaitu dorongan internal (dari dalam diri sendiri) dan dorongan eksternal (dari lingkungan sosial). Dorongan berupa keinginan atau hasrat seseorang untuk menciptakan adalah kreativitas muncul dari faktor internal, sedangkan dorongan dari lingkungan sosialnya adalah kreatif yang muncul dari faktor eksternal.

6. Karakteristik Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif

Karakteristik tingkat kemampuan berpikir kreatif menurut Made Wena, (2011: 140) antara lain sebagai berikut:

- a. Keterlibatan peserta didik secara intelektual dan emosional dalam pembelajaran.
- b. Peserta didik didorong untuk menemukan sendiri konsep yang sedang dikaji melalui penafsiran dengan berbagai cara seperti observasi, diskusi, atau percobaan.
- c. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugas bersama.
- d. Untuk menjadi kreatif seseorang harus bekerja keras, berdedikasi tinggi, antusias, serta percaya diri.

Karakteristik dari tingkat kemampuan berpikir kreatif ditunjukkan pada Tabel 1. Tabel tersebut berisi perbedaan kemunculan aspek berpikir kreatif pada tiap tingkatan.

Tabel 1. Karakteristik Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif

Tingkat Kemampuan	Karakteristik
Tingkat 4 (Sangat Kreatif)	Peserta didik dapat menyelesaikan masalah dengan lebih dari satu solusi dan dapat mengembangkan cara lain untuk menyelesaikannya. Salah satu solusi memenuhi aspek <i>originality</i> (kebaruan). Beberapa masalah yang dibangun memenuhi aspek <i>originality</i> , <i>flexibility</i> , <i>fluency</i> dan <i>elaboration</i> .
Tingkat 3 (Kreatif)	Peserta didik dapat menyelesaikan masalah dengan lebih dari satu solusi, tetapi tidak bisa mengembangkan cara lain untuk menyelesaikannya. Satu solusi memenuhi aspek <i>originality</i> . Pada tingkat ini juga peserta didik dapat mengembangkan cara lain untuk memecahkan permasalahan (<i>flexibility</i>), kemampuan menyatakan gagasan (<i>elaboration</i>), namun tidak memiliki cara yang berbeda dari yang lain (<i>originality</i>).

Tingkat 2 (Cukup Kreatif)	Peserta didik dapat memecahkan permasalahan dengan satu solusi yang sifatnya berbeda dari yang lain (<i>originality</i>) namun tidak memenuhi aspek <i>fluency</i> , <i>flexibility</i> dan <i>elaboration</i> atau peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan dengan mengembangkan solusinya (<i>flexibility</i>) namun bukan hal yang baru dan bukan pula jawaban lancar.
Tingkat 1 (Kurang Kreatif)	Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan dengan lebih dari satu solusi (<i>fluency</i>) tetapi tidak dapat mengembangkan solusinya dan tidak memenuhi aspek kebaruan.
Tingkat 0 (Tidak Kreatif)	Peserta didik tidak dapat menyelesaikan permasalahan dengan lebih dari satu solusi dan tidak dapat mengembangkan cara lain untuk menyelesaikannya. Dia juga tidak `bisa menimbulkan solusi baru.

(Siswono, 2011, hlm. 551).

Indikator kemampuan kreatif menurut Munandar (2010: 192) dalam penelitian ini meliputi:

1. Berpikir lancer, yaitu:
 - a. Menghasilkan banyak gagasan/ jawaban yang relevan
 - b. Arus pemikiran lancer
2. Berpikir Luwes, yaitu:
 - a. Menghasilkan gagasan-gagasan yang bervariasi.
 - b. Mampu mengubah cara atau pendekatan
 - c. Arah pemikiran yang berbeda-beda
3. Berpikir Orisinal, yaitu memberikan jawaban yang tidak lazim, yang lain dari yang lain, yang jarang diberikan kebanyakan orang.
4. Berpikir terperinci (elaborasi), meliputi: gagasan.
 - a. Mengembangkan, menambah, dan memperkaya suatu
 - b. Memeriksa detail – detail
 - c. Memperluas suatu gagasan.

D. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Peserta didik kelas IV memiliki beberapa karakteristik menurut para ahli yaitu .

Menurut Piaget (Santrock, 2007) mengemukakan bahwa anak umur 7-11 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret, yaitu kemampuan berpikir secara logis meningkat. Anak mampu mengklasifikasikan, memilih, dan mengorganisir fakta untuk menyelesaikan masalah. Mereka mulai mengerti situasi berbeda secara simultan. Masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas tahun. Karakteristik utama peserta didik sekolah dasar adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, diantaranya perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Piaget (Santrock, 2007) mengidentifikasikan tahapan perkembangan intelektual yang dilalui anak yaitu :

- a. Tahap sensorimotor usia 0-2 tahun
- b. Tahap operasional usia 2-6 tahun
- c. Tahap operasional konkret usia 7-12 tahun
- d. Tahap operasional formal usia 12 tahun ke atas.

Berdasarkan uraian diatas , peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret . Pada tahap ini anak mengembangkan pemikiran logis , masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya anak mampu berpikir logis tetapi masih terbatas pada objek – objek konkret dan mampu melakukan konservasi. Bertitik tolak pada perkembangan intelektual dan psikososial peserta didik sekolah dasar, hal ini menunjukkan bahwa mereka mempunyai karakteristik sendiri, dimana dalam proses berpikirnya mereka belum dapat dipisahkan dari dunia konkret atau hal-hal yang faktual.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik kelas IV (usia 10-13 tahun) anak sedang memasuki fase operasional konkret yaitu kemampuan berpikir logis

meningkat namun pikiran anak terbatas pada objek-objek yang mereka jumpai dari pengalaman langsung.

E. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Secara etimologis model berarti pola dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Model dapat dipandang dari tiga jenis kata yaitu: sebagai kata benda, kata sifat, dan kata kerja. Sebagai kata benda, model berarti representasi atau gambaran. Sebagai kata sifat model adalah ideal, contoh, dan teladan. Sebagai kata kerja model adalah memperagakan, memper-tunjukkan (Asyafah, 2019).

Model kaitannya dengan pembelajaran yang biasa disebut dengan model pembelajaran diartikan sebagai 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 dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Winataputra, dalam Tayeb, 2017) .

Selaras dengan pendapat di atas (Suprijono ,2015) menjelaskan bahwa “model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas”.

Bersumber dengan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pendekatan, kerangka konseptual atau operasional yang mengacu pada tujuan-tujuan pembelajaran ,tahap-tahap dan lingkungan pembelajaran serta pengelolaan kelas.

2. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Ada berbagai macam model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Bern dan Erickson dalam (Komalasari, 2011) terdapat lima model pembelajaran dalam mengimplementasikan pembelajaran yang mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik sebagai berikut.

- a. Problem Based Learning (pembelajaran berbasis masalah), pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu.
- b. Cooperative learning (pembelajaran kooperatif), pembelajaran yang diorganisasikan dengan menggunakan kelompok belajar kecil di mana peserta didik bekerja sama untuk memperoleh tujuan pembelajaran.
- c. Project Based Learning (pembelajaran berbasis proyek) pembelajaran yang memusat pada prinsip dan konsep utama suatu disiplin, melibatkan peserta dalam pemecahan masalah dan tugas penuh makna lainnya, mendorong peserta didik untuk bekerja mandiri membangun pembelajaran, dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata.
- d. Service Learning (pembelajaran pelayanan), pembelajaran yang menyediakan suatu aplikasi praktis pengembangan pengetahuan dan keterampilan baru untuk kebutuhan di masyarakat melalui proyek dan aktivitas.
- e. Work based learning (pembelajaran berbasis kerja), di mana kegiatan pembelajaran mengintegrasikan antara tempat kerja atau seperti tempat kerja dengan materi di kelas untuk kepentingan para peserta didik dan bisnis.

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran maka peneliti memilih model project based learning (pembelajaran berbasis proyek) untuk dijadikan penelitian. Peneliti memilih model ini karena model ini dapat menuntun peserta didik untuk lebih aktif dan mampu memecahkan masalah dengan menghasilkan karya nyata.

F. *Project Based Learning Model*

1. *Pengertian Project Based Learning Model*

Project Based Learning (PjBL) adalah metode mengajar dengan cara mengorganisasikan bahan ajar sedemikian rupa sehingga merupakan

keseluruhan atau kesatuan yang bulat yang bermakna dan mengandung suatu pokok masalah. Menurut Thomas dkk, *project based learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (dalam Wena, 2011).

Cord juga menjelaskan bahwa *project based learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang memfokuskan pada belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks (Sutirman, 2013). Sedangkan menurut Buck Institute for Education (dalam Sutirman, 2013), *project based learning* adalah suatu metode pengajaran sistematis yang melibatkan para peserta didik dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata dan teliti yang dirancang untuk menghasilkan produk.

Richmond dan Striley berpendapat bahwa kerja proyek dapat dipandang sebagai bentuk *open ended contextual activity-based learning*, dan merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberi penekanan kuat pada pemecahan masalah sebagai suatu usaha kolaboratif (dalam Wena, 2011).

Sementara itu Intel Corporation (dalam Depdiknas, 2013) memberikan definisi terhadap *Project Based Learning* sebagai *an instructional model that involves students in investigations of compelling problems that culminate in authentic products*". Senada dengan pendapat di atas, Guarasa at. All (dalam Sutirman, 2013) menyebutkan bahwa *project based learning* adalah strategi yang berpusat pada peserta didik yang mendorong inisiatif dan memfokuskan peserta didik pada dunia nyata, dan dapat meningkatkan motivasi mereka.

Sebagai suatu model pembelajaran, menurut Thomas (dalam Wena, 2011) *project based learning* memiliki beberapa prinsip yaitu:

- a. Sentralitas (*centrality*) menegaskan bahwa kerja proyek merupakan esensi dari kurikulum. Model ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana peserta didik belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Oleh karena itu,

kerja proyek bukan merupakan praktik tambahan dan aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari, melainkan menjadi sentral kegiatan pembelajaran di kelas.

- b. Prinsip pertanyaan pendorong/penuntun (*driving question*) berarti bahwa kerja proyek berfokus pada “pertanyaan atau permasalahan” yang dapat mendorong peserta didik untuk berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama suatu bidang tertentu. Jadi, dalam hal ini kerja sebagai *external motivation* yang mampu menggugah peserta didik (*internal motivation*) untuk menumbuhkan kemandirian dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran.
- c. Prinsip investigasi konstruktif (*constructive investigation*) merupakan proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep, dan resolusi. Dalam investigasi memuat proses perancangan, pembuatan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, *discovery*, dan pembentukan model. Disamping itu, dalam kegiatan *project based learning* ini harus tercakup proses transformasi dan konstruksi pengetahuan.
- d. Prinsip otonomi (*autonomy*) dalam *project based learning* dapat diartikan sebagai kemandirian peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihannya sendiri, bekerja dengan minimal supervisi, dan bertanggung jawab.
- e. Prinsip realistik (*realism*) berarti bahwa proyek merupakan sesuatu yang nyata, bukan seperti di sekolah. *Project based learning* harus dapat memberikan perasaan realistik kepada peserta didik termasuk dalam memilih topik tugas dan peran konteks kerja, kolaborasi kerja, produk, pelanggan, maupun standar produknya. Mengacu kepada prinsip-prinsip tersebut di atas, maka pembelajaran dengan menerapkan *project based learning* akan sangat bermanfaat bagi pengembangan diri dan masa depan peserta didik. Peserta didik yang terbiasa belajar dengan pekerjaan proyek akan menjadi pribadi yang ulet, kritis, mandiri, dan produktif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa *Project Based Learning* sebagai pembelajaran yang menggunakan Proyek sebagai media dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas siswa untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dimaksud adalah hasil Proyek berupa barang atau jasa dalam bentuk desain, skema, karya

tulis, karya seni, karya teknologi/prakarya, dan lain-lain. Melalui penerapan *project based learning*, peserta didik akan berlatih merencanakan, melaksanakan kegiatan sesuai rencana dan menampilkan atau melaporkan hasil kegiatan.

2. Langkah-langkah *Project Based Learning Model*

Project based learning, peserta didik diberikan tugas dengan mengembangkan tema/topik dalam pembelajaran dengan melakukan kegiatan proyek yang realistis. Di samping itu, penerapan *project based learning* ini mendorong tumbuhnya kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, serta berpikir kritis dan analitis pada peserta didik.

Secara umum, langkah-langkah *project based learning* menurut (Sani, 2014) dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek . Melalui pendampingan guru, peserta didik dapat melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya. Berapa lama proyek itu harus diselesaikan tahap demi tahap
- b. Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru . Langkah ini merupakan langkah mengimplementasikan rancangan proyek yang telah dibuat. Aktivitas yang dapat dilakukan dalam kegiatan proyek, di antaranya adalah dengan membaca,meneliti,observasi,interview, merekam,berkarya seni,mengunjungi objek proyek, atau akses internet. Guru bertanggung jawab memonitor aktivitas peserta didik dalam melakukan tugas proyek, mulai proses hingga penyelesaian proyek. Pada kegiatan monitoring, guru membuat rubrik yang akan dapat merekam aktivitas peserta didik dalam menyelesaikan tugas proyek.
- c. Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek . Hasil proyek dalam bentuk produk, baik itu berupa produk karya tulis, karya seni, atau karya teknologi/prakarya dipresentasikan dan/atau dipublikasikan kepada peserta didik yang lain dan guru atau masyarakat dalam bentuk pameran produk pembelajaran.
- d. Evaluasi proses dan hasil proyek .Guru dan peserta didik pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek. Proses refleksi pada tugas proyek dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Pada tahap evaluasi, peserta didik diberi kesempatan mengemukakan pengalamannya selama menyelesaikan tugas proyek yang berkembang dengan diskusi untuk memperbaiki kinerja selama

menyelesaikan tugas proyek. Pada tahap ini, juga dilakukan umpan balik terhadap proses dan produk yang telah dihasilkan.

(Daryanto, 2014) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran *project based learning* sebagai berikut :

- a. Penentuan pertanyaan mendasar
- b. Mendesain perencanaan proyek
- c. Menyusun jadwal
- d. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek
- e. Menguji hasil
- f. Mengevaluasi pengalaman

Berdasarkan pendapat ahli ,peneliti memilih langkah-langkah pelaksanaan *project based learning* dari Sani karena peneliti merasa pemaparan Sani mudah dipahami oleh peneliti dan cukup mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas ,berikut langkah-langkahnya yaitu

- a. Penyajian permasalahan
- b. Membuat perencanaan
- c. Menyusun penjadwalan
- d. Memonitor pembuatan proyek
- e. Melakukan penilaian
- f. Evaluasi

3. Kelebihan dan Kekurangan *Project Based Learning Model*

a. Kelebihan *Project Based Learning*

Project based learning memberikan beberapa manfaat di antaranya:

- a. memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran.
- b. meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah.
- c. membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah yang kompleks dengan hasil produk nyata berupa barang atau jasa
- d. mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber/bahan/alat untuk menyelesaikan tugas; dan
- e. meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada *project based learning* yang bersifat kelompok (Depdiknas, 2013).

Pengalaman yang dilakukan Intel Corporation melalui Intel Teach Program (dalam Sutirman, 2013) menunjukkan penerapan project based learning membawa keuntungan terutama bagi peserta didik, yaitu:

- a. Meningkatkan frekuensi kehadiran, menumbuhkan kemandirian, dan sikap positif terhadap belajar.
- b. Memberikan keuntungan akademik yang sama atau lebih baik daripada yang dihasilkan oleh model lain, dimana peserta didik yang terlibat dalam proyek memiliki tanggung jawab yang lebih besar untuk pembelajaran mereka sendiri.
- c. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan yang kompleks, seperti berpikir tingkat tinggi, pemecahan masalah, bekerja sama, dan berkomunikasi.
- d. Memperluas akses belajar peserta didik sehingga menjadi strategi untuk melibatkan peserta didik dengan beragam budaya. Berdasarkan pengalaman dan pendapat mengenai penerapan project based learning, maka dapat diidentifikasi beberapa kelebihan dari project based learning jika dilihat dari perspektif peserta didik, yaitu:
 - 1) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan analisis dan sintesis tentang suatu konsep.
 - 2) membiasakan peserta didik untuk melakukan proses belajar dan bekerja secara sistematis.
 - 3) melatih peserta didik untuk melakukan proses berpikir secara kritis dalam rangka memecahkan suatu masalah yang nyata.
 - 4) menumbuhkan kemandirian peserta didik dalam belajar dan bekerja.
 - 5) menumbuhkan produktivitas peserta didik.

b. Kekurangan *Project Based Learning*

(Daryanto, 2014) kelemahan model *Project Based Learning* memang memiliki banyak kelebihan, namun disisi lain pembelajaran yang berbasis proyek seperti ini juga memiliki kelemahan. Kelemahan dalam project based learning antara lain:

- a. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
- b. Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
- c. Banyak pendidik yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana pendidik memegang peran utama di dalam kelas.
- d. Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
- e. Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- f. Ada kemungkinan peserta didik ada yang kurang aktif dalam kerja kelompok, ketika topik yang diberikan pada masing-

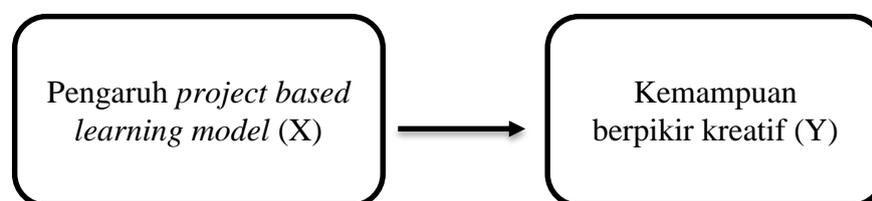
masing kelompok berbeda, dan dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.

G. Kerangka Pikir

Kemampuan berpikir kreatif sangat penting dimiliki oleh peserta didik SD atau sederajat. Fakta dari SDN 2 Pesawahan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif terutama berpikir lancar (fluency), luwes (flexibility), orisinal (originality) dan terperinci (elaboration) oleh peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini, diperlukan dorongan guru untuk menggali potensi kemampuan berpikir kreatif peserta didik, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang cocok.

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang cocok untuk menggali kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan dalam pembelajaran. Dengan model ini guru akan menugaskan peserta didik untuk mengeksplorasi, penilaian interpretasi, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk kreativitas belajar peserta didik.

Secara sederhana kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan pada gambar 1, yaitu sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka berpikir

Dari skema diatas menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki satu variabel bebas (X) yakni Pengaruh *Project Based Learning Model*

(X1) serta satu variabel terikat (Y) yakni Kemampuan Berpikir Kreatif (Y) yang berupa hasil tes pretest dan posttest peserta didik. Dari dua variabel tersebut kemudian dilakukan penelitian dan analisis tentang pengaruh *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pesawahan.

H. Hipotesis Penelitian

Ha : Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh *project based learning model* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pesawahan .

Ho : Hipotesis penelitian ini adalah tidak terdapat pengaruh *project based learning model* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pesawahan .

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode Eksperimen. Metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap pengaruh lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode ini merupakan bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas dengan adanya kelas non eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan adalah *quasi experimental design* yaitu bentuk desain yang mempunyai kelompok non eksperimen, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Desain Quasi eksperimen dilakukan pada penelitian ini berbentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Design ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara tidak random. Kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adalah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok non eksperimen. Desain Quasi eksperimen dari penelitian ini adalah :

Tabel 2. Desain Quasi Eksperimen

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas Non eksperimen	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan :

- O₁ : Pretest kelas eksperimen
- O₂ : Posttest kelas eksperimen
- O₃ : Pretest kelas non eksperimen

O ₄	: Posttest control
X	: Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i>
X ₂	: Pembelajaran dengan menggunakan metode 5M didominasi ceramah.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat Penelitian digunakan dalam melakukan Penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan, bertempat di SD Negeri 2 Pesawahan.

2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian merupakan waktu berlangsungnya penelitian. Penelitian ini berlangsung pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023.

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiono (2017: 60) variabel penelitian pada dasarnya segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan.

Dalam penelitian ini ada dua macam variabel penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat :

- a. Variabel Bebas, merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Project Based Learning Model*.
- b. Variabel Terikat, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pesawahan.

D. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

a. *Project Based Learning Model*

Project Based Learning Model merupakan model pembelajaran yang menggunakan Proyek dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Model pembelajaran ini merupakan model inovatif yang memfokuskan pada belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas peserta didik untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata.

- b. Kemampuan Berpikir kreatif adalah bagian dari kreatifitas yang merupakan kemampuan mengajukan ide atau gagasan dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Kemampuan berpikir kreatif yaitu dapat dicerminkan melalui empat macam perilaku, yaitu: (1) fluency, kelancaran atau kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan. (2) flexibility, kemampuan menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan. (3) originality, kemampuan mencetuskan gagasan-gagasan asli, (4) elaboration, kemampuan menyatakan gagasan secara terperinci .

2. Definisi Operasional

- a. *Project based learning Model* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana sebuah pembelajaran dengan aktivitas jangka panjang dalam membuat produk, tetapi bimbingan guru masih diberikan agar peserta didik tidak kesulitan dalam membuat produk. Bimbingan guru yang diberikan hanya

sebagai fasilitator, memberikan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan peserta didik, dan memberikan petunjuk. Adapun sintaks yang terdapat pada model pembelajaran project based learning, yaitu sebagai berikut:

- a) Memperoleh ide
 - b) Merancang proyek
 - c) Menyetel proyek
 - d) Membuat proyek
 - e) Memamerkan proyek
- b. Kemampuan Berpikir Kreatif
- Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang harus ditunjukkan oleh peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dengan berlandaskan pada sikap rasa ingin tahu, cakap, kritis, kreatif, tekun, motivasi tinggi, bekerja sendiri/bekerja sama, dan suka mencoba hal-hal baru.
- Adapun Indikator dari aspek kemampuan berpikir kreatif, yaitu sebagai berikut:
- a) Berpikir lancar (fluency)
 - b) Berpikir luwes (flexibility)
 - c) Berpikir merinci (elaboration)
 - d) Berpikir orisinal (originality)

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2007:49) merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Andriani (2010:43) populasi adalah “himpunan yang lengkap dari satuan atau individu yang karakteristiknya ingin kita ketahui.

Banyaknya individu atau elemen yang merupakan anggota populasi disebut sebagai ukuran populasi dan disimbolkan dengan N ".

Jadi dapat dianalisis bahwa populasi merupakan keseluruhan individu atau objek yang diteliti dan memiliki karakteristik yang sama, berupa usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan serta wilayah tempat tinggal. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang akan diteliti. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pesawahan tahun ajaran 2022/2023.

Tabel 3. Populasi penelitian

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	IV A	11	14	25
2	IV B	12	13	25

2. Sampel

Setelah menentukan populasi, peneliti menentukan sampel. Menurut (Sugiyono,2010) sampel adalah "bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut". Jenis sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah sampel Purposive merupakan kategori dari teknik non probability sampling. Menurut (Sugiyono,2016) Teknik non probability sampling adalah "teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel".

Berdasarkan hasil observasi pada penelitian pendahuluan diperoleh data hasil pada mid semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 kelas IVB memiliki nilai yang lumayan tinggi dibandingkan dengan kelas IVA Pada penelitian ini, kelas IVA dijadikan sebagai kelompok eksperimen.

- a. Proses pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* ,adapun kelas IVA dijadikan sebagai kelas eksperimen

- b. Proses pembelajaran pada kelas non eksperimen dilakukan dengan menerapkan metode saintifik.

Tabel 4. Jumlah Peserta Didik kelas eksperimen

Kelas	Jumlah Peserta Didik
IV A (Eksperimen)	25
IV B (Non eksperimen)	25
Jumlah	50

Sumber : SD Negeri 2 Pesawahan Tahun Ajaran 2020/2021

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi yaitu mengumpulkan data dengan cara mengamati langsung terhadap objek yang akan diteliti.

Tabel 5. Penilaian observasi penggunaan model PJBL

Tahap	Kegiatan
Perencanaan	1. Mencari ide (berdiskusi dengan teman sejawat,observasi di lingkungan sekitar,melalui internet,dll
	2. Menyiapkan alat yang diperlukan
	3. Menyiapkan bahan yang sesuai
	4. Merancang alokasi waktu pengerjaan produk
	5. Menyusun rencana tahap pembuatan produk
Pelaksanaan	6. Memilih alat yang tepat (alat sudah disediakan oleh guru)
	7. Menggunakan alat dengan benar
	8. Menjaga kebersihan dan kerapihan tempat kerja

	9. Melaksanakan pekerjaan sesuai tahap yang direncanakan
	10. Semua siswa aktif di dalam kelompoknya
Hasil	11. Kesesuaian produk dengan kriteria
	12. Dapat digunakan (untuk media pembelajaran ,menjelaskan suatu konsep,materi atau yang lain.
	13. Bermanfaat
	14. Rapih
	15. Membantu mengatasi masalah pengetahuan mengenai gaya dan gerak benda.

2. Tes

Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran. Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif ipa peserta didik setelah mengikuti model pembelajaran *Project Based Learning* Tes yang diberikan berbentuk soal. Tes ini berupa tes tertulis. Pada hasil tertulis peserta didik terhadap indikator-indikator kemampuan berpikir kreatif ipa materi Kelas 4 Tema 8 Gaya dan Gerak Benda

Tabel 6. Kisi –kisi instrumen tes

Indikator konsep	Indikator	Sub indikator	No
IPA <ul style="list-style-type: none"> ● Menyajikan pengertian gaya dan gerak ● Menyebutkan berbagai gaya dan gerak benda 	Berpikir lancar	a. Mencetuskan banyak gagasan dalam pemecahan masalah b. Memberikan banyak jawaban menjawab suatu pertanyaan	1,2

<ul style="list-style-type: none"> ● Menjelaskan berbagai gaya dan gerak benda ● Menyebutkan contoh berbagai gaya dan gerak benda di dalam kehidupan sehari-hari. 	Berpikir luwes	<ul style="list-style-type: none"> a. Menghasilkan gagasan yang bervariasi b. Dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda 	3,4
	Berpikir orisinal	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan jawaban yang baru dalam menyelesaikan masalah b. Memberikan jawaban yang lain dari yang sudah biasa dalam menjawab suatu pertanyaan. 	5,6
	Berpikir merinci	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain. b. Menambah atau merinci suatu gagasan sehingga meningkatkan kualitas gagasan berikut. 	7,8

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data tertulis atau tercetak tentang fakta-fakta yang dijadikan sebagai bukti penelitian dan hasil penelitian. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh data berupa gambar saat penelitian langsung. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data-data keadaan sekolah, daftar nama peserta didik, serta data lain yang mendukung penelitian.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam kemampuan berpikir kreatif adalah berbentuk tes. Menggunakan soal *Pretest* dan *Posttest* Tes yang diberikan berupa butir soal dengan tujuan mengukur kemampuan berpikir kreatif secara baik.

Selanjutnya skor yang diperoleh ditransformasikan menjadi nilai yaitu dengan skala (0-100) dengan ketentuan sebagai berikut:

$$\text{Nilai aktivitas} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

H. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Dapat disimpulkan bahwa uji validitas merupakan suatu tes yang dilakukan dan yang akan diukur sehingga dapat menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mengukur apa yang ingin diukur sehingga mempunyai validitas yang tinggi atau rendah. Menguji validitas atau kesahihan butir soal tes uraian, digunakan rumus korelasi *product moment* sehingga akan terlihat banyak koefisien korelasi antara setiap skor.

Rumus korelasi *product moment* yaitu :

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

Keterangan:

- r_{XY} : koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
- n : banyaknya sampel
- $\sum X$: jumlah skor item
- $\sum Y$: jumlah skor total
- $\sum X^2$: jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$: jumlah kuadrat skor total
 $\sum XY$: jumlah perkalian skor item dan skor total

Tabel 7. Kriteria Validitas

Besarnya R	Interpretasi
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat Rendah

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat konsistensi instrumen yang bersangkutan. Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama jika diujikan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda.

Uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach yaitu:

Keterangan :
$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

r_{11} = reliabilitas instrument
 k = banyaknya butir pertanyaan
 $\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians butir
 σ_t^2 = varians total

Penentuan kategori dari reliabilitas instrumen yang mengacu pada besarnya nilai reliabilitas dengan interpretasi indeks korelasi sebagai berikut

Tabel 8. Interpretasi koefisien korelasi reliabilitas

Besar Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat Kuat

I. Teknik Analisis Data

Uji persyaratan analisis data digunakan untuk mengetahui apakah analisis data untuk pengajuan hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak. Analisis data dalam penelitian ini mensyaratkan uji normalitas dan homogenitas data.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas harus dipengaruhi syarat untuk menentukan perhitungan yang akan dilakukan pada hipotesis berikutnya. Statistika yang digunakan dalam uji ini adalah uji *chi kuadrat* sebagai berikut :

$$X^2 = \frac{\varepsilon fo \cdot fh}{fh}$$

Keterangan :

X^2 = Nilai normalitas Hitung

fo = Frekuensi yang diperoleh dari data penelitian

fh = Frekuensi yang diharapkan

Menentukan X^2 tabel dengan $dk = k-1$ dan taraf signifikan 5 %

keputusan :

Jika X^2 tabel > X^2 tabel maka data berdistribusi tidak normal

Jika X^2 tabel < X^2 tabel maka data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Pengujian homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Pengujian homogenitas diperlukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok populasi homogen atau heterogen.

Teknik uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Fisher pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Apabila $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka data berasal dari populasi yang homogen. Namun, jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka data tidak berasal dari populasi yang homogen.

Bandingkan dengan F_{tabel} pada $\sigma = 0,05$ dan derajat bebas (db) pembilang dan derajat bebas penyebut. Jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka H_0 diterima. Jadi distribusi populasi mempunyai variansi yang sama atau homogen.

3. Analisis Hipotesis

a. Hipotesis Penelitian

H_0 : Tidak terdapat pengaruh *project based learning model* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDN 2 Pesawahan .

H_a : Terdapat pengaruh *project based learning model* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDN 2 Pesawahan .

b. Uji Hipotesis Penelitian**1. Uji Regresi Linier Sederhana**

Untuk mengetahui apakah variabel X berpengaruh dengan variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi yaitu dengan menggunakan rumus koefisien regresi linier. Regresi linear adalah untuk memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen (Sugiyono, 2016). Jenis regresi yang dipakai adalah analisis regresi sederhana, analisis regresi linear sederhana dipakai untuk menganalisis hubungan antara satu variabel independen dengan variabel dependen. Menurut (Sugiyono, 2016) persamaan untuk regresi linear sederhana yaitu:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = subjek dalam variabel yang diprediksikan

a = konstanta

b = angka arah atau koefisiensi regresi

X = variabel independen

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, hipotesis penelitian, dan analisis data penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Terdapat pengaruh yang signifikan *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pesawahan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning*, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain.

1. Peserta didik

Terkait dengan pelaksanaan pembelajaran dengan model *project based learning*, perlu ditingkatkan dengan cara pembiasaan pembelajaran yang mengutamakan berpikir kritis dan dapat mengerjakan proyek dengan kemampuan kreativitas tingkat tinggi yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik. Sehingga peserta didik dapat antusias dan berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Pendidik

Pendidik dapat menerapkan model *project based learning* sebagai variasi model pembelajaran yang digunakan agar peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran, dalam memfasilitasi kegiatan peserta didik dalam melatih berpikir kreatif dalam pemecahan masalah.

3. Sekolah

Dapat memberikan masukan bagi sekolah guna mengembangkan penerapan model pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya

model *project based learning* yang dapat melatih kemampuan peserta didik dalam mengasah kreativitas pada abad 21 ini.

4. Peneliti

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lain untuk dapat menerapkan model *project based learning* dalam pembelajaran yang berbeda. Selain itu, model *project based learning* dapat diterapkan melalui kolaborasi dengan pendekatan, strategi, dan model pembelajaran lain yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010 . *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Andita ,Putri ,Surya, S. C. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 4(5), 25-35
- Asyafah, A. 2019. Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoritis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32.
<https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Chiang CL, H Lee. 2016. The effect of Project Based Learning on Learning Motivation and Problem Solving Ability of Vacation High School Student. *International Journal of Information and Education Technology*, 6(9), 20-25
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Gava Media, Yogyakarta.
- Dewi dkk.2017. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui penerapan inkuiri terbimbing berbasis STEM. *Seminar Nasional Pendidikan Fisika III "Etnosains dan Peranannya Dalam Menguatkan Karakter Bangsa"*. Universitas PGRI Madiun.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV Kaaffah Learning Center, Parepare.
- Faizah, S. N. 2017. HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Silviana. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume*, 1(2), 176–185.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Hidayat, P. W., & Widjajanti, D. B. 2018. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Minat Belajar Siswa dalam Mengerjakan Soal Open Ended dengan Pendekatan CTL Phytagoras: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 63–75.
- Karwono. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Rajagrafindo, Depok.

- Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru: Implementasi Kurikulum*. Badan Pengembangan SDM Dikbud dan PMP, Jakarta.
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. 2014. Durham Research Online Woodlands. *Critical Studies on Security*, 2(2), 210–222.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*. Refika Aditama, Bandung.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Nabillah, T., & Abadi, P. A. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomadika*, 2(3), 659–663.
- Narwanti, S. 2011. *Creative Learning: Kiat Menjadi Guru Kreatif dan Favorit*. Familia, Yogyakarta.
- Nurhayati, Novi; Rahardi, Rustanto. 2021. Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(2), 562-568
- Pamilu, A. 2007. *Mengembangkan Kreativitas & Kecerdasan Anak*. Citra Media, Yogyakarta.
- Rahmawati, Y dan Kurniati, E. 2005. *Strategi Pengembangan pada anak usia Taman kanak kanak*. Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Rubiyanto, N dan Haryanto, D. 2010. *Strategi Pembelajaran Holistik Di Sekolah*. Prestasi Pustaka, Jakarta.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajagrafindo, Depok.
- Sari, E., Asran, M., & Tirtowarti, N. 2015. Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(7), 2232–2238.
- Shephard, K. 2008. Higher education for sustainability: seeking effective learning outcomes. *International journal of sustainability in Higher Education*, 5(3), 125-150
- Siskawati, Gadis Hayuhana; Mustaji; Bachri, Bachtiar S. 2020. Pengaruh Project Based Learning terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Online. *Jurnal Educate*, 5(2), 25-32
- Sudjana, Nana. 2010. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya, Bandung.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sujarwo. 2011. *Model-Model Pembelajaran Suatu Strategi Mengajar*. Venus Gold Press, Yogyakarta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar, Surabaya.
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1), 41–54. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i1.10703>
- Suryobroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Syafaruddin., Supiono., & Burhanuddin. 2019. *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. CV Budi Utama, Yogyakarta.
- Syahputra, E. 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Haura, Sukabumi.
- Taupik, R. P., & Fitria, Y. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Pencapaian Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1525–1531.
- Tayeb, T. 2017. Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 48–55.
- Wena, M. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Winataputra, U.S. 2005. *Mengajar di Perguruan Tinggi: Model-Model Pembelajaran Inovatif*. PAU-PPAI Universitas Terbuka, Jakarta.
- Zubaidah, Siti. 2019. Memberdayakan Keterampilan Abad Ke-21 Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 2231-2237.